

# 자작게임 - 이봐! 그건 내 도토리야!

2020년 11월 21일 토요일    오후 7:15

## 이봐! 그건 내 도토리야! (가칭)

### ◦테마

가을이 왔다

숲 속의 다람쥐들은 따뜻하고 배부른 겨울을 나기 위해 오늘도 도토리를 주워다가 땅에 묻는다  
도토리를 숨기기에 딱 좋은 그 곳에서, 두 마리의 다람쥐가 도토리 묻기 경쟁을 한다!

이봐! 그건 내 도토리야!!

맛있는 도토리를 모으기 위한 두 다람쥐의 겨울나기를 도와주자~~

### ◦구성품

가로x세로 3X3인 9칸의 정사각형 게임판(듀얼레이어)

정사각형에 두께가 좀 있는, 2가지 색상으로 4개씩 8개의 게임말(다람쥐)

쌓을 수 있는 납작한 점수칩 10개(도토리)

### ◦게임방법

게임판을 가운데에 놓고 각자 색을 정해 게임말을 가져간다

점수칩은 게임판 옆에 가져가기 편하게 모아놓는다

자신의 차례에 게임판의 9개의 구멍 중 한 곳에 말을 하나 놓는다

말을 놓았을 때, 가로 또는 세로로 색에 상관없이 3개의 말이 놓여져 줄이 완성되면

그 한 줄 또는 완성된 여러줄의 말을 게임판에서 제거하여 각자 다시 가져간다

대각선으로 만들어진 줄은 무시한다

제거하는 말 위에 점수칩이 올려져 있으면 말의 주인이 칩을 가져간다(수확)

가져간 칩은 획득한 점수가 된다

게임판에서 제거되지 않고 남아있는 말 위에 점수칩을 한개씩 올린다

이미 올려져 있는 말에는 이전의 칩이 몇개이든 상관없이 추가로 올린다

저장소의 점수칩이 다 떨어지면 게임이 바로 끝난다

### ◦승리조건

저장소의 점수칩이 다 떨어지면 게임이 끝나고 소유한 점수칩이 많은 사람이 이긴다

게임판 위의 자기 말에 올려져 있는 점수칩은 게임이 끝난 후 점수로 인정되지 않는다

그러니 게임이 종료되기 전에 최대한 점수칩을 수확해야 한다

소유한 점수칩의 수가 같을 경우 게임판 위에 말이 많이 놓여 있는 사람이 이긴다

이마저도 같을 경우 비긴것으로 한다

○팁

줄을 완성하여 말을 가져가는것 만으로는 아무 이득이 없다

줄이 완성될 때 제거되지 않는 말 위에 점수칩이 올려진다는 것을 항상 기억하여

남겨지는 자신의 말 위에 되도록 많은 점수칩을 올릴 수 있도록 한다

그리고 말 위에 올려진 점수칩은 게임판에서 수확하기 전까지는 점수로 인정되지 않으니

저장소의 점수칩이 다 떨어지기 전에 반드시 수확할 수 있도록 노력해야 한다

반대로 상대방이 점수칩을 수확하지 못하도록 방해하는 것도 중요 전략 중 하나이다

○확장1

중립지대인 흰 말 1개를 게임판 한 가운데에 놓는다

자신의 차례에 말을 놓는 대신 흰 말을 가로 또는 새로로 이동시킬 수 있는데,

벽에 부딪혀 멈출 때 까지 주욱 이동한다

흰 말이 이동해 한 줄 또는 여러줄을 이루면 그 줄은 완성된 것이 되어 말을 제거하고

점수칩을 각자 가져간다

흰 말 위에 놓인 점수칩이 있다면 흰 말을 이동시킨 사람이 아닌 상대 플레이어에게 감점칩으로 적용한다

흰 말을 이동하지 않고 그냥 멈춰있는 상태에서 누군가 자신의 말을 놓아 한 줄이 이어지면

완성으로 치지 않는다

즉 흰 말은 이동되어 한 줄로 이어졌을 때만 완성으로 인정되어, 상대방의 감점 요소가 된다

흰말은 제거하지 않고 점수칩만 제거한 후 그 자리에 계속 둔다

○확장2

중립지대 파란말은 두 배 요소

○확장3

점수칩의 숫자가 -1, 1, 2까지 다양함, 또는 -1과 1만 있음

점수칩을 주머니에 넣어놓고 하나씩 꺼내며 쌓는다

-1점은 획득 시 감점으로 계산한다