

Life is full of ups and downs

SixTeen



게임규칙서 Game Rules





Magicbean games by South Korea
8세이상 / 인원 2-4명 / 소요시간 15min

COMPONENTS

- 4 가림판
- 85 숫자타일 (1~15, 16END, 16RESTART / 5색)
- 3 스페셜 타일 (2 가위 / 1 쓰레기통)
- 1 주머니

SET UP

플레이어들은 가림판을 한 개씩 가져갑니다. 가림판 날개부분을 접어 각자 앞에 세워둡니다.



모든 타일을 주머니 안에 넣고 잘 섞은 후 플레이어들은 똑같이 나눠 갖습니다. (아래 인원표 참조)

가져온 타일은 다른 플레이어들이 볼 수 없도록 가림막으로 잘 가립니다. 그리고 같은 색깔의 타일을 숫자 순서로 정리하면 게임 진행을 편리하게 할 수 있습니다.

(3인 플레이 시, 각자 타일을 29개씩 나눠갖습니다. 그리고 남은 타일 1개는 앞면을 공개하여 모두가 숫자를 확인 합니다. 만약 타일의 숫자가 1이면 테이블 중앙에 놓고, 1이 아니면 이번 라운드에서 사용하지 않으므로 따로 둡니다. 2인 플레이 시, 숫자 1타일 5개를 모두 테이블 중앙에 놓고 남은 타일은 주머니에 넣어 잘 섞습니다. 각자 주머니에서 타일 30개씩 가져갑니다. 주머니에 남아있는 타일은 이번 라운드에서 사용하지 않습니다.)



STARTING SETING

인원 수	각자 가져갈 타일 개수
4인	22개 씩
3인	29개 씩
2인	30개 씩 "1" 타일은 테이블 중앙에 먼저 놓습니다

GOAL OF THE GAME

자신의 타일을 먼저 없애거나, 모든 플레이어가 더이상 게임을 진행할 수 없을 때 남은 타일에 적힌 수를 모두 더해서 합이 적어야 승리합니다.

타일은 한 턴에 한 색깔을 놓을 수 있으며, 가장 마지막에 놓여 있는 타일의 수 보다 높은 수(오름차순)으로 배치해야 합니다. 16END와 16RESTART 타일과 스페셜 타일인 가위와 휴지통을 사용함으로써 남아있던 타일들을 제거할 수 있는 기회도 만들 수 있습니다. 다른 플레이어들의 남아있는 타일들을 예측하여 전략을 세워보세요.

SPECIAL TILES



*16RESTART(5 : 색깔 별 1개 씩)
이 타일은 테이블에 놓으면 '1'로 변신합니다. (이 타일을 낸 사람은 다음 사람에게 턴을 넘깁니다. 다음 사람은 1보다 큰 타일을 놓을 수 있습니다.)



*16END(5 : 색깔 별 1개 씩)
이 타일을 테이블에 놓으면 해당 색깔은 더이상 타일을 놓을 수 없습니다. 16RESTART 타일도 놓을 수 없습니다. 단, 가위 또는 휴지통 타일로 16END 타일을 제거하면 다시 타일을 놓을 수 있습니다.



*가위 타일(2)
한 가지 색깔의 가장 마지막 타일 한 개를 제거합니다. 이 타일은 제거한 타일과 함께 옆에 따로 치워둡니다. 이 타일을 사용한 사람은 타일 제거 후 수 타일을 한 번 더 놓을 수 있습니다.



*쓰레기통 타일(1)
한 가지 색깔에서 수 타일 '1'을 제외하고 원하는 만큼 버릴 수 있습니다. 이 타일은 제거한 타일과 함께 옆에 따로 치워둡니다. 이 타일을 사용한 사람은 타일 제거 후 수 타일을 한 번 더 놓을 수 있습니다.

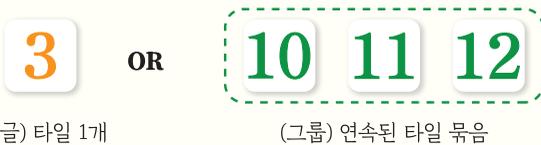


PLAYING THE GAME

모든 플레이어는 가져간 타일 중, '1' 타일이 있다면 테이블 중앙에 냅니다. '1'타일이 여러 개 있다면 모두 냅니다. 빨강색 '1' 타일을 낸 플레이어가 게임을 시작하며, 시계방향으로 게임을 진행합니다. (2인 플레이 시, 가위바위보를 해서 선 플레이어를 정합니다.)



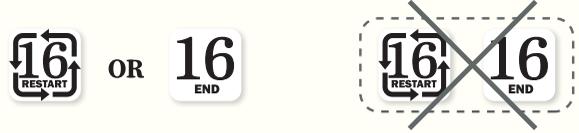
자신의 차례가 되면 싱글 또는 연속 중 한 가지를 합니다.
 (싱글) : 마지막에 놓여있는 타일보다 큰 수의 타일 1개 내기
 (그룹) : 연속된 타일 2개 이상 내기



타일을 낼 때, 해당 색깔의 마지막에 놓여있는 수보다 큰 수를 내서 오름순이 되게 해야 합니다.



연속된 타일은 수가 연결되어 있어야 하고, 중간에 숫자가 끊이지 않는다면 개수 제한 없이 한 번에 내려놓을 수 있습니다. 16END와 16RESTART도 앞에 연속되는 수 타일이 있다면 그룹으로 묶어서 낼 수 있습니다. 단, 16RESTART 와 16END를 그룹으로 같이 낼 수 없습니다



자신의 차례에 가위 또는 휴지통 타일을 사용했다면, 수 타일을 한 번 더 낼 수 있습니다. 가위와 휴지통 타일은 게임이 종료되기 전까지 반드시 사용해야 하며, 만약 사용하지 못하고 게임 종료 시 타일을 보유하고 있었다면 각각 -20점을 받습니다.



차례에 낼 수 있는 타일이 없다면 “PASS” 합니다. 다른 플레이어들이 차례를 진행하고 다시 자신의 차례가 되었을 때, 낼 수 있는 타일이 있다면 타일을 내고, 다음 플레이어에게 턴을 넘깁니다.

게임이 종료될 때까지 위와 같이 계속 진행합니다.

END OF GAME

게임의 종료시점은 두 가지 입니다.

첫 번째, 한 플레이어가 자신의 타일을 모두 없앴다면, 그 즉시 게임이 종료되고 해당 플레이어가 승리합니다.
 두 번째, 모든 플레이어가 더이상 게임을 진행할 수 없다면, 게임을 종료하고 각자 남은 타일의 수를 모두 더해서 합이 가장 낮은 사람이 승리합니다.

[점수 계산 방법]

모든 플레이어는 가림막을 오픈하고 각자 남아있는 타일의 수를 모두 더합니다.

$$3 + 5 + 11 = 19 \text{ Points}$$

16END와 16RESTART타일은 16점씩, 가위와 휴지통 타일은 20점씩 계산합니다.

계산이 끝났다면 플레이어들 중 가장 점수가 낮은 사람이 승리합니다.



만약 가장 낮은 점수가 여러 명이려면, 타일의 개수를 비교하여 더 적게 남아있는 플레이어가 승리합니다.

(ex. 가장 낮은 점수인 19점이 2명이려면, 남은 타일 개수를 비교합니다. 1PLAYER는 3개, 2PLAYER는 2개를 남겼으므로 2PLAYER가 승리합니다.)





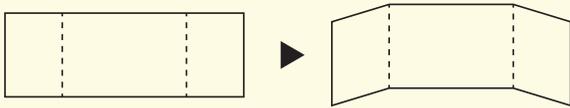
Magicbean games by South Korea
For 2 to 4 players aged 8 years and up

COMPONENTS

- 4 Paper stands
- 85 Number tiles (1~15, 16END, 16RESTART / 5 colors)
- 3 Special tiles (2 Scissor / 1 Trash-bin)
- 1 bag

SET UP

Each player takes one shield. Fold the wings of the shield and stand it in front of you.



After putting all the tiles in the pocket, mix them well and split them equally among the players. (22 pieces each for 4 people)

When playing with 3 players, each player takes 29 tiles and leave the remaining 1 tile in the pocket. The tiles taken from the pocket are taken inside the shield. Cover the tiles well and turn them all over so other players can't see them.

If the game is played by 2 players, place all 5 colored "1" tiles in the center of the table and put all remaining tiles in the pocket and mix well. Each person takes 30 tiles from the pocket. Leave the remaining tiles in the pocket and do not use them. Then, hide all the tiles in the shield so that other players can't see them and turn them all over.



If you put the tiles of the same color together, it will be helpful for you to play the game.

STARTING SETTING

Playing with	Each player takes tiles
4 Player	22 Tiles
3 Player	29 Tiles
2 Player	30 Tiles "1" tiles in the center of the table

GOAL OF THE GAME

Every tile you own is your negative score. The goal of Sixteen is to put down all the tiles you own first, or leave the fewest number of tiles. Tiles can be placed one color per turn, and must be placed in a higher number (in ascending order) than the number of tiles placed at the very end. You can also create an opportunity to remove remaining tiles by using 16END and 16RESTART tiles and special tiles such as scissors and trash cans. Make strategies by predicting other player's remaining tiles.

SPECIAL TILES



16 RESTART(5 : 1 per color)

You can restart the row by resetting the row of that color to the number '1'. Place a tile and pass the turn to the next player.



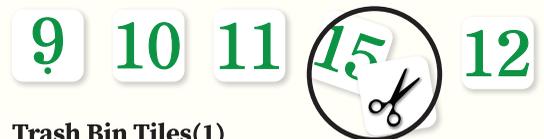
16 END(5 : 1 per color)

You can finish the row of that color. 16END tiles can be removed with scissors or trash bin tiles, but you cannot place 16RESTART tiles.



Scissor tile(2)

You can remove one of the last tiles in a row. After removing it, you can place the tile one more time. You can only place the tile on the row that you used scissor tiles, or you can use scissor tiles only. Place the removed tiles and used scissor tiles separately next to the table.



Trash Bin Tiles(1)

You can discard as many tiles as you like, except for tile '1' in a row. You can place the tile one more time after discarding it. You can only place the tile once more on the line where you used the trash can tile, or you can use the trash can tile only. Put the discarded tiles and the used trash can tiles separately next to the table.



PLAYING THE GAME

If there is a tile with the number '1', place it all in the center of the table. The game is played clockwise starting with the player with the red number '1' tile. In the case of 2 players, a random player will be selected to start the game.



If the ascending order conditions are satisfied, tiles can be laid down in two ways.

(Default) : Place a larger number of tiles than the one placed at the end

(Group) : Lay down a group of consecutive tiles



When it's your turn, you can place down a tile once. Only tiles of one color can be placed down at a time. Each color of tiles with a number greater than the number of tiles placed at the end (in ascending order) can be placed. You cannot place a tile with a number smaller than the number of tiles placed at the end.



END OF THE GAME

There are two ways to end a game. If either of them applies, the game ends immediately.

First, if a player has laid down all of their tiles, the game ends immediately and that player wins.

Second, if all players yell 'PASS' in one round, the game ends and the player with the lowest score wins.

[How to calculate points]

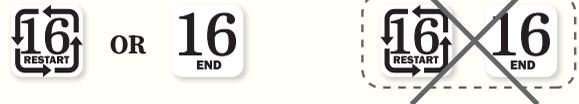
All the player remove theirs shield and add the number of tiles they have left.

$$3 + 5 + 11 = 19 \text{ Points}$$

For any remaining 16 END and 16RESTART tiles, add 16 points. For scissors and trash bin tiles add 20 points each.

Consecutive tiles must be in ascending order. If there is no break in the middle, the number of tiles can be placed down at once without a limit. 16END and 16RESTART can also be put down in groups.

However, you can't lay down two 16 tiles at once. (Yes. You cannot put down 16END after 16RESTART in one turn)



After putting down the 16END and 16RESTART tiles, hand over the turn to the next player. After using scissors and trash can tiles, you can place down tiles of the corresponding color one more time, and this action is optional and not required. Scissors and trash can must be used until the game ends. If you don't use them and keep them till the end of the game, you get -20 points.



"Pass" if there are no tiles that can be put down in your turn. When your turn comes back, if there's a tile you can put down, put the tile down again and hand over the turn to the next player. The game continues until all players yell PASS or one player has put down all of the tiles they had.

If the calculation is over, the player with the lowest score wins.



If there is a tie, compare the number of tiles and the one with fewer tiles wins.

Ex) When 2 people are tied for the 1st place (19 points), the number of their tiles is compared. The 1PLAYER has 3 tiles, and the 2PLAYER has 2 tiles. Therefore, the 2PLAYER who has 1 less tile wins.





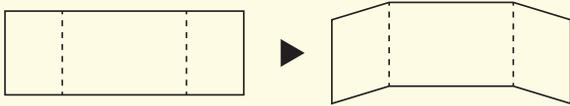
Magicbean games aus South Korea
Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

SPIELINHALT

4 Spielwände, 1 Beutelchen
85 Spielsteine mit Nummern
(1-15, 16END, 16RESTART/ in 5 Farben)
3 Sondersteine (2 Schere / 1 Mülleimer)

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler darf eine Spielwand vor sich nehmen und die beide Flügel davon falten.



Wenn alle Spielsteine in den Beutel hineingelegt wurde, dürfen die Spieler es durchmischen und gleichmäßig unter den Spielern aufteilen.

(z.B. 22 Stück pro Kopf mit 4 Spielern)

Mit 3 Spielern nimmt jeder Spieler 29 Steine und lässt 1 Stein beiseite in der Tasche. Legen Sie die aus der Tasche genommenen Spielsteine in das Spielbereich hinter der Spielwand. Die Spielsteine lassen sich gut abzudecken und wieder umzudrehen, so dass die anderen Spieler sie nicht sehen können.

Wenn das Spiel mit 2 Spielern gespielt wird, werden alle Nummer 1 Steine in 5 Farben in die Mitte des Tisches gelegt dann alle übrigen Spielsteine im Beutel gut gemischt. Jeder Spieler nimmt sich 30 Steine aus dem Beutel. Die restlichen Steine bleiben im Beutel und werden nicht im Spiel verwendet. Jeder Spieler darf dann alle Spielsteine umgedreht hinter der Spielwand verstecken, so dass die anderen Spieler sie nicht sehen können.



Wenn die Spielsteine nach den gleichen Farben organisiert werden, hilft es dabei, die bessere Übersicht zu haben.

STARTEINSTELLUNG

Mit 4 Spielern	22 Steine
Mit 3 Spielern	29 Steine
Mit 2 Spielern	30 Steine <i>Alle Nummer1 sind schon festgesetzt in der Mitte des Tisches</i>

SONDERSTEINE



16 RESTART(5 : einmal pro Farbe)

Der Spieler kann die Reihe neu starten, indem er die Reihe dieser Farbe auf die niedrigste Zahl zurücksetzt. Lege diesen Stein und überbe die Runde an den nächsten Spieler für die Taktik.



16 END(5 : einmal pro Farbe)

Der Spieler kann die Reihe dieser Farbe beenden. 16 Ende können nur mit Sondersteinen so wie einer Schere oder einem Mülleimer entfernt werden. Hier kann der Spieler 16 RESTART ablegen.



Scheren(2)

Der Spieler kann einen der letzten Spielsteine in einer Reihe wegschneiden. Nach der Einlösung darf der Spieler Stein ein weiteres Mal legen. Weitere Steine können nur in die Reihe gelegt werden, wo Scheren benutzt wurde, oder der Spieler kann nur Scheren verwenden, ohne was zu schneiden. Die entfernte Steine und die benutzten Scheren werden abseits des Spiels gelegt.



Mülleimer(1)

Mit dem Mülleimer kann der Spieler so viele Spielsteine komplett wegräumen, wie er möchte, nach dem Spielstein "1" in einer Reihe. Der Spieler darf die Steine nach dem Ablegen des Mülleimers noch einmal ablegen. Der Spieler kann die Steine nur noch einmal auf die Linie legen, auf der der Mülleimer benutzt wurde. Die weggeworfenen Steine und die benutzten Mülleimer werden so wie Schere abseits des Spiels gelegt.



SPIELZIEL

Jede Spielsteine, die der Spieler am Ende übrig hat, gilt für Minuspunkt. Das Hauptziel, um das Spiel zu gewinnen, ist daher so, als Erste alle eigenen Spielsteine komplett abzulegen oder die niedrigste Summe von Punktzahlen auf Steine zu haben. Der Spieler darf in seinem Zug eine Farbe vom Stein auswählen und in aufsteigender Reihenfolge die Steine ablegen. Solange die Nummer in aufsteigend angeordnet werden, darf der Spieler die Nummer in der Lücke

skippen oder auf einmal direkt die Reihenfolge ohne Lücke zusammensetzen. Der Spieler kann auch die Möglichkeit schaffen, verbleibende Steine zu blockieren oder entfernen, indem er 16END- und 16RESTART-um Sondersteine wie Scheren, und Mülleimer verwendet. Entwickel mal damit eigene Strategien, um die verbleibenden Spielsteine der anderen Spieler vorauszuberechnen.

SPIELABLAUF

Wenn es Steine mit der Zahl "1" geben, legen Sie es in die Mitte des Tisches. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt, beginnend mit dem Spieler mit dem roten Zahlenstein "1". Bei 2 Spielern wird ein zufälliger Spieler ausgewählt, um das Spiel zu beginnen.



Solange die Bedingungen für die aufsteigende Reihenfolge erfüllt sind, können die Steine auf zwei Arten verlegt werden.

- (Standard): Legen Sie eine größere Anzahl von Spielsteinen als die davor.
(Gruppe): Legen Sie eine Gruppe von aufeinanderfolgenden Steine ohne Lücken.



Wenn er an Reihe ist, kann der Spieler Steine einmal ablegen. Es können immer nur Steine einer Farbe abgelegt werden. Es können Steine jeder Farbe abgelegt werden, wenn deren Zahl größer als die Zahl der am Ende liegenden Steinen (in aufsteigender Reihenfolge) ist. Steine mit einer Zahl, die kleiner als die Anzahl davor ist, können nicht abgelegt werden.



Spielsteine müssen in aufsteigender Reihenfolge angeordnet werden. Wenn es in der Mitte keine Unterbrechung gibt, können die Spielsteine ohne Begrenzung der Anzahl auf einmal abgelegt werden. 16END und 16RESTART können auch in Gruppen abgelegt werden. Der Spieler jedoch nicht zwei 16er-Steine auf einmal ablegen.
(Ja, man kann nicht 16END nach 16RESTART in einem Zug ablegen.)



Nachdem die 16END- und 16RESTART-Steine abgelegt werden, übergibt der Spieler den Zug an den nächsten Spieler. Nachdem die Schere oder den Mülleimer benutzt wird, kann der Spieler ein weiteres Mal Steine der entsprechenden Farbe ablegen. Schere und Mülleimer müssen bis zum Ende des Spiel möglichst benutzt werden, weil sie unbenutzt bis zum Ende des übrigbleiben, bekommt der Spieler -20 Punkte als Strafe



"Passe", wenn es in deinem Zug keine passende Steine abzulegen gibt. Wenn der Spieler wieder an der Reihe ist und noch Steine ablegen kann, kann er wieder was ablegen.

Das Spiel geht so lange weiter, bis alle Spieler "PASS" rufen oder ein Spieler alle Steine komplett abgelegt hat, die er hatte.

SPIELENDE

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu Eende zu bringen. Wenn eine von beiden zutrifft, endet das Spiel sofort.

Erstens : Wenn ein Spieler alle seine Spielsteine abgelegt hat, endet das Spiel sofort und dieser Spieler gewinnt.

Zweitens: Wenn alle Spieler in einer Runde "PASS" schreien, endet das Spiel und der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewinnt.

[Wie werden die Punkte berechnet?]

Alle Spieler nehmen ihre Spielwand ab und addieren die Anzahl ihrer verbliebenen Steinen.

$$3 + 5 + 11 = 19 \text{ Punkte}$$

Für alle übrige 16 END- oder 16 RESTART-Steine werden als 16 Punkte addiert. Für Scheren und Mülleimer werden jeweils als 20 Punkte addiert.

Wenn die Berechnung abgeschlossen ist, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.



Bei Gleichstand wird die Anzahl der Steine verglichen, und derjenige, der weniger Steine hat, gewinnt. Bspw. Wenn 2 Personen gleichauf auf dem ersten Platz liegen (19 Punkte), wird die Anzahl ihrer Spielsteine verglichen. Der Spieler 1 hat 3 Spielsteine und der Spieler 2 hat 2 Spielsteine. Daher gewinnt der Spieler 2 der 1 Stein weniger hat.



SixTeen