



Sweets!

스weets!

깔린 패에서 카드를 뽑아 갖고 교환을 잘 반복하면서 같은 종류의 스weets를 모아, 타이밍 좋게 먹어 만족도를 높여가는 셋트·골렉션을 타입의 카드게임입니다. 간단한 룰과 조금은 생각하게 만드는 전략성으로 아이와 어른이 같이 재미있게 놀 수 있습니다. 솔로(1인)플레이 룰 있음. 1~4인 플레이용. **3살 미만의 아기에게는 절대로 주지 마세요.**

여기는 최근 인기의 스weets 가게.
 어떤 것도 매우 맛있다고 평판이 나왔습니다만
 매너에는 꽤 깡깡하다는 소문도...!?
 여러가지 스weets를 먹고 싶은 만큼 먹고
 배도 마음도 가득 채웁시다!

게임목적

맛있는 스weets를 많이 먹고 배를 가득 채웁시다.
 다만, 여기는 매너에 깡깡한 가게입니다. 스weets를 먹을 때에는 같은 종류의 스weets를 정해진 수만큼 모아 먹지 않으면 안됩니다.
 또, 1명이 따로 봐줄 수 있는 스weets의 수도 정해져 있습니다.
 흥차를 마시고 잠시 쉬면서 누구보다도 스weets를 맛보도록 합시다.

세트내용

- 스weets 카드: 45장
 비스킷 x10장, 캔디 x9장, 도너츠 x8장, 푸딩 x7장,
 아이스크림 x6장, 케익 x5장
- 티컵카드: 4장
- ★카드 : 1장 (뒷면은 득점 일람표입니다.)
- 룰 설명서 (본서)



카드보는법

8

게임 안에 있는 스weets 카드의 매수입니다.

이 스weets를 먹을 때의 매너와 먹고 난 때의 득점(만족도)을 나타냅니다. 예를들면「도너츠」는 5개를 동시에 먹으면 7점, 4개를 동시에 먹으면 5점, 3개를 동시에 먹으면 3점입니다. 「도너츠」는 2개나 1개로는 먹을 수 없습니다.

이 스weets를 먹고 난 때의 카드 두는 법을 나타냅니다. 예를 들면「도너츠」에는 [3]이라고 쓰여져 있기 때문에 5개를 동시에 먹을 때에는 3장을 앞면으로 두고 나머지 2장을 뒤집은 채로 옆에 놓습니다.

게임 종료시에 득점을 세기위한 마크입니다.

게임준비 (개점)

- 모든 스weets 카드를 뒷면 인 채로 잘 섞어 각 플레이어의 첫 카드로써 3장씩 나눠줍니다. 손에 든 카드는 다른 플레이어에게 보여주지 마세요. 남은 스weets 카드는 쌓아놓은 패로 두고 뒷면인 채로 중앙에 놓습니다. 그 다음 쌓아놓은 패의 위에서부터 5장을 깔린 패로 두고 앞면이 보이게 놓습니다.
- 티컵 카드를 각 플레이어에게 1장씩 나눠줍니다 (남은 티컵카드는 사용하지 않습니다). 티컵 카드는 자신의 옆에 놓습니다. 또, 티컵카드는 손에 든 카드의 매수에 포함되지 않습니다.
- 가장 최근에 스weets를 먹은 (혹은 제일 나이가 어린) 사람이 스타트 플레이어가 됩니다. 그 외의 플레이어의 플레이 순서는 시계방향입니다.
- 4인플레이의 경우에만, 플레이어4에게 ★카드를 나눠줍니다.



게임진행 방법 (영업중)

- 플레이어가 자신의 순서에 아래의 4가지 액션중 1개를 골라 실행하고나면 다음 플레이어의 차례가 됩니다.

1. 깔린 패의 카드1장을 갖는다.
2. 쌓아 놓은 패의 제일 위의 카드1장을 갖는다.
3. 2장 이상의 카드를 같은 매수의 깔린 패와 교환한다.
4. 손에 든 패의 스weets를 먹는다.

A. 깔린 패의 카드1장을 갖는다.
 깔린 패의 스weets 카드 혹은 티컵 카드 중 어느1장을 갖는 것이 가능합니다. 스weets 카드를 가질 때에는 손에 든 패에 추가합니다.
 다만, 이미 손에 든 패가 5장 이상 있는 경우에는 스weets 카드를 가지는 액션은 선택할 수 없습니다. 티컵카드를 가질 경우에는 손에 든 패에는 추가하지않고 옆에 둡니다. 티컵카드는 손에 든 패가 몇 장 이여도 가지는 것이 가능하고, 2장이상 갖고 있어도 상관없습니다.

B. 쌓아 놓은 패의 제일 위의 카드 1장을 갖는다.
 쌓아 놓은 패의 제일 위의 카드 1장을 자신의 손에 든 패에 더합니다.
 다만, 이미 손에 든 패가 5장 이상 있는 경우에는 이 액션은 선택할 수없습니다.

C. 2장 이상의 카드를 같은 장수의 깔린 패와 교환한다.
 자신의 카드(손에 든 패 + 티컵 카드) 중에서 2장이상을 선택하고 같은 장수의 깔린 패와 교환합니다. 깔린 패로부터 가질 카드중, 자신이 내놓는 카드와 같은 종류의 카드가 몇장 들어있어도 상관없습니다만, 자신이 교환용으로 내놓은 카드를 그대로 되가져오는건 안됩니다. 교환으로 손에 넣은 티컵카드는 손에 든 패에는 추가하지 않고 옆에 놓습니다.

D. 손에 든 패의 스weets를 먹는다.
 손에 든 패의 스weets 카드를 정해진 매수(개수) 로 먹고 득점(만족도) 을 높입니다. 각 스weets 카드에는 몇 장을(개수) 동시에 먹는 것이 가능한지, 그 매수(개수) 로 먹을 때에는 득점(만족도) 가 어느 정도 높아질까가 쓰여져있습니다. 스weets를 먹을 때에는 카드에 쓰여져 있는 카드 놓는법 (앞면으로 놓는 장수) 를 잘 확인해서, 지시대로 자신의 옆에 카드를 놓아주세요.

- 각각의 액션 종료 후, 깔린 패가 4장이 된 경우에는, 쌓아 놓은 패의 제일 위에서부터 1장의 카드를 빼서 보충하여 깔린패가 5장이 되게 합니다. 또, 쌓아놓은 패가 없어진 경우에는 「게임종료(폐점)」으로 진행합니다.

카드교환의 예 (2장 교환 일 경우)

손에 든 패 **깔린 패**

같은 종류의 카드가 포함되어 있어도 교환이 가능합니다.

손에 든 패 **깔린 패**

완전히 똑같은 카드끼리라도 교환이 가능합니다.

손에 든 패 **깔린 패**

손에 든 패가 5장일 때 티킵 카드를 사용하여 교환하면 손에 든 패의 장수는 6장이됩니다.

손에 든 패 **깔린 패**

교환이라면 2장 이상의 티킵 카드를 동시에 손에 넣는것도 가능합니다.

스윗츠를 먹을 때 카드 놓는 법의 예

손에 든 패

먹은 후 (자신의 옆에 놓는다)

「아이스크림」은 1개~5개 어느 쪽의 개수여도 먹는 것이 가능합니다. 먹을 때에는 카드에 [1]이라고 써져 있으므로 1장을 앞면으로 두고 남은 전부를 뒷면으로 둡니다. 예를들면 5장으로 먹은 때에는 1장을 앞면으로 두고 남은 4장을 뒷면으로 자신의 옆에 놓습니다. 게임종료시에 카드에 쓰여져 있는 ★의 개수를 세는 것으로 득점이 계산됩니다. 「아이스크림」을 5개 동시에 먹은 때에 득점은 9점입니다.

【주의】 뒷면으로 놓여진 카드는 어느 플레이어도 언제든지 앞면의 무늬를 확인할 수 있습니다.

슬로(1인)플레이

- 모든 스윗츠 카드를 잘 섞고 3장을 손에 든 패로, 나머지를 쌓아 놓은 패로 합니다. 쌓아 놓은 패로부터 5장을 깔린 패로하여 늘어놓고 티킵 카드 1장을 갖습니다. 남은 티킵 카드와 ★카드는 사용할 수 없습니다.
- 다인수 플레이일 때와 같은 형태로 이하의 4개의 액션으로부터 한개를 실행합니다.

- 깔린 패의 카드1장을 갖는다.
- 쌓아 놓은 패의 제일 위의 카드1장을 갖는다.
- 2장 이상의 카드를 같은 매수의 깔린 패와 교환한다.
- 손에 든 패의 스위츠를 먹는다.

- 각각의 액션 종료 후 깔린 패가 4장이 된 경우에는 쌓아 놓은 패의 제일 위에서부터 카드1장을 빼서 보충하고 깔린 패를 5장으로 만듭니다.
- 쌓아 놓은 패의 제일 위의 카드를 버리는 때로하여 쌓아 놓은 패의 옆에 앞면으로 놓습니다.

【주의】 이 스템을 잊지 않도록 !!! 자신의 액션이 종료될 때마다 쌓아 놓은 패의 제일 위의 카드가 버리는 패가 되어 없어져 갑니다.

- 버리는 패의 내용은 언제든지 자유롭게 확인해도 상관없습니다.
- 아직 쌓아 놓은 패가 있는 경우에는 액션 선택에 돌아갑니다. 쌓아 놓은 패가 없어진 경우에는 마지막에 한번만 「D. 손에 든 패의 스위츠를 먹는다」의 액션을 실행 할 수 있습니다. 그 다음 득점을 세어 랭크를 결정합니다.

26점이상	: S랭크
23~25점	: A랭크
20~22점	: B랭크
19점이하	: C랭크

게임 종료와 득점 계산 (폐점)

- 쌓아 놓은 패가 없어진 후 각 플레이어는 각각 1회씩,

D. 손에 든 패의 스위츠를 먹는다.

의 액션만을 실행할 수 있습니다.

- 모든 플레이어의 액션이 종료되면 득점을 계산합니다. 각 플레이어는 자신이 먹은 카드에 써져있는 ★의 개수를 세고 그 합계수가 득점이 됩니다 (앞면의 카드가 1점, 뒷면의 카드가 2점 입니다).
- 4인 플레이의 경우에 처음에 나눠진 ★카드도 1점 으로서 셉니다.
- 합계득점이 제일 높은 플레이어의 승리입니다. 동점의 경우에는 먹은 카드의 매수가 많은 플레이어의 승리입니다. ★카드도 먹은 카드1장분으로 하여 셉니다. 먹은 카드의 매수도 같은 경우에는 무승부입니다.
- 티킵 카드는 득점이 안됩니다. 또 먹은 카드의 매수에도 포함되지 않습니다.

득점계산의 예

뒷면의 카드가 5장 있으니,
2점 x 5 = 10점

앞면의 카드가 6장 있으니,
1점 x 6 = 6점

10점 + 6점 + 1점(★카드) = 17점

카드에 인쇄되어 있는 ★마크의 개수를 세는것 만으로 득점계산이 가능하도록 되어있습니다.

플레이 비법

- 1번의 순서로 가능한 액션은 한가지뿐입니다. 지금은 어느 카드를 가져야 할것인가? 교환인가? 먹는것인가? 잘 생각해 행동합니다.
- 각 스윗츠 카드의 매수에는 제한이 있습니다. 깔린 패나 먹혀진 카드를 잘 보고 각각의 스위츠의 남은 카드 매수를 파악합니다.
- 스윗츠는 되도록 5개를 동시에 먹도록 합니다. 제대로 5개를 모으기 위해서라도 티킵 카드를 잘 사용합니다.
- 게임 막판에 다른 플레이어가 원하고 있는 카드를 가져가 버리는 것도 하나의 전략입니다. 누가 무엇을 원하고 있는가 잘 관찰합니다.

야마토게임즈 상품소개



드래프트 타입 카드게임 캣츠·파티

여기도 저기도 고양이천지!
같은 색의 고양이 모으기라는
간단한 룰로 아이도 어른도 같이
즐겁게 놀수있습니다.

플레이 인수: 3~6인
플레이 시간: 10분
대상연령: 7살 이상



덱키구축 카드게임

버드·오브·해피니스

행운의 새를 모아서 행복해지자!
귀여운 새들을 모으는 간단한 룰로
아이도 어른도 같이 즐겁게 놀 수
있습니다.

플레이 인수: 1~5인
플레이 시간: 15분
대상연령: 7살 이상



를 문의처



발매원: 야마토게임즈
<http://www.yamatogames.com>
contact@yamatogames.com

© 2016 YAMATO GAMES / Made in Japan
Game design by Tetsuya lida , Illustration & Design by Mika lida

Special Thanks

Azusa Saito, Shingo Nagano, Yurika Komatsu, Ako Miyazaki, Ayuko Matsuo, Hiroshi Abiko, Shunsuke Shida, Saikorobukuro Staff, and my family, Momoka, Shunya and Yasuko.