



마인드 업!

A GAME BY
MAXIME RAMBOURG
ART BY
CHRISTINE ALCOUFFE

게임 구성물

카드 총 104장

다음과 같이 구성되어 있습니다.

■ 숫자 카드 60장 1부터 60까지 (색깔마다 12장씩)



■ 득점 카드 30장 1~5점까지가 1세트 (점수마다 6장씩)



■ 목표 카드 14장 변형 규칙 게임에서만 사용 (설명서 뒷면을 참고하세요.)



게임 준비

- A 숫자 카드 60장을 모아 뒷면이 보이게 섞습니다.
- B 각 플레이어에게 숫자 카드를 무작위로 7장씩 나눠줍니다. 받은 카드는 다른 플레이어에게 공개하지 않습니다.
- C 게임에 참여하는 플레이어 수만큼 숫자 카드 더미에서 카드를 공개하여 1줄로 놓습니다. 카드의 색깔, 추가점 또는 감점과 관계없이 오름차순으로 배열합니다. 이것을 '중앙 카드 열'이라고 합니다. 각 플레이어는 득점 카드를 1세트씩 받습니다. 득점 카드 뒷면에 표시된 세트 기호 1종류를 선택하여, 해당하는 카드 5장을 받습니다(1부터 5까지). 사용하지 않은 득점 카드는 모두 상자에 넣어 놓습니다.
- D 시작 플레이어를 무작위로 선택합니다. 시작 플레이어는 자기 득점 카드 5장을 잘 섞은 뒤, 1장씩 펼쳐서 왼쪽부터 오른쪽으로 한 줄로 놓습니다. 어떤 순서대로 공개되었는지 모든 플레이어에게 알립니다.
- E 다른 모든 플레이어는 각자의 득점 카드를 시작 플레이어와 동일한 순서로 자기 앞에 놓습니다.



• 4인 게임 준비 예시 •

시작 플레이어가 무작위로 공개한 득점 카드 순서는 2-4-1-5-3입니다. 다른 플레이어들은 동일한 순서대로 득점 카드를 배치합니다.

게임 개요

<마인드 업!>에서 플레이어들은 차례마다 다른 플레이어와 경쟁하여 테이블 중앙에 있는 카드를 획득해야 합니다. 하지만 원하는 카드를 가져가는 건 쉽지 않습니다. 상대방이 어떤 카드를 사용할지 추측하고 적절한 숫자 카드를 선택해서 높은 점수를 얻을 수 있는 카드를 모으세요! 3라운드를 진행한 뒤, 총 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

게임 진행

총 3라운드 동안, 라운드마다 정해진 수의 차례를 다음과 같이 진행합니다.

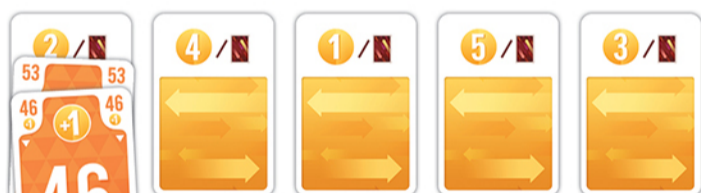
1라운드: 6번 / 2라운드: 7번 / 3라운드: 8번

- 1 차례마다 모든 플레이어는 동시에 손에서 카드 1장을 골라 뒷면이 보이게 자기 앞에 놓습니다.
- 2 모든 플레이어가 카드를 골랐다면, 고른 카드를 모두 공개합니다.
- 3 공개한 카드는 중앙 카드 열 바로 아래에 오름차순으로 줄지어 놓습니다. 즉, 플레이어들이 낸 카드 중 가장 작은 숫자 카드를 중앙 카드 열 가장 왼쪽 카드 아래에, 가장 큰 숫자 카드를 가장 오른쪽 카드 아래에 놓습니다.

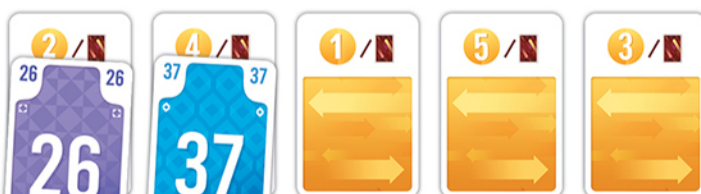


- 4 각 플레이어는 중앙 카드 열에 있는 카드 중, 자신이 방금 낸 숫자 카드 바로 위에 있는 것을 가져옵니다.
- 5 가져온 카드는 다음 규칙에 따라 자신의 득점 카드 중 하나에 놓습니다.

- 1 가져온 카드와 같은 색의 카드를 이미 1장 이상 가지고 있으면, 가져온 카드를 그 위에 놓습니다.
- 2 가지고 있지 않은 색이라면, 숫자 카드가 놓여있지 않은 가장 왼쪽 득점 카드 위에 놓습니다.



- 1 라운드의 2번째 차례에 46번 카드를 가져왔습니다. 이미 주황색 카드를 가지고 있으므로, 1번째 득점 카드(2점)에 겹쳐 놓습니다. 같은 색의 카드를 놓을 때는, 아래 놓인 카드 윗부분이 보이도록 놓으면 몇 장이 놓였는지 쉽게 알 수 있습니다.



- 2 37번 카드를 가져왔습니다. 아직 파란색 카드가 놓인 득점 카드가 없습니다. 따라서 이번에 가져온 카드를 비어있는 가장 왼쪽 득점 카드, 즉 2번째 득점 카드(4점)에 놓습니다.

- 6 이번 차례에 사용한 카드는 테이블 중앙에 그대로 둡니다. 이 카드들이 다음 차례의 중앙 카드 열이 됩니다.

모든 플레이어가 손에 카드가 1장만 남을 때까지 여러 차례를 반복하여 플레이합니다. 손에 카드가 1장만 남으면 라운드가 끝나고, 손에 남은 카드는 중앙 카드 열에서 가져온 것처럼 자기 득점 카드에 놓습니다.

점수 계산

라운드가 끝나면 각 플레이어는 다음 순서에 따라 자기 득점 카드에 놓은 카드의 점수를 계산합니다.

- 1 먼저 색깔별 점수를 계산합니다. 득점 카드에 표시된 점수와, 해당 득점 카드에 놓인 숫자 카드의 수를 곱합니다. 색깔별로 점수를 계산한 뒤 모두 더합니다.
- 2 그런 다음, 숫자 카드의 각 추가점(노란색 원)과 감점(빨간색 원)에 따라 점수를 더하고 뺍니다.

모든 플레이어의 점수를 계산하여 기록했다면, 새 라운드를 시작합니다. 3번째 라운드까지 플레이 했다면 게임이 종료됩니다.



- 1 먼저 각 색깔에 대한 점수를 계산합니다. 보라색 4점(카드 2장 X 2점), 파란색 4점(카드 1장 X 4점), 초록색 1점(카드 1장 X 1점), 주황색 15점(카드 3장 X 5점)을 획득했습니다. 마지막 칸은 비어있으므로 0점(카드 0장 X 3점)입니다. 획득한 색깔 점수는 총 24점입니다.
- 2 이제 숫자 카드에 표시된 추가점과 감점을 계산합니다. 보너스 점수 '+1점'을 획득했습니다. (+2 -1 -1 +1 =) 따라서 이번 라운드의 총 점수는 25점(24+1)입니다.

다음 라운드 준비

- 1 지난 라운드에 플레이어들이 낸 카드가 다음 라운드의 새로운 중앙 카드 열이 됩니다.
- 2 모든 플레이어는 완전히 새로운 카드를 받는 대신, 각자 현재 자기 득점 카드에 놓여 있는 숫자 카드를 손으로 가져옵니다. 그리고 추가로 숫자 카드 더미에서 카드 1장을 뽑습니다. 즉, 2번째 라운드는 8장의 카드로, 3번째 라운드는 9장의 카드로 라운드를 진행합니다.
- 3 다음 시작 플레이어를 정하고, 해당 플레이어가 다시 무작위로 득점 카드의 순서를 정합니다. 각 플레이어는 동일한 순서대로 카드를 재배치합니다.

이제 새로운 라운드를 시작합니다.

게임 종료

3번째 라운드 점수계산이 끝나면, 플레이어는 각 라운드에서 획득한 점수를 모두 더합니다. 점수 총합이 가장 높은 플레이어가 승리합니다. 동점이라면 마지막 라운드에서 더 높은 점수를 획득한 플레이어가 승리합니다. 그래도 동점이라면, 동점인 플레이어들이 함께 승리의 기쁨을 나눕니다.

Credits

게임 디자인 | Maxime Rambourg
 일러스트 | Christine Alcouffe
 출판 | Catch Up Games
 배급 | Blackrock Games
 프로젝트 관리자 | Sébastien Kihm
 레이아웃 | Jérôme Soleil
 생산 관리자 | Benoît Stella (Synergy Games)
 한국어판 제작 | (주)행복한바오밥



목표 카드 변형 규칙

게임에 익숙해졌다면 목표 카드 변형 규칙을 사용할 수 있습니다.

게임 시작 시, 목표 카드 14장을 모두 섞습니다. 각 라운드를 시작할 때마다 무작위로 목표 카드 1장을 공개하고 플레이 영역 근처에 놓습니다. 점수를 계산할 때, 각 플레이어는 자기 득점 카드에 놓인 숫자 카드가 목표 카드에 표시된 조건에 해당하는지 확인합니다.

조건에 해당하면, 해당 목표 카드에 표시된 추가점 또는 감점을 자기 라운드 점수에 더합니다.

모든 플레이어가 목표 카드의 조건을 확인했다면, 그 카드를 버리고 새로운 목표 카드를 뽑습니다.

게임 난이도를 더 높이고 싶다면, 라운드마다 목표 카드를 여러 장 공개할 수 있습니다(최대 5장). 이때, 동시에 공개하는 목표 카드는 오른쪽 하단의 문자가 모두 달라야 합니다.

3장 이상의 카드를 동시에 공개할 때는, 라운드마다 새로운 목표 카드를 공개하지 않습니다. 처음 공개한 목표 카드를 모든 라운드에 공통으로 사용합니다.

- | | |
|--|--|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |