[게임 규칙서]

BOOST YOUR ADAPTABILITY

FLEXIQ®

PLAY • ADAPT • GROW

게임
규칙서

RAPTOR RACE
랩터 레이스

2-5 | 6+ | 20'

게임 목표

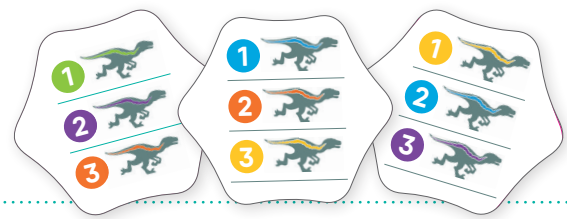
선사 시대의 벨로키랍토르(랩터) 경주에 참여해 자신이 응원하는 랩터가 앞서 나가도록 만들어야 합니다.

경주가 끝났을 때 자기 카드에 표시된 랩터들이 순위권에 들도록 차근차근 랩터를 앞으로 보내세요.

다른 사람들이 랩터를 어떻게 움직이는지를 잘 살펴야 하며, 때로는 랩터를 티라노사우루스의 힘으로 뒤로 보내거나 경주로에 표시된 가속 기호를 사용해 앞으로 치고 나가도록 만들어야 합니다. 랩터 중 하나가 결승점에 도달하면 즉시 게임이 끝나고, 자기 카드와 랩터의 순위를 비교해 점수를 계산합니다. 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다!

게임 준비

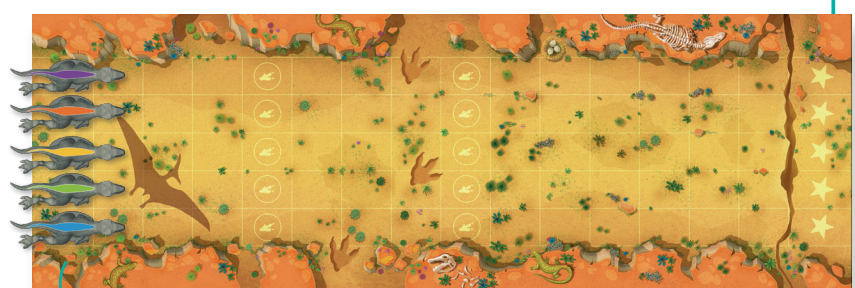
- 양면 게임판을 난이도에 맞는 면으로 펼치고 시작 위치에 랩터 말 5개를 무작위 순서로 하나씩 놓습니다.
  - 기본 난이도로 게임을 한다면, 게임판을 '사막' 면으로 펼칩니다. 주사위는 발자국 주사위 4개만 사용합니다.
  - 숙련 난이도로 게임을 한다면, 게임판을 '정글' 면으로 펼칩니다. 주사위는 5개 모두 사용합니다.
- 모든 순위 카드를 뒷면인 채로 섞고, 각자 1장씩 뽑습니다. 뽑은 카드의 내용을 자신만 확인한 뒤 자기 앞에 뒷면으로 둡니다. 자기 카드의 내용은 게임 중 언제든 다시 볼 수 있습니다.



게임 진행 & 적응력 향상

1 사막 규칙 (기본 난이도)

사막 면을 사용하면 랩터들이 자기 레인(경로)으로만 달립니다.
즉, 모든 랩터는 직선 경로로만 움직입니다.
가장 어린 사람부터 시작해 시계 방향 순서로 한 번씩 차례를 진행하며,
자기 차례에는 발자국 주사위 4개를 굴립니다.
원한다면 주사위를 최대 3번까지 다시 굴릴 수 있지만, 굴릴 때마다
주사위를 1개 이상 보관하고 나머지 주사위만 다시 굴려야 합니다.
한 번 보관한 주사위는 다시 굴릴 수 없습니다.
주사위 결과가 확정되면 그 결과에 따라 랩터를 움직입니다.



시작 위치

랩터 이동

원하는 순서대로 주사위를 하나씩 사용해 랩터를 움직입니다.

- 사용한 주사위에 표시된 발자국과 색깔이 같은 랩터를 1칸 앞으로 보냅니다.
- 빨간색 티라노사우루스 발자국이 나온 주사위를 사용하면 원하는 랩터 한 마리를 1칸 뒤로 보냅니다.
  티라노사우루스 발자국이 여러 개 나왔다면 그 주사위들을 모두 랩터 한 마리에 사용해도 되고, 여러 랩터에 나눠서 사용해도 됩니다.
- 랩터가 앞이나 뒤로 가던 도중 가속 기호가 표시된 칸에 도달하면 즉시 다른 랩터 한 마리를 골라 1칸 앞으로 보냅니다.

가속

적응력 향상에 도움이 되는 규칙에는 이 기호가 표시되어 있습니다.

❷ 정글 규칙 (숙련 난이도)

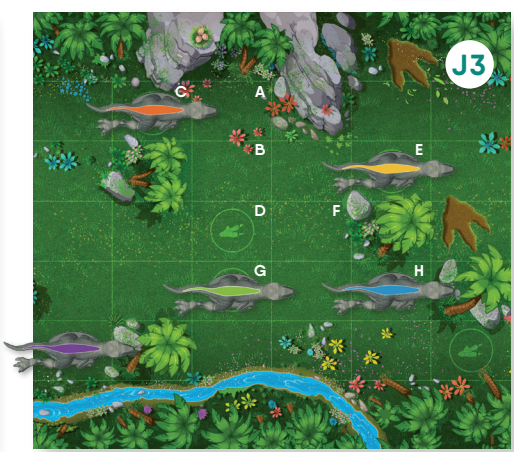
정글 면을 사용하면 나무나 바위 같은 장애물이 추가되어 랩터들이 레인을 바꾸며 달려야 할 수도 있습니다. 추가된 화살표 주사위를 현명하게 사용하세요.

기본 난이도와 동일하게 준비하고 진행하지만 주사위를 굴릴 때 화살표 주사위까지 더해 5개를 굴립니다. 주사위는 최대 4번까지 다시 굴릴 수 있으며, 화살표 주사위도 발자국 주사위와 똑같이 다시 굴리거나 보관할 수 있습니다. 화살표 주사위에는 화살표가 0-2개 표시되어 있으며, 발자국 주사위 또는 가속 칸과 함께 사용합니다. 이번 차례에 랩터를 앞이나 뒤로 보낼 때 주사위의 화살표 개수만큼은 반드시 대각선으로 이동해야 합니다.

- 랩터는 다른 랩터나 장애물이 있는 칸으로는 이동할 수 없습니다.
- 다른 랩터 또는 장애물로 막혀 랩터를 앞으로 보낼 수 없다면 현재 위치의 양옆 칸 중 한 곳으로 이동합니다. 양옆 칸에도 다른 랩터나 장애물이 있다면 이번 차례에는 그 랩터를 이동할 수 없습니다.
- 티라노사우루스 주사위는 뒤에 다른 랩터나 장애물이 없는 랩터에게만 사용할 수 있습니다. 단, 화살표 주사위와 결합해 대각선 뒤로 보낼 수는 있습니다.

차례 진행 예시

주사위 결과가 파란색 2개, 초록색 1개, 티라노사우루스 1개, 화살표 2개로 확정되었습니다.



참고 *"C" 칸에는 가속 기호가 있습니다.*

현재 J1과 같은 상황입니다. 이번 차례에 파란색 랩터를 최대한 앞으로 보내고 주황색 랩터를 뒤로 보내고자 합니다.

먼저 파란색 주사위 1개를 사용해 파란색 랩터를 "A" 칸으로 보냅니다. 파란색 랩터의 앞에는 바위가, 오른쪽에는 주황색 랩터가 있으므로 더 이상 앞이나 옆으로 이동할 수 없습니다. 주황색 랩터 뒤에는 나무가 있으므로 티라노사우루스 주사위 1개와 화살표 1개를 함께 사용해 주황색 랩터를 "C" 칸으로 보냅니다. "C" 칸에는 가속 기호가 있으므로 즉시 파란색 랩터를 앞으로 보내기로 합니다. 하지만 앞에는 바위가 있으므로 대신 오른쪽 "B" 칸으로 이동합니다. 이제 게임판은 J2와 같은 모습이 되었습니다.

다음으로 남은 파란색 주사위 1개를 사용해 파란색 랩터를 앞으로 보내려 하지만 앞에 노란색 랩터가 있으므로, 대신 오른쪽 "D" 칸으로 이동합니다.
"D"가 가속 칸이므로 노란색 랩터를 "E" 칸으로 보냅니다. 노란색 랩터도 가속 칸에 도달했으므로 파란색 랩터를 "F" 칸으로 보냅니다.
그 후 초록색 주사위 1개를 사용해 초록색 랩터를 1칸 앞으로 보냅니다. 또 다시 가속 칸에 도달하였고, 가속 효과를 남은 화살표 1개를 함께 사용해 파란색 랩터를 "H" 칸으로 보냅니다. 차례가 끝나고, J3와 같은 모습이 되었습니다.

게임 종료

결승점에 도달한 랩터가 있다면 즉시 게임을 종료합니다.

참고 *랩터가 결승점에 도달했을 때 사용하지 않은 주사위가 있더라도 즉시 게임을 종료합니다.*

승자 결정

각자 자기 순위 카드를 공개하고, 랩터의 위치에 따라 점수를 계산합니다.

- 자기 카드에 1위로 표시된 랩터가 1위라면(즉, 결승점에 도달했다면) 10점을 얻습니다.
- 자기 카드에 2위로 표시된 랩터가 2위 이상(1위 또는 2위)이라면 8점을 얻습니다.
- 자기 카드에 3위로 표시된 랩터가 3위 이상(1,2,3위 중 하나)이라면 5점을 얻습니다.
- 자기 카드에 표시된 모든 랩터가 순위권(3위 이내)에 들었다면 추가로 3점을 얻습니다.
  (랩터의 순위가 카드에 표시된 순서대로일 필요는 없습니다.)

점수가 가장 높은 사람이 게임에서 승리합니다!

참고 *2위가 여러 마리라면, 각자 그중에서 원하는 랩터를 골라 2위, 3위로 간주해 자기 카드의 점수를 계산할 수 있습니다.*

2위가 한 마리고 3위가 여러 마리라면, 각자 그중에서 원하는 랩터를 3위로 간주해 자기 카드의 점수를 계산할 수 있습니다.

예시: 오른쪽 그림과 같이 파란색 랩터가 결승점에 도달해 게임이 끝났습니다.

플레이어 A	점수
1	10
2	0
3	5
순위권 추가 점수	0
총점	**15**

플레이어 B	점수
1	0
2	8
3	5
순위권 추가 점수	0
총점	**13**

플레이어 C	점수
1	0
2	8
3	5
순위권 추가 점수	3
총점	**16**

플레이어 A는 카드에 1, 3위로 표시된 랩터가 각각 1, 3위가 되었으므로 총 15점(10+5)을 얻습니다. (초록색과 주황색이 공동 3위로, 초록색을 3위로 간주했습니다.)
플레이어 B는 카드에 2, 3위로 표시된 랩터가 각각 2, 3위가 되었으므로 총 13점(8+5)을 얻습니다. (초록색과 주황색이 공동 3위로, 주황색을 3위로 간주했습니다.)
플레이어 C는 카드에 2, 3위로 표시된 랩터가 각각 2, 1위가 되었으므로 13점(8+5)을 얻습니다. 주황색이 1위는 아니지만 카드에 표시된 모든 랩터가 순위권에 들었으므로 추가로 3점을 얻어 총 16점을 얻습니다. C의 총점이 가장 높아 게임에서 승리합니다!

구성물

양면 게임판 1개, 랩터 5개(5가지 색깔),
주사위 5개(발자국 주사위 4개, 화살표 주사위 1개), 순위 카드 20장, 게임 규칙서 1부

계획 조정 / 위험 감수 능력

그리고 FlexiQ 게임만의
다양한 인지 능력 향상 효과!

1. 집중력 향상과 집중반복 훈련
2. 연관성 찾기 훈련
3. 다양한 관점에서 보기
4. 다각적 사고 함양
5. 작업 기억 향상
6. 문제 해결 능력

차례 진행 예시 (기본 난이도)

현재 '그림 D1'과 같은 상황입니다. 차례를 진행 중인 플레이어가 처음 주사위를 굴려 주황색 1개, 파란색 2개, 보라색 1개가 나왔습니다.

주황색 주사위를 보관하고 나머지 주사위 3개를 다시 굴립니다. 다시 굴린 주사위에서는 주황색 1개, 티라노사우루스 1개, 초록색 1개가 나왔습니다.
주황색 주사위와 티라노사우루스 주사위를 보관해두고 나머지 주사위 1개를 다시 굴립니다. 다시 굴린 주사위에서 노란색이 나와 주사위 결과가 주황색 2개, 티라노사우루스 1개, 노란색 1개로 확정됩니다.

그림 D1

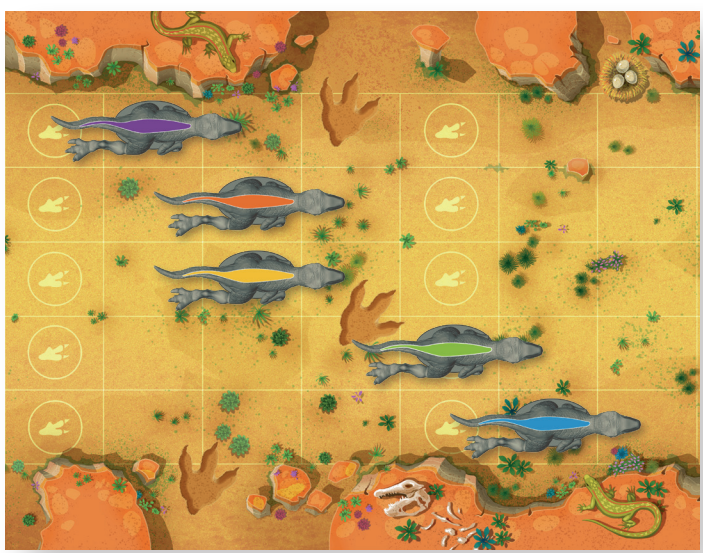


그림 D2

이제 주사위의 결과에 따라 랩터를 이동합니다. 먼저 주황색 주사위 2개를 사용해 주황색 랩터를 2칸 앞으로 보냅니다.

주황색 랩터가 가속 칸에 도달하여, 노란색 랩터를 1칸 앞으로 보냅니다. 그다음 티라노사우루스 주사위를 사용해 파란색 랩터를 1칸 뒤로 보냅니다. 파란색 랩터가 가속 칸에 도달하여 노란색 랩터를 1칸 앞으로 보냈고, 이번에는 노란색 랩터가 가속 칸에 도달하여 주황색 랩터를 1칸 앞으로 보냅니다. 마지막으로 노란색 주사위를 사용해 노란색 랩터를 1칸 더 앞으로 보냅니다. 이제 '그림 D2'와 같은 모습이 되었습니다.

웹사이트에서 더 많은 게임을 찾아보세요(한국어 미지원). WWW.FLEXIQGAMES.COM

Discover all our games at

WWW.FLEXIQGAMES.COM

Game by: Inon Kohn
Illustrations: Yaniv Shimony
Graphic Design: FlexiQ bv

© 2024 FlexiQ Belgium. All rights reserved.
Published & Distributed by FlexiQ bv
Hertenbos 3, 2960 Brecht, Belgium
info@flexiqgames.com

asmodee

이 한국어 규칙서는 (주)아스모디코리아에서 제작한 저작물입니다.
이 번역본의 무단 전재, 복제, 배포를 금합니다.