

소피의 세계

소피의 세계 보드게임은 요슈타인 가아더가 쓴 동명의 베스트셀러 철학소설에 기반을 두고 있다. 책과 마찬가지로 본 게임의 목적은 즐거운 방법으로 지혜와 철학을 습득하는데 있다.

게임은 원형 보드에 그려진 광장들에 의해 나누어진 길을 따라 여행하는 것으로 진행된다. 참가자의 목표는 보드에 그려진 인류 진보의 역사적 시대에 도착하여 지혜를 축적하는 것이다. 이는 철학자의 광장에 도착하여 각 시대나 철학에 관한 퀴즈를 맞추는 것으로 달성할 수 있다. 때로 정답이 존재할 수 없는 큰 문제들도 있으나, 이러한 문제는 참가자가 자신의 견해를 큰 목소리로 답하는 것을 요구한다. 여기서는 나이 따위를 잊는 것이 좋다.

길에는 '망각의 유배'와 같은 위험들도 도사리고 있으며, 참가자가 반드시 협상해야만 하는 깊은 '호수'도 존재한다.

각 시대와 길에 가장 빠르게 갈 수 있는 길은 보드 가운데 있는 '제어 반지(control ring)'를 경유하는 것이다. 하지만, 이 반지는 참가자를 어디로 보낼지 예측할 수 없는 움직임도 보여준다. 열렸다 닫혔다 하는 토끼굴들은 각 시대로 한 걸음에 갈 수 있는 지름길이다.

규칙

※ 보드위의 말들은 항상 전진만 할 수 있다. 후진은 허용되지 않는다.

※ 한 광장에는 두 개 이상의 말이 올 수 없다. (각 시대들의 예외도 포함) 만일 이미 다른 말이 위치해 있는 광장에 도착한다면, 직전에 멈추든지 아니면 바로 앞 빈 광장에 놓을 것인지를 정한다.

※ 여행칸(Travelling square)에서 멈추면 참가자는 자동으로 주사위를 더 굴린다. 하지만, 마지막에 멈추는 광장의 규칙에는 반드시 따라야만 한다.

※ 제어 반지(Control ring)위에서의 말의 움직임은 오직 시계 방향이다.

※ 주사위의 "6"이 나오면, 해당 참가자는 "망각" 상태에서 즉시 벗어날 수 있다. "3" 또는 "6"이 나오면 호수를 가로질러서 갈 수 있다.

※ 다리를 통해 다른 길을 가로질러서 가는 경우, 다른 길로 옮겨가는 것은 불가능하다. 다만, 다리에 옮김 표시가 되어있거나, 길이 다른 시대를 향하고 있을 때는 예외.

※ 회전하는 제어반지에는 보트와 물결 무늬, 그리고 테두리의 끊어진 외곽선 등이 그려져있다. 보트와 물결 무늬가 호수와 일치하면, 호수를 가로질러서 이동하는 것이 가능하다.

게임의 종료

※ 표준 게임은 한 참가자가 4시대(각 시대에서 두 문제씩을 정확히 맞추고)를 방문하면 끝난다. 그 참가자는 이제 3개의 다른 질문들에 답을 해야 한다. 2개는 아직 도달하지 않은 시대들의 문제이고, 다른 하나는 철학 문제이다. 정답을 맞출 경우 문제 하나 당 지혜 30점을 얻는다.

※ 확장 게임도 가능하다. 이는 한 참가자가 6개의 모든 시대(각 시대에서 두 문제씩을 정확히 맞추고)를 방문하면 끝난다. 그 참가자는 이제 3개의 다른 질문들에 답을 해야 한다. 2개는 각 시대들(다른 참가자들이 골라준다.)에 대한 문제이며, 다른 하나는 철학 문제이다. 정답을 맞출 경우 문제 하나 당 지혜 30점을 얻는다.

※ 참가자들은 자신의 지혜 점수를 합산한다.

※ 지혜 점수가 가장 높은 사람이 승리자이다. 최다 점수자가 여러 명인 경우 모두 승리자다. (-_-:)

구성물

- 1개의 원형 보드
- 1개의 아세테이트 재질의 제어반지
- 1개의 보드에 제어반지를 고정시킬 금속 스크류
- 1개의 주사위
- 6개의 소피 말
- 1개조의 철학 카드들
- 1개조의 신화시대 역사 질문 카드들
- 1개조의 헬레니즘과 로마시대 역사 질문 카드들
- 1개조의 중세시대 역사 질문 카드들
- 1개조의 르네상스와 바로크시대 역사 질문 카드들
- 1개조의 계몽시대 역사 질문 카드들
- 1개조의 19~20세기 역사 질문 카드들
- 1개조의 거대 질문 카드들
- 36개의 참가자 시대 토큰들 (색상별로 6개씩)
- 1개조의 지혜점수 (10점과 50점으로 구성)

준비

※ 금속 스크류를 이용하여 제어반지를 보드 중앙에 결속한다. 이는 자유롭게 회전할 수 있어야 한다.

※ 각 참가자들은 색깔별로 말을 선택한다.(총 6가지 색상의 소피들이 있다.) 선택한 말들을 원하는 시대에 놓는다. 다만, 한 시대에는 두 개 이상의 말을 놓을 수 없다.

※ 각 참가자들은 시대 토큰들을 각 시대에 놓는다. 현재 자신의 말과 같은 색상이어야 한다.



※ 지혜점수는 종류별로 분류하여 보드 옆에 둔다. 이 지혜점수는 참가자들의 의사에 의해 선출된 지도자가 관리한다.



※ 철학 카드들은 잘 섞어서 보드 옆에 둔다. 거대 질문들도 마찬가지로 한다.


※ 6개조의 역사 질문 카드는 시대별로 분류하여 섞고, 보드의 해당 시대와 가장 가까운 곳에 각각 둔다.


게임 진행

※ 알파벳 상 “Sophie”라는 이름에 가장 가까운 참가자가, 자신의 왼쪽에 있는 참가자의 말이 위치한 시대의 역사 질문 카드를 하나 뽑아서, 그에게 질문을 하는 것으로 게임을 시작한다. 이 질문 카드에는 질문을 선택할 수 있도록 되어있으며, (1)번 질문이나 (2)번 질문 가운데 하나를 반드시 선택하여 답변하여야 한다. 선택을 하면, 해당 질문을 크게 읽어준다. (가끔 한 문제만 적혀있는 카드들이 있는데, 이 경우 선택할 필요가 없다.) 정답은 카드 하단에 거꾸로 적혀있다.


※ 정답을 맞추면 지혜점수 10점을 획득하고 질문 카드를 가져간다. 그리고, 같은 시대의 문제에 다시 도전할 수 있다. 만일 틀렸을 경우에는 질문 카드는 해당 더미의 맨 밑으로 돌아가고, **시계 방향으로 다음 참가자에게 차례가 넘어간다.**

※ 만일 한 참가자가 한 시대에서 두 문제를 풀었을 경우, 질문 카드 두 장은 해당 카드 더미의 맨 밑으로 되돌리고, 자기 색상의 해당 시대 토큰을 다른 모든 사람들이 볼 수 있도록 자기 앞에 놓는다. 그리고, 주사위를 굴려서 나온 숫자만큼 길을 전진하여 다른 시대로 이동한다. **같은 시대에는 다시 돌아오지 않는다.**


 ※ 만일 참가자가 여행칸에 멈추면, 주사위를 다시 한번 굴린다.

 ※ 만일 참가자가 철학자의 칸에 멈추면, 철학 카드를 하나 뽑아서 앞서 말한 방법으로 문제를 푼다. 만약 정답을 맞춘 경우 지혜 점수 10점을 획득한다. 철학 카드는 질문이 끝난 후 다시 철학 카드 더미의 맨 밑으로 돌아가고, 차례는 다음 참가자에게 넘어간다.

만일 철학 카드가 아무런 문제도 없이 “소크라테스”라고만 쓰여진 카드라면, 그 카드는 해당 참가자가 가져간다. 이 카드는 이후에 철학자의 칸에서 문제를 풀 때 사용할 수 있다. 문제를 읽고 답을 말하기 전에 “소크라테스”카드를 쓰면, 정답일 경우 두 배인 20점의 지혜 점수를 획득하게 된다. “소크라테스”카드는 쓰기 전까지 가지고 있을 수 있으며, 사용 후에는 다시 철학 카드 더미의 맨 밑으로 돌아가간다.

 ※ 만약 참가자가 쇠파리의 칸에 멈춘 경우, 즉시 길을 따라 다음 쇠파리 칸으로 건너 뛴다. (중도에 호수나 제어반지가 있다고 해도 건너 뛴 수 있다.)

Note: 위대한 그리스의 철학자 소크라테스(기원전 470~399)는 철학자의 진취성을 벌레의 그것에 비유했다. “아테네인들은 게으른 말(馬)과 같다. 그리고 나는 그들이 삼 속으로 들어가게끔 괴롭히는 쇠파리이다.” 소크라테스의 말이다.

 ※ 만일 참가자가 거대 질문 칸에 도달하면, 거대 질문 카드를 한 장 뽑아서 쓰여진 질문에 대해 모든 참가자들이 **1분 동안** 토론을 한다. 여기엔 정답도 오답도 존재하지 않지만, 질문에 대해서는 심사숙고해야만 한다. 답변을

한 사람에게에는 10점의 지혜점수가 돌아가고, 다른 답변자 역시 의미있는 좋은 답변을 했다면 보너스로 10점을 얻을 수 있다. 하지만, 성의 없고, 무의미한 답변을 한 경우에는 점수를 얻지 못한다. 점수에만 연연하는 게임 진행은 많은 이들을 맥빠지게 만들며, 다른 이벤트에서도 그것이 결코 바람직하지 않다는 것을 깨닫게 될 것이다.



※ 만일 참가자가 망각의 칸에 도달한 경우, 즉시 말을 망각의 폐쇄공간 속에 놓고 다음 차례를 기다린다.

망각의 폐쇄공간에서 벗어나기 위해서는;

- 주사위의 “6”이 나오거나,
- 주사위를 던져서 제어반지의 “열린” 문(부서지지 않은 선)을 통해 빠져 나오거나, **(보트와 물결 무늬는 망각에서 벗어날 수 있는 출구가 아니다.)**
- 거대 질문에 대해 답변(거대 질문 편 참조)하겠다고 하고, 주사위를 굴려서 빠져나온다. 망각에서 빠져나오기 위한 거대 질문에는 10점의 지혜점수가 없지만, 다른 참가자들이 얻을 수 있는 보너스 10점은 여전히 주어진다.

제어반지를 움직여서 망각에서 벗어나고자 하는 참가자는 주사위 수만큼 제어반지를 회전시킨다.



※ 종종 흰 토끼가 출몰하는 열린 토끼굴은 제어반지에 인접해 있다. 토끼굴을 통하면 어떤 시대로도 곧장 이동할 수 있다.



※ 주 제어칸(Major control square)에 도달하면 중앙의 제어반지를 **시계방향**으로 돌려서, 칸에 쓰여진 숫자와 일치하는 칸에 제어반지의 어두운 부분이 가리키게끔 맞춘다. 만일 다른 참가자의 말이 제어반지 위에 있다면, 다른 칸으로 옮겨지게 된다. 이렇게 옮겨지는 움직임은 해당 참가자의 차례에 행해진다.

- 망각이나 쇠파리, 주 제어칸이나 열린 토끼굴에 인접한 칸으로 옮겨지는 경우, **주사위를 던지지 않고**, 즉시 해당 칸의 효과대로 행동한다.
- 오직 여행칸과 철학자의 칸, 거대 질문칸 만이 주사위를 던지고, 보통의 방법으로 제어반지를 돌린다.

※호수를 건너가는 것은 주사위의 “6”이나 “3”이 나오는 경우, 또는 제어반지의 보트 그림이 호수와 맞추어지는 경우에만 가능하다.**(제어반지의 끊어진 선으로는 호수를 건너가는 것이 불가능하다.)** 위 경우에 해당될 때까지 독 앞에서 기다려야 한다.

Game (c) 1998 Sophisticated Games Limited
Under Licence from Jostein Gaarder and Aschehoug & Co,Oslo
All Rights Reserved.

한글 번역 및 편집: Josh Beckett(liebell@hotmail.com)
(2005/06/28)