

How to play

The game is played in clockwise order.

Select the starting player in any manner that does not induce bloodshed.

From the starting player, each player hits the tree two times with the axe. Player should collect any bark or core block that fell on his/her turn. They will be scored at the end of the game.



End of the game

The game ends when all the bark blocks are off the tree, whether or not some core blocks are still remained.

Each player gains 1 point per each bark block and -5 points per each core block in his/her stash.

The player with the most points wins!

If there is a tie, the last of the tied players in the turn order wins.



Rule Variants

Children or the player who came in LAST in the previous game may choose whether or not to take an extra whack with the axe on their turn.

In a 4 or more players game, make the winner from the previous game take only one whack per turn too!

The players can gain different points per each color of bark blocks or additional bonus points per each set of 3 bark blocks with different colors.

Extreme rule! - When a player doesn't get any bark block in his/her turn, he/she has to return 1 bark block beside the tree base. The next player who gets 1 or more bark blocks in his/her turn, he/she can get all returned bark blocks as a bonus!

작가 : 오준원
일러스트 및 편집 디자인 : 김근배
Author : Justin Oh
Illustration : Vincent GB Kim



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



We appreciate your interest in our products. If you have any questions or proposals, please e-mail us or visit our website.
faq@koreaboardgames.com
www.koreaboardgames.com

Toc Toc Woodman is published by Korea Boardgames Co., Ltd, under license by Gemblo, Inc.,
Copyright© 2015 Korea Boardgames Co., Ltd, All Rights Reserved.

<톡톡 우드맨>은 ㈜젬블로와의 계약에 따라 코리아보드게임즈가 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제나 도용 시 법적인 처벌을 받을 수 있습니다.



게임 요약

플레이어들은 차례로 도끼로 나무를 쳐서 나무 껍질을 떨어뜨립니다. 게임의 목적은 나무 껍질을 모아 가장 많은 점수를 획득하는 것입니다. 나무 껍질 한 개마다 1점씩 얻을 수 있습니다. 하지만 주의하세요, 너무 세게 쳐서 나무가 쓰러지면 떨어진 나무 기둥마다 5점의 감점을 받게 됩니다. 적당한 힘으로 이리저리 나무를 쳐서 나무는 쓰러뜨리지 말고 나무 껍질만을 모아 보세요.

내용물 나무 기둥 X 8, 나무 껍질 X 32, 나무 밀동 X 1, 도끼 X 1, 설명서 X 1



나무 기둥

나무 껍질 (3가지 색상)

나무 밀동

도끼

준비

플레이어들의 한가운데에 나무 밀동을 놓습니다.

그림 (A)와 같이 나무 기둥의 둘레에 4개씩 나무 껍질을 위에서 아래로 끼워 넣습니다.

그림 (A)와 같이 결합한 블록들을 나무 밀동 위에 차례로 쌓아 나무를 완성합니다. (그림 (B)) (3가지 서로 다른 색상의 나무 껍질이 들어 있습니다. 모두 같은 나무 껍질로 간주합니다.

원하는 조합으로 나무 껍질을 끼워 넣어 다양한 무늬의 나무를 만들어 보세요.)

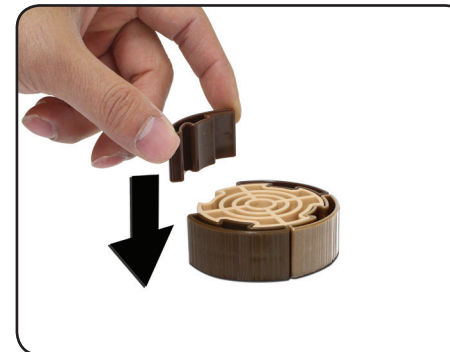


그림 (A)



그림 (B)

진행

게임은 시계 방향으로 진행됩니다.

우선 적당한 방법으로 시작 플레이어를 정합니다. 가위 바위보를 하거나 가장 나이가 어린 플레이어가 시작 플레이어가 되어도 좋습니다.

시작 플레이어는 도끼를 집어 2번 나무를 두드립니다. 그리고 바닥에 떨어진 나무 껍질을 모아 자신의 앞으로 가져옵니다.



만약 나무가 쓰러져서 나무 기둥도 함께 바닥에 떨어졌다면 떨어진 나무 기둥도 자신의 앞으로 가져와야 합니다.

게임이 끝났을 때 가져온 나무 껍질과 나무 기둥의 개수에 따라 점수를 받습니다.

시작 플레이어가 차례를 마치면 그 왼쪽의 플레이어가 도끼를 넘겨 받아 자신의 차례를 진행합니다.



종료

나무 껍질이 모두 떨어지면 게임은 끝납니다. 각자 자신의 앞에 있는 나무 껍질과 나무 기둥의 점수를 계산하여 점수가 가장 많은 사람이 승리합니다. 나무 껍질은 1개당 1점, 나무 기둥은 1개당 -5점입니다. 만약 여러 명이 점수가 같다면 순서가 가장 뒤인 플레이어가 승리합니다.



변형 규칙

어린이들과 게임을 진행할 경우 어린이들에게는 도끼로 치는 횟수를 늘려줍니다. 혹은 이전 게임에서 꼴찌를 했던 사람은 다음 게임에서 매 차례마다 한 번씩 더 치게 해 줄 수도 있습니다.

4명 이상의 플레이어가 게임을 할 경우 이전 게임의 승자는 매 차례에 한 번씩만 치게 합니다.

색상이 다른 나무 껍질에 서로 다른 점수를 적용하거나 3가지 색상의 껍질을 한 세트씩 모을 때마다 보너스 점수를 받을 수 있게 하는 등 다양한 점수 획득 방법을 추가할 수 있습니다.

자기 차례에 나무 껍질을 하나도 못 얻은 경우에는 이미 획득한 나무 껍질 중 하나를 반납하여 나무 밑동 근처 바닥에 놓습니다. 이렇게 반납한 나무 껍질은 다음 차례에 누군가가 한 개 이상의 나무 껍질을 떨어뜨려 획득하는 경우 함께 가져갑니다.

EN



Overview

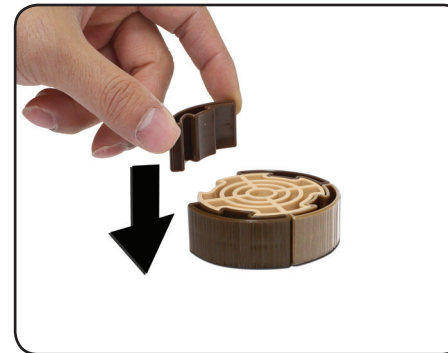
The players will hit the tree with the axe to gather bark pieces which are worth 1 point each. At the end of the game the player with the most points wins. But be careful! If the tree collapses, you have to take the fallen core blocks which score a whopping -5 points each. So, don't let the tree collapse and only take more barks.

Contents 8 Core Blocks, 32 Bark Blocks, 1 Tree Base Block, 1 Axe, 1 Rules



Preparation

Place the tree base block in the middle of the table.
Slide 4 bark blocks into 1 core block as shown in Picture (A).
Pile up all combined blocks on the tree base block. (See Picture (B).)
(There are three different colors of bark blocks which give the same points in the basic rules.)



Picture (A)



Picture (B)