

CONCEPT™

콘셉트

개요

어떤 물건, 어떤 영화의 제목, 어떤 유명한 사람의 이름, 무언가를 설명해야 하는데 서로 말이 통하지 않는다고요? 하지만 본격 공감 버라이어티 게임 콘셉트에서 우리는 말하지 않고도 서로의 생각을 공유할 수 있습니다. 재치 있는 사람이라면 더 정확히 생각을 전하고 더 정확히 다른 사람의 생각을 읽을 수 있을 것입니다.

간단한 예시



액체이고 먹을 수 있고 하얀 것이라면 **우유**.

.....



먹을 수 있는 빨간색 액체라면 **와인** 아니면 **케첩**?

.....



물에 사는 동물이라면 **물고기**겠죠.

.....

표현을 세밀하게 할수록 보다 정확한 접근이 가능합니다.



나무를 자르는 기계로 된 도구라면 **전기톱**이죠.

.....

간단한 단어뿐 아니라 실존 인물도 이것으로 맞힐 수 있습니다.



남자이고 귀가 잘리고 예술가. **빈센트 반 고흐**죠.



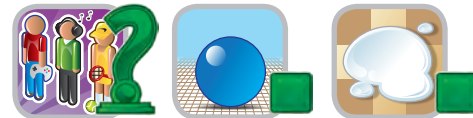
지금까지의 예에서는 한 가지 색깔의 말과 육면체만 사용했는데요.

여러 색깔 말 세트를 사용하면 전달하는 데 있어 혼란을 줄일 수 있습니다.

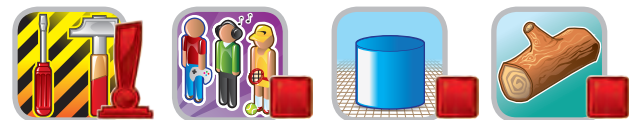


금속 건축물이고, 파란색, 흰색, 빨간색의 나라(프랑스겠죠?), 두 가지를 조합할 때 **에펠탑**이 정답이겠네요. 여기서 건축물의 색깔이 파란색, 흰색, 빨간색인 것으로 오해하지 않도록 다른 색깔 말 세트를 쓴 것을 알 수 있습니다.

.....



스포츠나 레크리에이션 활동인데 흰색 공을 사용하는군요.
좀 더 폭을 좁혀 봅시다.



이걸 하기 위해서는 나무로 만들어진 기둥 모양의 도구가 필요하군요.



그리고 그 나라가 미국이라면 **야구**가 정답이겠죠?

중요: 항상 정답이 되는 가장 중요한 개념은 녹색으로 표현됩니다. 다른 색깔 말 세트는 좀 더 상세한 설명을 위해 추가 개념이 필요할 때 사용합니다.

본 규칙서 맨 뒤에 좀 더 복잡한 예시가 나와 있습니다.

내용물

- 다양한 아이콘이 그려진 판
- 기본 개념 설명을 위한 녹색 물음표 말 한 개와 육면체 10개 세트
- 추가 개념 설명을 위한 네 가지 색(파란색, 빨간색, 노란색, 검은색) 세트 (각 세트는 느낌표 말 1개와 육면체 8개로 구성)
- 카드 110장 (각 카드에는 쉬움 3개, 어려움 3개, 도전 3개씩, 9개 문제)
- 점수 토큰 (전구 하나가 그려진 것은 1점, 두 개가 그려진 것은 2점)
- 참조표 2장
- 내용물 보관통



놀이 규칙

준비

판을 테이블 가운데에 펼칩니다. 카드를 섞어서 뒷면이 보이는 쌓인 더미를 만듭니다. 점수 토큰을 종류별로 모아 판 주변에 둡니다. 말과 육면체들을 내용물 보관통에 넣습니다. 아무나 나란히 앉은 두 사람이 팀으로 정하고 먼저 시작합니다.

라운드

팀원인 두 사람이 단어나 문장을 설명하고 나머지 사람들이 문제를 맞히는 형식입니다. 팀은 카드를 한 장 뽑고 두 사람이 상의하여 이번 라운드 문제를 결정합니다. 처음 몇 게임은 쉬움 난이도의 단어를 선택하는 것이 좋습니다.

도전 난이도는 모든 플레이어가 이 게임을 충분히 숙지한 다음에 하는 것이 좋습니다.

팀원 두 사람은 기본 개념을 나타내는 녹색 물음표 말을 제일 먼저 가장 중요한 개념에 놓고 이를 설명할 수 있는 위치에 녹색 육면체들을 놓아 힌트를 줍니다. 필요하다면 다른 색깔 말 세트도 추가 개념을 추가합니다. (예시를 참조하세요.)



가장 먼저 정답을 맞힌 플레이어는 2점짜리 토큰 하나를 받습니다. 문제를 낸 팀원들은 각각 1점짜리 토큰 하나씩을 받습니다. 이번 라운드 팀원 다음의 두 사람이 새로운 팀이 되어 다음 카드를 뽑아 새 문제를 만들고 게임을 계속 이어나갑니다.

세부 규칙

- 팀원 이외의 플레이어들은 언제든지 몇 번이든 생각나는 정답을 말할 수 있습니다.
- 팀원들이 문제를 선택할 때 다른 플레이어들이 손가락 위치 등으로 정답을 유추할 수 없도록 해야 합니다.
- 팀원들은 다른 플레이어들이 정답에 근접할 때 “맞아” 라는 말만 할 수 있으며 다른 직접적인 의사 소통을 해서는 안 됩니다.
- 팀원 두 사람이 교대로 육면체를 하나씩 놓을 필요는 없습니다. 한 사람이 좀 더 주도해도 상관없습니다. 자유롭게 놓으세요.
- 육면체를 놓는 순서가 중요할 수 있습니다. 이 순서를 강조하기 위해 육면체를 제거했다가 다시 놓아도 됩니다.
- 말과 육면체는 원하는 만큼 사용할 수 있으며 많이 사용한다고 불이익을 받지 않습니다. 하지만 너무 많은 개념으로 인해 맞는 플레이어들이 혼란스러울 수도 있습니다.
- 상당한 시간이 지나도 아무도 정답을 맞지 못하면 팀원들이 도움을 받을 제 3의 팀원 한 명을 선택할 수 있습니다. 새로운 팀원의 도움으로 힌트를 다시 만들어도 정답자가 없다면 이번 문제는 아무도 성공하지 못한 것으로 보고 이번 라운드는 아무도 점수를 얻지 못합니다.
- 참조표의 아이콘 설명은 완전한 것이 아니고 쉽게 생각할 수 있는 예시를 적은 것에 불과합니다. 서로 소통만 된다면 참조표와 다른 의미로 아이콘을 사용할 수 있습니다.
- 문제를 만드는 과정에서 같은 팀원이 놓은 말과 육면체들이 정답을 맞히는 데 방해가 된다고 생각하면 싹 치우고 새로 힌트를 만들어도 됩니다.

놀이 종료

2점짜리 토큰 12개가 모두 떨어지면 게임이 끝납니다. 가장 많은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다.

작가의 의견

- 저희는 게임을 테스트하는 동안 점수를 얻는 것을 생각하고 진행하곤 했습니다. 순수하게 힌트를 만들고 맞히는 것만으로도 재미있는 경험이 될 것입니다.
- 저희는 높은 난이도 문제에 더 많은 점수를 주지 않는 것으로 규칙을 정했습니다. 하지만 더 난이도 높은 문제에 도전하는 것을 장려하게 하기 위해 더 높은 난이도의 문제를 내거나 맞히는 것에 1~2점을 추가 점수로 주는 것도 나쁘지 않습니다.

좀 더 복잡한 예시

여러 가지 아이디어를 동원해 보세요.



많은 사람들이 싸우는군요. 정답은 아마도 전쟁. (많은 사람을 이렇게 표현할 수 있군요.)



영화 속 허구의 인물 두 명인데 한 명은 크고, 한 명은 작군요.

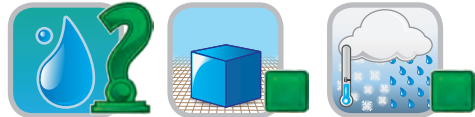


흑백 영화이군요. 정답은 로렐과 하디입니다.



아주 오래 전에 살았던 큰 녹색 동물? 공룡 아닐까요?

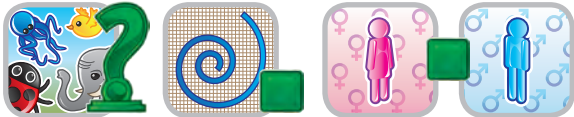
아이콘이 경우에 따라 다른 의미로 쓰일 수 있습니다.



“얼음” 여기서 추위 아이콘은 낮은 온도를 의미하고 있습니다.



“크리스마스” 여기서 추위 아이콘은 겨울을 의미하고 있습니다.



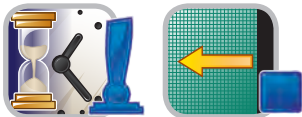
여기서는 육면체를 남자 여자 아이콘 사이에 놓아서 자웅동체를 의미하고 있습니다. 정답은 달팽이.



남자이고 직업인데 싸운다. 추가 개념이 필요할 겁니다.



흰색 빨간색 원 국가 이건 일본이군요.



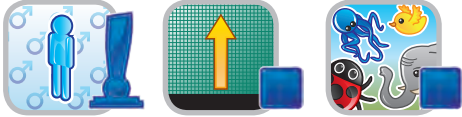
과거를 의미하는군요. 일본의 옛날 전사. 정답은 사무라이.



어떤 직업을 말하는 듯 하군요.



크고 빠른 갈색 동물이라고요?



동물 위에 올라탄 남자.



미국. 정답은 카우보이.



의심할 여지 없이 만화책입니다.



머리가 좋고 키가 작은 허구의 남자 캐릭터.



파란색 흰색 옷을 입은 거구의 허구 속 남자 캐릭터.



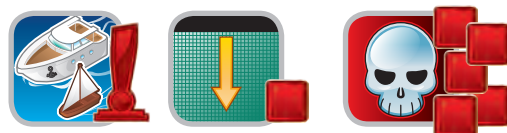
작고 흰색인 가족.



두 남자는 로마 제국(과거의 이탈리아)와 싸웠다. 정답은 **아스테릭스와 오베릭스**.



남자 영화 배우 아니면 영화 감독이겠네요.



배가 가라앉고 수많은 사람이 죽었다. 이거 **타이타닉**을 말하는 거겠죠?
정답은 **레오나르도 디카프리오**.



먹을 수 있는 노란 액체이며 주로 기념일에 먹고 먹은 뒤엔 머리가 빙빙 도는 것? **샴페인**이군요.

만든 사람들



작가

Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot



개발

"The Belgians with Sombreros" a.k.a. Cédric Caumont & Thomas Provoost



그림과 편집

Éric Azagury & Cédric Chevalier



생산 총괄

Guillaume Pilon



편집 총괄

Alexis Vanmeerbeeck



한글 설명서 교정
코리아보드게임즈 개발팀



한글 번역

코리아보드게임즈 개발팀



감사한 분들

Yannick Mescam & Emilie Fleuret, Denise Stallings,
participants of the Belgoludique and the Gathering of Friends.

콘셉트는 Asmodee와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

A game from REPOS PRODUCTION
published by SOMBREROS PRODUCTION
© Sombreros Production (2015) • All rights reserved.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium
www.rprod.com • +32 471 95 41 32



The material in this game uses certain trade names and trademarks, whether registered or not, that are the property of their respective owners. This game and the use of this material is in no way sponsored, supported, commissioned or approved by the holders of these brands, including all rights reserved. This material may be used only for personal and private amusement.