BLUFF

블러프

"좋아, 모든 주사위 컵 안에 주사위 5개
13개 있다에 베팅하겠어!"
"정말 주사위 5가 그렇게 많이 있을까?
아니면 단지 속임수일까?
계속 배팅을 할까 아니면 그만둘까?"

게임자들은 모든 컵 안에 숨겨진
특정한 숫자의 주사위가 몇 개나 들어있을지
계속 배팅을 합니다.
앞선 게임자가 배팅을 하고 난 후 배팅을
계속할 것인지 아니면 모든 컵을 공개할 것인지
결정해야만 합니다.
만약 배팅을 하지 않고 모든 컵을 공개할 경우,
즉 '챌린지'를 할 경우에는 앞선
게임자가 배팅 한 주사위의 숫자 개수와
실제 컵 안에 있는 주사위의 숫자 개수와
일치하는지 비교합니다.
배팅을 실패한 게임자는 자신의 주사위를
일정량 내놓아야 합니다.
주사위가 더 이상 남아있지 않은 사람은
더 이상 게임에 참여할 수 없습니다.
마지막까지 최소 1개 이상의 주사위를
가진 게임자가 승자가 됩니다.

게임 구성

게임판 1개

주사위 컵 6개

노란 주사위 30개

빨간 배팅 주사위 1개

Ravensburger

게임 준비

각 게임자들은 1개의 주사위 컵과 5개의
노란 주사위를 받습니다.
모든 게임자들은 주사위 컵 안에 자신의 주사위 5개를 넣고
잘 흔든 후, 주사위 컵을 테이블 위에 뒤집어 내려놓습니다.
각 게임자들은 수시로 자신의 주사위 컵 안에
들어있는 주사위를 볼 수 있습니다.

게임시작

가장 어린 게임자가 게임을 시작하고, 첫 배팅의 신호로
빨간 배팅 주사위를 게임판 위에 내려놓습니다.
첫 게임자는 시작 배팅을 해야 합니다.
배팅은 모든 주사위 컵 안에 특별한 숫자의 주사위가 몇 개나 있을지를 추측하는 것입니다.
게임자들은 배팅에 도움이 될 만한 기본적인 정보의 일부를 추측할 수 있습니다.
자신의 주사위 5개가 어떤 숫자를 나타내고 있는지 이미 알고 있습니다.
또한 모든 주사위 컵 안에 들어있는 주사위의 개수를 알고 있습니다.

예를 들어, 3명의 게임자가 게임을 즐길 경우, 이 인원만으로도 게임자는
모든 주사위 컵 안에 들어있는 주사위가 총 15개라는 것을 추측할 수 있습니다.
이처럼 모든 주사위의 개수를 알게 되면 게임자는 배팅의 총합을 계산할 수 있게 됩니다.

평균 배팅 계산

각 주사위에는 6면이 있습니다. 5면에는 1-5개의 까만 점이 있고,
나머지 한 면에는 별이 있습니다.
별은 주사위의 어떤 숫자로도 대치될 수 있는 조커 역할을 합니다.

따라서 각 주사위마다 한 숫자가 나올 수 있는 확률은 2번씩입니다.
예를 들어, "1" 은 주사위를 굴려서 "1" 이 나오거나 또는
"별" 이 나오면 됩니다.간단하게 설명하면,
1개의 주사위를 던질 때 각 숫자는 3면에 1번 꼴로
나올 수 있게 됩니다.

총 15개의 주사위가 있다고 합시다. 15개의 주사위를 던질 때 확률적으로
어떠한 숫자든지 5번이 나오게 되는 것입니다.

별은 주사위를 굴릴 때 단지 6면에서 1번 나올 확률 밖에 없기 때문에,
평균적으로 별이 나올 확률은 항상 어떠한 숫자가 나올 확률의 평균 1/2배입니다.
15개의 주사위와 함께 별의 배팅 확률은 평균 2.5, 즉 2개나 3개가 됩니다.

그러나 게임자들은 주사위의 모든 숫자를 배팅할 수 있다는 것을 잊지 마세요!
배팅을 한 게임자가 그 숫자의 주사위를 가지고 있지 않아도 말이죠.
게임의 이름이 왜 속임수인지 이제 이해가 되시나요?
속임수를 적절히 쓸 줄 아는 것이 이 게임에 가장 큰 영향을 미치게 됩니다.

자, 게임자가 시작 배팅을 "숫자 2가 6개" 라고 했습니다.
그는 자신의 배팅을 표시하기 위하여 빨간 배팅 주사위의 숫자 2를 위로 향하게 하여,
게임판 위의 6이 표시된 장소에 내려놓습니다.

화살표는 빨간 배팅 주사위의 진행 방향을 보여줍니다.

주사위의 숫자는 배팅 할 숫자를 나타냅니다.

게임판 위의 숫자는 배팅할 숫자의 총 개수를 의미합니다.

게임의 진행 순서는 시계방향으로 돌아가고, 앞선 게임자의 배팅을 받고
배팅을 계속하던지 아니면 챌린지를 선택합니다.

배팅 시도를 선언하면 그 게임자는 전 게임자의 배팅보다
주사위의 더 높은 수로 배팅을 해야합니다.
그리고 빨간 배팅 주사위를 같은 장소에 두거나 또는 게임판의 시계방향으로
숫자가 더 높은 장소로 옮길 수 있습니다.

예를 들어, "숫자 3이 6개" "숫자 5가 5개" "숫자 2가 7개" "숫자 1이 8개"
"숫자 3이 8개" , "별이 3개" 또는 "별이 4개" 등 더 높은 배팅을 할 수 있습니다.
배팅은 한 게임자가 챌린지를 시도할 때까지 계속됩니다.

챌린지를 시도했을 경우, 모든 게임자들은 자신의 주사위 컵을 들어 올립니다.
예를 들어, "숫자 2가 6개" 로 배팅을 했다고 합시다.
이때 그 다음 게임자가 챌린지를 시도했습니다.
그러면 모든 게임자들은 자신의 주사위 컵 안을 공개하여 "
숫자 2" 또는 "별" 의 개수를 모두 셉니다.
(별은 1-5까지의 모든 숫자를 대신하여 셀 수 있습니다)

< 만약 "숫자 2" 3개와 "별" 1개가 나왔다고 하면, "숫자 2" 의 총 개수는 4개가 됩니다.
그리고 전에 "숫자 2가 6개" 의 배팅은 거짓이 됩니다.

= 만약 "숫자 2" 5개와 "별" 1개가 나왔다면, "숫자 2" 의 총 개수는
6개가 되어 이 배팅은 정확한 것이 됩니다.

> 만약 "숫자 2" 7개와 "별" 2개가 나왔다면, "숫자 2" 는 총 9개로 "숫자 2"
6개라는 배팅을 충족시킨 것이 됩니다.

게임자가 챌린지 도전에 실패했을 경우에는 그 게임자가 가진 주사위를 잃게 됩니다.
만약 시도한 챌린지가 성공했다면, 전의 배팅자가 배팅한 개수와 실제 주사위 숫자의 차이만큼
주사위를 잃게 됩니다.그러나 배팅한 게임자가 맞다면,
챌린지를 시도한 게임자는 배팅한 개수와 실제 주사위 숫자의 차이만큼 주사위를 잃게 됩니다.
그러나 배팅한 게임자가 맞다면, 챌린지를 시도한 게임자는 배팅한 개수와
실제 주사위 숫자의 차이만큼 주사위를 잃게 됩니다.또한 배팅자가 정확하게 맞았다면,
배팅자는 제외한 각 게임자는 1개의 주사위를 버려야 합니다.
위의 결과에 따라 다음과 같은 행동을 해야 합니다.

< "숫자 2" 의 개수가 배팅한 숫자보다 2개 적기 때문에 배팅자는 2개의 주사위를 잃게 됩니다.

= 배팅한 숫자와 정확하게 맞기 때문에 배팅자를 제외한 모든 게임자들은 주사위 1개씩을 잃게 됩니다.

> 배팅한 숫자보다 3개 더 많기 때문에 챌린지를 시도한 게임자는 3개의 주사위를 잃게 됩니다.

각 게임자가 잃은 주사위는 현재 게임에 사용되고 있는 주사위의 총 개수를 쉽게 파악할 있도록 게임판의 가운데에 놓아둡니다.

챌린지가 해결되면 새로운 라운드가 다시 시작됩니다.
모든 게임자는 남아있는 주사위를 굴리고, 챌린지에서 이긴 게임자가 새로운 라운드의 시작 배팅을 할 수 있습니다.

변형게임

배팅을 한 후, 게임자 중 한 명은 즉시 자신의 주사위 컵을 들어 올려서 1개 또는 더 많개수의 주사위를 모든 게임자가 볼 수 있도록 따로 빼놓을 수 있습니다.
그리고 난 후, 그 게임자는 남은 주사위를 다시 흔들어 숨깁니다.
처음에 한쪽에 빼놓은 주사위는 숫자나 별 모두 사용할 수 있으며, 꼭 배팅과 일치하는 숫자나 별을 사용할 필요는 없습니다.
그 주사위를 다른 게임자들이 모두 볼 수 있도록 따로 모아둡니다.

게임종료

게임은 주사위가 남아 있는 게임자가 1명이 될 때까지 계속 진행되고,
그 게임자가 우승자가 됩니다.