

TREE FROG

청개구리

Author 고태운
Illustrator 뚜뚜



Piece Craft

We make Board Games

- 청개구리 보드게임 룰북 -

ISBN 978-89-967330-3-4



청개구리 보드게임 룰북

2013년 9월 23일 초판 발행
저자 | 고태운 저 ; 갈기머리 편저
발행처 | 피스크래프트
웹사이트 | <http://www.piececraft.com>
가격 | 비매품
ISBN 978-89-967330-3-4 15690

국립중앙도서관 출판시도서목록(CIP)

청개구리 = Tree frog : 보드게임 룰북 / 저자: 고태운 ; 편저: 갈기머리. -- [서울] : 피스크래프트, 2013
p. ; cm

ISBN 978-89-967330-3-4 15690 : 비매품

보드 게임 [board game]

691-KDC5
790-DDC21

CIP2013018677

- 목 차 -

이야기		1p
게임의 구성		1p
게임의 목적		2p
게임 준비		2p
게임 진행		
<1> 점프 단계		3p
<2> 이동 단계		4p
<3> 라운드 종료		6p
게임의 종료		6p
점수계산		6p
2인 옵션 룰		7p
Thanks to		7p
Print 2 Play 용 출력폼		10p

TREE FROG

청개구리

게임디자인: 고태윤 / 일러스트: 뚝뚝

게임인원: 2~4명

게임시간: 20분

게임연령: 7세이상

이야기

청개구리 형제들이 집에 가고 있습니다. 하지만 파리를 먹는 데에 정신이 팔려 집은 안중에도 없습니다. 엄마 개구리는 화가 나서 청개구리들의 밥을 굶겨버리려 합니다. 엄마가 밥상을 치우기 전에 먼저 들어가세요. 물론 길가에 있는 파리들도 중간 중간 먹어야합니다. 먹는 게 남는 거니까요!

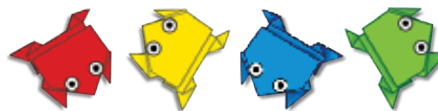
게임의 구성



게임보드 1개



게임 말 4개



종이개구리 4개



황소개구리 1개
(선 플레이어 표시)



이벤트 카드 12장



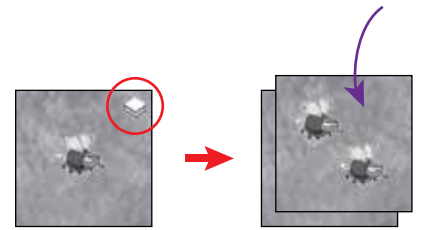
돌 타일 40개
- 파리 타일 30개
- 뱀 타일 7개
- 빈 타일 3개

게임의 목적

엄마의 부름에도 불구하고 집에 빨리가기 보다는 다른 플레이어보다 파리를 더 많이 먹는 것이 중요하다. 우리는 청개구리니까! 하지만 너무 늦게 들어가면 혼나니 조심하자. 파리(점수)를 가능한 많이 먹고, 감점을 피하여 형제들과의 시합에서 이기도록 하자.

게임준비

1. 자신의 색을 정하고, 종이개구리와 게임 말을 나눠 갖는다.
게임 말은 게임보드의 화살표가 그려진 출발 칸에 둔다.
 2. 돌 타일을 잘 섞은 후 게임보드 출발 칸 다음부터 하나씩 오픈하여 놓는다. 이 때 돌 타일에 타일쌓기 그림이 있는 경우 그 위에 하나 더 오픈하여 쌓는다. 한 칸에는 최대 3개의 돌 타일이 쌓일 수 있다. 3개가 쌓인 후에는 타일쌓기가 표시되어 있더라도 더 이상 쌓지 않고 다음 칸에 놓는다. 이렇게 집(엄마) 칸 바로 앞까지 모든 칸에 타일을 놓고, 남은 타일은 게임에서 사용하지 않는다.
 3. 이벤트카드 중 엄마카드를 골라 뒤집어 놓는다. 남은 이벤트카드를 잘 섞은 후 7장을 뽑아 엄마카드 위에 뒷면이 위로 향하게 놓는다. 이 8장이 이벤트카드 더미가 된다.
 4. 선 플레이어를 정한다. 가장 개구리와 닮은 사람이 선 플레이어가 되거나, 그렇지 않으면 일반적인 방법(예: 가위바위보)으로 정한다. 선은 황소개구리를 가져오고 게임을 시작한다.
- *2인 플레이는 뒤의 '2인 옵션룰'을 참조.



타일쌓기 표시가 있으면
그 위에 타일을 더 올린다.

[3인플 세팅 예시]

게임보드 (게임 말과 돌 타일을 배치한 모습)



플레이어 1
(선 플레이어)



이벤트카드
더미 (8장)



- 맨 아래에는
엄마카드 있음



플레이어 2



플레이어 3

게임 진행

각 플레이어가 개구리를 튕기고(점프), 그 결과에 따라 게임 말을 이동시키는 방식으로 게임을 진행한다. 이 점프-이동의 과정을 한 라운드라고 하며 게임은 여러 라운드로 구성된다. 라운드의 진행순서는 다음과 같다.

<1> 점프 단계 - 개구리 튕기기

선 플레이어부터 개구리를 튕긴다. 개구리를 튕길 때는 보드위에 개구리가 그려진 나무 그루터기에 놓거나, 혹은 보드 밖에 놓고 튕겨야 한다. 과녁에 못 들어갔다면 한번은 다시 튕길 수 있다. (두번 실패하면 탈락한다)

위에서 봤을 때 개구리 몸의 일부가 과녁의 선을 걸치고 있으면 과녁에 들어간 것으로 본다. 이때 개구리가 뒤집혀도 상관없다. 모두 다 튕겼으면 다음 단계를 한다.

*점프한 개구리를 가져오지 말고 그대로 둘 것 - 다음 단계에서 개구리들의 위치에 따라 이동 순서 및 칸 수를 판정하게 된다. 선 플레이어 이후부터는 과녁에 다른 개구리가 있는 상태에서 점프를 하게 되는데, 이 때 점프과정에서 충돌로 인한 밀어내기도 가능하다.

[점프 예시]



점프는 게임보드의 나무 그루터기 위에서 하거나, 보드 밖에서도 할 수 있다.



그림과 같이 가장 바깥쪽 선이라도 걸리면 과녁에 들어간 것이다. 판정은 위에서 볼때 개구리 몸의 일부가 선을 넘어가면 된다.

*일단 튕긴 개구리가 과녁에 들어가면 바로 다음 플레이어의 차례로 넘어간다. 2번 실패해서 탈락하는 경우에도 다음 플레이어 차례가 된다. 위와 같은 방법으로 모든 플레이어가 순서대로 개구리를 튕긴다. 이때 튕긴 개구리가 뒤집혀 있더라도 바로 세우지 말고 그대로 두어야 한다.

*충돌로 인하여 원래 과녁에 있던 개구리가 과녁 밖으로 완전히 벗어나는 경우, 벗어난 개구리는 자동 탈락된다. 탈락된 개구리도 그 위치에 그대로 둔다(충돌로 다시 들어올 수 있음).

*게임을 시작하기 전에 충분히 종이개구리 튕기는 연습을 해 보자.

<2> 이동 단계 - 게임 말 이동 & 타일 먹기

개구리가 들어간 과녁의 위치에 따라 이동트랙의 게임 말을 이동한다. 과녁은 물풀 그림이 그려진 영역별로 이동수치가 적혀져 있으며, 이동수치가 높은 영역부터 이동한다.

안쪽부터 연꽃(4칸) - 연잎(3칸) - 부들(2칸) - 부레옥잠(1칸)

만약 이동수치가 같은 영역에 여러 개구리가 있는 경우, 다음의 우선순위에 따라 이동한다.

- 1) 바로 선(뒤집히지 않은) 개구리가 우선한다.
- 2) 동심원의 안 쪽 개구리가 우선한다.
- 3) 1, 2가 모두 같으면 선부터 시계방향으로 우선한다.

순서에 따라 이동수치만큼 트랙의 말을 전진하고, 멈춘 곳에 타일이 있으면 가져간다. 타일이 쌓여 있는 경우 맨 위의 하나만 가져가고, 타일이 없으면 가져갈 수 없다. 가져간 타일은 비공개로 뒤집어 둔다. 게임 종료시 파리는 한 마리당 1점, 뱀은 -1점이 된다(빈 타일은 점수 없음).

[이동 예시]

이동순서	이동수치
1. 노란색	4칸
2. 빨간색	2칸
3. 파란색	2칸
4. 초록색	2칸

1. 이동수치가 가장 높은 연꽃 영역부터 이동을 시작한다. 노란색 개구리 한마리만 있으므로 노란색 게임 말 4칸 전진.

*개구리가 두개 영역 이상 걸쳐 있을 때는 가장 안쪽 영역, 즉 가장 가운데에서 가까운 동심원으로 판정한다. (판정 기준은 위에서 볼때 개구리의 몸이 가장 안쪽에 닿은 동심원) 따라서 노란색 개구리는 이동수치 4인 연꽃 영역에 있는 것이다.



2. 그 다음으로 이동수치가 높은 영역을 보면 세마리의 개구리들이 부들 영역(2칸)에 모여 있다. 위의 우선순위에 따라, 바로 선 개구리인 빨간색과 파란색을 비교하여 좀 더 안 쪽 동심원에 위치한 빨간색 개구리부터 게임 말을 2칸 전진한다.

3. 그리고 파란색 개구리의 게임 말을 2칸 전진한다.

4. 부들 영역의 동심원 가장 안쪽에 있지만 뒤집혀 있기 때문에 우선순위에서 밀린 초록색 개구리가 마지막으로 게임 말을 2칸 전진한다.

*게임 말을 이동하면서 도착한 이동트랙 위의 돌 타일을 가져간다. 가장 위의 돌 타일을 무조건 가져가야 하며, 다른 플레이어가 모두 가져가버려서 돌 타일이 없는 경우에는 얻지 못한다.

[타일 먹기 예시]



빨간색 게임 말이
2칸 이동하는 경우.

전진하여 도착하는
칸의 맨 위에 놓여져
있는 타일을
가져온다.



* 이벤트카드

이번 라운드에 연꽃 영역(4칸)에 들어간 개구리가 있을 때, 모든 게임 말의 이동이 끝난 후 이벤트카드 더미에서 한 장을 공개한다. 다음 라운드부터 카드에 적힌 효과가 적용되며, 이 효과는 추후 새로운 이벤트카드가 나올 때까지 매 라운드 적용된다. 단, 1회용 효과(빨간색 제목의 이벤트카드)는 한 번만 적용된다.

[이벤트카드 예시]



위의 [이동 예시]에서처럼 개구리가 가운데 연꽃 영역에 들어가면 이동 단계를 마친 후 이벤트 카드를 공개한다.

이벤트카드 더미 맨 위의 카드를 한 장 오픈하며,
카드에 써 있는 효과가 다음 라운드부터 적용된다.
왼쪽 카드의 경우 '모래바람' 효과로 인하여 앞으로
플레이어들은 매 라운드 눈을 감고 개구리를 튕겨야 한다.

- 새 이벤트카드가 공개되는 경우 -



기존에 공개된 이벤트카드가 있는 상태에서 새 이벤트
카드가 공개되는 경우, 기존에 공개된 카드를 덮는다.
이제 다음 라운드부터는 새 효과가 적용된다.

왼쪽 카드의 경우 '폭풍우' 효과로 인하여 앞으로
플레이어들은 매 라운드 새끼손가락으로 개구리를
튕겨야 한다.

*연꽃 영역에 개구리가 두 마리 이상 들어가 있더라도 이벤트 카드는 1장만 공개한다.

*이벤트카드의 자세한 효과는 카드의 설명을 참조.

다음 3장의 카드는 1회용으로 한 번만 적용된다(매 라운드 적용이 아님).

- 1) 물폭탄: 다음 라운드에 1회만 적용
- 2) 가재가 나타났다!: 공개되자마자 바로 적용한다. 그리고 새 이벤트 카드를 공개한다.
(새 이벤트카드가 1회용이 아니라면 다음 라운드부터 그 효과를 계속 적용한다.)
- 3) 엄마카드: 공개되자마자 게임을 종료한다. 이 카드는 마지막(8번째) 카드이다.

<3> 라운드 종료

각자 자신의 개구리를 가져와서 점프 위치에 놓는다. 황소개구리(선 플레이어 표시)를 시계방향으로 다음 플레이어에게 넘긴 후, 새로운 선 플레이어부터 다음 라운드를 진행한다.

이와 같은 방법으로 게임 종료시까지 라운드를 반복하여 진행한다.

게임의 종료

라운드를 계속 진행하는 중에 다음 상황 중 하나라도 발생하면 게임이 끝난다.

- 1. 어떤 플레이어의 게임 말이 집(엄마) 칸에 도착했을 경우
 - 2. 이벤트카드에서 '엄마카드'가 나왔을 경우
- 이 경우 다음 라운드를 진행하지 않고 즉시 게임을 종료한다.



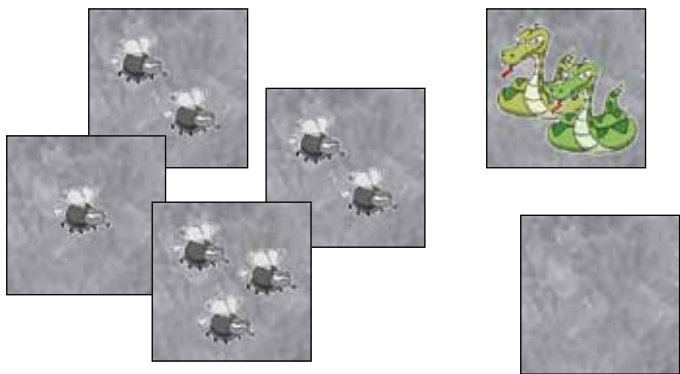
점수 계산

게임이 종료되면 각자 자신이 먹은 돌 타일을 공개하여 점수를 계산한다. 파리는 한 마리당 1점, 뱀은 한 마리당 -1점으로 계산한다. 또한 게임 종료 조건에 따라 다음과 같이 보너스 득점 및 감점이 있다.

- 1. 집에 들어간 플레이어는 +5점
- 2. 엄마 카드가 나왔을 때 이동트랙의 꼴찌 플레이어는 -3점

각각의 경우 여러 명이 겹치면 모두 적용받는다. 이와 같이 계산하여 가장 높은 점수를 얻은 사람이 승리한다(점수가 같으면 공동우승).

[점수 예시]



플레이어의 게임 말이 집 칸에 들어가서 게임이 종료되었고, 돌 타일을 왼쪽과 같이 먹었을 때 점수는 아래와 같다.

파리점수: $1 + 2 + 2 + 3 = 8$ 점
뱀 점수(감점): -2점
빈 타일: 0점
보너스 점수(집 칸에 도착): 5점
총점: $8 - 2 + 5 = 11$ 점

2인 옵션 룰

이벤트카드 중 황소개구리를 따로 빼놓고 게임 내내 적용한다. 게임 중 플레이어 혹은 황소개구리에 의해 새로운 이벤트카드가 오픈되는 경우, 황소개구리와 함께 두 효과가 적용된다.
*황소개구리는 점프 단계에서 실패 횟수 제한 없이 과녁에 들어갈 때까지 튕긴다.

[2인플레이 이벤트카드 적용 예시]



황소개구리 카드는 게임 내내 적용된다.

이벤트카드가 공개되는 경우, 황소개구리 카드와 함께 중복 적용된다. 왼쪽 예시의 경우, 폭풍우로 인하여 플레이어의 개구리는 물론 황소개구리 또한 새끼손가락으로 튕겨야 한다.

그리고 사용하지 않는 게임 말 하나를 황소개구리 마커로 사용한다. 플레이어와 마찬가지로 황소개구리의 게임 말도 이동수치에 따라 전진한다. 황소개구리의 게임 말이 타일을 먹는 경우 그 타일은 바로 버린다. 또한 황소개구리의 게임 말도 게임 종료조건에 포함된다. (집에 먼저 도착하는 경우 / 엄마카드가 나왔을 때 끝판 판정)

Thanks To.

정동주, 기설학인, Byungcheol Kim, 김성환, 송한별, 김세인, Jae Wi Lee, 강창희, 김명진, 지뉴, 최수영, 김영규, 임지현, 안정욱, 시정민, 원용이, 이용규, 김성국, 최호윤, 한민, 임동진, 김희철, 유재혁, KBDA 멤버들 그리고 우리와 함께 이 게임을 즐기고 테스트 해주신 모든 분들께 감사드립니다.

* Designer's Commentary

우선 게임이 출판 될 수 있도록 도와주신 대표님, 귀찮아하면서도 재미있던 내 게임을 테스트 해준 친구들(특히 오규, 한준, 태희, 승근), 언제나 솔직하게 평가해주는 동생 재윤이, 공부 안하고 게임 만들어도 봐주신 부모님, 모두 정말 감사합니다. 앞으로도 재미있는 게임 많이 만들게요.

Sponsored by

보드엠 - 대한민국 대표 보드게임 전문 쇼핑몰 <http://www.boardm.co.kr>

(주)맥파이 - 보드게임 전문업체 <http://www.magpie.co.kr>

"함께 즐기는 놀이들"이 많이 있습니다.

Board M

BOARD
GAME
SHOPPINGMALL



➔ 대한민국 대표 보드게임 전문 쇼핑몰!

보드엠 BOARDM.CO.KR

보드엠에서 만드는 블로그진 BMZINE.CO.KR
보드엠 페이스북 FACEBOOK.COM/TEAMBM

보드게임매거진
BoardGame Magazine



주식회사 맥파이는 비저너리의 새이름입니다



보드게임 전문업체
주식회사 맥파이

- 보드게임 퍼블리싱
- 보드게임 제조
- 보드게임 기획, 개발



퍼블리싱, 제작문의 : magpiegames@naver.com 02-3472-6703

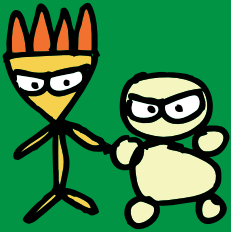
<http://beacon.piececraft.com>

BEACON



아마추어 디자이너들의 축제이자 대한민국 최고의 보드게임 축제 <비콘>!
매년 9월에 여러분들을 초대합니다 :)

by 피스크래프트



Piece Craft Shop

피스크라프트 샵 오픈!

다양한 Print 2 Play 컴포넌트들로
나만의 보드게임을 만들어 보세요~!



블랭크 보드



블랭크 타일



카드 흑지

카드 프로텍터, 목재토큰, 유리스톤, 주사위, 게임 박스 등 다양한 상품들이 있습니다.



지마켓 <http://shop.gmarket.co.kr/boardgames>
홈페이지 <http://www.pieccraft.com/store>

[알림] 피스크라프트 웹퍼블리싱 전자책 광고 모집

지금 보시고 있는 이 페이지에 광고를 게재하세요.
웹퍼블리싱 전자책 광고는 비용은 낮고 효과는 높습니다.
문의: welcome@pieccraft.com

Print 2 Play 용 출력품

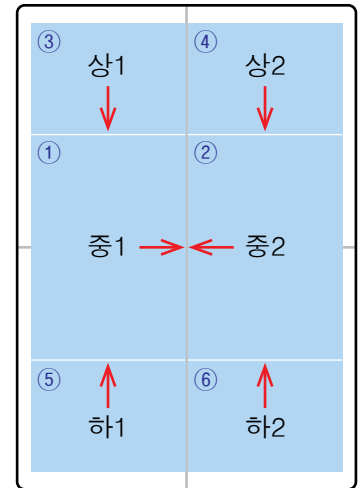
다음 페이지부터 나오는 출력품을 인쇄하여 보드게임을 직접 만들 수 있습니다. 인쇄물 이외에 기타 구성품(목재 토큰 등)은 따로 준비하셔야 합니다. 다음은 **출력시 주의할 점**입니다.

- 출력시 자동으로 크기 맞춤(Fit to Page)을 하지 마세요! 본 출력품은 실제 게임을 즐기기에 최적화된 사이즈로 제공되므로, 원본 사이즈 그대로(100%, Do Not Scale) 인쇄하시기 바랍니다.
- 원본 사이즈로 출력시 출력품의 안내 글씨등이 잘릴 수 있으나, 게임 컴포넌트 이미지 이외의 영역은 잘라서 버리기 때문에 걱정하지 않으셔도 됩니다.
- 프린터 제조사 특성 및 사용자 설정에 따라 출력되는 위치 및 영역이 다소 다를 수 있습니다. 모든 페이지를 출력하기 전에 테스트를 꼭 해보시고 조정하시기 바랍니다.

<게임보드 출력 및 제작>

청개구리의 게임보드는 A4용지의 약 4배 크기입니다. 분할된 이미지를 A4라벨용지 4장에 인쇄한 후, A2사이즈 블랭크보드에 잘라서 붙여야 합니다. 라벨용지의 자르는 선을 따라 상하좌우를 모두 잘라내고, 남은 부분을 보드의 안쪽을 중심으로 오른쪽 그림과 같이 붙입니다(위치와 방향에 주의하세요).

먼저 중 이미지를 보드의 표시선에 맞춰 화살표 쪽 면부터 붙입니다. (①~②) 라벨지를 한번에 떼어내면 붙이기 어렵기 때문에 화살표가 표시된 넓은 쪽부터 3~4cm정도 벗기고 붙인 다음, 나머지 부분도 조금씩 떼어내면서 밀어주면 편하게 붙일 수 있습니다. 이때 가운데 부분을 먼저 밀면서 좌우를 밀어주세요. 이후 상(③~④), 하(⑤~⑥) 이미지도 중을 기준으로 같은 요령으로 붙여 주세요. 마지막으로 보드를 접을 때 접히는 부분이 뜨지 않도록 잘 눌러주세요.



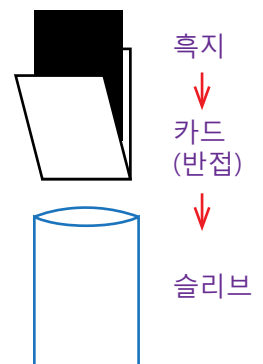
<타일 제작>

청개구리의 타일은 앞 뒤 양면이 한 쌍입니다. A4라벨용지에 인쇄하여 38mm사각 블랭크타일에 붙이세요. 라벨용지의 표시선을 따라 완전히 잘라내지 말고 위에 칼선을 내면 하나씩 떼어내기 편합니다. 앞뒷면 쌍을 잘 확인하고 타일의 양면에 붙이세요.

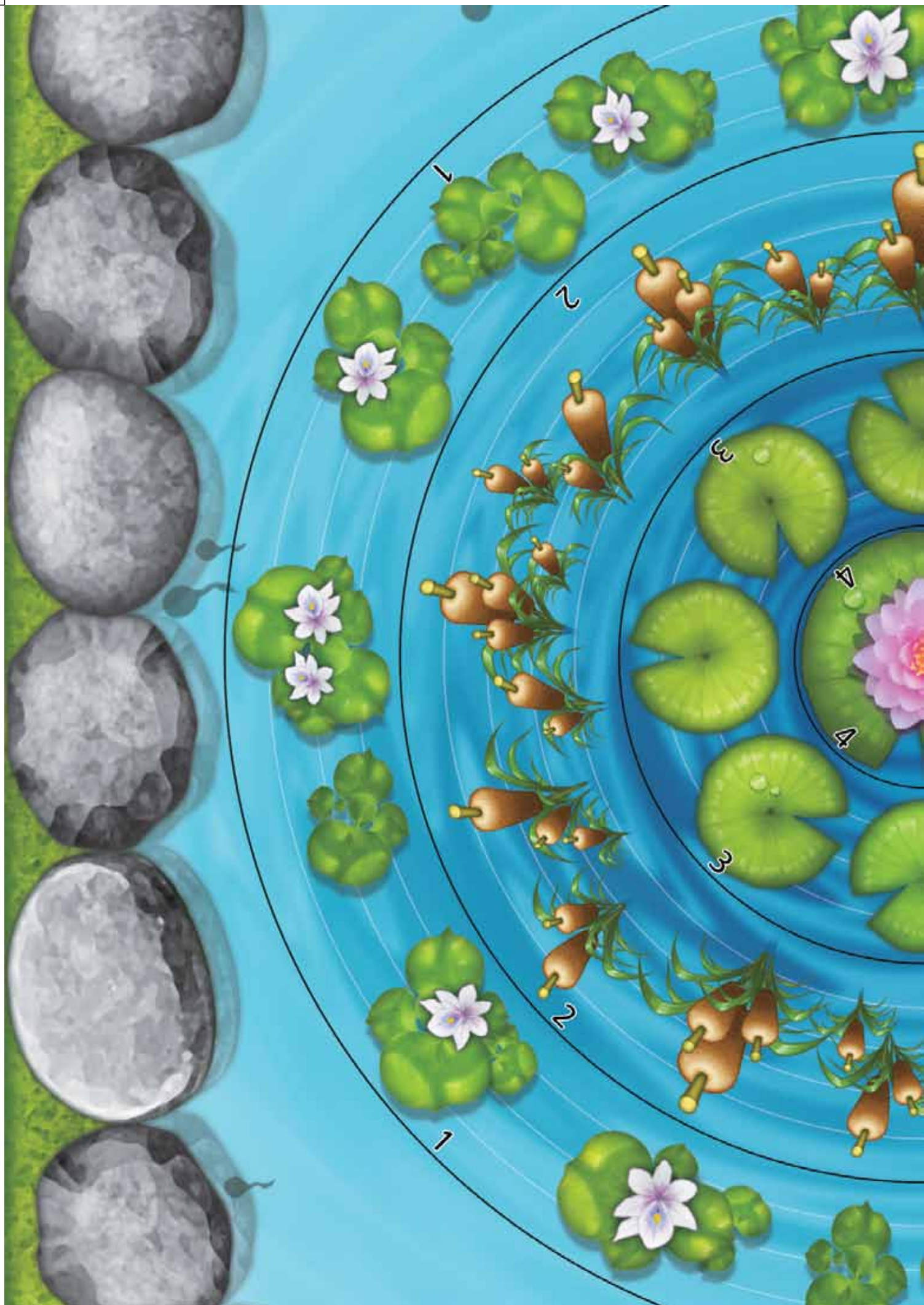
<카드 제작>

카드를 일반용지에 인쇄합니다. 카드는 접어서 앞뒷면을 만들도록 되어 있으므로, 접는 부분을 자르지 않도록 주의합니다. 인쇄한 카드는 피스크래프트의 P2P 컴포넌트인 흑지(56*87)를 사이에 넣은 후 카드슬리브(58*90)에 넣으면 완성됩니다.

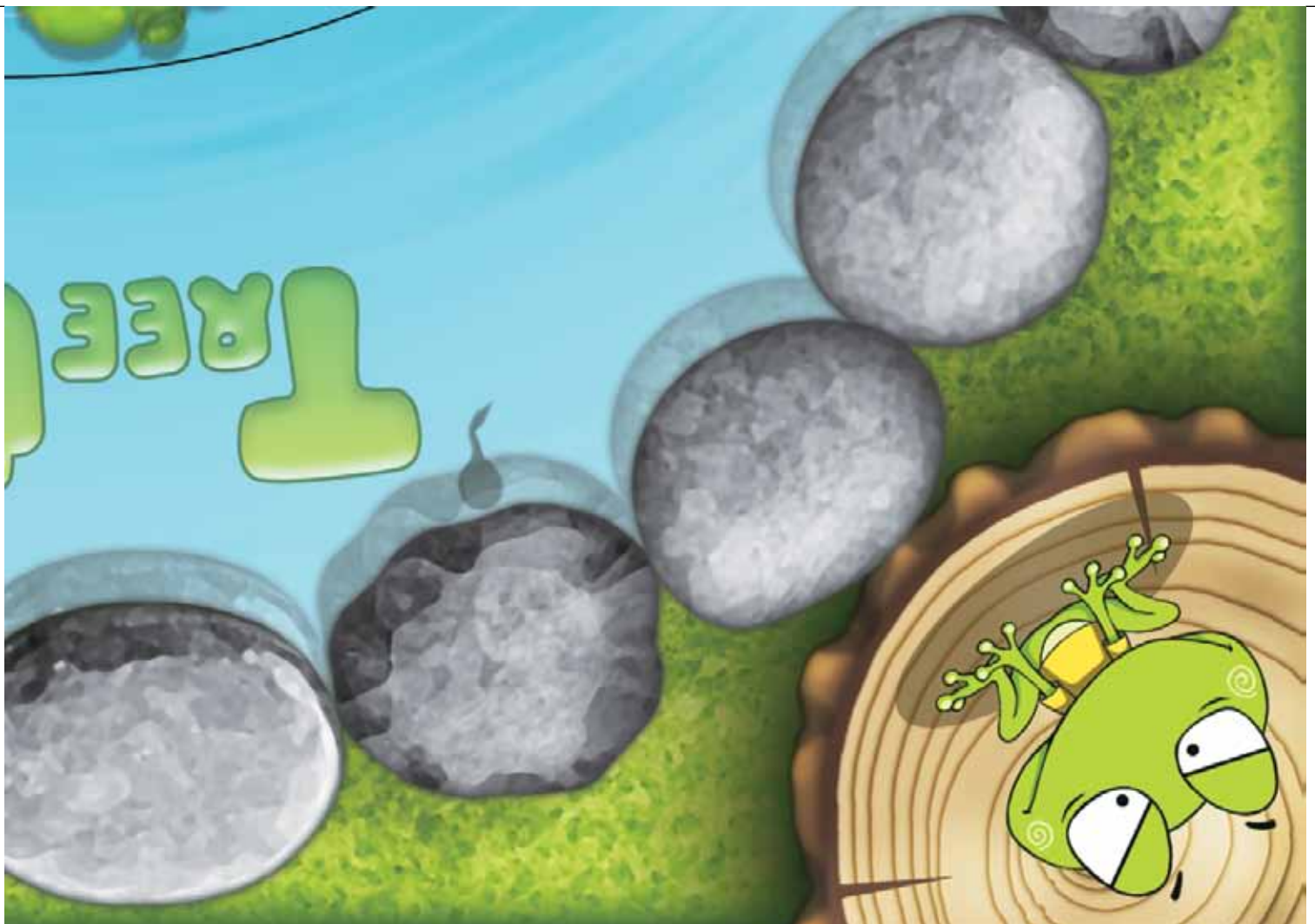
이 외에 종이개구리 접는 방법 등 제작과 관련한 자세한 내용은 피스크래프트 홈페이지를 참조하세요~! <http://www.pieccraft.com>

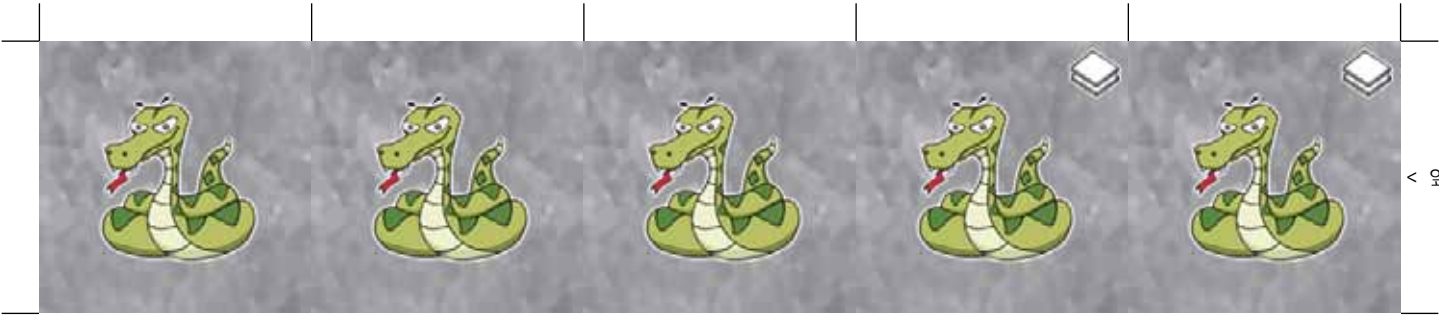








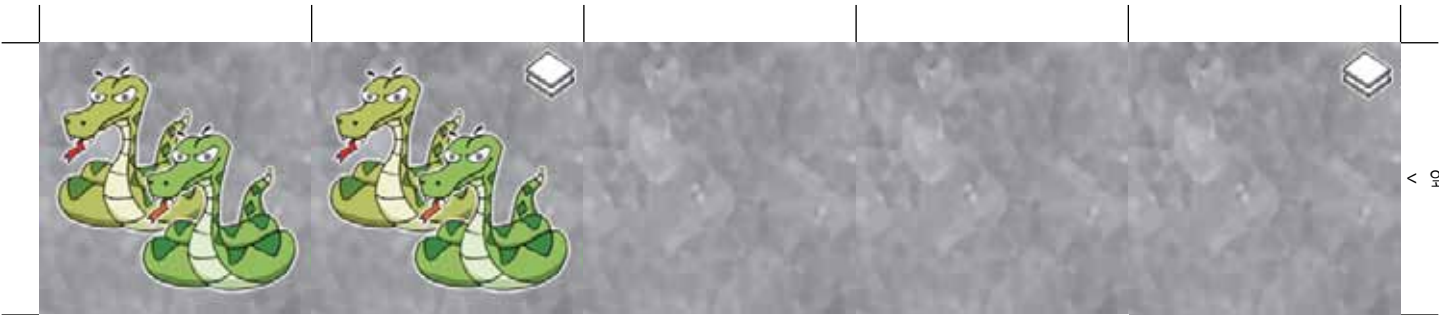




TREEFROG TREEFROG TREEFROG TREEFROG TREEFROG

< 뒤 >

칼 선 (*라벨용지를 완전히 자르지 말고 칼선을 만들어주면 하나씩 떼어내기 편리합니다.)



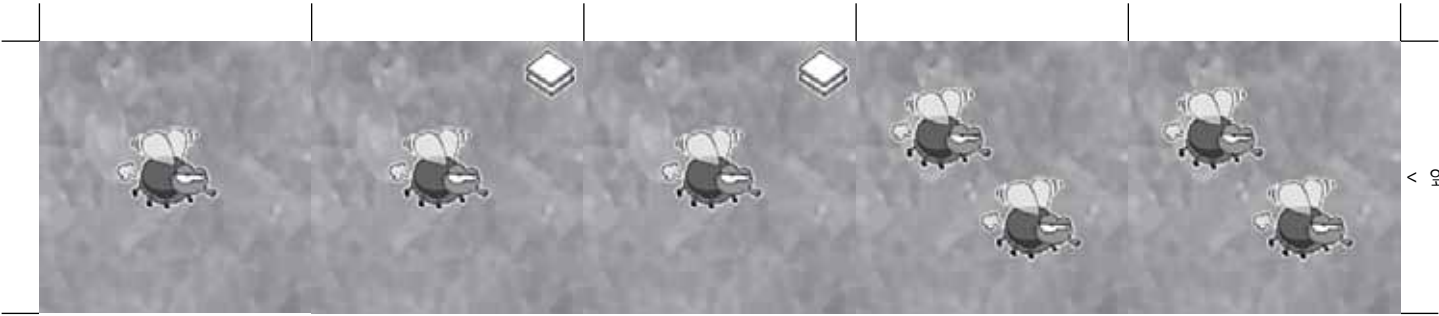
TREEFROG TREEFROG TREEFROG TREEFROG TREEFROG

< 뒤 >

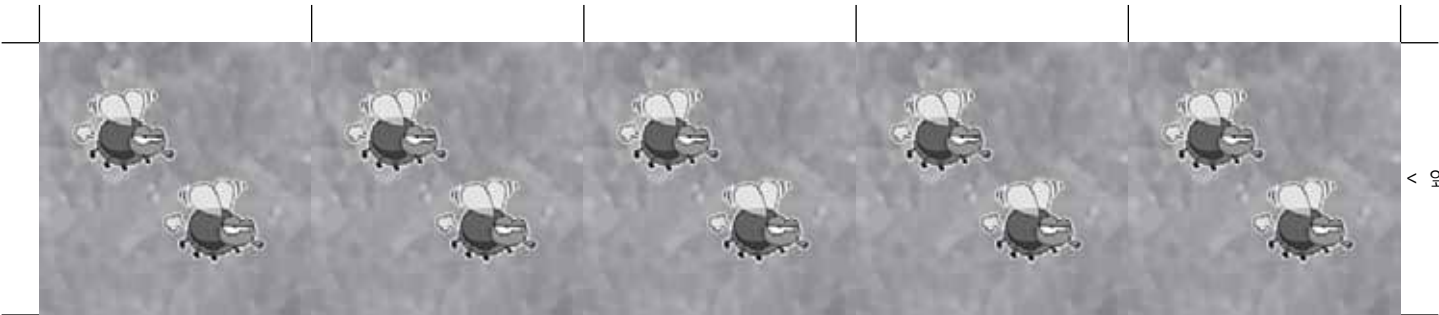


TREEFROG TREEFROG TREEFROG TREEFROG TREEFROG

< 뒤 >

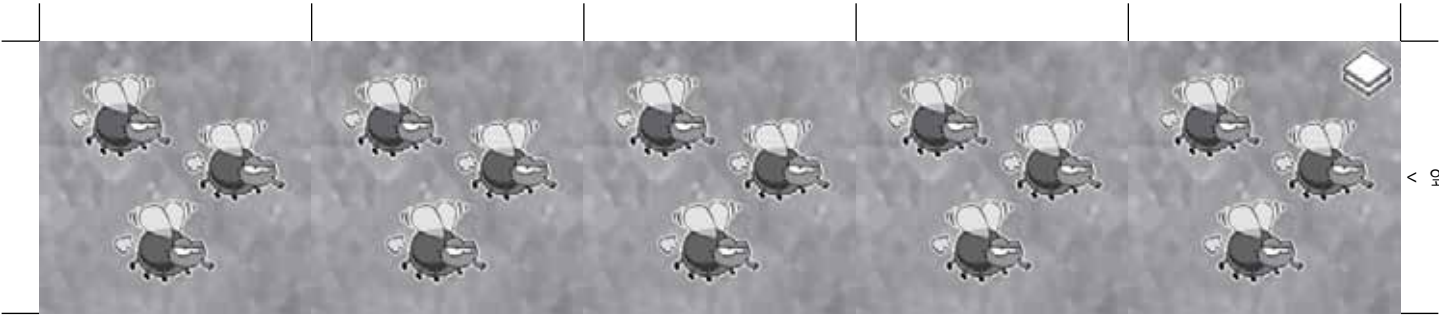


칼 선 (*라벨용지를 완전히 자르지 말고 칼선을 만들어주면 하나씩 떼어내기 편리합니다.)



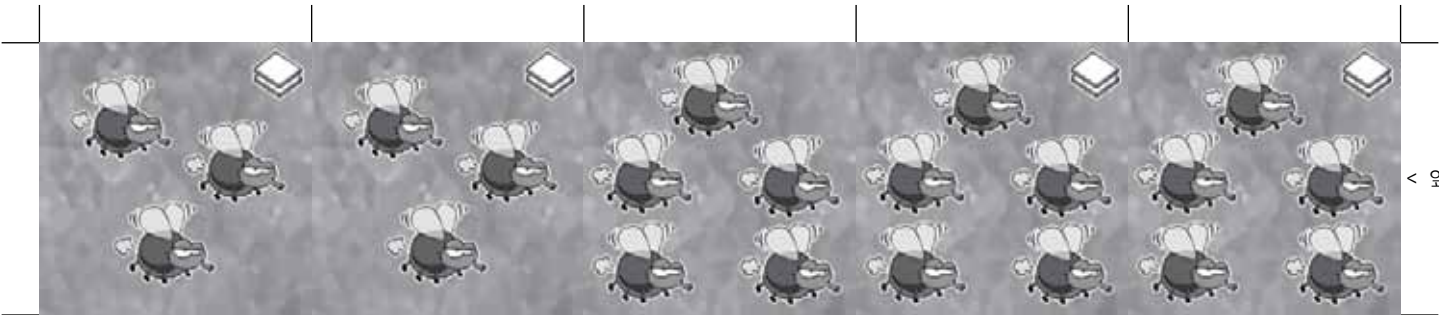
칼 선

타일 03 (라벨용지 인쇄)



TREEFROG TREEFROG TREEFROG TREEFROG TREEFROG

칼 선 (*라벨용지를 완전히 자르지 말고 칼선을 만들어주면 하나씩 떼어내기 편리합니다.)



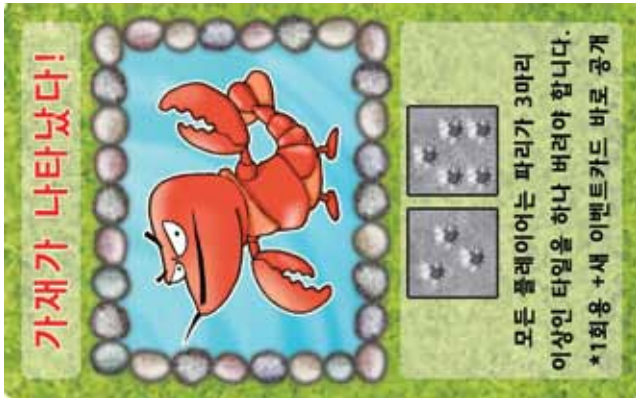
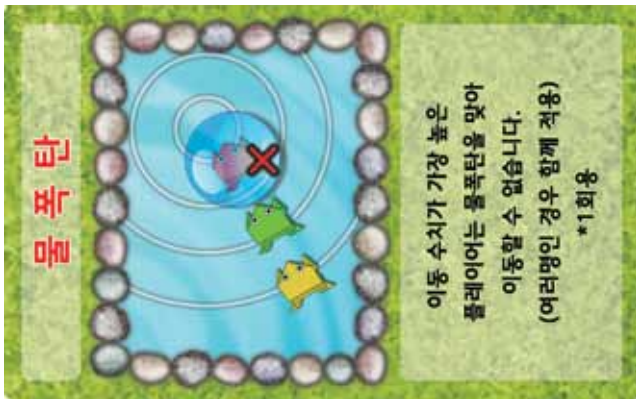
TREEFROG TREEFROG TREEFROG TREEFROG TREEFROG

칼 선

자르기

접기

자르기



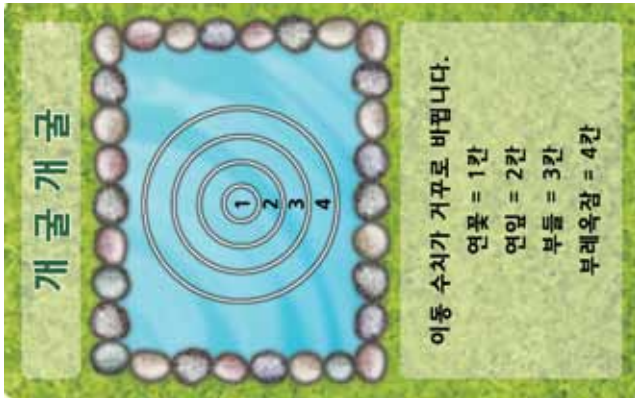
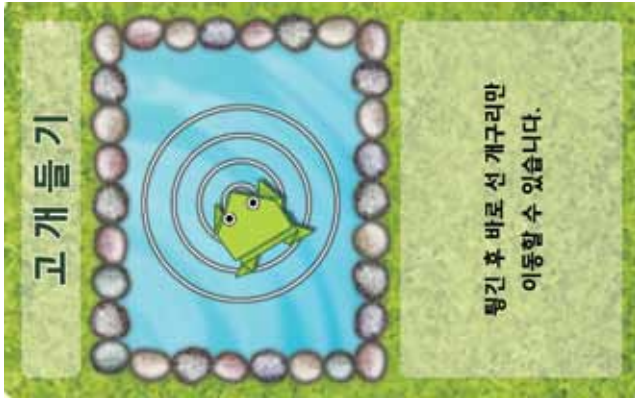
< 앞 >

< 뒤 >

자르기

접기

자르기



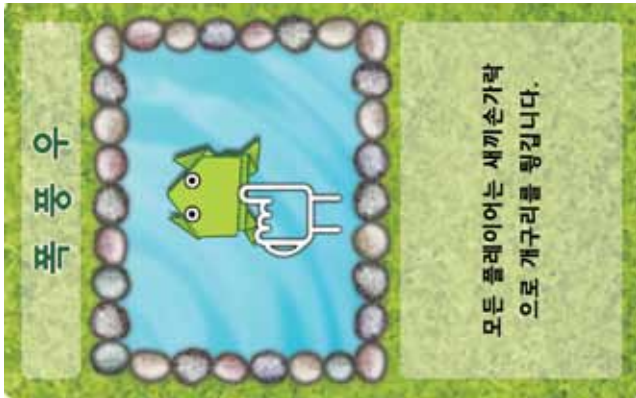
< 앞 >

< 뒤 >

자르기

접기

자르기

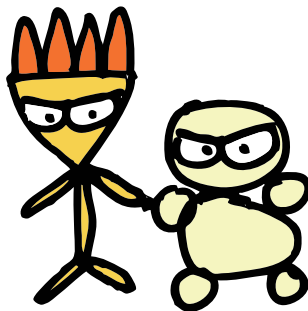


< 앞 >

< 뒤 >

Piece Craft

We make Board Games



웹퍼블리싱(web-publishing) 라인업은 여러분의 피드백을 통해 게임이 보다 발전됩니다. 게임을 하면서 느낀 다양한 의견과 재미있는 아이디어들을 알려주세요. 아이디어가 개정판에 실리는 경우 공헌자로서 기록됩니다.

이메일: feedback@piececraft.com

피스크래프트의 다양한 Print 2 Play 컴포넌트를 활용하여 나만의 게임을 직접 만들고 즐겨보세요! <http://shop.piececraft.com>

이 게임설명서는 피스크래프트(Piece Craft)에서 발행한 전자출판물입니다.

개인용으로 자유롭게 복사 및 인쇄하여 사용할 수 있으나,
발행처와 협의하지 않은 상업적 활용, 무단 전재 및 재배포를 금합니다.