

규칙서

게임 디자인 Christoph Cantzler, Torsten Marold
2명부터 6명까지. 8세 이상을 위한 게임

주사위 풀 파티



Tip: 주사위를 잃어버리지 않도록, 개봉 후에는 동봉된 주머니에 보관하세요

구성품

풀장 1개 (상자 뚜껑)
풀장 덮개 1개 (상자 밑면)

주사위 12개 (작은 주사위 6개, 약간 큰 주사위 6개)
점수 시트 묶음 1개 (양면으로 30장)

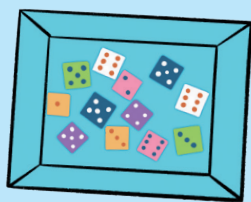
게임의 목표

주사위를 풀장에 던지고, 잘 흔든 뒤, 파티를 시작하세요!
풀 안에 있는 주사위의 색깔과 결과를 유심히 관찰하세요.
오직 짧은 순간만 주어집니다!

다 보셨나요? 그럼 점수를 낼 주사위 종류를 하나 선택해야 합니다. 우아한 백조처럼 점수를 얻을까요, 아니면 물보라만 튀는 실패일까요?

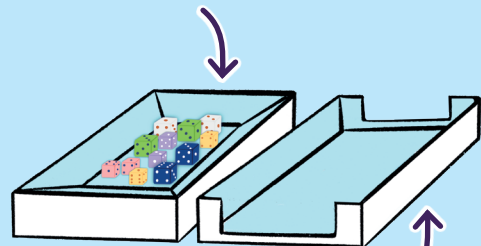
총 12라운드 동안, 매 라운드마다 주사위를 다시 굴리고 새로운 점수 항목을 선택해야 합니다.

총 12가지 항목이 있으며, 각 항목은 **게임 중 한 번만** 선택할 수 있습니다.
날카로운 관찰력(그리고 약간의 운)이 승리의 열쇠입니다!



준비

▶상자의 뚜껑을 뒤집어 테이블 위에 두고 그 안에 주사위를 모두 던집니다. 이것이 **풀장**입니다



▶ 상자의 밑부분을 그 옆에 둡니다. 이것이 **풀장 덮개**입니다.

▶ 각 플레이어는 **점수 시트 1장**을 받고 펜을 준비합니다.

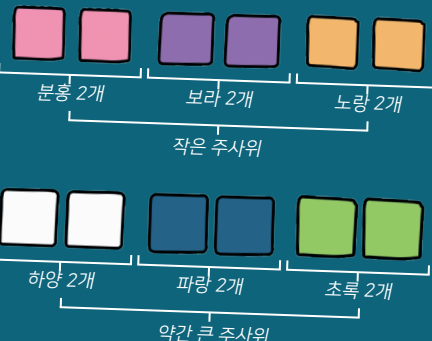


▶ 마지막으로 수영을 한 사람이 첫 번째 플레이어가 되어서 **풀장(뚜껑), 주사위, 덮개**를 모두 가져갑니다.

이제 게임을 시작하세요!

주사위 12개

총 6쌍의 주사위가 있습니다. 각 쌍은 고유한 색깔을 가지며, 약간 다른 두 가지 크기 중 하나입니다.



점수 시트

12가지 점수 항목은 시트 맨 왼쪽에 세로로 나열되어 있습니다. (세부 내용은 규칙서 뒷면 참고)

각 항목 네모 칸에 해당 라운드에서 획득한 점수를 기입합니다. 각 항목은 한 번만 사용할 수 있으며, 한 게임에서는 세로 한 줄만 사용합니다. (따라서, 시트 한 면당 네 번까지 게임을 기록할 수 있습니다.)



참고: 스마트폰에서 Deep Print Games App을 사용하여 가상 점수 시트를 이용할 수 있습니다. (규칙서 뒷면 하단에 있는 QR 코드를 스캔하세요.)

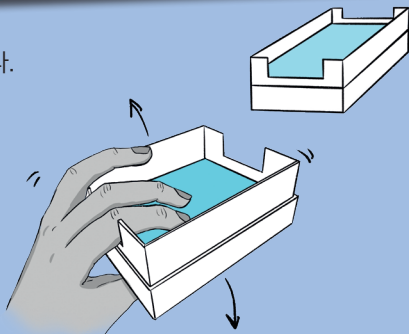
라운드 진행

1) 흔들고, 보고, 기억하세요

풀장 덮개의 안쪽이 위를 향하도록 하여, 풀장 위를 덮습니다. 이제 주사위가 덮개로 덮여 있는 상태입니다.

그런 다음, 양손으로 상자를 잡고 강하게 흔들어주세요! 파티 답게 강렬하게 흔들어 주세요!

주사위를 충분히 흔들었다면, **덮개를 열지 말고 그대로** 테이블 위에 놓으세요. 그 뒤, 주사위가 겹치거나 기울지 않고 평평하게 놓이도록 풀장을 한번 살짝 흔들어 줍니다.

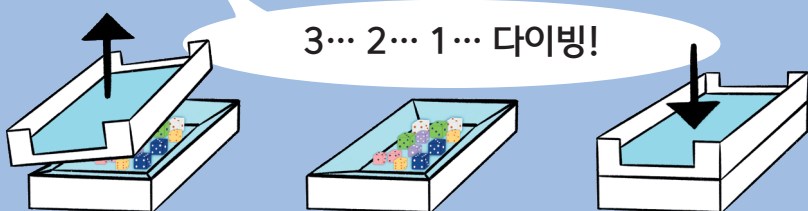


이제 모든 플레이어가 동시에 풀장을 바라봅니다.

풀장을 흔든 플레이어가 덮개를 열고 약 3초에 걸쳐 천천히 외칩니다:

“3... 2... 1... 다이빙!” 그 후, 다시 덮개를 덮습니다.

이 짧은 순간 동안 어떤 주사위가 가장 많은 점수를 줄 수 있을지 최대한 집중하고 판단하세요.
주의: 주사위가 겹치거나 기울어져 있다면, 다시 흔드는 단계로 돌아갑니다.



중요: 모든 사람이 주사위를 쉽게 볼 수 있어야 합니다. 누구의 시야도 가리지 않도록 주의하세요.

2) 항목 선택

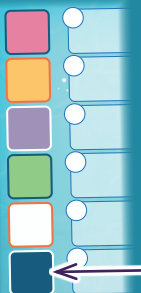
폴장 덮개를 다시 덮은 후, 모든 플레이어는 다음과 같이 진행합니다:
자신의 점수 시트를 보고, 항목 중 하나를 선택합니다
(아래 '항목'내용 참고). 선택한 항목의 작은 원에 X 표시를 합니다.

이번 게임에서 아직 점수를 적지 않은 항목만 선택할 수 있습니다.
당신이 무엇을 선택 했는지 다른 사람들이 보지 못하게 하세요.
필요하다면 손으로 가려도 됩니다.

3) 점수 계산

모든 플레이어가 항목을 선택/표시했다면, 다시 폴장의 덮개를 엽니다.
각 플레이어는 폴장의 주사위를 확인해서 자신이 선택한 항목의 점수를
계산하고, 점수 시트에서 방금 적은 X 옆에 계산한 점수를 적습니다.

항목



점수 시트 맨 위의 여섯 개 항목은 주사위 색깔에 따라서 점수를 획득합니다.

선택한 색깔의 두 주사위 눈금을 더한 값을 점수로 적습니다.

계산 예시  → 

참고: 항목의 테두리 색은 주사위의 눈의 색과 같습니다.



같은 색깔이면서 눈까지 같게 나온 주사위 두 개씩을 짝지어 보세요.
이런 주사위 한 쌍당 10점을 획득합니다. 눈의 값에 상관없이,
같은 색깔의 주사위 두 개의 눈이 같기만 하면 됩니다.

계산 예시  +  → 



색깔과 상관없이 눈이 1 (1), 2 (2), 3 (3)인 모든 주사위의 눈을
모두 더해서 점수로 기록합니다.

계산 예시  → 



4 (4), 5 (5), 6 (6) 중 하나를 선택한 뒤, 그 숫자가 나온 모든 주사위의
눈을 더합니다. 색깔은 상관없으며, 그 총합을 점수로 적습니다.

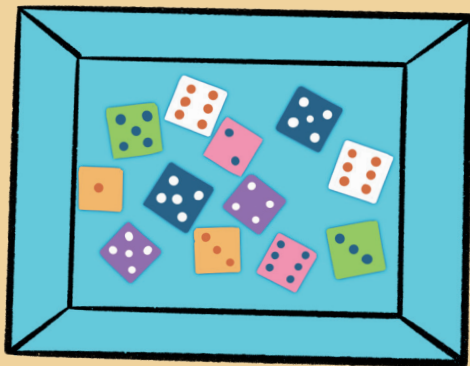
계산 예시  → 



풀 파티 : 주사위 12개의 눈을 모두 더한 값을 점수로 기록합니다.

예시:

모든 플레이어가 항목을 고른 후, 폴장 덮개를 열었을 때 주사위가 다음과 같이 나왔습니다:



상우는 노란색 주사위를 선택해 총 4점을 기록했습니다.

범찬은 숫자 5 (5)를 선택해 20점을 적었습니다.

유경은 같은 색과 같은 눈의 주사위 두 쌍으로 20점을 기록했습니다 ( 으로 10점,  으로 10점).

주영은 "풀 파티" 항목을 선택해, 모든 주사위 합인 51점을 기록했습니다.

4) 다음 라운드

이번 라운드에서 폴장을 흔든 사람의 왼쪽 사람이 폴장, 주사위, 덮개를
받아서 1단계 "흔들고, 보고, 기억하세요"부터 새 라운드를 시작합니다.

게임 종료

12라운드에서는 폴장을 흔든 직후 바로 3단계인 "점수 계산"을 진행합니다.
각 플레이어는 남은 마지막 항목의 획득 점수를 기록합니다.
그 후, 점수 시트 하단에 자신의 총점을 계산해서 적습니다.
가장 높은 총점을 기록한 플레이어가 승리합니다.
만약 동점일 경우, 풀 파티 항목 점수가 더 높은 플레이어가 승리합니다.

그래도 동점이면 공동 승리입니다.



편리한 점수 기록을 위해 원 제작사인 **Deep Print Games**의 앱을 이용해 보세요.
앱 실행 후 'Dice Pool Party'를 선택한 뒤, 'Score Sheet'를 클릭하면 됩니다.
앱 스토어와 구글 플레이에서 무료로 다운로드하실 수 있습니다.



Game design: Christoph Cantzler, Torsten Marold
Artwork: Annika Heller
Development/Editing: Kaddy Arendt, Viktor Kobilke
한글판 제작: 보드엠 팩토리

© 2025 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7,
12159 Berlin, Germany. All rights reserved.

www.deep-print-games.com



boardmfactory.com boardm.co.kr

v1.0 All rights reserved. Reprinting or publishing of the rule sheet, game components, or illustrations is prohibited without prior permission.