

변형 규칙

A. 더 많은 단어 카드 조합

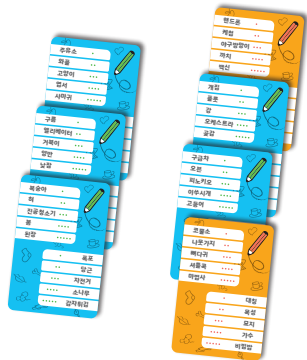
자기 차례에 카드 더미에서 단어 카드를 2장이 아니라 **2~4장 중 원하는 장수만큼 가져옵니다.** 가져온 카드를 각각 원하는 면으로 겹쳐서 손에 집니다. 여러 색깔 면이 번갈아 보여도 상관없습니다.

최종적으로 맨 위에서부터 단어 스무 개만 읽으면 됩니다.

B. 상급 게임 (4명 이상)

① 단어 스무 개를 다 읽은 후에, 나머지 사람들은 자기 메모장을 오른쪽 사람에게 넘깁니다. 단어를 읽은 사람은 제외하고 나머지 사람들끼리 메모장을 주고받아서 각자 다른 사람이 작성한 메모장을 가집니다.

② 번호를 질문받은 사람은 단어를 맞히면 마찬가지로 2점을 얻고, 그 사람이 가지고 있는 메모장의 원래 주인도 1점을 얻습니다. 그 사람이 단어를 틀려서 누군가 종을 치고 단어를 맞히면, 종을 치고 맞힌 사람과 그 사람이 가지고 있는 메모장의 원래 주인이 둘 다 1점을 얻습니다.



C. 스피드캐치 게임

① 단어를 읽은 사람은 순서대로 질문하는 것이 아니라 **모두에게 질문을 합니다.** 가장 빨리 종을 친 사람만 도전할 수 있습니다. 종을 친 사람은 단어를 맞히면 2점을 얻고 틀리면 1점을 잃습니다.

② 자신을 제외한 사람 수의 3배만큼 질문합니다. 예를 들어, 4명 게임의 경우 자기 차례에 9번 질문합니다.

D. 메모 공개 게임

① 단어 스무 개를 다 읽은 후에, 단어를 읽은 사람은 모두의 메모장을 모아 잘 섞어서 종 주변에 무작위로 둥글게 늘어 놓습니다.

② 그 이후는 (C)스피드 캐치 게임 방법과 같습니다.



CREDITS

게임 디자이너: Edward Chan
게임 일러스트레이터: Johnnie Lam
그래픽 디자이너: Joseph Kim, Agsty Im
번역: Tylor Kim
프로듀서: Marco Jung

'Scribble Time 스크리블 타임'은 Capstone과 만두게임즈의 계약에 의해 출판된 공식 한국어판으로 무단복제 및 도용은 민형사상의 처벌을 받을 수 있습니다. 게임에 대한 문의와 제안은 홈페이지를 통해 알려주세요.
www.mandooames.com



© 2021. Capstone (HK) Ltd.
All right reserved.



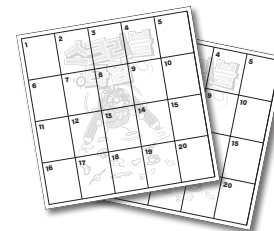
인간의 기억력에는 한계가 있습니다. 단어 20개를 무작정 외우는 것은 너무 어려운 일이죠. 하지만, 그림으로 메모를 한다면 어떨까요? 물론, 메모할 시간이 조금 부족하다는 건 비밀!

구성물

단어 카드 60장



메모장 1권



규칙서 1부



연필 5개



종 1개



점수 토큰 60개
(1점 20개, 2점 20개, 5점 10개, 10점 10개)



게임 목적

한 사람은 단어 카드를 들고 단어 스무 개를 한 개씩 빠르게 읽습니다. 나머지 사람들은 단어를 듣고 메모장에 그림을 그려 메모합니다. 메모장을 보고 단어를 떠올려내서 맞히면 점수를 얻을 수 있습니다. 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

게임 준비

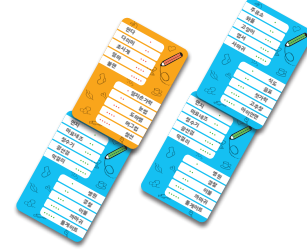
- 1 단어 카드를 전부 모아서 잘 섞은 후 한 더미로 쌓습니다.
- 2 점수 토큰은 테이블 한쪽에 모아 놓습니다.
- 3 종을 테이블 한가운데에 놓습니다.
- 4 가장 최근에 낙서를 한 사람부터 차례를 진행합니다.
- 5 자기 차례가 아닌 나머지 사람들은 각자 연필 1개와 메모장 1장을 가져옵니다.



게임 방법

- 1 자기 차례에는 카드 더미에서 단어 카드 2장을 가져옵니다. 가져온 카드를 원하는 면으로 오른쪽 그림과 같이 연결되게 손에 듭니다.

같은 색깔 면이 보이게 손에 들 수도 있고 서로 다른 색깔 면이 보이게 들 수도 있습니다. 단어 스무 개가 한 줄로 나란히 보이기만 하면 됩니다.



- 2 자기 차례인 사람은 "준비!", "시작!"이라고 말하고 카드에 적힌 단어를 맨 위에서부터 1개씩 읽어 내려갑니다. 1~3초에 단어 1개씩 일정한 속도로 읽는 것을 추천합니다. 읽을 때, 단어 앞에 번호를 붙여서 읽어야 합니다. 예를 들어 "1번 사과, 2번 양탄자, ..."와 같은 방식으로 읽습니다.

TIP : QR코드를 통해 1초에서 3초까지 시간을 조절할 수 있는 초시계를 사용해 보세요!



- 3 나머지 사람들은 그 단어를 떠올려내기 위해 메모장의 해당 번호 칸에 그림을 그립니다. 원하는 아무것이나 그려 넣을 수 있지만, 글자나 숫자를 적어서는 안 됩니다.
- 4 자기 차례인 사람은 단어 스무 개를 다 읽고 나서 자기 왼쪽에 앉은 사람에게 번호 하나를 골라 어떤 단어였는지 물어봅니다. 예를 들어 "9번은 뭐였지?"와 같이 묻습니다.



- 5 단어를 맞히면, 맞힌 사람이 2점을 얻습니다. 얻은 점수만큼 점수 토큰을 가져옵니다. 틀리면, 그 사람은 점수를 얻지 못하며, 나머지 사람들 중에 가장 빨리 종을 친 한 명만 도전할 수 있습니다. 그렇게 도전하여 맞힌 사람은 1점을 얻습니다. 하지만 그렇게 도전하여 틀리면 1점을 잃습니다. (가진 점수 토큰이 없다면 점수를 잃지 않습니다.)
- 6 단어를 읽은 사람은 시계 방향으로 다음 사람에게 다른 번호 하나를 골라 어떤 단어인지 묻고 마찬가지로 방법으로 점수를 계산합니다.

중요 : 단어를 읽은 사람은 답이 맞았는지 틀렸는지만 알려 줍니다. 어떤 단어였는지 정답을 알려줘서는 안 됩니다.

- 7 모두에게 단어를 세 번씩 물어보고 나면, 단어를 읽은 사람도 아래와 같이 점수를 얻습니다. 참고: 종을 치고 도전한 결과는 반영하지 않습니다.

물어본 단어를 전부 다른 사람들이 맞혔다면	-3점
맞히지 못한 단어가 일부 있긴 하지만 절반 넘게 맞혔다면	3점
다른 사람들이 단어의 절반 이상을 맞히지 못했다면	0점

- 8 단어를 읽은 사람이 위와 같이 점수를 계산하고 나면, 시계 방향으로 다음 사람에게 차례가 넘어갑니다.
- 9 모두가 한 번씩 차례를 진행하고 나면 게임이 끝납니다. 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.