

플레이!

자신의 차례가 되면 “나에게 숫자 무엇이 몇 개 있을 것이다”라고 추측해야 합니다. 숫자의 종류 만이 아니라 해당 숫자가 몇 개 있는지도 정확히 맞혀야 합니다. 만약 숫자의 종류든 개수든 하나라도 틀리면 아예 틀린 것으로 취급합니다.

이때 원한다면 “나에게 숫자 무엇이 몇 개, 숫자 무엇이 몇 개 있을 것이다”라고 여러 숫자를 한꺼번에 추측해도 됩니다. 물론 그 중 어느 하나라도 틀리면 아예 틀린 것으로 취급합니다.

주의: 현재 플레이어의 추측이 틀렸을 때, “없습니다”로 가르쳐 주어진 안됩니다. 반드시 “틀렸습니다”로 말해서 해당 플레이어에게 추가적인 정보를 주지 않도록 합니다.

‘하드 타겟’ 규칙을 적용할 경우, 인원이 2~3인이라도 자기 차례를 연속으로 진행할 수 없습니다. 추측이 맞은 경우에도 즉시 자기 차례가 끝납니다.

Alex Randolph 가 고안한 게임입니다. | 게임 내 ‘Hard Target’ 규칙은 Evan Song 이 개발하였습니다. | Wanjin Gill 이 그림을 그렸습니다.
Gameology Inc.; Playte 가 출판하였습니다. www.playte.com
© 2023. Gameology Inc. All Rights Reserved.

Domemo Stonehenge 는 작가와 (주)게임올로지의 라이선스 계약을 통해 제작된 상품입니다. 게임의 내용, 아트웍을 무단전재할 수 없습니다.

남들에게만 보이고 나는 못 보는, 내 숫자 타일들을 추리해서 맞히세요. 차례마다 내게 있을 것 같은 숫자를 추측해서 하나씩 말합니다. 가장 먼저 자기 타일을 모두 맞힌 사람이 승리합니다.

내용물

숫자 타일 28개 (‘1’ 1개, ‘2’ 2개, ..., ‘7’ 7개)

게임 준비

모든 숫자 타일을 앞면이 보이지 않도록 섞은 뒤, 아래 타일 배분표를 참고하여 참가 인원수에 따라 각자 자신의 타일을 가져갑니다. 이때, 자신의 타일 앞면을 보지 않고 앞면이 자신에게 보이지 않도록 바깥을 향해 세웁니다. (이때 뒷면에 쓰인 글자가 똑바로 보이도록 세웁니다.)

남은 타일은 타일 배분표를 참고하여, 일부는 모두가 볼 수 없도록 비공개로 치워두고, 일부는 중앙에 앞면으로 공개합니다. 공개한 타일의 숫자는 모두가 볼 수 있습니다. 무작위로 한 명을 정해서 차례를 시작합니다. 차례는 시계 방향으로 돌아갑니다.

타일 배분

인원	플레이어	비공개	공개
2명	7개씩	7개	7개
3명	7개씩	7개	—
4명	5개씩	4개	4개
5명	4개씩	4개	4개

4명 기본 규칙 타일 배분



플레이!

자기 차례가 되면, “나에게 숫자 무엇이 있을 것이다.”라고 자신의 추측을 말합니다. 한 가지 숫자만 얘기해야 합니다. 자신의 왼쪽 사람은 이 추측이 맞았는지 틀렸는지 판정해줍니다.

맞힌 경우 : 추측한 숫자 타일 1개를 (여러 개가 있을지라도 1개만) 자신의 왼쪽 사람이 가운데로 가져와 공개해줍니다. 그리고 내 차례가 끝납니다.



틀린 경우 : 자신의 왼쪽 사람이 “틀렸습니다.”라고 말해줍니다. 내 차례가 끝납니다.

2



이렇게 자기 타일 숫자를 한 번 추측하면 차례가 끝나고, 왼쪽 사람에게 차례가 넘어갑니다.

2~3인 규칙 : 게임 참가자가 2명 혹은 3명일 경우, 자신의 추측이 맞았을 때 원한다면 자기 차례를 한 번 더 진행할 수 있습니다. 틀리지 않는 한 자기 차례를 계속 진행할 수 있습니다.

게임 종료

누군가 자기 타일을 모두 맞히면, 그 사람의 승리로 즉시 게임이 끝납니다.

‘하드 타겟’ - 숙련자용 규칙

도메오의 기본 규칙에 익숙해졌다면, ‘하드 타겟’ 규칙을 적용해서 본격적인 두뇌 대결을 즐겨보세요. 타일 배분과 추측하는 방식이 아래와 같이 달라집니다.

‘하드 타겟’ 규칙용 타일 배분

인원	플레이어	비공개	공개
2명	7개씩	7개	7개
3명	7개씩	7개	-
4명	6개씩	4개	-
5명	5개씩	3개	-

3