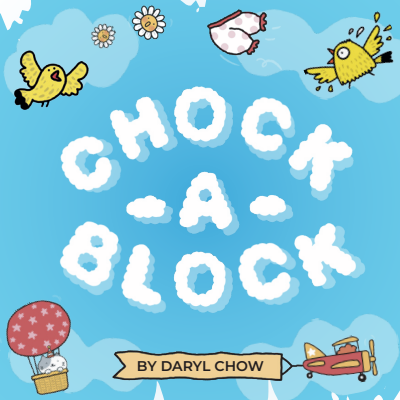




게임의 개요

< 초크 어 블록 > 게임에서, 각 플레이어는 생동감 넘치는 다양한 색상의 아파트 블록을 건설합니다. 블록을 선택하여 배치하고 블록에 있는 특징이 연결되도록 만들어 점수를 얻으세요.

동일한 색상의 블록을 합쳐 이웃들이 이사를 오게 만들면 더 많은 점수를 얻을 수 있습니다!



Quick to learn



電子日本語ルールお提供
掃碼查看中文規則書



게임의 개요



게임의 개요



게임의 개요

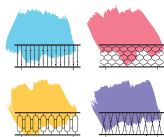


게임의 개요

특징 종류



방 색상



게임의 진행

각 플레이어는 자신의 차례에 각자의 플레이 영역에 블록 카드 1 장을 놓습니다. 자신의 아파트 블록을 건설하고 점수를 얻을 수 있는 특징을 연결합니다.

모든 플레이어가 **블록 4 개 높이와 블록 3 개 너비**의 아파트 블록을 건설했을 때 게임이 끝납니다. 게임이 끝날 때 가장 많은 연결 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다!



지상

게임 준비

1. **블록 카드**를 섞어 덱을 만듭니다. 덱에서 무작위로 2 장씩 뽑아 각 플레이어에게 시작 손패로 나누어 줍니다. 플레이 영역 중앙에 덱을 놓고 블록 카드 4 장을 앞면이 보이게 뒤집어 늘어놓습니다. 이곳을 블록 시장이라고 합니다.
2. **이웃 타일** 40 개를 뒷면으로 섞어 뽑는 더미를 만들고 이웃 타일 5 개를 앞면이 보이도록 뒤집어 나란히 늘어놓습니다. 이곳을 이웃 시장이라고 합니다.
3. **점수 토큰** 12 개를 앞면이 보이도록 나란히 늘어놓습니다. 점수와 종류가 확실하게 보이도록 합니다.
4. 여러분이 선호하는 방법으로 시작 플레이어를 결정합니다. 아니면 최근에 가장 높은 총수에 다녀온 사람을 시작 플레이어로 정합니다. 이제 게임 준비가 끝났습니다!



차례의 진행

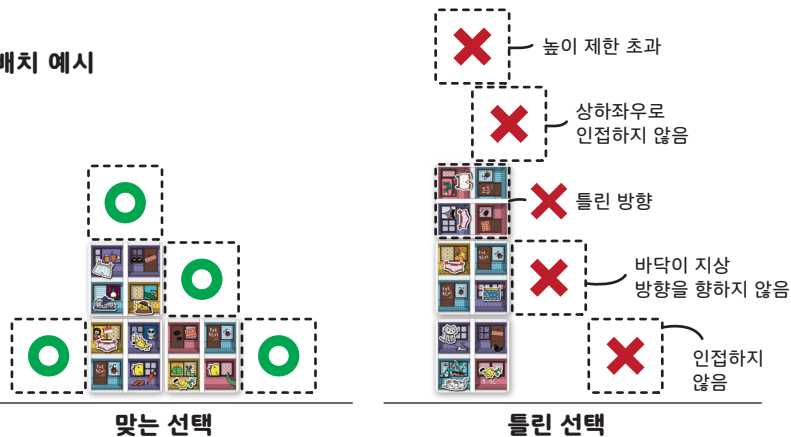
플레이어는 시작 플레이어부터 시작하여, 시계방향 순서로 차례를 가집니다. 자신의 차례가 되면, **블록 카드 2 장 중 1 장**을 선택하여 자신의 아파트 블록에 플레이합니다. 블록 카드의 앞면과 뒷면은 좌우가 반전되어 있으며, 원하는 면을 골라 놓을 수 있습니다.



아파트 블록을 놓는 규칙은 다음과 같습니다:

- * 블록은 반드시 중력의 법칙을 따릅니다 (예: 블록은 반드시 바닥이 지상 방향으로 오게 놓아야 하며, 사용 가능한 가장 낮은 층에 놓아야 합니다.
- * 기존에 놓은 블록과 1 개 이상 상하좌우로 인접하게 블록을 놓아야 합니다.

배치 예시



당신의 블록 카드를 놓은 후에, 2 가지 조건을 충족했는지 확인합니다.

1. 연결한 블록에 **동일한 색상 칸이 4 개 이상** 있습니다. (상하좌우로 인접해야 합니다, 대각선은 해당하지 않습니다.) **그리고**
2. 해당 블록 내에 **‘임대 중’** 칸이 있습니다.



2 가지 조건이 충족되면, 당신은 반드시 **이웃 타일 1 개**를 선택해 **‘임대 중’** 칸 위에 놓아야 합니다. 그 이웃 타일은 색상이 있는 것으로 취급하지 **않습니다**. 당신은 동일한 차례 중에 1 개 이상의 이웃 타일을 놓을 수 있습니다. 그리고 어떤 타일부터 놓을지 그 순서를 선택할 수 있습니다. 이웃 타일을 놓은 후에 즉시 이웃 시장을 채웁니다.

이웃 예시

이번 차례에 5 개 칸을 가진 블록이 만들어졌습니다. 이웃을 A 칸에 놓는다면, B 칸이 있는 분홍색 칸 4 개가 있는 블록이 남게 됩니다. 즉, 동일한 차례 중에 즉시 B 칸에 다른 이웃을 놓을 수 있다는 뜻입니다.

하지만, B 칸에 세입자를 놓는다면, 연결된 분홍색 칸이 2 개만 남게 되고 이번 차례에 두 번째 이웃을 놓을 수 없게 됩니다.



당신의 차례 중에, 당신이 **점수 토큰 1 개**에 있는 점수와 같거나 더 많은 수의 특징을 연결했다면 (한 종류의 특징이 6/8/10 개 이상 연결되어 있는 경우), 그 토큰을 획득하여 해당 연결 위에 놓을 수 있습니다. 특징 연결을 계산할 때 **대각선 연결도** 포함한다는 점을 잊지 마세요! 자신의 차례에 조건을 만족시킨다면 점수 토큰을 몇 개든 획득할 수 있습니다. 같은 종류의 점수 토큰이 여러 개 있을 경우, 같은 종류의 점수 토큰을 2 개 이상 보유할 수 있습니다. 점수 토큰을 놓은 연결은 **단한** 것으로 취급합니다. 이후의 차례에 연결을 추가하더라도, 단한 연결은 해당 토큰의 점수만 얻습니다.

플레이어는 블록 시장 또는 덱 맨 위에서 블록 카드 1 장을 뽑아 차례를 마칩니다 (게임의 마지막 차례에서는 이 과정을 생략합니다). 덱 맨 위에 있는 카드를 뽑아 블록 시장을 채웁니다 (항상 카드 5 장이 있어야 합니다).

게임의 종료와 점수 계산

모든 플레이어가 블록 카드 12 장으로 블록 4 개 높이와 블록 3 개 너비의 아파트 블록을 건설했을 때 게임이 끝납니다. 플레이어는 이제 각자의 단한 연결에 놓은 점수 토큰으로 얻는 점수를 계산합니다 **①**. 특징이 4 개 이상 연결되어 있고 아직 단하지 않은 모든 다른 연결은 각각 4 점을 얻습니다 **②**.



가장 많은 점수를 얻은 플레이어가 **블록 챔피언**입니다!
동점일 경우, 가장 이웃이 많은 플레이어 (들) 이 승리합니다.

5 인 게임 모드

5 인 게임에서 마지막에서 두 번째 차례에서부터 (즉, 10 번째 블록 카드를 플레이하는 차례) 블록 카드를 뽑아 손패를 채우지 않습니다. 즉, 손패가 없는 상태로 게임을 종료한다는 뜻입니다.

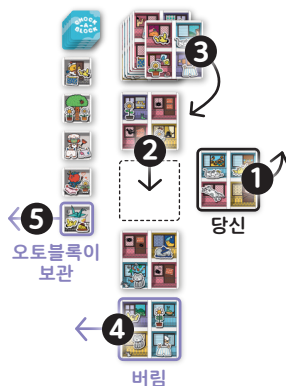
블록 건설 변형 규칙

여러분은 4 × 3 형태로 제한하여 블록을 건설하지 않아도 됩니다. 블록 카드를 서로 같은 높이로 건설하지 않아도 되고, 1 칸만 인접하게 카드를 건설해도 됩니다 (하지만 중력의 법칙은 따라야 합니다).



1 인 게임 모드

1 번 이상 다인 게임 모드를 플레이한 후에 1 인 게임 모드를 시도해 보세요. < 초코 어 블록 > 의 오토마, 오토블록에 도전하기 위해서는 게임에 대한 탄탄한 이해가 필요합니다! 원한다면 2-4 인 게임에 오토블록을 추가하여 추가 플레이어로 플레이할 수도 있습니다. 오토블록을 상대로 한 협동 플레이도 가능하며, 오토블록의 점수보다 높은 점수를 얻으면 모두가 승리합니다!



정상적으로 게임을 준비합니다. 게임을 준비하기 전에 오토블록이 점수로 계산하지 않는 특징 하나를 선택합니다 (새 / 고양이 / 화분 / 숙웃). 이 모드에서는 덱 맨 위에 있는 블록 카드 4 개를 위에서부터 아래로 한 줄로 놓아야 합니다. 이웃 타일 5 개도 위에서부터 아래로 한 줄로 놓아야 합니다.

플레이어는 게임을 시작하고 정상적으로 차례를 가집니다 **①**. 블록 카드를 뽑기 전에 블록 카드를 아래로 밀어 빈 공간을 채운 다음 **②** 블록 카드를 뽑아 위쪽 빈 공간을 다시 채웁니다 **③**. 이웃 타일도 똑같이 합니다.

이제 오토블록의 차례입니다. 오토블록은 맨 아래에 있는 블록 카드를 버리고 **④** 맨 아래에 있는 이웃 타일을 가져옵니다 **⑤**. 그런 다음 위에서 설명한 대로 빈 공간을 채웁니다. 오토블록은 가져온 이웃 타일을 보관하고 이웃 타일에 있는 특징이 점수 토큰을 획득할 수 있다면 그 특징마다 2 점을 얻게 됩니다. 따라서 오토블록이 특징 3 개를 보유하고 있다면, 그 특징의 6 점 점수 토큰이 있으면 가져옵니다. 오토블록이 특징 4 개를 보유하고 있다면, 해당 특징의 8 점 점수 토큰이 있으면 가져옵니다 (6 점 점수 토큰이 있으면 반환합니다). 특징 5 개를 보유하고 있다면, 해당 특징의 10 점 점수 토큰이 있으면 가져옵니다 (6 점 또는 8 점 점수 토큰이 있으면 반환합니다). 드문 경우지만 특징이 8 개 (16 점) 인 경우, 10 점 점수 토큰 (있을 경우) 과 함께 6 점 점수 토큰을 가져옵니다.



플레이어와 오토블록이 모두 12 번의 차례를 가질 때까지 정상적으로 게임을 계속합니다. 게임이 끝날 때, 오토블록은 보유한 점수 토큰과 동일한 점수를 얻습니다. 여러분의 점수가 오토블록보다 더 높다면, 승리합니다! 더 어려운 도전을 위해 '그랜드 오토블록'을 이기는 게임에 도전할 수 있습니다. 그랜드 오토블록은 4 가지 종류의 특징으로 모두 점수를 얻습니다 (게임을 시작할 때 점수를 얻지 않는 특징 종류를 선택하지 않습니다)!