



어떤 게임인가요?

<도블 MARVEL>에는 그림이 8개씩 그려져 있는 카드가 총 55장 있습니다. 이 중에서 어떤 카드 2장을 펼쳐도 똑같은 그림을 딱 1개씩 발견하게 될 겁니다. 눈을 크게 뜨고 찾아보세요!

<도블>을 처음 해 보시나요?

<도블>을 처음 해보신다면, 우선 기본 게임 방법을 연습해보세요. 카드를 2장 뽑아 펼치고, 펼쳐진 카드에서 똑같이 생긴 그림 1쌍을 찾아보세요.

똑같이 생긴 그림이란 **모양과 색이 같은 그림**입니다 (크기는 조금씩 다를 때도 있어요). 그림 1쌍을 찾았다면, 그 그림의 이름을 빠르게 외치세요. 익숙해질 때까지 새로 카드를 2장씩 펼쳐 연습해보세요. 어떤 카드 2장을 펼쳐도 같은 그림 1쌍이 있다는 점을 꼭 기억하세요!

게임 목표

카드 2장을 펼쳐 똑같이 생긴 그림 1쌍을 찾고, 그 이름을 외치세요! 어떤 미니 게임을 진행하더라도 이 규칙은 변하지 않습니다.

쉬운 규칙, 다양한 게임 방법

<도블 MARVEL>을 즐길 수 있는 여러 가지 미니 게임이 준비되어 있습니다. 모두 빠르고 긴장감 넘치는 게임입니다! 순서를 정해 모든 미니 게임을 즐겨도 좋고, 원하는 미니 게임만 골라서 즐겨도 좋습니다. 미니 게임을 여러 번 진행해 가장 많이 이긴 사람이 최종 승리합니다. 본격적으로 게임을 시작하기 전, 연습 삼아 미니 게임 여러 개를 짧게 진행해보세요.

누가 먼저인가요?

가장 먼저 정확한 그림 이름을 외친 사람이 우선입니다. 만약 동시에 그림 이름을 외쳤다면

각 게임 방식에 맞게 먼저 행동한 사람이 카드를 가져오거나, 주거나, 버립니다.

동점 처리

동점자가 2명일 경우 각자 카드를 1장씩 뒷면으로 가져옵니다. 카드를 동시에 앞면으로 펼치고, 펼쳐진 카드에서 같은 그림을 먼저 찾는 사람이 최종 승리합니다. 만약 동점자가 3명 이상이라면 미니 게임 #3 “뜨거운 감자!” 방식으로 2명이 남을 때까지 게임을 진행합니다. 그리고 2명이 남으면 위에 설명한 2명 동점 처리 규칙을 따릅니다.

미니 게임 #1 탐 샅기!

1) 게임 준비: 카드를 섞어 각자에게 1장씩 뒷면으로 나눠줍니다. 남은 카드는 쌓아서 중앙 카드 더미를 만들고, 앞면이 보이도록 탁자 가운데에 둡니다.

2) 게임 목표: 다른 사람보다 더 많은 카드를 가져오세요.

3) 게임 진행: “하나, 둘, 셋!”을 외치고 모두 동시에 자기 카드를 공개합니다. 중앙 카드 더미 맨 위 카드와 내가 가진 카드를 보고, 같은 그림 1쌍을 찾습니다. 찾은 그림의 이름을 재빨리 외치고 중앙 카드 더미 맨 위 카드 1장을 가져와 내 카드 위에 앞면이 보이도록 올려놓습니다. 이제 중앙 카드 더미에 새로운 카드가 나타납니다. 카드 더미가 떨어질 때까지 실 새 없이 게임을 계속 진행합니다.

4) 게임 종료 및 승리 조건: 중앙 카드 더미가 떨어지면 게임이 끝납니다. 자기 앞에 쌓인 카드가 가장 많은 사람이 승리합니다.



미니 게임 #2 우물 파기!

1) 게임 준비: 카드 1장을 펼쳐 앞면이 보이도록 탁자 한가운데에 놓습니다. 그런 다음, 남은 카드를 똑같은 수로 나눠 가집니다. 게임을 하는 사람 수에 따라, 나눠주고 남은 카드가 생길 때도 있습니다. 남은 카드도 탁자 한가운데에 앞면이 보이도록 쌓아 중앙 카드 더미를 만들어 둡니다. 각자 받은 카드 더미는 잘 섞어서 자기 앞에 뒷면으로 둡니다.

2) 게임 목표: 자기 앞에 놓인 카드를 누구보다 빨리 전부 버리세요.

3) 게임 진행: “하나, 둘, 셋!”을 외치고 각자 앞에 놓인 카드 더미 전체를 앞면이 보이도록 뒤집습니다. 각자의 더미 맨 위 카드와 중앙 카드 더미에 놓인 카드를 보고, 같은 그림 1쌍을 찾습니다. 찾은 그림의 이름을 재빨리 외치고 내 카드를 중앙 카드 더미 위에 앞면이 보이도록 버립니다. 이런 식으로 중앙 카드 더미의 그림은 계속 바뀌고, 이어서 게임을 진행합니다. 누군가의 카드 더미가 전부 떨어질 때까지 실 새 없이 게임을 계속 진행합니다.

4) 게임 종료 및 승리 조건: 누군가의 카드 더미가 전부 떨어지면 게임이 끝납니다. 가장 먼저 자기 카드를 모두 버린 사람이 승리합니다.



미니 게임 #3 뜨거운 감자!

(이 미니 게임은 여러 라운드를 진행합니다. 게임을 시작하기 전, 몇 라운드를 진행할지 결정하세요. 적어도 5라운드는 진행해야 합니다.)

1) 라운드 준비: 각자에게 카드 1장을 뒷면으로 나눠주고 아래 그림처럼 손을 대 카드를 줍니다. 남은 카드는 다음 라운드에 사용하므로 한쪽에 치워 둡니다.

2) 게임 목표: 내 손에 있는 카드를 빨리 다른 사람 손으로 옮겨서 카드를 최대한 적게 받으세요.

3) 게임 진행: “하나, 둘, 셋!”을 외치고 동시에 자기 손바닥에 있는 카드를 뒤집어 공개합니다. 다른 사람들의 손에 있는 카드와 내 카드를 잘 보고 같은 그림 1쌍을 찾습니다. 찾았다면 그 그림의 이름을 외치고 내 손에 있는 카드 전부를 같은 그림을 가진 상대방의 카드 위에 올려놓습니다. 내 손에 카드가 없다면 라운드에서 빠집니다.

4) 라운드 종료: 카드를 가진 사람이 한 명뿐이면 라운드가 종료됩니다. 그 사람은 가져온 카드를 자기 앞에 놓고 새로운 라운드를 시작합니다.

5) 게임 종료 및 승리 조건: 정해진 라운드를 모두 진행하거나 카드를 모두 사용하면 게임이 끝납니다. 이때 자기 앞에 놓인 카드가 가장 적은 사람이 승리합니다.



미니 게임 #4 독이 든 선물!

1) 게임 준비: 카드를 섞어 각자에게 1장씩 뒷면으로 나눠줍니다. 남은 카드는 앞면이 보이도록 중앙 카드 더미를 만들어 탁자 한가운데에 둡니다.

2) 게임 목표: 카드를 가장 적게 얻으세요.

3) 게임 진행: “하나, 둘, 셋!”을 외치고 자기 앞에 뒤집어 둔 카드를 동시에 공개합니다. 중앙 카드 더미 맨 위 카드와 다른 사람들이 가진 카드를 보고 같은 그림 1쌍을 찾습니다. 먼저 찾으면 그 그림의 이름을 외치고, 중앙 카드 더미 맨 위 1장을 가져와 상대방의 카드 중 그 그림이 그려진 카드 위에 올려놓습니다. 이제 중앙 카드 더미에 새로운 카드가 나타납니다. 카드 더미가 떨어질 때까지 실 새 없이 게임을 진행합니다.

4) 게임 종료 및 승리 조건: 중앙 카드 더미가 떨어지면 게임이 끝납니다. 이때 카드를 가장 적게 가진 사람이 승리합니다.



미니 게임 #5 세쌍둥이!

1) 게임 준비: 카드를 섞어 뒷면이 보이도록 한 더미로 쌓아 중앙 카드 더미를 만듭니다. 더미 맨 위에서 카드를 9장 뽑아 테이블에 펼쳐 놓습니다(아래 그림을 참고하세요).

2) 게임 목표: 카드를 다른 사람보다 많이 가져오세요.

3) 게임 진행: 모두 동시에 같은 그림이 그려진 카드 3장을 찾습니다. 찾았다면 그 그림의 이름을 외치고, 그 그림이 그려진 카드 3장을 가져옵니다. 카드를 가져왔다면 중앙 카드 더미에서 새로 3장을 펼칩니다. 남은 카드가 9장보다 적고, 같은 그림이 그려진 카드 3장이 더는 없을 때까지 게임을 진행합니다.

4) 게임 종료 및 승리 조건: 중앙 카드 더미를 모두 사용하여 탁자에 펼쳐진 카드가 9장보다 적고, 같은 그림이 그려진 카드 3장을 찾을 수 없다면 게임이 끝납니다. 카드를 가장 많이 가진 사람이 승리합니다.



그림의 종류

	어벤져스		Captain America		Ghost-Spider		Falcon		Groot		Spider-Man
	Thor		Cap의 방패		Red Skull		Ms. Marvel		Gamora		몰니르
	인피니티 건틀릿		Hulk		Drax		Green Goblin		Hulk 주먹		Star-Lord의 테이프
	Doctor Strange		Venom		Ant-Man		Black Panther		Black Widow		Loki
	Rocket		Star-Lord		Thanos		Wasp		오스본 주식회사		Star-Lord의 밀라노
	데일리 뷰글		퀸젯		표적		Spidey 하트손		Drax의 쌍검		Star-Lord의 블래스터
	치타우리 셉터		Groot의 손		카메라		거미줄		Captain Marvel		Venom 기생체
	공중부양 망토		아가모토의 눈		호박 폭탄		하이dra		카세트 플레이어		Doctor Strange의 마법책
	할		코스믹 큐브		와칸다 국기		Iron Man의 리펄서건		Falcon의 레드윙		감마선

만든 사람들

© MARVEL

A game by Denis Blanchot, Jacques Cottreau, and Play Factory, with help from the Play Factory team, including: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves and Igor Polouchine.

번역: 이상민 | 교정: 김은지 | 편집: 최선주

※ <도블>은 (주)아스모디코리아와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

여러분께 <도블>이 탄생하기까지의 과정을 잠깐 소개해 드릴게요. <도블>에는 50가지가 넘는 다양한 그림들이 한 카드에 8개씩 그려져 있고 그런 카드가 55장이나 있지만, 그중 어떤 두 장을 꺼내 봐도 똑같은 그림은 단 한 쌍밖에 없는 게임이죠. 어떻게 그럴 수가 있을까요? 그 비밀은 <도블>이 두 개의 직선은 항상 한 점에서 교차한다는 교차점 원리를 기반으로 만들어졌다는 사실에 있습니다. 1976년 자크 코테로 씨는 수학에서 유명하고 흥미로운 문제 중 하나인 “커크만의 여학생 문제”의 일반해를 고민하고 있었습니다. 커크만의 여학생 문제 내용은 이렇습니다. “기숙사에 있는 여학생 15명이 날마다 3명씩 짝지어 일주일 동안 외출하려고 합니다. 모든 학생들이 다른 학생들과 각각 단 한 번씩만 같이 외출하려면 어떻게 짝을 지어야 할까요?” 코테로 씨는 오류 정정 코드 이론으로부터

발전한 기법들을 동원해서 이 문제의 일반해를 도출하는 모형을 만들었습니다. 이 모형은 수학자들 사이에선 “균형화 불완전 블록”이라는 이름으로 잘 알려져 있죠. 코테로 씨는 교차점 원리와 최적화 원리의 특성을 바탕으로 여기에 독창적인 옷을 입혀 두 개의 게임을 만들어 냈습니다. 그리고 코테로 씨가 개발한 두 번째 게임인 <곤충 게임>은, 수학 용어로 5차 사영평면이라 불리는 구조에서 직선을 카드로 바꾸고, 교차점을 곤충 그림으로 바꿈으로써 탄생했습니다. 게임 목표는 두 장의 카드에서 같은 곤충 그림을 찾는 것이었죠. 눈치채셨나요? 이 게임이야말로 바로 <도블>의 조상이었던 거죠! 한편 2008년 봄, 드니 블랑쇼 씨는 우연히 몇 십 년 전에 나온 <곤충 게임>의 카드 몇 장을 발견합니다. 그는 이 게임 뒤에 숨어있는 천재적인 매커니즘에 감명을 받아 자크 코테로 씨와 함께 이를

Published by Zygomatic - Asmodee
Group 18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villarois • BP 40119 • 78041
Guyancourt CEDEX • FRANCE
www.asmodee.com
www.zygomatic-games.com



코리아보드게임즈
경기도 파주시 탄현면 요동길 10
전화: 031-965-7455
팩스: 031-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.divedice.com
www.akongdakong.co.kr

주의사항

- 사용하기 전에 반드시 읽어 두세요.
- 파손되거나 변형된 제품은 안전을 위해 사용하지 마세요.
- 화재의 위험이 있으니 절대로 불 가까운 곳에서 사용하지 마세요.
- 삼키면 질식할 위험이 있으니 절대로 내용물을 입에 넣지 마세요.
- 사용한 후에는 제품 사용설명서 미만의 어린이 손에 닿지 않도록 보관하세요.

B3039



카드
55장

규칙서

보관함(상자 및 트레이)
※ 구성물을 잃어버리지 않도록 보관함에 넣어 보관하세요.