

좀비 빌

찾아서 구해죠...

그룹 게임으로써 최고의 경험.

이 게임은 한곳에서 10 명의 게임자가 게임을 할 수 있는 몇 안되는 게임종의 하나이다. 이 게임은 간단하고, 재미있지만 교육적이다.(최고의 ESL 게임).

이 게임은 아이들에게 전문직업의 종류를 배우고 각각의 캐릭터가 이야기를 가지고 있으며, 게임자들 스스로 상상을 만드는데 도움을 준다.

세가지의 방법으로 게임자들을 나눌 수 있는 특징이 있다:

1. 우승자, 실패자들, 참여자들
2. 우승자들의 그룹과 실패자들의 그룹.
3. 우승자와 실패자들의 그룹.

More details are at Winning And Losing The Game

도입과 목표

그 도시는 좀비의 공격을 받았다. 몇명의 시민들은 개인적인 이유로 떠나기를 거부하고 있으며, 그 이유를 게임을 하는 동안 찾을 것이다. 각 게임자들은 Each player is presenting a location. 너의 목표는 너의 위치에 있는 거주자에게 같은 동료를 찾아 피난시키는 것이다. (협력자, 친구, 가족 등) 어떠한 위치든지 관리해야할 거주자가 없으면 게임을 이기는 것이다. (더 이상 카드를 가지고 있지 않은자가 게임에서 이긴다.)

구성요소

이 박스의 구성은 두 종류의 좀비 빌 게임을 할 수 있게 한다:

1. 좀비 빌 오리지널 (플레이카드와 위치카드가 사용됨)
2. 좀비 빌 라이트 (오직 플레이카드만 사용됨).

박스는 포함한다: 10 위치 카드, 49 플레이 카드 (30 캐릭터 카드, 9 행동 카드, 8 좀비 카드 그리고 잃어버린 것들을 대체하기 위한 2 장의 비어있는 카드).

설치 (좀비 빌 오리지널)

주의: 두명 또는 세명의 게임자에게는 오직 다섯 장의 좀비카드가 사용되며 다이어마이트 카드는 사용되지 않는다. 다이어마이트 카드는 선택적이며 4 명 또는 그 이상의 게임자에게 사용된다.

먼저, 당신은 다음 방법에 따라서 게임자의 수에 따라 위치 카드를 분배한다:

3 명의 게임자: 다음 초록색 수들을 가진 위치카드를 고른다: **2+, 2+, 3+**

4 명의 게임자: 다음 초록색 수들을 가진 위치를 고른다: **2+, 2+, 3+, 4+**

그리고 기타 등등. 위치카드의 초록색 숫자들은 참가자들의 수를 나타낸다. 예를 들어 초록색 숫자 **9+**가 적힌 카드는 게임자가 8 명 혹은 그보다 적으면 사용될 수 없다.

위치카드를 섞어서 분배한다. 플레이 카드를 각각의 위치에 따라 나누기 전에 위치카드의 **파란 숫자**에 따라 여분의 카드를 받는다. (주민들을 추가). 나머지 플레이 카드가 똑같이 나뉘지면 끝이다 (돌아가며 가능한 같은 수의 카드를 갖도록 한다). 위치카드의 **붉은 숫자**는 그 위치에서 허용된 좀비 수의 한계를 나타낸다. 만약 카드를 나눈 후에 좀비의 수가 한계를 넘으면 (붉은 숫자), 당신이 선택한 아무 위치에 남은 좀비카드를 보낼 수 있다. 만약 게임하는 동안 이미 좀비카드를 한계의 수 만큼 가진 당신이 좀비카드를 뽑았다면, 다시 돌려 놓고 대신 다른 것을 뽑는 것이 허용된다.

게임의 시작

목표는 당신의 위치에서 모든 거주자에게 세트를 찾아주는 것입니다(군인-군인, 웨이터-웨이트리스...와 같이). 만약 당신이 세트를 갖고 있거나 발견하면, 당신의 차례를 기다리지 않고 구해준 사람에게 알리고 그 세트를 가운데 더미에 떨어트릴 수 있습니다. 모든 위치는 그 위치가 가진 거주자를 보여주거나 알려주지 않습니다. 위치가 가진 것은 다른 이들에게 알려져서는 안됩니다. 그/그녀의 위치카드에 가장 높은 수의 **초록색 숫자**를 가진 게임자가 가장 먼저 그/그녀의 옆에 앉은

게임자의 카드를 뽑습니다. 같은 동작이 다음 게임자에게 같은 방향으로 돌아가면서 시행됩니다. 행동카드는 당신이 다음 게임자의 카드를 뽑는 순서가 오기전에 사용해야 합니다. .

무기카드(좀비카드 하나를 없애줌)는 당신이 하나의 좀비카드를 가운데 더미와 함께 떨어트리는 것을 가능하게 합니다.

재배치카드는 당신의 위치와 그것의 소유를 당신이 고른 아무 게임자와 바꿀 수 있게 합니다(위치는 바뀌지 않고 오직 카드만 바뀜). 사용된 **재배치카드**는 가운데 더미에 떨어트리고 다시 사용되지 않습니다.

쫓아내기카드는 당신이 하나의 거주자 (좀비카드 또는 다른 행동카드를 포함)를 당신이 선택한 아무 위치에 보낼 수 있습니다. **쫓아내기카드**는 가운데 더미에 떨어져 다시 사용될 수 없습니다.

다이너마이트카드는 당신이 고른 하나의 위치를 모든 것을 가운데 더미에 떨어트림으로써 그것이 가진 것과 함께 파괴할 수 있게 합니다. 선택된 위치의 게임자는 패배자나 승자가 아니라 참가자로 간주됩니다.

다이너마이트카드는 지혜롭게 사용되어야 합니다. 파괴된 위치의 거주자가 승리해야 될 필요가 있을 수도 있습니다. 가장 좋은 선택은 당신이 선택된 위치의 소유를 확신하는 마지막 순간까지 그것을 간직하는 것입니다. **다이너마이트 카드의 사용은 선택적이며 게임을 시작할 때 뺄 수도 있습니다.**

게임의 승리와 패배

1. 어느 한 위치에 남은 카드가 없을 경우 게임이 끝나며, 그것이 그 게임자를 승리자로 만들어 줍니다. 그 순간 좀비카드를 가진 위치가 패배자가 됩니다. 그 순간 좀비카드를 가지지 않은 위치가 참가자가 됩니다 (**오리지널** 버전은 게임자들을 세 그룹으로 나눕니다: 하나의 승리자, 패배자들과 참가자들).

선택에 따라 더두가지 결과가 있습니다:

2. (이 버전은 게임자들을 두 그룹으로 나눕니다:승리자들과 패배자들). 한 위치의 남은 카드가 없을 경우 게임은 끝나며, 그것이 게임자를 승리자로 만듭니다. 그 순간 좀비

카드를 가지지 않은 위치들 역시 승리자가 됩니다. 그 순간 좀비카드를 가진 위치들이 패배자들이 됩니다.

3. (이 버전은 오직 한명의 승리자만을 결정합니다). 한 위치에 남은 카드가 없으면 게임은 끝나며, 그것이 게임자를 승리자로 만듭니다. 나머지 게임자들은 패배자들이 됩니다.

(좀비 빌 라이트)버전

주의: 두명 또는 세명의 게임자들은 오직 5 장의 좀비카드가 사용되며 다이너마이트 카드는 사용되지 않습니다. 다이너마이트카드는 선택적이며 4 명 또는 그 이상의 게임자들에게 사용될 수 있습니다.

이 버전은 오직 플레이카드만 요구됩니다.

각각의 게임자는 위치를 나타냅니다. 이 버전은 여분의 카드를 받는 것이 요구되지 않으며 좀비카드의 제한이 없습니다. 카드는 동등하게 나눕니다(돌아가면서 가능한 같은 수의 카드를 받습니다). 나머지는 **좀비 빌 오리지널**의 규칙들을 봐주세요.

Credits

다음의 사람들이 이 게임을 가능하게 만들었다.

게임 컨셉: Sam Jung *Developer/Designer*

삽화: Sam Jung *Artist*

실행 테스터: SJ English School 의 학생들

Legal

Zombie Vill is © 2014 SJ Global Trading Co. All rights reserved. 제품이나 게임의 컨셉의 오용과 복제는 법적 책임을 지게 될 것입니다.

저작권에 관해서 또는 다른 질문이 있으면 아래 주소로 연락할 수 있습니다.

더 알아보기

이 게임 또는 다른 굉장한 게임에 대해 더

많은 정보가 필요하면 우리에게 연락주세요:

613104 한국, 부산

수영구, 광안동

1230-1, 2nd 층. 전화:(051)7513738

email: sjglobaltrading@yahoo.com

추가 정보

게임 진행과 변동은 www.nowitell.com 과
www.YouTube.com 에서 찾아 볼 수 있습니다.

게임의 생산은 project NOWITELL 의 지원을 받고 있습니다.

Developed and designed in South Korea
Printed in USA