KR

TEAM3 팀3

14+ 3–6 30 min

Alex Cutler, Matt Fantastic

구성품

블록 10개

설계자

관리자

건축가

역할 카드 3장

청사진 카드 70장

'하나된 정신' 미니 확장 카드 10장

플라스틱 스탠드 1개

게임에 대해

팀3는 3명에서 6명까지 즐기는 협력게임입니다. (경쟁 게임 규칙은 설명서 뒤를 참조하세요) 3명의 참가자가 한 라운드 동안 청사진에 그려진 건축물을 만들기 위해 협조합니다. 참가자들은 역할 카드에 표시된 역할을 하면서 힘을 합쳐 임무를 완수합니다. 이렇게 하면서 정해진 수만큼 청사진의 건물을 다 지으면 승리합니다! 만약 너무 많이 실패를 한다면 패배입니다.

Rules also on

DIZED

온라인으로 게임 규칙을 익힐 수 있는 DIZED에서 팀3의 규칙 설명을 제공합니다. (영문)

게임 방법

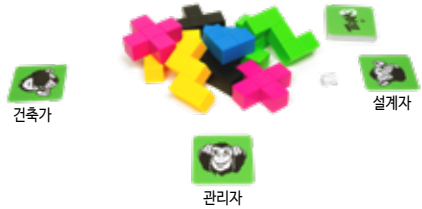
준비

- 게임을 시작하는 참가자(가장 팔이 긴 사람!)가 **설계자** 역할 카드를 받습니다. 설계자 왼쪽의 사람이 **관리자** 카드를 받습니다. 그 다음 왼쪽 사람이 **건축가** 카드를 받습니다. 각 참가자들은 받은 **역할 카드**에 따라 특별한 규칙을 따릅니다.
- 원하는 난이도의 청사진 카드 한 덱을 선택합니다 : 별 1개, 2개, 3개 (1개=쉬움, 2개=보통, 3개=어려움) 선택한 덱의 카드들을 잘 섞은 뒤 테이블 가운데에 뒷면이 보이도록 쌓아 놓습니다.

- 블록들을 테이블 위, 모두의 손이 닿을만한 곳에 놓습니다.

- 게임 중에는 역할 카드를 받은 3명의 참가자만 진행하고, 나머지는 차례를 기다립니다. 게임은 **3분**짜리 라운드를 여러번 하는 것으로 진행합니다. 3분간 진행되는 한 라운드동안 참가자 3명은 **청사진 카드**의 목표를 달성해야합니다.

주의 : 3분을 잴 수 있는 타이머같은 것이 필요합니다. 전자시계나 스마트폰을 사용할 것을 권합니다.



역할 카드

각 역할 카드에는 참가자들간에 소통을 할 때 어떤 식으로 해야하는 지에 대한 규칙이 정해져 있습니다. 아래를 참조하세요 :

주의 : 역할 카드가 없어서 이번 라운드에 참여하지 않는 이들은 절대로 플레이 중인 참가자들에게 말을 건네거나, 그 외의 방법으로 도움을 주어서는 안됩니다. 그냥 옆에서 바라보고 웃어주는 것으로 동참하세요!

설계자

설계자는 **말을 해서는 안되며** 의미가 있는 소리도 내서는 안됩니다. 설계자는 새로운 **청사진 카드**를 뽑습니다. 그리고 카드의 구조를 **몸짓**으로만 설명해야 합니다. 여기서 '몸짓' 이라함은 손으로 형태 만들기, 표정, 박수 등 언어를 담은 소리가 없는 모든 동작을 의미합니다. 설계자는 절대로 특정한 블록을 손으로 지목해서는 안됩니다. 설계자는 건축가가 성공적으로 카드의 구조물을 만들었을 때, 맞았다는 선언을 하기 전까지는 말을 할 수 없습니다. 만약 이 규칙을 어겼다면, 해당 라운드는 실패한 것입니다.

관리자

관리자는 설계자가 하는 **몸짓을 보고** 청사진의 구조물을 짐작합니다. 그리고 이를 건축가에게 **말로 설명**합니다. 건축가가 말로 설명할 수 있는 묘사에는 제한이 없습니다.

건축가

건축가는 **눈을 감거나 가리고** 게임을 합니다. 건축가는 관리자가 애기하는 설명을 듣고 건축물을 만듭니다.

라운드 진행

- 라운드가 시작되면, **설계자**는 **청사진 카드 한 장**을 뽑습니다. (말을 하면 안됩니다!) 우선 **설계자**는 카드를 설명할 방법을 잠간 생각합니다. 그리고 플라스틱 스탠드에 카드를 꽂아서 자신만 볼 수 있게 놓습니다. 이때 관리자나 건축가는 절대로 청사진 카드를 보면 안됩니다. 이제 **건축가**는 눈을 감습니다. (혹은 안대같은 것으로 눈을 가립니다.)

- 건축가가 눈을 감은 동안 다른 이들은 블록들을 잘 섞어, **건축가**가 각 블록이 어디에 놓였었는지를 알지 못하게 합니다. 그리고나서 블록들을 모두 **건축가 앞으로** 갖다 놓습니다.

- **설계자**는 3분 타이머를 시작합니다. 그리고 몸짓으로 **관리자**에게 설명을 하고, 관리자는 **건축가**에게 말로 설명을 합니다.
- 참가자들은 3분내로 **청사진**의 건축물을 완성해야 합니다.
- 참가자들이 3분내로 **청사진**대로 블록을 완성했다면, 성공한 것입니다.

성공했다면 해당 **청사진** 카드를 뒷면이 보이도록 해서 옆에 놓습니다.

청사진을 3분내로 완성하지 못했다면, 이번 라운드는 실패입니다. 해당 **청사진** 카드를 앞면이 보이도록 해서 옆에 놓습니다.

- 만약 승리 혹은 패배 조건이 달성되지 않았다면 (아래의 '승리와 패배' 참고) 새로운 **3분짜리 라운드**를 시작합니다. 각자의 **역할 카드**를 시계 방향으로 돌리고, **역할 카드**를 받은 세 명이 새로운 라운드를 진행합니다.

승리와 패배

승리하려면 참가자들은 난이도에 표시된 별 개수(★, ★★, ★★★)에 참가한 인원수를 더한만큼의 카드를 성공해야 합니다.

만약 승리하기 전에 인원수 만큼 실패를 했다면 패배입니다!

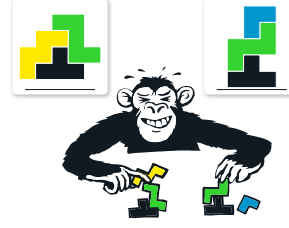
*예 : 4명이 **별 3개**(어려움) 난이도로 플레이를 할 때의 **승리**조건은 **7장**의 청사진 카드를 성공하는 것입니다. 하지만 그 전에 실패를 **4번**하면 이들은 **패배**합니다!*

미니 확장 : 하나된 정신

'하나된 정신' 확장에서는 **5명**의 참가자가 2장의 구조물을 3분내로 완성하도록 동시에 협력합니다.
기본적인 팀3 규칙을 따르되, **왼쪽**과 **오른쪽** 구조물이 동시에 있다는 점이 다릅니다.

- **한 명은 건축가**를 합니다. 건축가는 다른 종류의 블록들만으로 만든 두 개의 그룹을 각각 자신의 왼쪽과 오른쪽에 놓습니다.
- 각 블록의 그룹에는 다른 종류의 블록이 5개씩 있게됩니다.
- **기본 청사진 카드 대신** '하나된 정신' 확장 카드만을 사용합니다. 이 카드들을 잘 섞어 뒷면이 보이게 쌓아 놓습니다.
  주의 : '하나된 정신' 확장은 모두 같은 난이도입니다.
- **두 명**의 참가자가 **관리자**가 되어 건축가의 왼손과 오른손을 맡습니다.
- **두 명**의 참가자가 **설계자**가 되어 건축가의 왼손과 오른손을 맡습니다.

시작할 준비가 되면, **왼쪽**과 **오른쪽** 설계자는 각자 '하나된 정신' 덱의 카드 한 장씩을 손에 들어 자신만 보고 설명할 준비를 합니다. 두 설계자가 모두 준비가 되면, 게임을 시작합니다.
진행은 일반 규칙과 동일합니다. 다만...



- **건축가**는 각 구조물에 대해서 **한 손**만 사용합니다. 왼쪽 손은 왼쪽 구조물을 만드는 용도로, 오른쪽 손은 오른쪽 구조물을 만드는 용도로.
- 각 **관리자**는 자신 담당의 **설계자**의 몸짓을 보고 이를 건축가에게 말로 설명합니다.
- 하나된 정신 게임에는 라운드가 없습니다. 만약 건축가가 3분동안 양손의 건축물 2개를 모두 성공적으로 완성하면, 게임에서 승리합니다.

팀3대3

팀3대3는 6명 이상이 진행하는 **팀3**의 경쟁 모드 게임입니다.
참가자들은 팀마다 적어도 3명 이상이 있게해서 두 팀을 만듭니다. 각 팀은 다른 형태로 구성된 5개의 블록 한 그룹을 가져옵니다.
양 팀은 동시에 시작합니다. (이 게임에서는 타이머가 필요 없습니다) 각 팀의 설계자가 쉬운 난이도의 **청사진 카드 1장**을 함께 보면서 진행합니다. 어느 팀이라도 먼저 자신의 청사진 카드를 완성하면 라운드는 그 팀의 성공으로 끝납니다. 이렇게 6장의 청사진을 먼저 완성시키는 팀이 승리합니다.

좌석 배치 :
라운드가 끝나고 역할 카드가 넘겨지면, 각 팀의 **설계자**는 같은 **청사진 카드**를 동시에 볼 수 있도록 나란히 앉습니다.
이렇게 앉는 것이 불편하다면, 참가자들의 합의하에 각 팀이 서로 다른 청사진 카드를 보고 진행하는 것도 가능합니다.

팀3에는 두가지 버전 - 그린과 핑크가 있습니다.

각 버전에는 **다른 청사진 카드**들이 있습니다. 아울러 각 버전에 포함된 **미니 확장도 다릅니다**.
('하나된 정신', '빠듯한 공간')

한 개의 버전으로는 팀을 나눌 경우 쉬운 난이도로만 경쟁할 수 있습니다.

하지만 **두 개의 버전을 함께** 사용하면 더 많은 블럭들을 가지고 다음과 같은 진행도 할 수 있습니다 :

- 쉬운 난이도의 청사진 카드로 4개의 팀이 진행
- 어려운 난이도의 청사진 카드로 2개의 팀이 진행

두 개의 버전을 모두 사용해서 더 큰 재미를 느낄 수 있습니다!

크레디트

Game development: Reinis Butāns, Jānis Grunte, Jeffrey Norman Bourbeau, Egils Grasmanis |
Graphic design and layout: Andrejs Timofejevs, Kaspars Lācis, Oskars Veilands |
English proofreading: Jeffrey Norman Bourbeau, Vincent Salzillo | **Marketing:** Anna Peipiņa, Reins Grants |
Production coordination: Beatrise Rihtere, Inita Everse | **Sales and partners:** Amandine Bernhard |
North America sales: Anita Sareen | **CFO:** Lana Grasmane | **Game testing:** Ralfs Alsiņš, Barduchi, Sanda Bērziņa, Artūrs Perepjolkins, Imants Priedītis, Edgars Zaķis, Krišjānis Zviedrāns | **Special thanks to:** Brandan Parsons, Trish Loter, Emily Schmidt, Elm City Games, New Haven Game Makers Guild, John Cutler and Artie Rothenberg

BRAIN GAMES
WWW.BRAIN-GAMES.COM

Alex Cutler, Matt Fantastic
Reinis Pētersons
Brain Games Publishing SIA
Bruņinieku 39, Riga,
LV-1001, Latvia
(+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

한글판 제작 : 보드엠
블룸 게임즈는 보드엠이 선보이는 가족 브랜드입니다.
http://boardm.co.kr
http://boardmfactory.com

© 2019 Brain Games Publishing SIA.
All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. CMON and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Made in China.