

환상의 시간여행

부루마블 게임으로 역사를 만들어요!

1. 하드보드로 만든 견고한 게임판 1개
2. 독립운동에 대해 설명한 씨앗증서 28장
3. 황금열쇠 카드 20장
4. 일제의 수탈 카드 20장
5. 크고 작은 [기여도] 타일
6. 독립운동의 [거점] 타일 4종
7. 독립운동의 [발전, 완성] 타일
8. 씨앗독립장 1개
9. 새롭게 해석하여 탄생한 화폐 4종
10. 독립의 현장으로 떠나는 인물 4명 (받침대 포함)
11. 주사위 2개
12. 역사 퀴즈가 포함된 게임설명서 1권



SINCE 1982



어린이의 친구
씨앗사
CREATIVE ART CO.

게임설명서

Copyright © 1982 부루마블 씨앗사. All Rights Reserved.

이 저작물은 저작권법의 보호를 받는 바 무단 전재, 복사, 배포 등을 금합니다.


게임방법

1. 선을 정하고, 시계방향으로 돌아가면서 진행합니다.
2. 내 순서가 되면, 주사위 두 개를 같이 던져서 나온 숫자만큼 이동합니다.
[예시] 주사위 숫자의 합 즉, ① ② 일 경우 ③ 다섯 칸을 이동합니다.
3. 중서 구입 및 거점 (독립운동 1단계) 마련
어떤 독립운동에 도착했다면, 말판 및 씨앗증서에 적힌 대로 ③ 금액을 지불하고
(1) ④ <씨앗증서>를 얻으며
(2) 말판에 자신의 색을 가진 ⑤ <거점>을 세우고
(3) 활동의 정도에 따라 수여하는 ⑥ <기여도>를 받습니다.
[예시] 도착한 곳이 <신민회>이면
독립자금 20만원을 은행에 지불하고 씨앗증서를 갖습니다.
그리고 다음과 같이 자신의 <거점>을 말판 위에 놓고
씨앗은행에서 <기여도> 2를 받습니다.



더블(Double): 두 개의 주사위의 수가 같게 나온 경우
한 번 더 진행할 수 있는 특권이 생깁니다. 이 기회를 잘 활용하세요.
(예시) 주사위가 ② ② 로 나온 경우 **더블**, 한 번 더 주사위를 굴리세요!!

게임종료

1. 승리
(1) 참가자들은 지략과 협력을 통해 말판 위에 6개의 독립운동을 <완성>하면 그 즉시 게임은 종료하며, 함께 승리합니다.
* 3~4인: 6개 * 2인: 4개

(2) 종료시, 완성된 독립운동이 가장 많은 사람은 기여도 5, 두번째는 기여도 3, 세번째는 기여도 1을 받습니다. 동점시, 증서를 더 많이 가진 사람 순서대로 기여도를 받습니다. 증서의 수가 같을 경우 독립자금을 많이 가진 사람 순서대로 기여도를 받습니다.
2. 실패: 모든 참가자가 파산한 경우, 게임은 종료합니다.
3. 최고 공헌자
게임을 승리하며 종료 시, 독립운동의 <기여도>가 가장 많은 사람에게는 최고 공헌자로서 독립운동 최고 훈장인 '씨앗독립장'을 수여합니다.



씨앗독립장

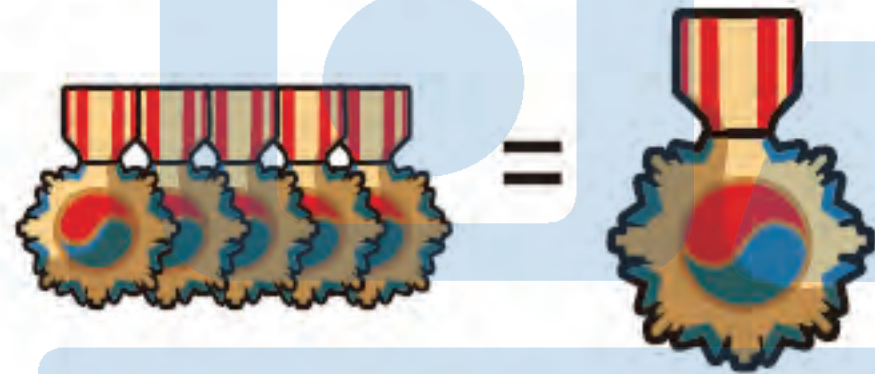


기타게임방법 : 지불할 자금이 부족한 경우

1. 증서 재판매 불가
거점, 발전, 완성 단계를 포함한 거점을 마련한 독립운동의 씨앗증서는 은행에 되팔 수 없습니다.
2. 기여도 반납
기여도 반납시, 기여도 1개당 5만원을 씨앗은행에서 받습니다.



* 기여도
작은 기여도는 기여도 1개, 큰 기여도는 기여도 5개를 의미합니다.



3. 파산: 더이상 돈을 지불할 수 없다면, 해당 참가자는 게임이 종료됩니다.
다른 참가자들은 계속해서 게임을 진행합니다.

4. 발전(독립운동 2단계)과 완성(독립운동 3단계)

- (1) 이미 <거점>이 마련된 독립운동에 멈춘 경우
씨앗증서를 소유한 사람에게 증서 뒷면에 적힌 대로
- ① 발전 비용을 지불하고, 거점 위에 ② <발전> 타일을 올립니다.
- 씨앗은행에서 해당하는 ③ <기여도>를 받습니다.
- (2) 이미 <발전>이 진행된 독립운동에 멈춘 경우
씨앗증서를 소유한 사람에게 증서 뒷면에 적힌 대로
- ④ 완성 비용을 지불하고, 거점 위에 ⑤ <완성> 타일을 올립니다.
(발전 타일을 뒤집으면 완성 타일이 나옵니다.)
- 독립운동을 <완성>하면 그 즉시, '대한독립만세'를 외칩니다.
- 씨앗은행에서 해당하는 ⑥ <기여도>를 받습니다.



- (3) 자신이 <거점>을 세운 독립운동에 멈춘 경우
비용의 지불없이, 단계에 맞게 <발전> 또는 <완성>의 타일을 올립니다.
그리고 씨앗은행에서 해당하는 <기여도>를 받습니다.
- (4) 이미 <완성>된 독립운동에 멈춘 경우
- 증서를 소유한 사람에게 완성 비용을 지불하며, 기여도를 받지 못합니다.
* [광복]: 광복은 증서 구입 즉시 단계가 완성됩니다. 다른 사람이 완성한 광복에 멈추었다면, 증서 뒷면의 비용을 지불하며, 기여도를 받지 못합니다.

일제의 수탈

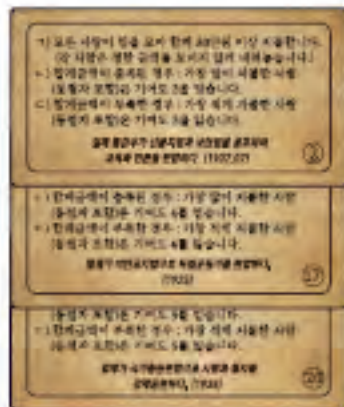
1. 일제의 수탈 카드에는 일제강점기에 일어났던 각종 수탈 및 탄압이 무작위로 발생합니다.

구성원들은 지혜와 애국심, 그리고 협동심을 발휘해 함께 사건에 대응하고 해결해 나갑니다.

2. 일제의 수탈 칸에 ① 도착하면 ② '일제의 수탈' 카드더미의 맨 위에 놓인 것을 가져옵니다. 설명대로 이행한 후에는 카드를 다시 ③ 카드더미의 가장 밑에 돌려 놓습니다.



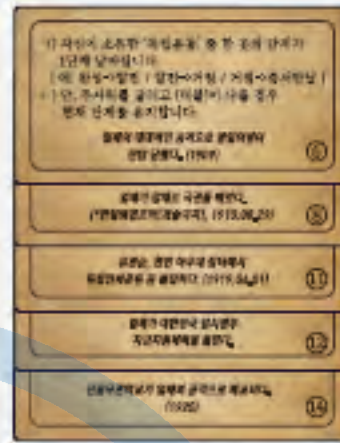
3. 일제의 수탈의 예 (상세설명포함)



2, 17, 20번 카드는 모든 구성원이 함께 해결해야 할 임무입니다. 제시된 금액을 힘을 모아 마련합니다. 단, 각 사람은 의논할 수 없습니다. 정한 금액을 보이지 않게 들고 있다가 내려놓습니다.

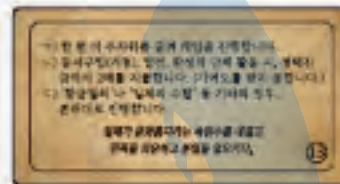
- 모인 합계 금액이 충족된 경우, 가장 많이 지불한 사람은 해당하는 기여도를 얻습니다.
- 모인 합계 금액이 부족한 경우, 가장 적게 지불한 사람은 해당하는 기여도를 잃습니다.

동점자는 동일하게 기여도를 얻거나 잃습니다.

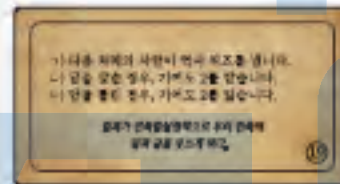


6, 8, 11, 12, 14번 카드는 뽑은 당사자에게만 해당하며, 자신이 소유한 증서 중 자신에게 가장 손실이 적은 증서를 선택하여 독립운동의 단계를 낮추거나, 증서를 반납합니다.

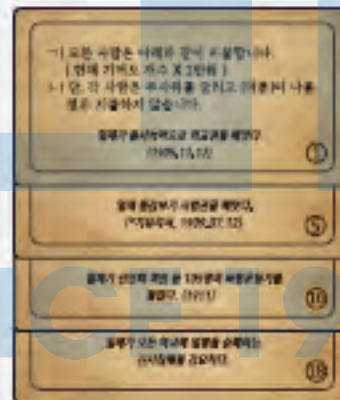
- 14번 카드: <완성>된 증서가 없다면, 반납 없이 다음 차례로 넘어갑니다.
- 6, 8, 11, 12번 카드: 소유한 증서가 없다면 단계의 변동 및 반납없이 다음 차례로 넘어갑니다.



13번 카드는 뽑은 당사자에게만 해당하며, 증서구입 및 단계 활동을 원하지 않더라도 적시된 내용대로 반드시 수행해야 합니다.



19번 카드는 다음 순서의 사람이 설명서 13-14 페이지를 참고하여 문제를 냅니다. 답을 맞추면 기여도 2를 받으며, 틀리면 기여도 2를 잃습니다.



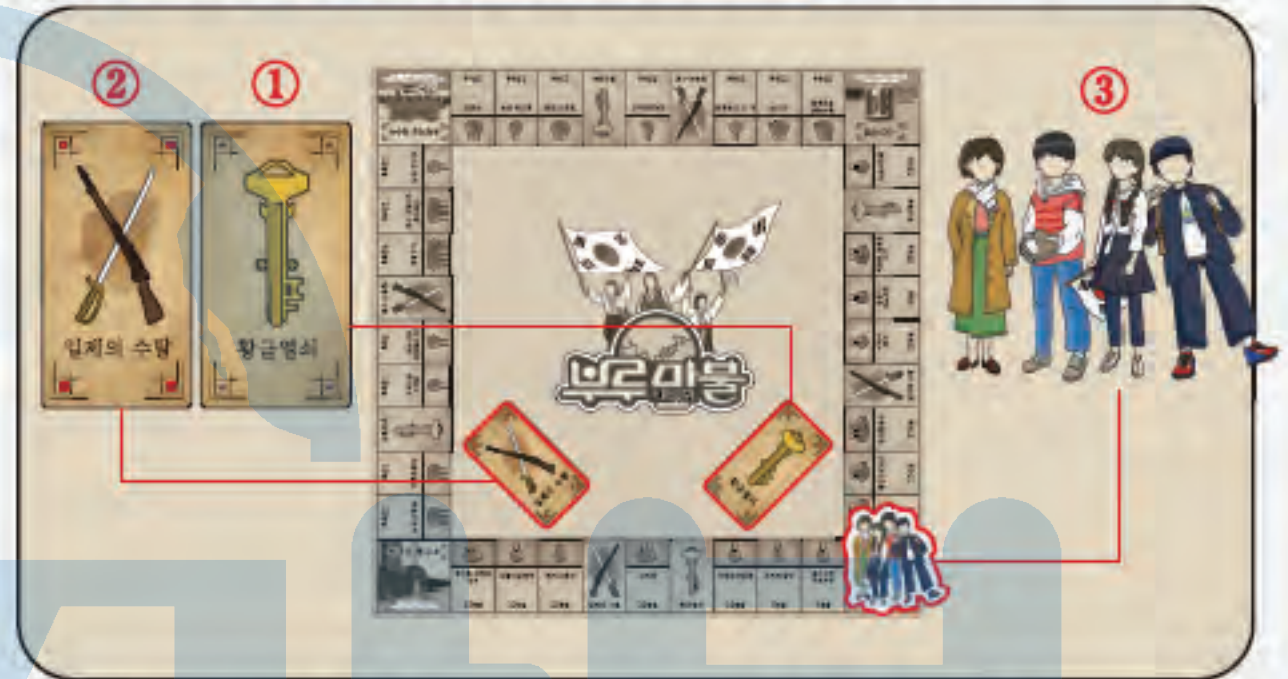
1, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 15, 16, 18번 카드는 모든 구성원이 카드에 적혀 있는 대로 수행합니다. 단, 각 사람이 주사위를 굴리고, 더블이 나온 사람은 일제의 수탈을 피할 수 있습니다.

역사 퀴즈 : 답을 맞추면, 기여도 2를 받습니다.

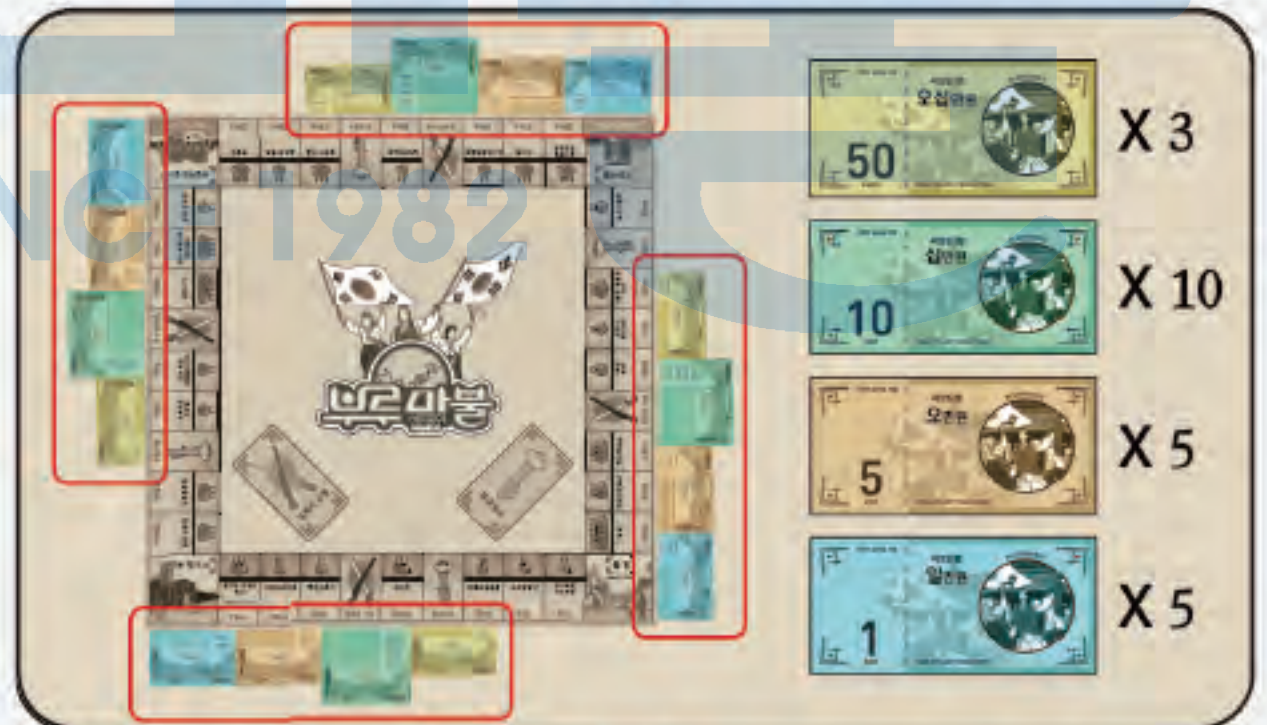
- 1905년 일제가 대한제국의 외교권을 박탈하기 위해 강제로 발표한 조약이다. 이 조약의 이름은? ②
 ① 강화도조약 ② 을사늑약 ③ 정미7조약 ④ 한일병합조약
- 1907년 일어난 국민 모금 운동으로, 정부가 진 빚을 갚아 경제자립과 국권수호를 이룩하자는 운동이 일어났다. 이 운동의 이름은? ①
 ① 국채보상운동 ② 물산장려운동 ③ 민립대학설립운동 ④ 애국계몽운동
- 1907년 광무황제(고종)는 을사늑약의 무효를 여러 나라에 알리기 위해 제2회 만국평화회의에 특사를 파견하였다. 이 사절단의 이름은? ④
 ① 수신사 ② 조사시찰단 ③ 영선사 ④ 헤이그 특사
- 일본의 한국침략을 정당화하는 발언을 한 외교 고문 스티븐스를 1908년 3월 23일 샌프란시스코에서 처단한 두 명의 독립운동가는? ③, ④
 ① 안창호 ② 이봉창 ③ 장인환 ④ 전명운
- 초대 통감을 지낸 이토 히로부미를 1909년 10월 하얼빈에서 처단하였다. 이 독립운동가의 이름은? ②
 ① 서재필 ② 안중근 ③ 유관순 ④ 조만식
- 1911년에 이회영, 이상룡 등이 설립한 경학사의 부설기관으로 무장독립투쟁과 독립군 간부 양성을 위하여 설립한 이 기관의 이름은? ②
 ① 신민회 ② 신흥강습소 ③ 대한광복회 ④ 한국광복군
- 항일투쟁기 민족주의 사학자로 『한국통사』와 『한국독립운동지혈사』의 저술을 통해 독립정신을 고취한 이 독립운동가의 이름은? ①
 ① 박은식 ② 신채호 ③ 운동주 ④ 주시경
- 1919년 천안 아우내 만세운동을 주도하였으며, 서대문형무소에 수감되어서도 옥중 만세운동을 전개한 이 독립운동가의 이름은? ④
 ① 권기욱 ② 김마리아 ③ 안경신 ④ 유관순
- 3.1 운동을 계기로 조선이 독립국임을 선언하였다. 이를 바탕으로 국내와 연해주 그리고 상하이 등에 흩어져 있던 임시정부가 이곳으로 통합되었다. 이곳은? ③
 ① 도쿄 ② 뉴욕 ③ 상하이 ④ 서울

게임준비

1. <말판>을 펴서 가운데 놓고 돌려 앉습니다.
2. ① <황금열쇠>와 ② <일제의 수탈> 카드를 말판 위에 얹어 놓습니다.
3. 인원 수에 맞게 ③ <인물> 타일을 출발지 위에 올려 놓습니다.



4. 지폐 받아오기: 각 플레이어는 씨앗은행에서 지폐를 아래와 같이 받습니다.



2인 플레이의 경우 위의 2배로 받습니다.




Copyright © 1982 부루마블 씨앗사. All Rights Reserved.
이 저작물은 저작권법의 보호를 받는 바 무단 전재, 복사, 배포 등을 금합니다.

우주에서 지구를 바라보면 푸르고 맑은 구슬 하나가 보입니다.
그래서 우리는 지구를 푸른 구슬, '부루마블 (BLUE MARBLE)'이라고 부릅니다.
부루마블에는 고도의 문명을 발달시킨 인간들이
세계 곳곳에 도시를 건설하고 모여 살며
멋진 배, 비행기, 우주선을 개발하여 세계와 우주를 여행합니다.

<부루마블 대한독립> 보드게임에 대하여

우리는 민족의 생생한 독립운동의 현장에 적극적으로 참여하며
개개인의 지혜와 구성원 간의 친밀한 협력을 통하여
독립운동의 거점을 마련하고 발전시켜 각 독립운동의 완성을 실현하므로
궁극적인 대한민국의 독립을 이룩합니다.

게임목표

구성원들은 힘을 모아 '독립운동' =  6개(3~4인) 또는 4개(2인)를 완성하면,
모두 함께 "대한독립만세"를 외치고 승리합니다. 대한민국의 독립에 가장 많이
기여한 사람은 '씨앗독립장'을 받습니다.



우리가 꼭 기억해야 할 과거로의 시간여행!
그곳에서 함께 대한 독립 만세를 외쳐봅시다.

10. 1920년대 대표적인 항일 무장 투쟁 단체로 식민통치 기관을 파괴하고
일본인 고관, 친일 인사들을 처단하는 등의 활동을 한 이 단체의 이름은? ③
① 대한광복회 ② 신간회 ③ 의열단 ④ 한민애국단
11. 1920년 독립군 연합부대는 봉오동에서 일본군과 결전하여 압승을 거두었다.
대한독립군의 총사령관으로서 봉오동전투를 승리로 이끈 독립운동가는? ④
① 김좌진 ② 이동녕 ③ 이시영 ④ 홍범도
12. 자급자족, 국산품 애용, 소비 절약 등을 내세웠으며 '우리가 만든 것 우리가
쓰자'는 구호를 외쳤다. 1920년대 초 일제로부터 경제적 자립을 이루고자
일어난 이 운동의 이름은? ②
① 국채보상운동 ② 물산장려운동 ③ 민립대학설립운동 ④ 애국계몽운동
13. 일제 강점기를 거쳐 오면서 한글의 연구와 보급을 위해 앞장섰으며,
한글 맞춤법 통일안과 표준어를 제정한 이 단체의 이름은? ③
① 독립협회 ② 조선사편수회 ③ 조선어학회 ④ 청구학회
14. 한민애국단의 1호 단원으로, 1932년 1월 8일 도쿄에서 일왕 행렬에 폭탄을
투척한 이 독립운동가의 이름은? ④
① 김구 ② 김원봉 ③ 안공근 ④ 이봉창
15. 한민애국단 소속으로 1932년 4월 29일 상하이에서 일왕 생일 및 상하이 사변
전승 기념 행사에 수통형 폭탄을 투척한 이 독립운동가의 이름은? ③
① 김상옥 ② 박재혁 ③ 윤봉길 ④ 최수봉
16. 대한민국 임시정부가 각처에 흩어져 있던 무장 투쟁 세력을 모아 1940년 충칭
에서 창설한 이 군대의 이름은? ④
① 대한독립군 ② 북로군정서군 ③ 서로군정서군 ④ 한국광복군
17. 대한민국 임시정부 주석 김구와 외무부장 조소앙 명의로 발표한 것으로,
일본과 전쟁에 돌입한다는 것을 대내외에 선포했다. 이것은? ②
① 독립공고서 ② 대일선전포고 ③ 카이로선언 ④ 포츠담선언
18. 끊임 없는 독립운동의 결과로써 일제가 연합군에게 항복하고 마침내
우리 민족은 광복을 맞이하였다. 이 날은? ③
① 1910년8월29일 ② 1919년3월1일 ③ 1945년8월15일 ④ 1950년6월25일

서대문형무소

1. <서대문 형무소> 칸에 도착하면 3회 동안 갇혀 있습니다.

2. 서대문 형무소 탈출방법

갇혀 있는 동안 자신의 차례가 되면 두 개의 주사위를 던지고, 주사위의 눈이 같은 수로 더블이 나오면 서대문형무소를 탈출, 나온 수만큼 이동합니다. 두 주사위가 다른 숫자가 나오면 다음 사람에게 차례를 넘깁니다.

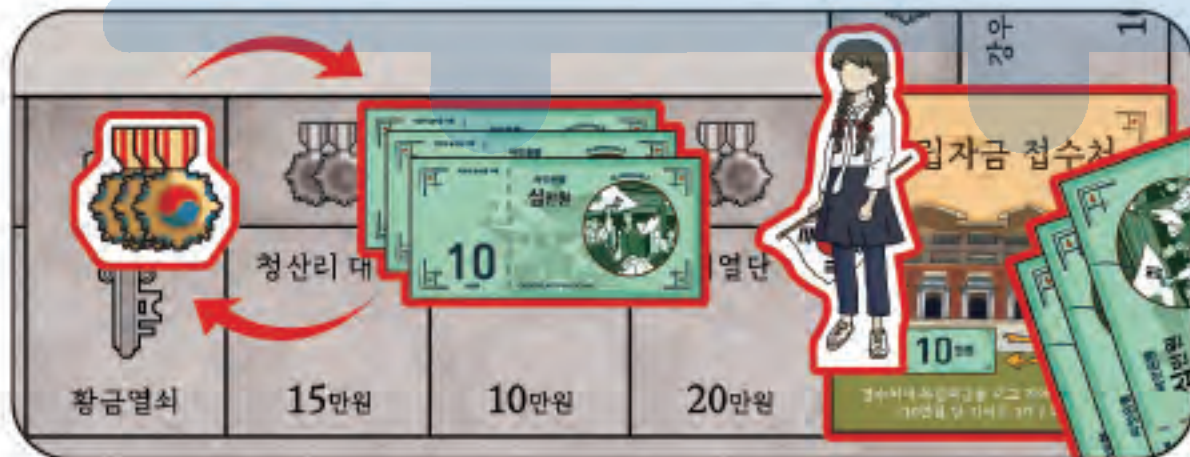


독립자금 접수처

1. <독립자금 접수처> 칸에 도착하면 독립자금을 기부하거나 모여 있는 독립자금을 가져갑니다. (한 가지 선택)

2. 독립자금을 기부하는 경우
10만원부터 최대 30만원의 자금을 말판의 독립자금 접수처 위에 올려 놓습니다. 그리고 다음과 같이 기여도를 받습니다. (10만원당, 기여도 1)

3. 독립자금 접수처에서 돈을 가져가기 전까지 독립자금은 누적됩니다.



4. 서대문형무소 탈출

서대문 형무소에 갇혔을 때 탈출할 수 있습니다.
- 3회 사용 후, 연달합니다.
- 1차인에게 양도할 수 있습니다.
- 양도 받은 사람에게 기여도 2를 받습니다.

<서대문 형무소 탈출>은 사용할 때까지 보관하며, 언제든지 타인에게 기여도 2를 받고 양도할 수 있습니다. 사용 후에는 황금열쇠 카드더미의 가장 밑에 돌려 놓습니다.

7. 순간이동

즉시, 원하는 곳으로 갑니다.
- 10만원 이상 지나가도 20만원을 받을 수 있습니다.
- 독립자금 접수처를 지나가도, 보여있는 독립자금만큼 받을 수 있습니다.

<순간이동>은 즉시, 원하는 곳으로 갑니다. 출발지와 독립자금 접수처 등을 지나가도 독립자금을 받지 못합니다.

9. 시 낭독: 이육사, 광야

시 낭독 마치고, 선택한 시 낭독하거나 시 낭독 후 기여도 2를 받습니다.
- 시 낭독 후 기여도 2를 받습니다.
- 시 낭독 후 기여도 2를 받습니다.

<시 낭독>은 즉시, 카드에 적혀 있는 이육사의 광야를 사람들 앞에서 낭독합니다. 낭독 후, 기여도 2를 씨앗은행에서 받습니다.

10. 베를린 올림픽

올림픽의 흥, 시원한 분위기에서 우승하였습니다.
- 상금 20만원과 기여도 1을 받습니다.

<베를린 올림픽>은 씨앗은행으로부터 돈과 기여도를 받습니다.

11. 독립운동 지원금

18. 독립운동 표창장

모든 국민에게 독립운동에 크게 기여하였기에 대통령 훈장 수여하였습니다.
- 소중한 공로가 인정됨으로 다음과 같이 보답합니다. [거점: 3만원 / 발전: 5만원]

<독립운동 지원금>, <독립운동 표창장>은 현재 가지고 있는 각 증서의 독립운동의 단계별로 씨앗은행으로부터 다음과 같이 돈을 받습니다. [거점, 발전: 3만원 / 완성: 5만원]

(예) 거점1, 발전1, 완성2: $3 \times 1 + 3 \times 1 + 5 \times 2 = 16$ 만원

12. 일제의 검문 강화

일제 경찰의 독립운동에 대한 검문 강화되었습니다. 보살피어 갑니다.
- 소중한 공로가 인정됨으로 다음과 같이 보답합니다. [거점: 3만원 / 발전: 5만원]

<일제의 검문 강화>는 현재 가지고 있는 각 증서의 독립운동의 단계별로 씨앗은행에 돈을 냅니다. [거점, 발전: 3만원 / 완성: 5만원]

(예) 거점2, 발전2, 완성1: $3 \times 2 + 3 \times 2 + 5 \times 1 = 17$ 만원

19. 퀴즈 대회

<대한독립대> 퀴즈 대회를 개최합니다.
- 매일 사람이 정답자를 알아하며 문제를 냅니다.
- 1인물 정답은 즉시 기여도 3를 받습니다.

<퀴즈 대회>는 다음 차례의 사람이 설명서 13-14 페이지를 참고하여 문제를 냅니다. 문제를 맞추면 기여도 2를 받습니다.

황금열쇠

1. **황금열쇠** 카드에는 게임의 진행에 도움 혹은 방해가 되는 사건들이 무작위로 발생합니다.
2. **황금열쇠** 칸에 ① 도착하면 ② '**황금열쇠**' 카드더미의 맨 위에 놓인 것을 가져갑니다.
3. 설명대로 이행한 후에는 카드를 다시 ③ 카드더미의 **가장 밑**에 돌려 놓습니다.



3. 황금열쇠의 예 (상세설명포함)

1. 독립의 등불

독립의 등불이 있습니다.
가) 모든 새로운 조약을 무효화 합니다.
나) 어떤 경우든지 원하는 곳에 사용할 수 있습니다.
다) 1회 사용 후, 반납합니다.

<독립의 등불>은 사용할 때까지 보관하며, 일제의 수탈, 황금열쇠, 완성된 증서에 도착 등 불리한 상황에 처했을 때 제시하여, 무효화합니다. (단, 카드를 소유한 당사자에게만 적용됩니다.) 일회용이며, 사용 후에는 황금열쇠 카드더미의 가장 밑에 돌려 놓습니다.

3. 독립운동의 결집

독립운동의 결집으로 힘이 강화되었습니다.
가) 자신이 소유한 '독립운동' 중 한 곳의 단계가 1단계 올라갑니다.
나) 투표권, 배당권은 부여됩니다.

<독립운동의 결집>은 즉시, 이 카드를 뽑은 사람이 가지고 있는 증서 중 한 곳의 독립운동이 1단계 올라갑니다. (예) 거점->발전, 발전->완성 비용은 무료이며, 기여도를 받습니다.

시간여행

1. <시간여행> 칸에 도착하면 **시간여행**을 사용하길 원하는 경우 **사용료 20만원**을 씨앗은행에 지불합니다.
2. 다음 자기 차례가 오면 주사위를 던질 필요 없이 **원하는 곳**으로 갑니다. <출발지>를 지나갈 경우에는 **독립자금 20만원**을 받으며, <독립자금 접수처>에 독립자금이 모여 있으면 가져갈 수 있습니다.



출발

1. 게임을 시작하는 **출발지**입니다.
2. 각 참가자는 한 바퀴를 돌아 **출발지**를 지나갈 때마다, 씨앗은행에서 **독립자금 20만원**을 받습니다.

