

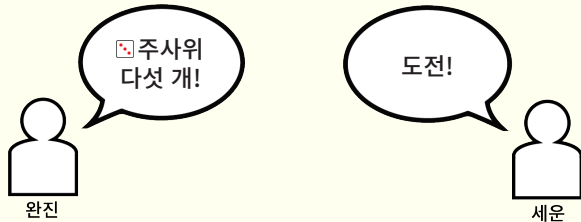
오픈!

• 실제 < 추측 (도전 성공!) : 실제 주사위 개수가 추측한 개수보다 부족할 경우, 도전이 성공합니다. 틀린 추측에 대한 패널티로 이전 플레이어는 추측한 주사위 개수와 실제 주사위 개수의 차이만큼 자신의 주사위를 게임에서 제거합니다.

• 실제 ≥ 추측 (도전 실패!) : 실제 주사위 개수가 추측한 개수보다 많거나 같은 경우, 도전이 실패합니다. 그 패널티로 도전자는 추측한 주사위 개수와 실제 주사위 개수의 차이만큼 자신의 주사위를 게임에서 제거합니다. 추측한 주사위 개수가 실제 주사위 개수와 동일할 경우, 도전자는 주사위 1개를 게임에서 제거합니다.

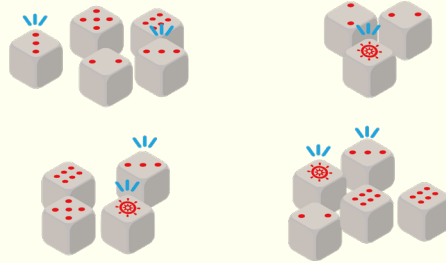
Note: 판정할 때, 방향타 주사위는 항상 실제 주사위 개수에 포함되어야 한다는 걸 명심하세요!

도전 결과 자신의 주사위를 모두 잃은 플레이어는 게임에서 탈락합니다.



완진은 '주사위 다섯 개'를 추측했고, 세운은 자신의 차례에 도전을 선언했습니다. 모든 플레이어는 자신의 주사위를 공개합니다.

5



모두의 주사위를 확인해보니 주사위가 4 개, 주사위가 3 개 있었습니다. 따라서 실제 주사위 개수는 7개 입니다. 5개 이상이라고 한 완진의 추측이 맞았으므로, 세운은 도전에 실패합니다. 도전에 실패한 패널티로 세운은 추측한 개수와 실제 개수의 차이인 2개만큼 자신의 주사위를 잃습니다.

라운드 종료

도전이 끝나면 추측 주사위를 처음 위치로 돌려놓고, 모두 자신의 남은 주사위를 다시 굴립니다. 이전 라운드에서 도전했던 플레이어가 첫 추측을 하면서 새로운 라운드를 시작합니다. 만약 도전자가 탈락했다면 도전자 다음 차례의 플레이어가 첫 추측을 합니다.

게임 종료

게임은 한 플레이어만 남고 모두 탈락할 때까지 라운드를 반복합니다. 마지막까지 남은 플레이어가 게임에서 승리합니다.

Wanjin Gill 이 그림을 그렸습니다.

Gameology Inc.; playte가 출판하였습니다. | www.playte.com

© 2024. Gameology Inc. All Rights Reserved.

*Liar's Dice의 보드, 박스의 기능과 구성, 물적 특성은 특허 출원 중입니다.

(KR)10-2023-0170292

** Liar's Dice의 주사위 컵의 기능과 구성, 물적 특성은 특허 출원 중입니다.

(KR)10-2022-0051131

6

라이어스 다이스

8세 이상 | 2-6명 | 15분

“라이어스 다이스”는 상대의 주사위를 예측하고, 승부를 거는 게임입니다. 상대가 주사위를 잃어가는 동안 자신의 주사위를 끝까지 지켜 승리를 쟁취하세요.

내용물

게임 보드 1개, 주사위 31개, 다이스 콘 6개

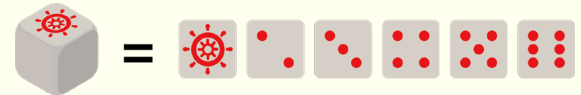
준비

게임 보드를 테이블 중앙에 놓고, 주사위 1개를 게임 보드의 1번 칸 근처에 놓습니다. 이 주사위를 ‘추측 주사위’라고 부릅니다.

각 플레이어는 다이스 콘 1개와 주사위 5개를 가져옵니다.

남은 주사위는 게임에서 사용하지 않습니다.

시작 플레이어를 정하기 위해, 각자 자신의 주사위 5개를 모두 굴립니다. 방향타 주사위 개수가 가장 많은 플레이어가 시작 플레이어가 됩니다. 만약 동률이라면, 나머지 주사위 값의 합이 가장 높은 플레이어가 시작 플레이어가 됩니다.

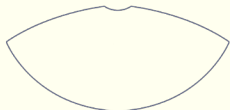


라이어스 다이스의 주사위에는 1이 없으며, 대신 방향타 기호가 있습니다. 이 방향타는 와일드 기호로 어떤 주사위 값이든 될 수 있습니다.

1

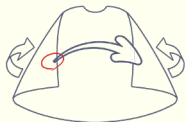
게임 전에 아래와 같이 다이스 콘을 만들어 주세요.

1



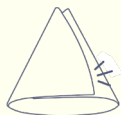
1. 다이스 콘을 그림과 같이 펼쳐줍니다.

2



2. 다이스 콘의 양 옆을 잡아서 안쪽 방향으로 말아줍니다. (부드러운 면을 바깥으로 하는 것을 권장합니다.)

3



3. 그림과 같이 원뿔 모양을 만든 후 끝 부분을 붙여줍니다.

4



4. 다이스 콘의 끝을 그림과 같이 두 손가락으로 잡으면 더 편하게 잡을 수 있습니다.

플레이!

모든 플레이어들은 다이스 콘 안에 자신의 주사위를 모두 넣고 굴립니다. 이때 다이스 콘으로 가린 채 굴려서 다른 사람이 결과를 보지 못하게 합니다. 이후 자신만 볼 수 있도록 다이스콘을 살짝 들어서 주사위 결과를 확인합니다.

2

추측하기

시작 플레이어는 앞서 굴린 모든 플레이어의 주사위들 중, 특정 주사위 값이 몇 개 이상 있을지 추측합니다.

예를 들어, ‘주사위 6 개’ 라고 추측한다면 모든 플레이어의 주사위 중 3이 나온 주사위가 6개 이상 있다고 추측한 것 입니다.

* 방향타 주사위는 어떤 주사위 값도 될 수 있기 때문에, 항상 포함된다는 것을 기억하세요!

그리고 추측 주사위를 사용해서 해당 추측을 보드판에 표시합니다. 추측한 값이 위로 오도록 해서, 추측한 개수에 해당하는 칸에 놓습니다.



(주사위가 여섯 개 이상 있을 것이라고 추측한 예시)

만약 방향타가 몇 개 이상 있을지를 추측했다면, 추측 주사위를 빨간 색 방향타 칸에 놓아서 표시합니다.



(주사위가 네 개 이상 있을 것이라고 추측한 예시)

시작 플레이어의 추측하기가 끝났다면, 이제 시계 방향으로 돌아가면서 차례를 갖습니다. 플레이어는 자신의 차례에 다음 두 행동 중 하나를 선택해야 합니다.

- 새로운 추측하기
- 도전하기

- 새로운 추측하기

새로운 추측을 할 경우, 다음 두 가지 중 한 가지에 해당하는 추측을 해야만 합니다.

- 추측 주사위를 1칸 이상 전진하기. 이때 원한다면 추측 주사위 값을 원하는 값으로 변경할 수 있습니다.
- 추측 주사위를 전진하지 않고, 추측 주사위 값을 더 높은 값으로 변경할 수 있습니다

만약 추측 주사위가 빨간 방향타 칸에 있었다면, 추측 주사위를 1칸 이상 전진하는 추측만 할 수 있습니다. 빨간 방향타 칸에서는 항상 방향타 아이콘이 보이도록 추측 주사위를 놓아야 합니다.

- 도전하기

새로운 추측을 하는 대신, 이전 플레이어의 추측이 틀렸다고 주장하는 도전 행동을 할 수 있습니다.

도전을 선언하면, 모든 플레이어는 자신의 다이스 콘을 들어 주사위를 공개합니다. 그리고 이전 플레이어의 추측한 주사위 개수(추측)와 실제 주사위 개수(실제)을 비교하여 아래와 같이 도전의 성공 여부를 판정합니다.

3

4