

모겔모테

게임인원 : 3~5인
게임시간 : 15~25분
게임연령 : 7세 이상
제조사 : DREI MAGIER SPIELE
Made in Germany

게임 구성품

72 장의 카드 :
20 장의 행동 카드 (거미, 모기, 바퀴벌레, 개미 5장씩),
43 장의 숫자 카드, 8 장의 사기꾼 나방, 1 장의 경비 벌레

게임 소개

게임에서 속임수를 쓰는 것은 보통 금지되지요. 하지만 모겔 모테는 아니예요! 숨씨종게 속임수를 사용하고, 현명하게 카드를 버려서 여러분의 카드를 제일 먼저 없애고 게임에서 승리하세요.

게임 준비

플레이어 중 선을 정해 경비 벌레 카드를 받고 자신의 앞에 카드 앞면이 보이도록 놓습니다. 남은 카드를 잘 섞어서 8 장씩 카드면이 보이지 않도록 나누어 줍니다. 받은 카드를 손에 들고 남은 카드는 카드면이 아래쪽으로 향하도록 하고 가운데 놓아서 뽑기 카드 더미로 사용합니다. 뽑기 카드 더미 맨 위 카드를 뒤집어 옆에 놓고 버리는 카드 더미로 사용합니다. 뒤집은 카드가 행동 카드일 경우, 카드에 해당하는 행동은 하지 않지만, 적힌 숫자는 적용합니다.

게임 방법

선(경비 벌레 카드를 가진 사람) 부터 순서대로 진행합니다. 자신의 차례가 되면, 버린 카드 더미 맨 위 카드 숫자 보다 1이 높거나 낮은 숫자의 카드를 버린 카드 더미에 한 장 버립니다. (예를 들어 카드 숫자가 2라면 1이나 3 카드를 버릴 수 있습니다.)

1과 5 카드는 예외가 존재하는데, 1 카드에는 2나 5 카드를 버릴 수 있고, 5 카드에는 4나 1 카드를 버릴 수 있습니다.

버릴 카드가 없을 경우 뽑기 카드 더미에서 한 장을 가져오고 다음 플레이어가 차례를 이어갑니다.

속임수 쓰기

플레이어는 어떤 카드건 상관없이 압습하게 자신의 카드를 없앨 수 있습니다. 테이블 아래 떨어뜨리거나, 어깨 뒤로 던져버리거나, 소매에 감추거나 어떤 방법을 써도 상관 없습니다. 그게 바로 이 게임의 묘미니까요! 여러분의 창의력을 발휘해 더 절묘한 수를 개발해 보세요.

하지만, 속임수를 써도 다음의 룰을 따라야 합니다. :

- 카드를 왼 손은 항상 테이블 위에 올려져 있어야 합니다.
- 한 번에 한 장 이상의 카드를 없애면 안됩니다.
- 누가 속임수를 쓰다 걸리면, 합의를 보기 전까지 속임수를 쓰면 안됩니다.
- 절대 마지막 카드는 몰래 없앨 수 없습니다.

경비 벌레



이 카드를 가진 사람은 경비가 됩니다. 게임에 남들과 같이 참여하지만, 다른 플레이어들은 자신의 카드를 몰래 없애려고 노력하기 때문에 그들을 주시해야 합니다. 경비로써, 항상 정직하게 플레이해야 하며, 속임수를 쓸 수 없습니다. 다른 플레이어가 속임수를 쓰는 현장을 잡으면 바로 소리칩니다. “딱 걸렸어!”

딱 걸렸어!

경비를 맡은 플레이어가 다른 사람이 속임수를 쓰는 걸 잡았을 때, 합의를 위해 게임을 잠시 중단합니다.

제대로 걸리셨나요? 그렇다면 버리길 원했던 카드를 다시 가져와야 합니다. 그리고 경비의 카드 중 한 장을 받아야 하며 경비 벌레 카드를 받아 새로운 경비가 됩니다.

억울하게 잡힌건가요? 그렇다면 경비는 뽑기 카드 더미에서 한 장을 가져가야 하고, 경비의 임무를 이어갑니다.

다른 사람을 고자질 하는건 금지입니다.

사기꾼 나방



이 낫짝 두꺼운 사기꾼 나방은 버린 카드 더미로 내릴 수 없으며 다른 이에게 줘버릴 수도 없습니다. 이 끈질긴 나방을 없애는 유일한 방법은 교묘한 속임수 뿐입니다!

예외 : 경비는 버린 카드 더미에 버릴 수 있습니다.

팁: 나방은 빨리 없애버리세요!

행동 카드

...는 숫자 카드와 마찬가지로 룰로 버릴 수 있습니다.



거미

거미를 낸 사람은 다른 플레이어들 중 한 명에게 사기꾼 나방 카드를 제외한 자신의 카드 한 장을 줄 수 있습니다.



모기

모기 카드가 나오면 카드를 낸 사람을 제외한 나머지 사람들은 재빨리 모기 카드를 손바닥으로 칩니다. 제일 늦게 친 사람은 다른 플레이어에게서 사기꾼 나방을 제외한 카드 한 장씩을 받습니다.



바퀴벌레

바퀴벌레 카드가 나오면 모든 플레이어들은 동시에 바퀴벌레 카드의 숫자와 같은 카드를 버리도록 합니다. 가장 빨리 버린 사람을 제외한 나머지는 다시 카드를 수거합니다. 아무도 버릴 카드가 없으면 정상적으로 게임을 진행합니다.



개미

개미 카드가 나오면, 카드를 낸 사람을 제외한 나머지 사람들은 버린 카드 더미에서 카드를 한 장씩 가져와야 합니다.

뽑기 카드 더미를 다 쓰면, 버린 카드 더미를 잘 섞은 후 뒤집어 새로운 뽑기 카드 더미로 사용합니다.

라운드 종료

플레이어 중 한 명의 손에 더이상 카드가 없으면, 라운드를 종료합니다.

라운드 스코어

숫자 카드는 -1포인트, 행동 카드는 -5포인트, 사기꾼 나방은 -10포인트로 카드 장수마다 계산합니다.

다음 라운드에는 전 라운드 선의 왼편에 있는 사람이 경비 벌레를 가집니다.

게임 종료

게임은 참여한 플레이어의 수만큼 라운드를 진행합니다. 가장 적은 마이너스 포인트를 획득한 사람이 게임에서 승리!



EZ2PLAY