

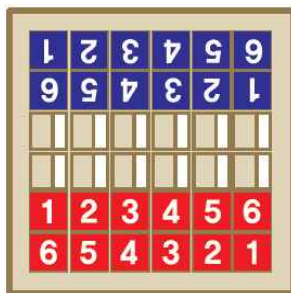
같은 숫자 이웃하게 놓기

게임 목표

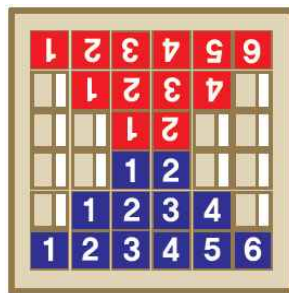
숫자 카드에 적힌 수만큼 칸을 움직여 같은 숫자의 카드가 나란히 놓이도록 하여 되도록 많은 개수의 카드를 모은다. ('이웃하다'라는 것은 '경계가 서로 붙어있다'는 뜻으로 대각선 위치에 같은 숫자가 놓인 것은 이웃한 것이 아니다.)

게임 준비

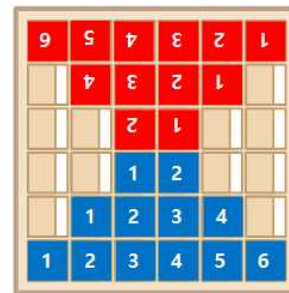
두 팀으로 나누어 각 팀의 색깔을 정하고 1에서 6까지의 숫자카드 두 벌을 게임 보드 양쪽에 두 줄씩 배열한다. 이 때, 같은 숫자카드가 나란히 놓이지 않도록 그림과 같이 순서를 배열한다. (배열방법2, 배열방법3과 같이 계단 모양으로 배열할 수도 있다.)



배열방법1



배열방법2

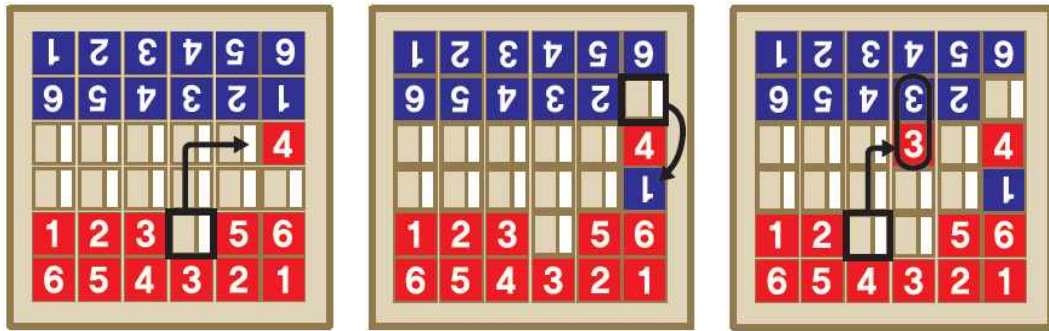


배열방법3

게임 방법

1. 가위바위보로 순서를 정한다.
2. 자신의 차례에 자기 색깔의 숫자 카드를 한 개 골라 해당하는 수만큼 칸을 움직일 수 있다. 가로 또는 세로 방향으로 움직일 수 있으며 대각선 방향으로는 움직일 수 없다.
3. 다른 카드가 이웃해 있다면 그 다음 칸으로 뛰어넘을 수 있다. 뛰어넘기를 할 때에는 한 번에 한 개의 카드만 뛰어넘을 수 있으며 연속해서 같은 방법으로도 움직일 수 있다. 단, 뛰어넘기는 대각선 방향으로도 움직일 수 있다.
4. 움직인 숫자 카드가 도착한 자리에 같은 숫자가 2장 이상 이웃하게 된다면 색깔과 카드 개수에 관계없이 모두 획득할 수 있다. (이웃하는 경우는 도착한 카드의 상하좌우의 카드만 해당되며 대각선의 카드는 포함되지 않는다)
5. 숫자 카드를 더 이상 획득할 수 없는 상태가 되면 게임이 종료되고, 가장 많은 숫자 카드를 모은 사람이 승리한다.

※ 카드의 수와 배열을 자유롭게 하여 게임을 진행할 수도 있다.



예) 빨간색 플레이어가 숫자카드 4를 선택하여 위로 두 칸 아래로 두 칸 모두 네 칸 움직일 수 있다.

예) 파란색 플레이어가 숫자카드 1을 선택하여 뛰어넘기 방법으로 한 칸 움직일 수 있다.

예) 빨간색 플레이어가 숫자카드 3끼리 나란히 놓이도록 움직여 2개의 카드 모두 획득할 수 있다.

게임 전략

카드를 움직이고 나면 상대의 카드가 움직일 수 있는 조건도 바뀌게 됩니다. 그러므로 자신의 카드 뿐 아니라 상대 카드의 위치와 방향 등을 생각하여 움직일 카드를 선택해야 합니다.



이 제품은 조형일 선생님의 아이디어입니다