

LOCO LAMA

TM

로꼬 라마™



게임 설명서



행복한바obao 홈페이지와 유튜브에서
게임 설명 동영상을 확인하세요.
www.happybaobab.com

• Richard James • Florianne Becker

귀여운 라마의 등에 물건을 싣고 여행을 떠날 시간입니다. 하지만 짐을
너무 많이 싣는다면 라마가 드러누워 꼴깍도 하지 않을거예요!

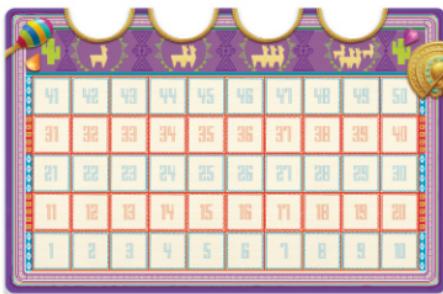
I. 게임 목표

자기 차례에 플레이어는 카드 1장을 사용하고, 지금까지 나온 카드의 합계를 크게 외칩니다. 숫자 합계가 50이 넘으면 라운드가 끝나고, 손에 남은 카드의 숫자를 모두 더한 만큼 점수를 얻습니다. 단, 자기 차례에 50을 넘긴 플레이어는 0점입니다! 4라운드를 진행한 뒤, 총 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

II. 게임 구성물



1~10 숫자 카드 4장씩



점수판 1개



-1~-9 숫자 카드 1장씩



? 카드
4장



C 카드
4장



R 카드
6장



깃털 카드
1장



플레이어 토큰 6개



점수 토큰 6개



라운드 마커 1개



III. 게임 준비

- 모든 카드를 잘 섞은 뒤, 각 플레이어에게 4장씩 나눠줍니다. 받은 카드는 다른 플레이어에게 보이지 않도록 손에 듭니다. 남은 카드는 뒷면이 보이게 더미를 만들어 테이블 중앙에 놓습니다.
- 각자 자기 색을 정한 뒤, 해당 색 플레이어 토큰을 받습니다.
- 점수판을 테이블 한쪽에 놓고, 점수 토큰을 점수판의 '1'칸 근처에 놓습니다. 라운드 마커를 점수판 위쪽의 가장 왼쪽 칸에 놓습니다.
- 가장 최근에 라마를 본 적이 있는 플레이어가 시작 플레이어가 됩니다. 아무도 라마를 실제로 본 적이 없다면 가위바위보로 정합니다.



IV. 게임 진행

게임은 총 4라운드를 진행합니다. 각 라운드는 시작 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며 아래와 같이 차례를 진행합니다.

중요 라운드를 시작할 때의 숫자 합계는 0입니다.

- 손에 있는 카드 중 1장을 선택하여 **카드 내는 곳**에 놓습니다.
 - 내려놓은 카드가 숫자 카드라면, 지금까지의 숫자 합계와 방금 낸 숫자 카드와의 합계를 계산하여 크게 말합니다. 내려놓은 카드가 숫자 카드가 아니라면, 카드 종류에 따라 특수한 효과가 발휘됩니다. 각 카드에 대한 자세한 설명은 오른쪽 표를 참고하세요.
 - 숫자 합계가 50을 넘지 않았다면, 카드 더미에서 카드 1장을 뽑고 차례를 마칩니다. 시계 방향으로 다음 플레이어가 차례를 진행합니다.
- 중요** 플레이어는 항상 카드 4장을 가지고 있어야 합니다. 단, 카드 더미에 남은 카드가 없다면 카드를 뽑지 않고 그대로 게임을 진행합니다.



카드 설명



1 ~ 10

1부터 10까지의 숫자 카드는 숫자 합계를 증가시킵니다.

예 지금 숫자 합계가 '30'일 때 '9' 카드를 내면, '39'가 됩니다.



-1 ~ -9

-1부터 -9까지의 숫자 카드는 숫자 합계를 감소시킵니다.

예 지금 숫자 합계가 '30'일 때 '-9' 카드를 내면, '21'이 됩니다.

중요 숫자 합계는 절대 0미만이 될 수 없습니다. 만약 계산한 숫자 합계가 0 미만이라면, 새로운 숫자 합계는 0이 됩니다.



자기 차례가 되었을 때, 숫자 합계가 정확히 50이라면 깃털 카드를 낼 수 있습니다. 깃털 카드를 내는 순간 즉시 라운드가 종료됩니다. 이 경우, 깃털 카드를 사용한 플레이어만 25점을 획득하며 다른 플레이어들은 점수 계산 없이 0점을 획득합니다.

중요 깃털 카드는 숫자 합계가 50이 아닐 때는 절대 낼 수 없습니다!



?

? 카드를 내면, 1부터 10중에서 숫자 하나를 정합니다.

지금 낸 ? 카드는 방금 정한 숫자 카드가 됩니다. 즉, 지금까지의 숫자 합계에, 방금 정한 숫자와의 합계를 계산하여 말합니다.



C

카드 내는 곳 맨 위에 놓인 카드를 복사합니다. ? 카드를 복사한다면, 1부터 10중에서 숫자 하나를 새로 정해서 말합니다.

중요 C 카드가 더미 맨 위에 있을 때는 C 카드를 낼 수 없습니다.

라운드를 처음 시작할 때에도 이 카드를 낼 수 없습니다.



R

R 카드를 내면, 차례 진행 방향이 지금까지와 반대로 바뀝니다 (시계방향 ↔ 시계반대방향). 새 라운드를 시작할 때는, 다시 시계 방향 순서로 차례를 진행합니다. 이 카드는 숫자 0으로 취급하며, 숫자 합계가 50인 상태에서도 낼 수 있습니다.

VI. 라운드 종료

숫자 합계가 50을 초과하거나, 깃털 카드가 사용되면 즉시 라운드가 끝납니다. 라운드가 끝나면, 이번 라운드의 점수를 계산하여 점수판에 표시합니다. 라운드 마커를 오른쪽 칸으로 옮기고, 이전 라운드에 마지막으로 카드를 낸 플레이어가 새로운 시작 플레이어가 되어 다음 라운드를 시작합니다.

점수 계산

숫자 합계가 50을 넘은 경우

라마가 무게를 못 버티고 주저앉았어요!

각자 자기 손에 남은 카드의 숫자를 모두 더합니다 (숫자가 아닌 카드는 0으로 계산합니다). 숫자의 합만큼 점수를 얻습니다. 합이 0 미만이 되어도 점수를 잃지는 않습니다.

단, 마지막으로 카드를 내서 합계 50을 넘긴 플레이어는 손에 남은 카드와 관계없이 이번 라운드에 점수를 얻지 못합니다.

점수 계산 예시

$$0 + 9 + 5 - 3 = 11 \text{ 점}$$



숫자 합계가 정확히 50일 때,
깃털 카드를 사용한 경우

귀여운 라마가 새로운 기록을 세웠어요!

깃털 카드를 사용한 플레이어만 25점을 얻습니다. 다른 플레이어는 이번 라운드에 점수를 얻지 못합니다.



VI. 게임 종료

총 4라운드를 진행한 후, 최종 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다. 점수가 같다면, 마지막 라운드의 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다. 그마저 같다면 함께 승리의 기쁨을 누립니다.

Credits

Game Design Richard James
Illustration Florianne Becker
Art Directing Ian Parovel



Game designed by
Richard James
© 2006 Evertide Games.
All Right Reserved.

