



수학자의 저주

※
이 문서에는
수학자의 저주가 담겨있습니다.
체험 안내를 위한 목적이 아니라면,
절대로 열지 마세요.

저주가 깨어날지도 모릅니다!

※
해답지

카드 셋팅하기

1. 단서 카드를 숫자가 적힌 뒷면이 보이도록 뒤집어 카드 더미를 만듭니다.

Tip! 숫자 순서대로 정렬해두면 카드를 찾기 더 편합니다.



2. 단서 카드 더미 위에 시작 카드와 경고 카드를 올립니다.



경고 카드

시작 카드

3. 지도 카드는 알파벳이 적힌 뒷면이 보이도록 뒤집어 둡니다.

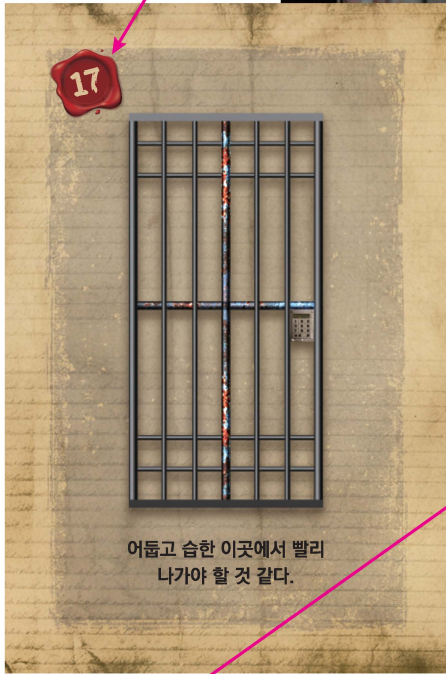
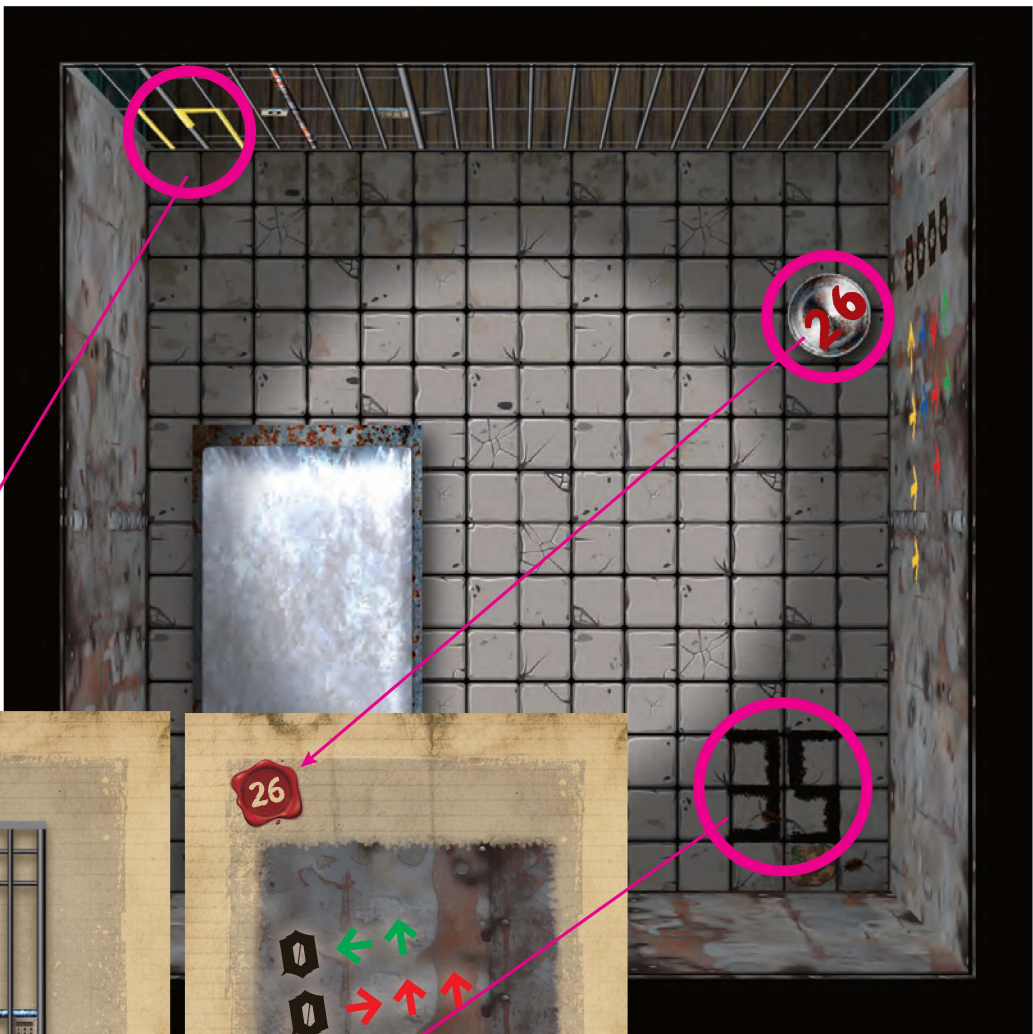


4. 경고 카드를 제거하며 플레이를 시작합니다.

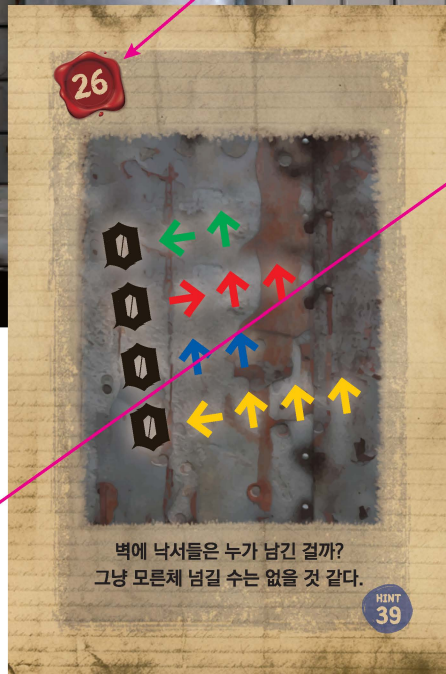


플레이 요약

	지도 카드	단서 카드 수	단서 카드	추가 단서 카드	활동
	C	3	17,26,35	25	-단서 카드 35번의 문제를 풀어 나온 정답 뒤집기
	L	1	5	-	-단서 카드 5번을 통해 지도 카드 P 열기
	P	1	36	42,28	-단서 카드 5번과 36번을 이용해 문제를 풀어 나온 정답 뒤집기 -단서 카드 42번의 문제를 풀어 나온 정답 뒤집기 -단서 카드 28번을 통해 지도 카드 F 열기
	F	2	13,44	-	-단서 카드 13번을 통해 지도 카드 B 열기
	B	1	18	14,09	-단서 카드 18번을 통해 단서 카드 14번 열기 -단서 카드 14번 문제를 풀어 나온 정답을 거꾸로 뒤집어 숫자 찾기 -단서 카드 9번을 통해 지도 카드 K 열기
	K	1	38	-	-단서 카드 38번을 통해 지도 카드 D 열기
	D	2	30,49	48	-6장의 도미노 카드를 통해 문제를 풀어 나온 정답을 뒤집기 (미션 해결에 필요한 카드 : 30, 44, 28, 09, 14, 49)
	G	1	7	-	-단서 카드 7번을 통해 지도 카드 I 열기
	I	2	12,33	-	-단서 카드 33번을 통해 지도 카드 E 열기
	E	1	40	-	-단서 카드 12번과 40번을 통해 지도카드 M 열기
	M	1	20	-	-단서 카드 20번을 통해 지도 카드 A 열기
	A	3	6,31,43	4,10	-단서 카드 6번을 통해 단서 카드 4번 열기 -단서 카드 4번의 문제를 풀어 나온 정답 뒤집기 -단서 카드 10번을 통해 지도 카드 J 열기
	J	2	8,24	47,16	-단서 카드 24번의 문제를 풀어 나온 정답 뒤집기 -단서 카드 47번의 문제를 풀어 나온 정답 뒤집기 (단서 카드 16)
최종	O	-	-		



어둡고 습한 이곳에서 빨리
나가야 할 것 같다.

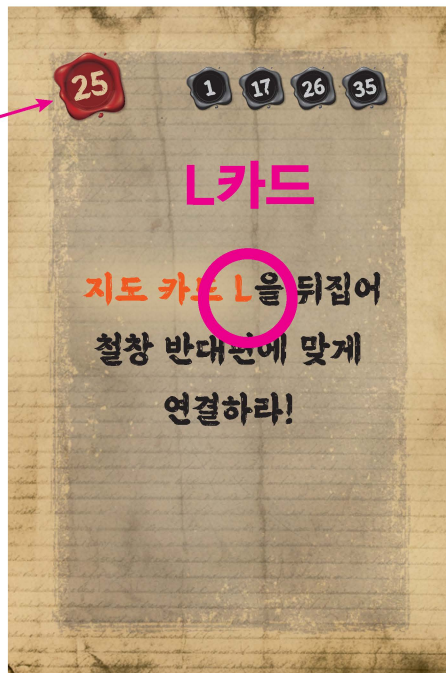


벽에 낙서들은 누가 남긴 걸까?
그냥 모른체 넘길 수는 없을 것 같다.

HINT
39



모니터에는 숫자를 입력하라는듯
색상들이 "깜빡깜빡" 거리고 있다.
번호를 입력하면 철창을 열 수 있을까..?



L카드
지도 카드 L을 뒤집어
철창 반대편에 맞게
연결하라!

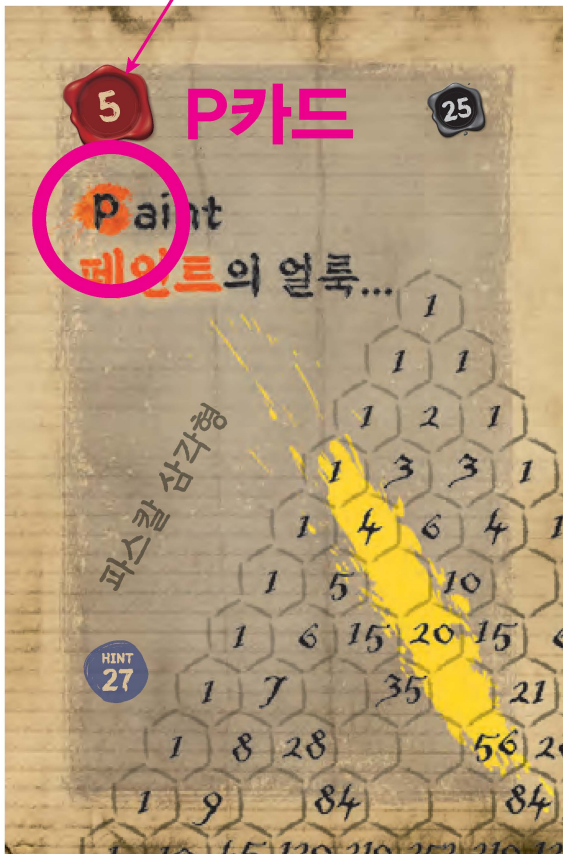
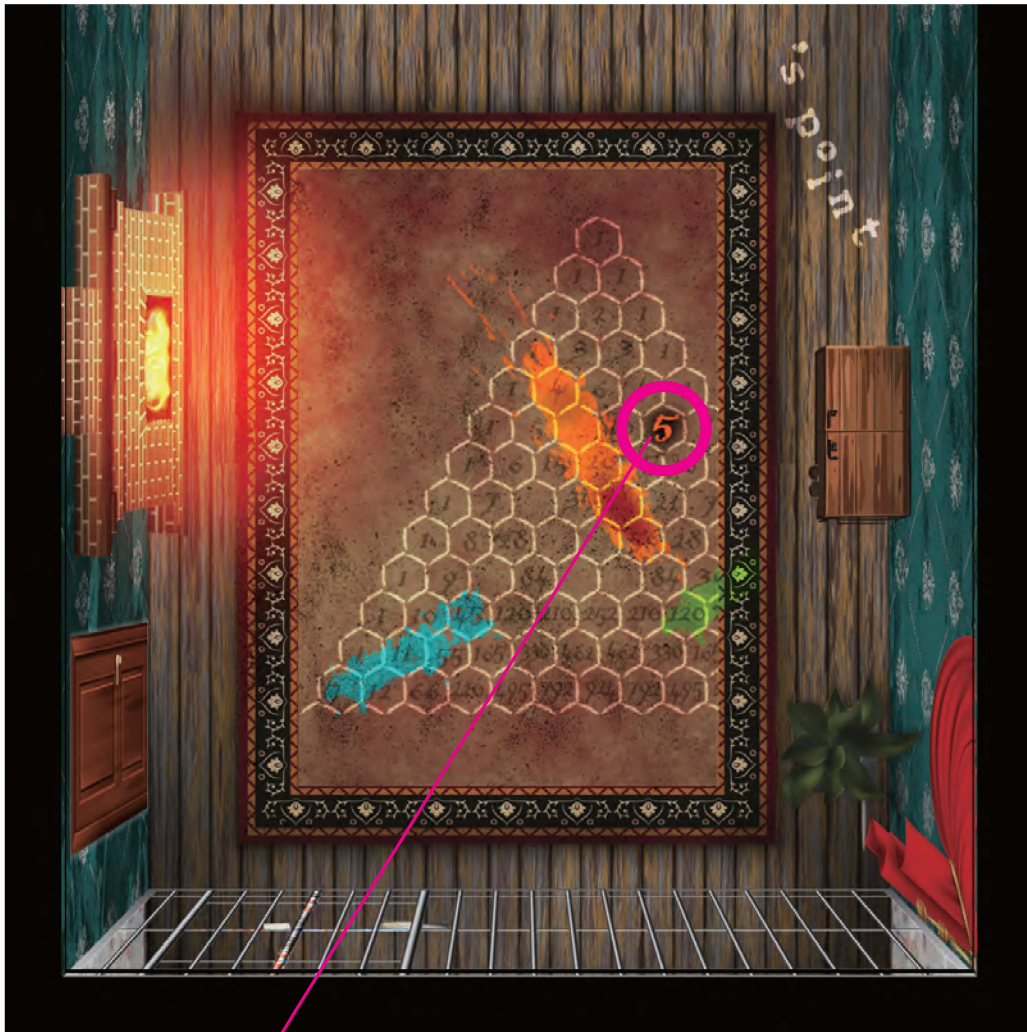
단서 카드 35의 키패드에서
0에서 시작해 화살표 방향으로 이동했을 때 숫자,
화살표 색깔이 빈칸의 네모 색깔과 같은
자리입니다.

모니터에 연산을 하는 식이 있어,
계산하면 25가 됩니다.

단서 카드 25를 찾을 수 있습니다.
지시에 따라 지도 카드 L을 펼칩니다.

지도 카드는 문의 모양새나 색깔이 같은
문끼리 이어지도록 놓습니다.

(단서 카드 25 우측 상단에 적힌
1, 17, 26, 35 단서 카드는 버리는 카드.)



지도 카드에서 보이는 숫자 5,

단서 카드 5를 펼칩니다.

설명서의 안내처럼 주황색으로 발견된 표시는 지도 카드를 의미합니다.

지도 카드 P를 펼칩니다.



36

$1+4+10+20+35+56$

모두의 합 $\div 3 = 42$

HINT 11

42 **5** **36**

From. 파스칼

To. 페르마

28 **?**

28 **42**

친애하는 페르마에게

안녕하십니까?

최근 내 삼각형 배열로 주사위 확률 문제를 쉽게 해결했다네. 이항계수를 계산하는 데 매우 유용하더군. 그대의 의견이 궁금하네. 연구는 잘 되고 있는가? 그대의 통찰은 나에게 큰 영감을 준다네. 앞으로도 우리의 교류가 계속되길 바라네. 건강을 기원하며.

파스칼 드림

F **FERMAT'S POINT** **HINT 15**

F카드

5 **25**

Paint

페인트의 얼룩...

파스칼 삼각형

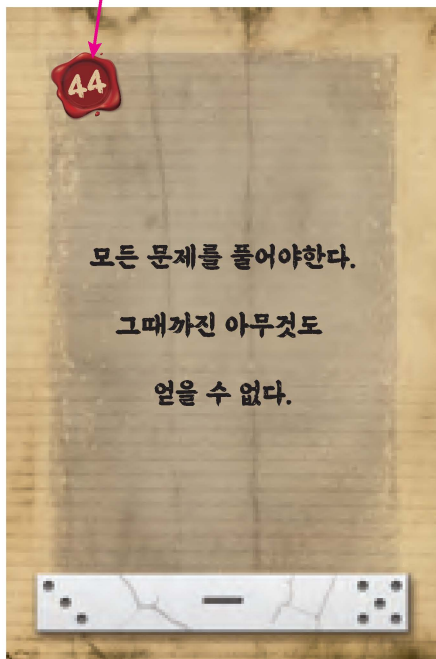
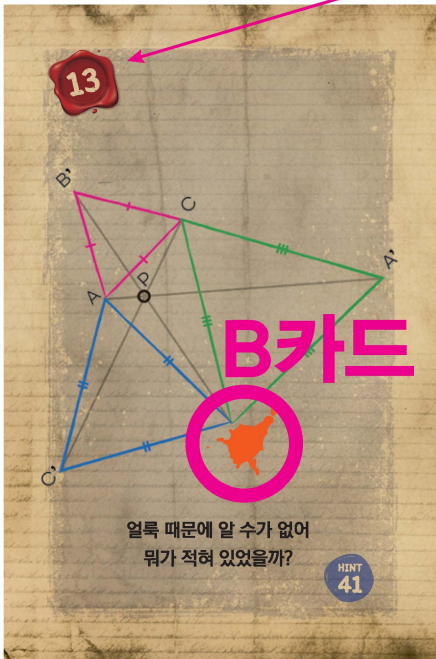
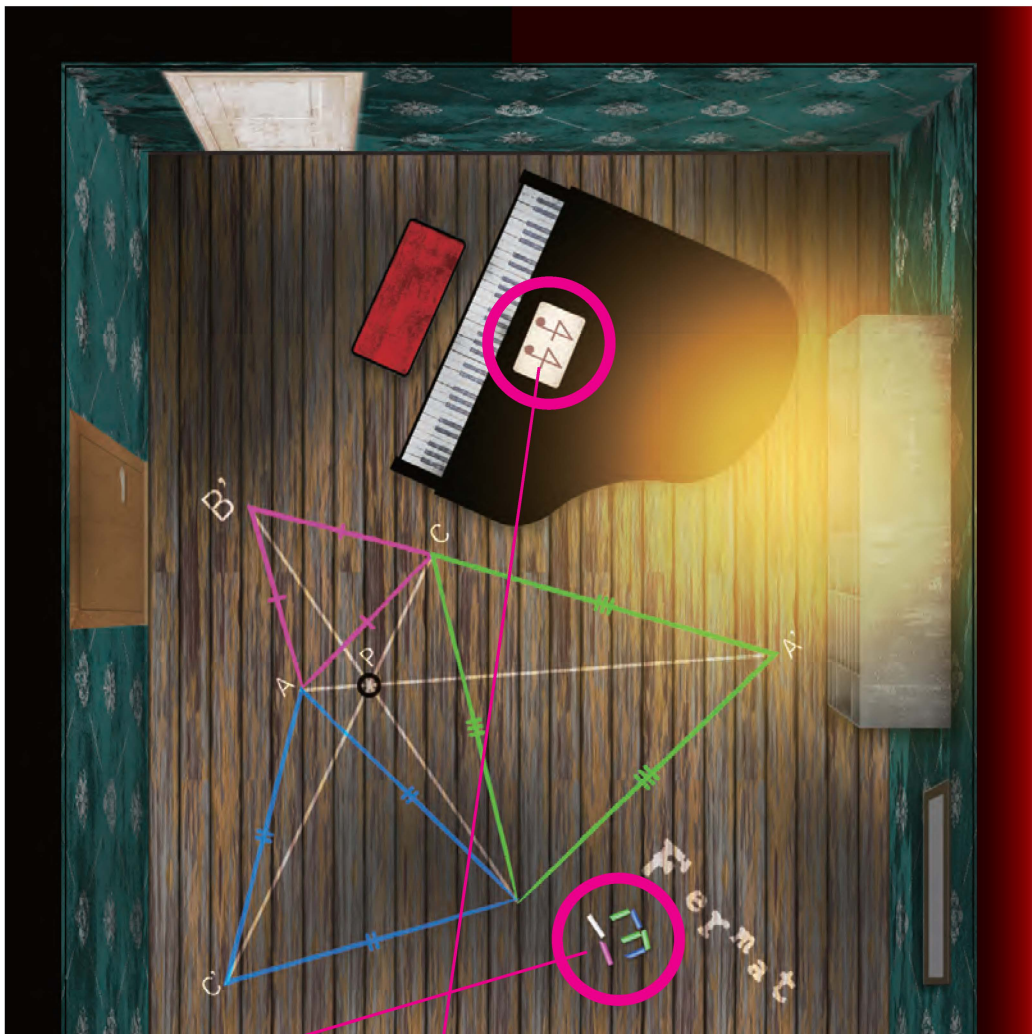
10 **35**

HINT 27

단서 카드 36을 펼치면, 노란색의 페인트 얼룩의 합에 3을 나누는 문제가 나타납니다.

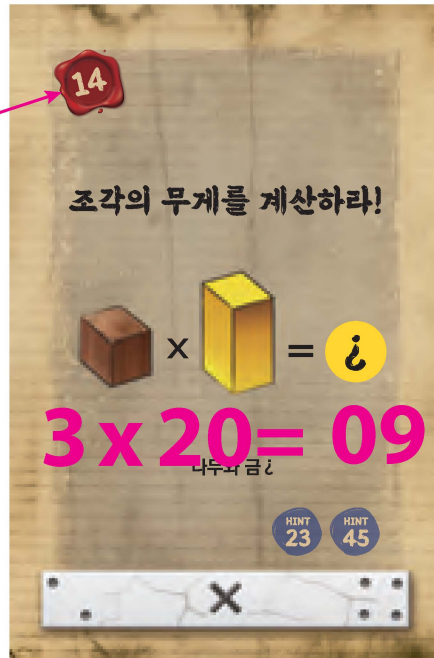
남아있던 단서 카드 5에 파스칼 삼각형이라는 단서로 빈칸의 수를 찾아내고, 얼룩 부분에 있는 모든 수를 합하여 3으로 나누면 42의 단서카드를 얻을 수 있습니다.

다시, 단서 카드 28을 찾아 펼치면, 지도 카드 F 표시를 발견하게 됩니다.



단서 카드 13을 펼치면,
주황색의 지도 카드 빈칸이 나타납니다. 지도 카드 B를 찾아냅니다.

남아있던 단서 카드 44를 당장에 발견하지 못하여도 진행이 됩니다. 하지만 곧 단서가 남아있다는 것을 알게 됩니다.
(도미노 카드로 사용할 카드입니다.)

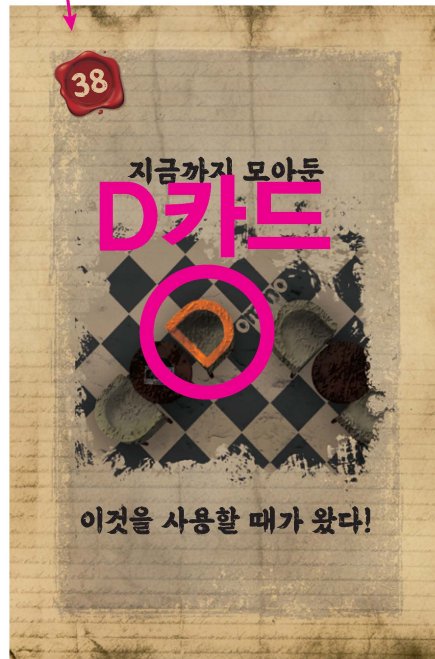


단서 카드 18을 펼치면, 또 다른 단서 카드 14를 찾을 수 있습니다.

조각의 무게는 쌓기나무 문제입니다. 나무조각 3개, 금괴 2개로 계산은 $3 \times 20 = 60$. 하지만 60의 단서 카드는 없습니다. 거꾸로 표시된 물음표(힌트)로, 60을 뒤집어 보면 09. 다음 단서 카드는 9입니다.

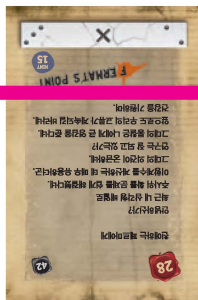
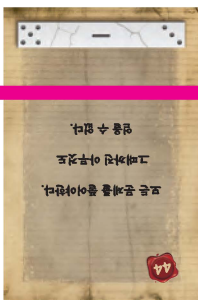
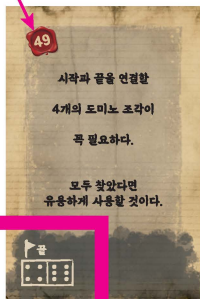
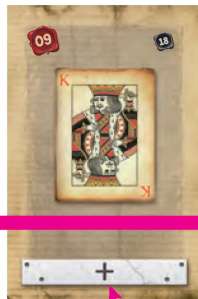
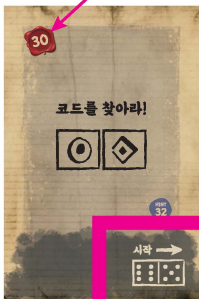
주황색 알파벳, 지도 카드 K를 펼칩니다.

현재 남아있는 단서 카드는 9, 14, 28, 44 카드입니다.
(도미노 카드로 사용할 카드입니다.)

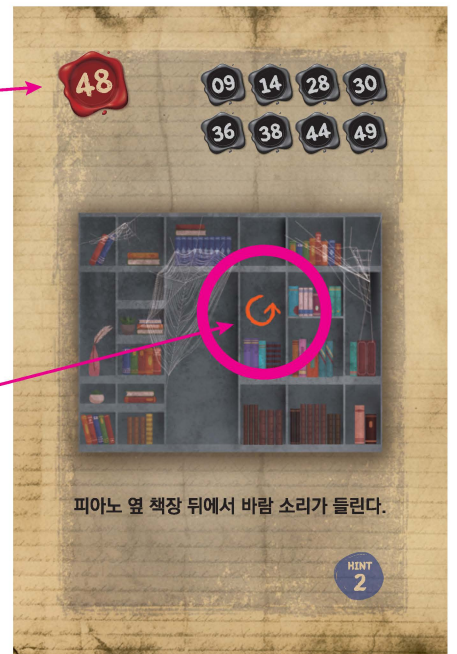


단서 카드 38을 펼치면, 또 지도 카드 D를 찾을 수 있습니다.

지금까지 모아둔 카드를 사용하게 될 것입니다.



48

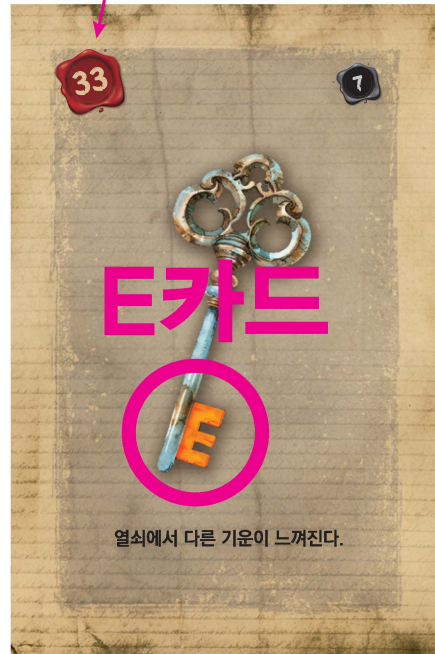
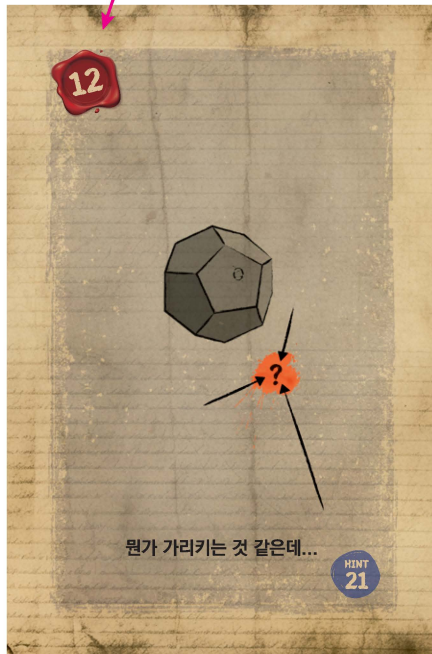


단서 카드 30, 49를 펼치면, 도미노의 시작과 끝을 나타내는 모양이 아래에 있습니다. 도미노가 완성되도록 카드를 뒤집기도 하면서 연결을 완성합니다.

지도 카드 K, D의 벽에 액자 코드에 해당하는 도미노를 계산합니다.

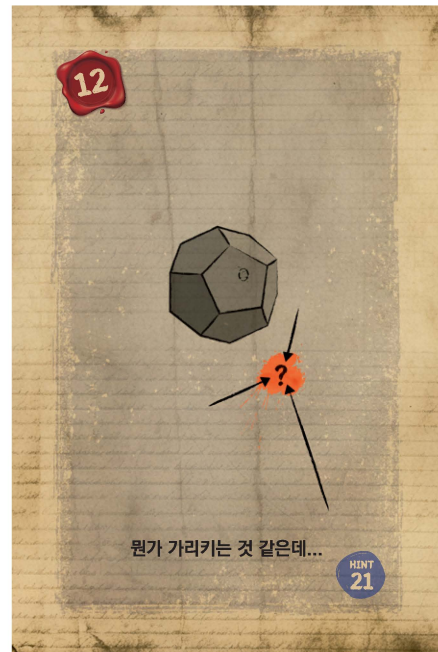
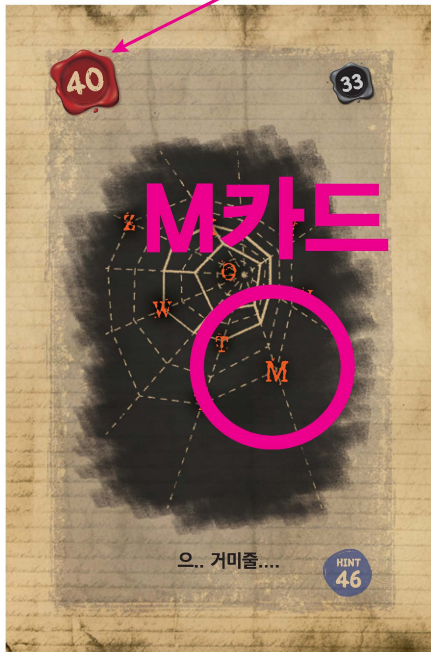
단서 카드 48에 주황색의 지도 카드 표시 G를 발견합니다.

모아둔 모든 단서 카드는 버립니다.



단서 카드 33을 펼치면, 또 지도 카드 E를 찾을 수 있습니다.

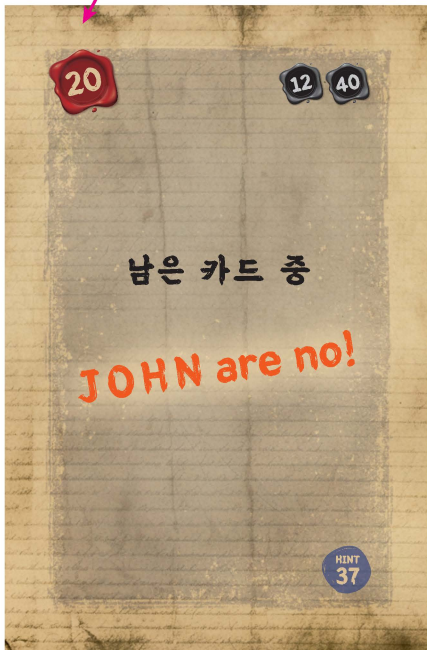
다시 단서 카드 12는 다음 문제의 단서가 될 것입니다.



단서 카드 40에는 여러 알파벳이 있지만 정답은 단서 카드 12의 주황색 부분이 나타내는 곳입니다.

화살표가 가르키는 곳의 알파벳 M.

지도 카드 M을 펼칩니다.



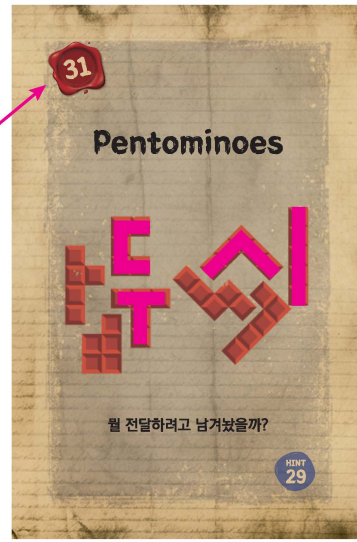
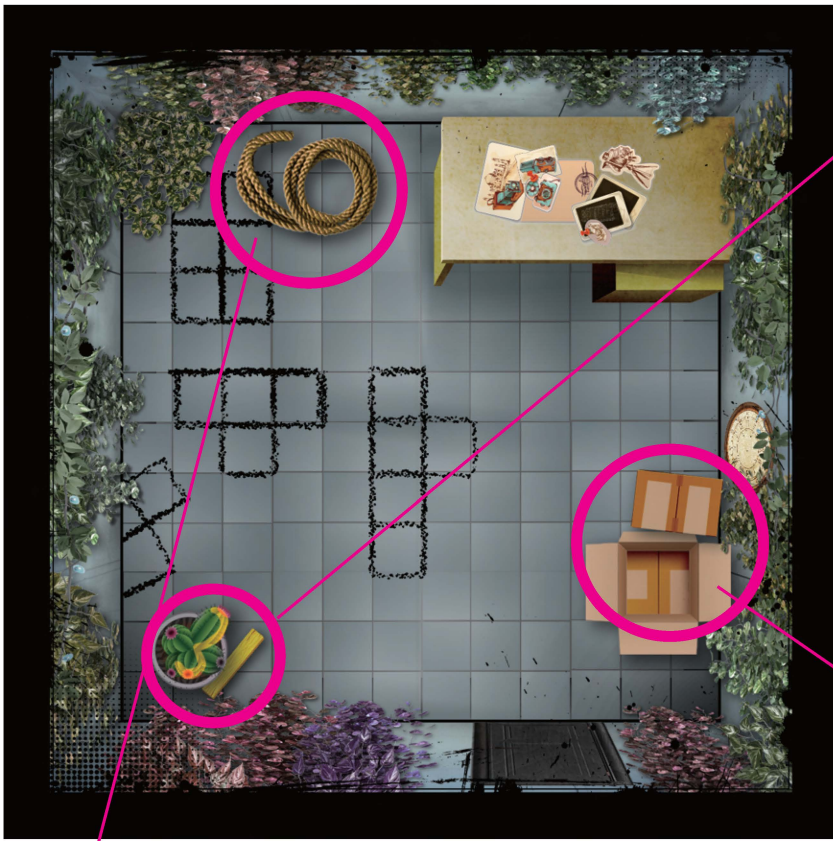
남은 카드 중 JOHN ?

알파벳으로 보면 지도 카드... 남은 지도 카드는 A, H, J, N, O.

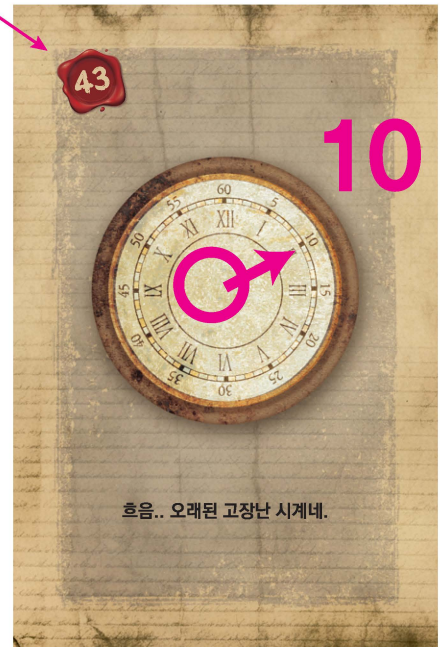
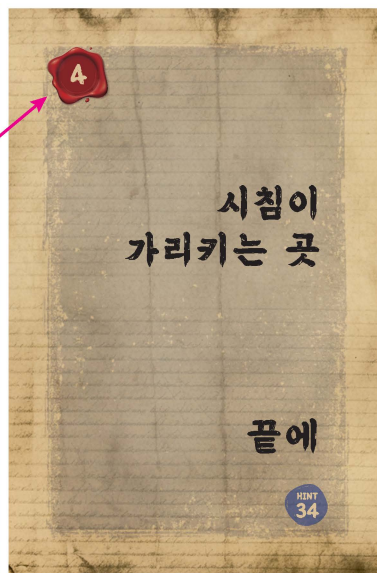
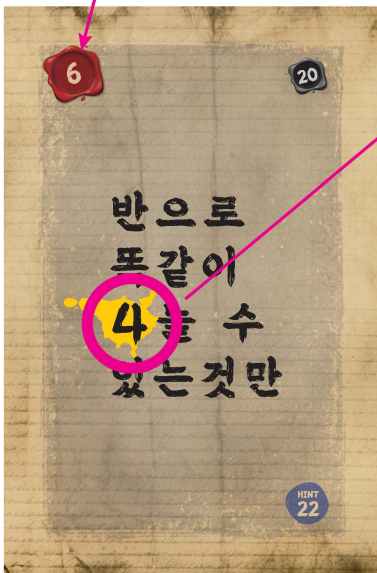
JOHN 이 아닌... J, O, H, N 이 아닌 지도 카드.

A, ~~H~~, ~~J~~, ~~N~~, ~~O~~

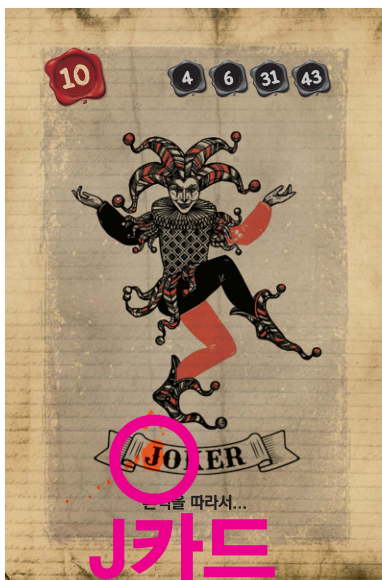
지도 카드 A를 펼칩니다.



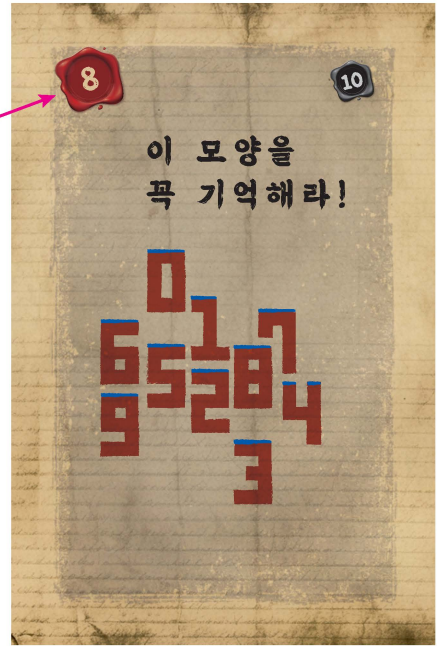
단서 카드 31에는 몇개의 펜토미노 조각이 있습니다. 단서 카드 6에서 말한, 반으로 똑같이 나눌 수 있는(대칭) 것만 찾으면, '두시'를 찾을 수 있습니다.



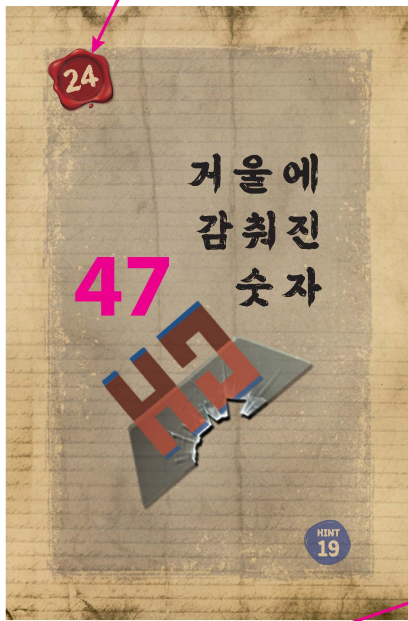
단서 카드 43에는 시계 바늘이 없지만, 단서에서 찾은 2시, 그리고 시침이 가리키는 곳... 끝에. 숫자 10.



단서 카드 10을 펼치면, 주황색의 알파벳, 지도 카드 J를 펼칩니다.



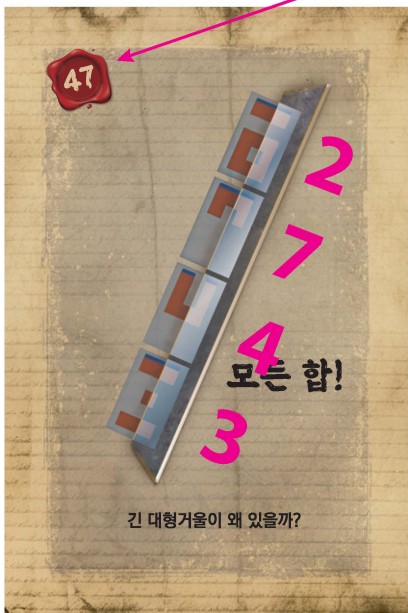
단서 카드 8에는 숫자가 있고, 숫자 윗부분에는 파란색 선이 있습니다.



단서 카드 24. 그림에서 거울에 비친 모양을 잊어 버리십시오.

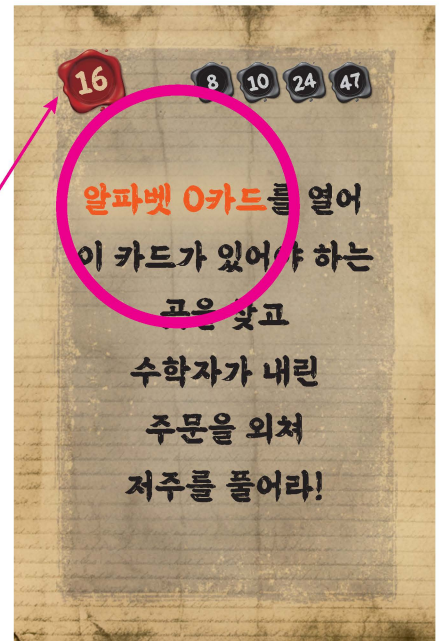


남은 모양으로 찾은 숫자는 47.



단서 카드 47도 같은 방식으로 숫자를 찾으면,

2, 7, 4, 3 모두의 합은 16.



지도 카드 O가 있어야 할 곳. 연결하는 지도 카드가 아닙니다. 새로운 장소를 찾아봅시다.

케이스 뚜껑을 뒤집으면, 안쪽에 글씨가 있습니다.
 마지막 O카드를 넣어 읽기



카드의 색깔 띠를 따라 이어 글을 읽으면 다음과 같습니다.

**‘누구든지 수학에서 좋은 결과를 얻기 위해서는
 수많은 절망감을 맛보아야 한다.’**

‘수학에서 절망감을 맛보아야 한다.’란 수학자의 저주란,

실제로는,

수학에서 좋은 성과를 얻기 위해 생기는 절망감은
 당연하고, 필요한 요소라는 수학자의 명언이었습니다.