



# 게임 설명서



행복한바오밥 홈페이지에서  
게임설명 동영상상을 확인하세요.  
[www.happybaobab.com](http://www.happybaobab.com)

이제 여러분은 방송작가가 되어 흥미진진한 TV 쇼의 이야기를 함께 만들어 가게 됩니다. 공상과학, 스릴러, 코미디, 경쾌한 시트콤 등 무엇이든 좋습니다. 하지만, 여러 명의 작가가 함께 만들어 가는 이야기이기 때문에 등장 인물과 장소, 사건들을 잘 기억할 필요가 있습니다.



## 게임 구성물



인물 카드 30장



장소 카드 30장



사건 카드 30장



주제 카드 10장



1점 토큰 30개



3점 토큰 10개



강조 토큰 3개



방송작가 토큰 1개



## 게임의 목적

게임에 참여하는 사람은 모두 방송작가가 되어 5회차의 이야기를 함께 만듭니다. 이야기를 만드는 동안 퀴즈 라운드를 2번 진행합니다. 함께 만든 이야기의 내용으로 퀴즈를 내고 답을 맞춥니다. 많은 답을 맞춘 가장 높은 점수를 얻는 사람이 게임에서 승리합니다.



## III. 게임의 준비

**1 인물, 장소, 사건 카드**를 따로 잘 섞은 후, 각각 뒷면으로 더미를 만들어 둡니다. 그리고, 더미에서 종류별로 1장씩을 뽑아 테이블 가운데에 나란히 뒷면으로 둡니다.



**2 주제 카드**를 잘 섞은 후 2장을 뽑아 테이블 가운데에 공개합니다. 이번 게임에서 만들 이야기의 **주제**입니다. 남은 **주제 카드**는 이번 게임에서 사용하지 않으므로 게임 상자에 넣습니다.



**3 인물 카드** 더미에서 2장을 뽑아 **주제 카드** 옆에 나란히 공개합니다. 게임 참가자들은 함께 상의하여 두 주인공의 이름을 지어주고, 역할과 성격을 정합니다. 그리고 앞으로 만들 TV 쇼의 장르와 제목, 간단한 줄거리를 만듭니다.

### 예시

- **주제 카드** 2개의 그림을 보니 '슈퍼 히어로'와 '판타지'가 떠오릅니다. 슈퍼 히어로가 등장하는 판타지로 이야기를 만들기로 합니다.
- 남자의 이름을 '헨리'라고 정했고, 세계적인 피아니스트이며 뱀파이어입니다. 여자는 '헬레나', 헨리의 아내입니다. 헬레나는 투명인간 능력이 있는 뱀파이어 사냥꾼입니다.
- 헬레나는 남편이 뱀파이어인 줄 전혀 모르고 있습니다. 이 TV 쇼의 제목은 '위기의 뱀파이어 부부'입니다.



## IV. 게임의 진행

게임을 진행하는 동안 총 5회차의 이야기를 만듭니다.

한 회의 이야기를 완성하기 위해 반드시 인물, 장소, 사건 카드를 1장씩 사용해야 합니다.

가장 나이가 많은 사람이 선이 됩니다. 선은 방송작가 토큰과 강조 토큰 3개를 받습니다. 1회차 이야기의 소재로 미리 준비된 인물, 장소, 사건 카드 중 원하는 카드 1장을 공개합니다. 선은 이 카드를 기반으로 처음에 설정한 주제와 인물 설정에 맞게 자유롭게 이야기를 만들면 됩니다.

### 예시

"2017년 4월 23일, 헬레나와 헨리는 하와이에서 결혼했습니다. 비가 억수같이 쏟아지는 날이었습니다."



### 강조 토큰 사용

위 예시의 밑줄 친 부분처럼 이야기의 내용 중 세 부분을 반드시 강조해서 이야기합니다. 어떤 부분을 강조할 지는 이야기를 하는 사람이 마음대로 정할 수 있습니다. 강조할 부분을 말할 때에는 강조 토큰을 내려놓으면서 힘을 주어 말합니다. 총 3개의 강조토큰을 이용해 세 부분을 강조해서 말합니다. 이렇게 강조했던 내용은 이후 퀴즈 라운드에서 퀴즈의 소재와 정답이 됩니다. 따라서, 이야기를 만드는 사람과 듣는 사람 모두 강조한 내용을 잘 듣고 기억해야 할 필요가 있습니다.

다음 사람이 새로운 선이 되고, 방송작가 토큰과 강조 토큰 3개를 가져옵니다.



## 예시

두 번째 선이 인물 카드를 공개하고, 이야기를 만듭니다. “이 분은 **헨리의 이모**입니다. 이름은 **애니**이며, **뱀파이어**입니다. 헨리, 헬레나 부부와 함께 식당에 간 애니는 **화장실**에 간다며 자리를 뜹니다. 무언가 이상한 김새를 눈치 챈 헬레나는 화장실에서 입에 묻은 피를 닦고 있는 애니를 발견합니다.”



다음 사람이 새로운 선이 되고, **방송작가 토콘**과 **강조 토큰 3개**를 가져옵니다. **인물, 장소, 사건 카드 중 남은 카드**를 공개하고, 같은 방법으로 이야기를 만듭니다.

## 예시

앞서 사건 카드와 인물 카드를 공개했기 때문에 이번 선은 장소 카드를 공개합니다. “헬레나와 헨리의 결혼식은 **14세기**에 지어진 **베네딕트 성당**에서 열렸습니다. 성당의 지하실에는 **붉은색과 검은색**의 커다란 판이 있었습니다.”



**인물, 장소, 사건 카드** 각각 1장씩을 모두 사용하였고, 1회차의 이야기가 완성되었습니다. 각 카드 더미에서 새로운 카드를 1장씩 가져와 1회차에서 사용한 카드 아래쪽에 뒷면으로 정렬해 둡니다. 이제 다음 사람이 선이 되고, 같은 방법으로 게임을 진행해 2회차의 이야기를 만들어 갑니다. 3회차의 이야기를 완성할 때까지 같은 방법으로 계속 진행합니다.



# 퀴즈 라운드

3회차의 이야기를 완료하면 첫 번째 퀴즈 라운드가 시작됩니다. 퀴즈 라운드는 3회차와 5회차 이야기 완료 후, 총 2번을 진행합니다.

### 1) 퀴즈 내기

퀴즈 라운드 직전에 선이었던 사람부터 시계방향으로 돌아가면서 한 사람 당 1개씩 퀴즈를 냅니다. 이야기를 만들 때 강조했던 부분을 퀴즈로 내면 됩니다.

**참조** 3인 플레이의 경우, 한 사람 당 퀴즈를 각각 2번씩 냅니다.

### 2) 정답 말하기와 점수 얻기

퀴즈를 낸 사람의 왼쪽 사람부터 차례대로 정답을 1번씩 말할 수 있습니다. 만약 첫 번째 사람의 답이 틀렸다면, 다음 사람이 정답을 말할 기회가 있습니다. 퀴즈의 답을 맞으면 퀴즈를 낸 사람과 답을 맞힌 사람 둘 다 똑같이 점수를 얻습니다. 첫 번째 사람이 답을 맞히면 각 1점씩의 점수를 얻습니다. 첫 번째 사람이 틀렸고, 두 번째 사람이 답을 맞히면 각각 2점을 얻습니다. 만약 세 번째 사람이 맞히면 각각 3점을 얻게 됩니다. 만약 모두가 정답을 맞지 못했다면, 아무도 점수를 얻지 못합니다.

모두가 1번씩 퀴즈를 내고 정답 말하기와 점수 얻기를 마치면 퀴즈 라운드가 끝납니다.

## 예시

그웬이 먼저 퀴즈문제를 냅니다. “헬레나와 헨리가 결혼식을 올린 성당의 이름은?” 그웬의 왼쪽에 앉은 벤이 먼저 답을 합니다. “**노트르담 성당**”. (X) 다음으로 피터가 답을 말합니다. “**베네딕트 성당**” 네, 정답입니다. 두 번째 순서인 피터가 정답을 맞췄기 때문에 그웬과 피터가 같이 각각 2점의 점수를 얻습니다.



퀴즈 라운드가 끝나면 3회차 이야기를 마지막으로 완성한 사람의 왼쪽 사람이 새로운 선이 되고, 방송작가 토론과 강조 토론 3개를 받습니다. 새로운 인물, 장소, 사건 카드를 각각 1장씩 가져와 3회차에 사용한 카드 아래쪽에 뒷면으로 정렬해 둡니다.

1~3회차 이야기 만들기과 같은 방법으로 게임을 진행합니다.

5회차 이야기를 완성하고 나면 두 번째 퀴즈 라운드를 진행합니다.

**중요** 두 번째 퀴즈 라운드도 첫 번째 퀴즈 라운드와 같은 방법으로 진행합니다. 다만, 퀴즈 문제를 내고 답을 맞는 순서를 첫 번째 퀴즈 라운드와는 반대방향으로 진행합니다. 순서를 제외한 다른 규칙은 첫 번째 퀴즈 라운드와 같습니다.

### 퀴즈 문제 예시

“헬레나와 헨리가 결혼한 연도는?”

“애니는 헨리와 어떤 관계인가요?”

“베네딕트 성당 지하에 있는 관은 무슨 색이었나요?”

“헬레나와 헨리의 결혼식 날 날씨는 어땠을까요?”



## 게임의 종료

두 번째 퀴즈 라운드가 끝나면 즉시 게임이 종료됩니다.

가장 많은 점수를 얻은 사람이 게임에서 승리합니다. 동점이라면, 승리의 기쁨을 함께 나누세요.



- 이야기를 너무 복잡하게 만들 필요는 없습니다. 3개의 강조할 내용만 정확히 들어가 있으면 됩니다.
- 이야기를 하는 도중에 강조할 내용은 여러 번 강조해서 이야기해도 됩니다. 강조한 내용이 퀴즈 라운드에서 퀴즈를 내는 근거가 되며, 또한 정답이 됩니다. 따라서, 강조한 내용은 특별히 더 신경 써서 듣고 기억해 두면 좋습니다.
- 카드를 자세히 보면 강조할 내용 3개를 생각해 내는 게 쉽습니다. 카드에 있는 인물이나 건물, 사물에 이름을 붙이거나, 색이나 분위기 혹은 감정을 표현하면 쉽게 이야기를 만들 수 있습니다.
- 이야기가 반드시 정교하게 연결되어야 할 필요는 없습니다. 때로는 이야기의 처음과 끝이 전혀 다른 방향으로 갈 수도 있습니다.