

로미 라이미

로미 라이미는 라미 스타일의 카드 게임으로, 카드를 모아 목표를 달성하는 게임입니다. 펼쳐진 트로피와 무늬 보너스를 잘 살피서 점수를 높이고, 조커를 현명하게 사용하여 최대한 많은 목표를 달성하세요!

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

14+ 2-4 30'

게임 구성물

- 4가지 무늬의 숫자 카드 92장
하트, 다이아몬드, 체리, 클로버
- 목표 카드 36장
- 트로피 토큰 4개 (양면)
- 조커 토큰 4개
- 시작 플레이어 토큰

게임 준비

1. 목표 카드와 숫자 카드를 구분하여 두 개의 카드 더미를 만듭니다.
2. 두 카드 더미를 각각 섞습니다.
3. 각 플레이어에게 숫자 카드를 3장씩 나눠줍니다.
4. 각 카드 더미에서 다음과 같은 수의 카드를 펼칩니다:
 - a 목표 카드 4장
 - b 숫자 카드 6장
5. 트로피 토큰 4개를 목표 카드 위쪽에 펼쳐놓습니다. 트로피 토큰의 어느쪽 면을 사용할지 무작위로 선택합니다.
6. 각 플레이어는 조커 토큰을 1개씩 받습니다.

게임 목표

게임의 목표는 가장 높은 점수를 획득하는 것입니다. 이를 위해 플레이어는 다음 사항을 고려하여 카드를 모으고 목표 카드를 달성해야 합니다.

- 목표 카드의 점수
- 이번 게임의 트로피 토큰
- 목표 카드와 관련된 무늬 보너스

게임 진행

무작위로 시작 플레이어를 정하고, 해당 플레이어가 시작 플레이어 토큰을 받고 게임을 시작합니다. 시계 방향으로 돌아가며 차례를 진행합니다. 각 차례는 3단계로 구성되며, 다음 순서대로 진행합니다:

1 (필수) 펼쳐진 숫자 카드 중에서 숫자가 같거나 무늬가 같은 숫자 카드를 최대 3장까지 가져옵니다.

예: 플레이어는 다음 중 한 세트를 가져갈 수 있습니다:

- a. 5 카드 2장
- b. 다이아몬드 카드 3장
- c. 4 카드 2장
- d. 아무 숫자 카드 1장

2 (선택) 펼쳐진 목표 카드 중 1개 이상을 달성합니다. 각 목표 카드에 표시된 모든 카드 조합을 만들어야 합니다(뒷면 '카드 조합' 참고).

목표 카드: 4 of hearts, 4 of clubs

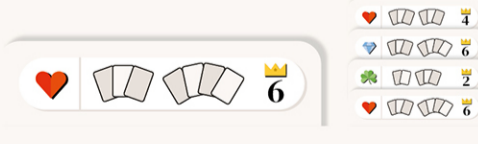
임의의 숫자 카드 페어: 1 of hearts, 1 of cherries

조커 토큰: 각 플레이어는 게임 중 단 한 번, 목표 카드 달성에 필요한 카드 1장을 대신하여 조커 토큰을 사용할 수 있습니다. 사용한 조커 토큰은 게임 상자에 돌려놓습니다.

• 중요: 조커 토큰은 무늬 보너스에 포함되지 않습니다.

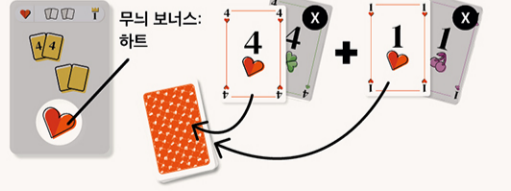
달성한 목표

- 목표를 달성했다면 다음과 같이 진행합니다:
1. 달성한 목표 카드를 자기 앞에 모아놓습니다. 목표 카드 상단의 보너스 무늬, 카드 조합 기호, 획득 점수가 보이도록 겹쳐 놓습니다.
 2. 무늬 보너스에 해당하는 숫자 카드를 따로 보관합니다. (오른쪽 '무늬 보너스' 참고)



무늬 보너스

방금 달성한 목표 카드의 무늬 보너스를 확인합니다. 목표 카드를 달성하는 데 사용한 숫자 카드 중, 무늬 보너스와 일치하는 무늬의 카드들을 달성한 목표 카드 옆에 뒤집어 보관합니다. 게임 종료 시, 이렇게 보관한 카드마다 1점을 획득합니다. 사용한 다른 무늬의 숫자 카드는 버린 카드 더미에 놓습니다.



- 3 (필수)** 목표 카드와 숫자 카드를 다시 펼치고, 손에 있는 카드 장수를 확인합니다.
- 목표 카드를 4장이 될 때까지 펼칩니다.
 - 숫자 카드를 6장이 될 때까지 펼칩니다.
 - 자신의 턴이 끝날 때, 자기 손에는 최소 3장, 최대 10장의 카드가 있어야 합니다.

- 카드가 3장 미만이라면, 숫자 카드 더미에서 카드를 뽑아 손에 있는 카드를 3장으로 보충합니다.
- 10장이 넘으면, 손에 있는 카드가 10장이 되도록 원하는 카드를 버립니다.

트로피

트로피는 각 트로피에 표시된 해당 기호가 가장 많은 플레이어가 획득합니다(무늬 보너스 카드에 있는 기호는 포함하지 않음).

1. 트로피에 무늬가 표시된 경우,
달성한 목표 카드들에 해당 무늬를 가장 많이 보유한 플레이어가 트로피를 획득합니다.



예를 들어, '하트' 트로피는 각자 달성한 목표 카드에 '하트' 기호가 가장 많은 플레이어에게 주어집니다.



2. 트로피에 카드 조합이 표시된 경우,
달성한 목표 카드들에 해당 유형의 조합을 가장 많이 보유한 플레이어가 트로피를 획득합니다.



3장 콤보 트로피는 각자 달성한 목표 카드에 카드 3장 기호가 가장 많은 플레이어에게 주어집니다.



동점일 경우, 아무도 해당 트로피를 받지 못합니다.

트로피 종류는 다음과 같습니다:



게임 종료

플레이어 수에 따라, 어느 한 플레이어가 정해진 수의 목표를 달성하면 해당 라운드까지 진행된 뒤 게임이 종료됩니다(시작 플레이어의 오른쪽 플레이어까지 차례 진행). 그 뒤, 점수 계산을 진행합니다.

- 4인 - 목표 카드 5장
- 3인 - 목표 카드 6장
- 2인 - 목표 카드 7장

점수 계산

가장 높은 점수를 획득한 플레이어가 게임에서 승리합니다. 플레이어는 달성한 목표 카드에 따라 다음과 같이 점수를 계산합니다. 동점일 경우, 무늬 보너스 카드가 더 많은 플레이어가 승리합니다.

트로피
획득한 모든 트로피에 해당하는 점수 획득

목표 점수 6
목표 카드의 오른쪽 상단에 있는 점수 획득

무늬 보너스 카드
무늬 보너스 더미에 있는 카드 1장마다 1점 획득

미사용 조커 토큰
조커 토큰이 남아 있으면 1점 획득

보람

- 트로피: + 3점
- 트로피: + 5점
- 목표 점수: + 24점
- 무늬 보너스 카드: + 6점
- 미사용 조커 토큰: = 38점

태형

- 트로피: + 3점
- 트로피: + 2점
- 목표 점수: + 18점
- 무늬 보너스 카드: + 5점
- 미사용 조커 토큰: + 1점
- 총점: = 29점

카드 조합

목표를 달성하려면 목표 카드에 표시된 모든 카드 조합을 만들어야 합니다. 각 목표 카드에는 아래에 설명된 카드 조합 중 1가지 또는 2가지가 표시되어 있습니다.

• **중요:** 카드 조합에는 숫자만 필요합니다. 무늬는 선택 사항으로, 오직 무늬 보너스를 받을 때만 필요합니다. 따라서 원한다면 '4장 스트레이트'를 서로 다른 4가지 무늬의 카드로 만들 수도 있습니다.



페어
같은 숫자 카드 2장



지정 페어
특정 숫자 카드 2장



트리플
같은 숫자 카드 3장



포카드
같은 숫자 카드 4장



3장 스트레이트
연속된 숫자 카드 3장



4장 스트레이트
연속된 숫자 카드 4장



5장 스트레이트
연속된 숫자 카드 5장



파이브카드
같은 숫자 카드 5장

참고:
→ 스트레이트는 반드시 연속된 숫자로 만들어야 합니다.



→ 모든 페어, 트리플, 포카드, 파이브카드는 무늬와 관계없이 같은 숫자로 만들어야 합니다.

'페어 2개' 조합의 경우, 플레이어는 같은 숫자의 카드를 사용하여 여러 쌍을 만들 수 있습니다.

예를 들어, 플레이어가 '2' 카드 4장을 가지고 있다면, 포카드 1개를 만들거나 페어 2개를 만들 수 있습니다.



크레딧

게임 디자이너: Antoine Lefebvre
스튜디오 책임자: Joël Gagnon
프로젝트 매니저: Catherine Parent
일러스트레이터 & 그래픽 디자이너: Fanny Saulnier
편집: Matthew Legault
한국어판 발행: 행복함바오밥



더 많은 행복함바오밥 게임이 궁금하다면!



Published by:
© 2023 · Groupe Randolph Inc
433 rue Chabanel O, suite 1109,
H2N 2J9, Montréal (Qc) Canada
All rights reserved.

