

# Snack WATCH 스낵 매치

## 게임 설명서

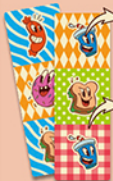


행복한바오밥 홈페이지와 유튜브에서  
게임설명 동영상 확인하세요.

[www.happybaobab.com](http://www.happybaobab.com)

## I. 게임 구성물

소풍 카드 72장



스낵(4종류)  
도넛, 샌드위치,  
소시지, 음료수

식탁보(4종류)  
빨간색, 주황색,  
초록색, 파란색

보너스 카드 8장  
(양면)



### 참고

- 소풍 카드: 각 소풍 카드는 3칸으로 나뉘어 있습니다. 각 칸에는 스낵과 식탁보가 1종류씩 표시되어 있습니다.
- 보너스 카드: 보너스 카드는 기본 게임에서는 사용하지 않습니다. 설명서 뒷면에 있는 '특별한 소풍' 고급 규칙을 참고하세요.

## II. 게임 목표

알록달록 식탁보와 맛있는 스낵들을 챙겨서 소풍을 떠나요! 같은 종류의 스낵과 식탁보가 연결되도록 소풍 카드를 배치하세요. 많이 연결할수록 높은 점수를 얻을 수 있습니다. 가장 높은 점수를 얻은 사람이 승리!

## III. 게임 준비

- 1 소풍 카드 72장을 잘 섞어서 더미를 만듭니다. 소풍 카드 더미를 모두의 손이 쉽게 닿는 위치에 놓습니다.
- 2 모두 소풍 카드를 2장씩 받습니다.

## IV. 게임 진행

게임은 총 4라운드를 진행합니다. 각 라운드는 다음 4단계를 순서대로 진행합니다. 라운드의 각 단계 진행 시, 모든 사람은 차례 구분 없이 동시에 게임을 진행합니다.

1. 소풍 카드 선택하기

2. 소풍 카드 넘기기

3. 소풍 카드 배치하기

4. 라운드 종료

## 1. 소풍 카드 선택하기

손에 있는 소풍 카드  
2장 중, 원하는 카드 1장을  
선택합니다.



## 2. 소풍 카드 넘기기

모든 사람이 카드 선택을  
완료했다면, 선택하지 않은  
소풍 카드 1장을 자기 왼쪽  
사람에게 넘겨줍니다.



## 3. 소풍 카드 배치하기

직접 선택한 소풍 카드와 넘겨받은 소풍 카드 총  
2장을 자기 앞에 배치합니다. 이때, 다음 페이지의  
**소풍 카드 배치규칙** 을 따라야 합니다.

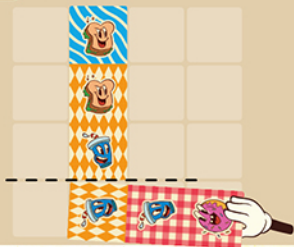
## 4. 라운드 종료

모든 사람이 자기 소풍 카드 2장을 배치했다면  
라운드가 종료됩니다. 모두 소풍 카드 더미에서 새로운  
카드 2장씩을 받습니다. 모두 카드를 받았다면 다음  
라운드를 진행합니다.

## 소풍 카드 배치 규칙

- ★ 소풍 카드를 배치하는 공간을 소풍 테이블이라고 부릅니다. 소풍 테이블의 총 크기는 4x4칸을 넘으면 안 됩니다.
  - ★ 소풍 카드를 놓을 때는 원하는 방향으로 돌려서 놓을 수 있습니다. 단, 대각선으로는 놓을 수 없고 가로나 세로로만 놓을 수 있습니다.
  - ★ 맨 처음 소풍 카드는 자유롭게 놓을 수 있습니다.
  - ★ 그 다음 소풍 카드를 놓을 때부터는 반드시 다음 두 가지 방법 중 한 가지로 배치해야 합니다.
- Ⓐ 소풍 테이블에 있는 다른 카드와 적어도 한 칸이 인접하게 배치

**예시** 인접하게 배치



- ③ 소풍 테이블에 있는 다른 카드 위나 아래에 겹쳐서 배치 (다른 카드 전체를 덮을 수도 있으며, 한 카드의 아래에 끼워 넣으면서 동시에 다른 카드를 덮을 수도 있습니다.)

**예시** 다른 카드 위에 겹쳐놓기



**예시** 다른 카드 아래에 끼워넣기



**!** 4x4 칸을 넘어가지 않도록 주의하세요!

## ♥ 게임 종료

4라운드가 끝나서 모든 사람이 소풍 카드를 8장씩 배치했다면 게임이 종료됩니다. 각자 자기 소풍 테이블에 보이는 스낵과 식탁보에 따라 점수를 계산합니다(다른 카드로 덮인 스낵/식탁보는 고려하지 않습니다).

### 점수 계산

- ◆ 자기 소풍 테이블에 보이는 그룹별로 점수를 계산합니다. 먼저 ㉠스낵 그룹 점수를 계산하고, 그다음으로 ㉡식탁보 그룹 점수를 계산합니다.

**그룹** - 가로나 세로로 인접한 같은 종류의 스낵 또는 식탁보 전체를 '그룹'이라고 합니다. 카드의 한 칸은 같은 스낵이 인접한 그룹과, 같은 식탁보가 인접한 그룹에 동시에 포함될 수도 있습니다.

- ◆ 한 그룹에 있는 스낵/식탁보 개수에서 2를 뺀 것이 해당 그룹의 점수입니다.

**중요** 스낵/식탁보 1개나 2개짜리 그룹은 0점입니다.

- ◆ 각 그룹의 점수를 모두 더한 총점수가 가장 높은 사람이 승리합니다. 동점이라면 그중 더 큰 그룹을 만든 사람이 승리합니다. 그래도 동점이라면 승리의 기쁨을 함께 나눕니다.

점수 계산 예시



㉠ 스낵 그룹 점수

- 소시지 4개 - 2 = 2점
  - 샌드위치 4개 - 2 = 2점
  - 음료수 3개 - 2 = 1점
- $2+2+1=5$  점



㉡ 식탁보 그룹 점수

- 초록색  
9개 - 2 = 7점
  - 주황색  
3개 - 2 = 1점
- $7+1=8$  점

총점

㉠ 스낵 그룹 점수 5점 + ㉡ 식탁보 그룹 점수 8점 = **13** 점



## 고급 규칙: 특별한 소풍



'특별한 소풍' 고급 규칙에서는 보너스 카드를 추가로 사용합니다. 게임이 끝나면 보너스 카드에 표시된 조건을 확인하여, 그에 따라 추가 점수를 받거나 점수를 잃습니다.

### 보너스 카드

보너스 카드는 다음과 같이 2종류로 구분되어 있습니다.



스낵/식탁보 카드

4장



득점/감점 카드

4장

## '특별한 소풍' 게임 방법

게임 진행은 기본 게임과 같지만, 게임 준비와 점수 계산 시 추가되는 규칙이 있습니다.

### I. 게임 준비

- 1 스낵/식탁보 카드 2장을 무작위로 뽑습니다.
- 2 득점/감점 카드 2장을 무작위로 뽑습니다. 원하는 득점/감점 카드를 골라서 난이도를 조절할 수도 있습니다.



**쉬움** 득점 카드(초록색) 2장을 사용합니다.

**중간** 득점 카드(초록색) 1장과 감점 카드(빨간색) 1장을 사용합니다.

**어려움** 감점 카드(빨간색) 2장을 사용합니다.

- 3 무작위로 뽑은 스낵/식탁보 카드 중 1장과 득점/감점 카드 1장씩을 조합하여 세트 2개를 만듭니다. 세트를 만든 카드는 아래 그림과 같이 스낵/식탁보 그림이 득점/감점 카드 내용 왼쪽에 보이도록 겹쳐 놓습니다.

**예시** 스낵/식탁보 조합



## II. 게임 종료 / 점수 계산

4라운드 끝나면 먼저 그룹 점수 계산을 진행합니다. 그리고 나서, 보너스 카드에 따른 점수를 추가하여 최종 점수를 계산합니다.

## 득점 카드(초록색)



조합된 스낵/식탁보를 자기 소풍 테이블에 가장 적게 가진 사람이 3점을

획득합니다. 동점이라면 해당하는 사람들 모두 3점씩 획득합니다.



자기 소풍 테이블 귀퉁이의 4칸 중에, 조합된 스낵/식탁보가

있는 칸마다 1점을 획득합니다(최대 4점).



조합된 스낵/식탁보의 그룹마다 1점을 획득합니다. 1개나

2개짜리 그룹도 모두 포함합니다.



조합된 스낵/식탁보 4개로 완성된 가로줄 또는 세로줄마다 2점을 획득합니다.

## 감점 카드(빨간색)



조합된 스낵/식탁보를 자기 소풍 테이블에 가장 많이 가진 사람이

3점을 잃습니다. 동점이라면 해당하는 사람들 모두 3점씩 잃습니다.



조합된 스낵/식탁보의 1개짜리 그룹마다 2점을 잃습니다.



자기 소풍 테이블 중앙의 4칸 중에, 조합된 스낵/식탁보가

있는 칸마다 2점을 잃습니다(최대 -8점).



조합된 스낵/식탁보의 2개짜리 그룹마다 2점을 잃습니다.



## 1인 게임 규칙



### I. 게임 목표

소풍로봇보다 더 높은 점수를 획득하세요!

### II. 게임 진행

기본 게임과는 달리, 총 8라운드를 진행합니다. 각 라운드는 다음 순서대로 진행합니다.

- 1 소풍 카드 2장 받기
- 2 소풍 카드 2장 중 1장 선택
- 3 선택한 카드를 자기 소풍 테이블에 배치
- 4 선택하지 않은 카드를 소풍로봇의 소풍 테이블에 배치

- 1 소풍로봇의 소풍 테이블에 카드를 놓을 때는, 카드의 방향을 돌리지 않고 세로 방향으로 놓습니다.

- 2 두 번째 카드를 놓을 때 부터는, 마지막 놓은 카드의 오른쪽에 나란히 놓습니다. 다른 카드와 겹치지 않게 놓습니다.



### III. 점수 계산

개인 점수는 기본 게임과 마찬가지로 계산합니다.  
보너스 카드를 사용한다면 보너스 카드 점수를  
더하거나 뺍니다.

다음과 같이 소풍로봇의 점수를  
계산하여, 당신의 점수가 더  
높다면 승리합니다!



#### 소풍로봇 점수계산

- 1 소풍로봇의 소풍 테이블에 가장 많이 보이는 스낵이 무엇인지 찾습니다. 소풍로봇은 해당 스낵의 수만큼 점수를 얻습니다.
- 2 가장 많이 보이는 식탁보에 대해서도 그 수만큼 점수를 얻습니다.
- 3 스낵과 식탁보 점수를 더하여 최종 점수를 계산합니다.
- 4 보너스 카드는 적용하지 않습니다.

### 정수 계산 예시

가장 많이 보이는 스낵은 도넛(7개)이고, 가장 많이 보이는 식탁보는 초록색(8개)이므로, 소풍로봇의 최종 점수는 7점+8점=15점입니다.



1인 게임에서도 득점/감점 카드를 선택하여 난이도를 조절할 수 있습니다.

**쉬움** 득점 카드(초록색) 2장을 사용합니다.

**중간** 득점 카드(초록색) 1장과 감점 카드(빨간색) 1장을 사용합니다.

**어려움** 감점 카드(빨간색) 2장을 사용합니다.



© 2023 Blue Orange Edition. Snack Match and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France.

