

세계 최대의 다이아몬드 광산 Orapa Mine 에서 보석의 위치를 찾아달라는 의뢰가 들어왔습니다. 땅 속 깊은 곳으로 초음파를 쏘면 그 나오는 위치를 통해 보석의 위치와 상태를 알 수 있습니다. 가끔씩 초음파가 이상하게 되돌아 나오기도 하지만, 전문가인 우리들은 결국 보석을 찾아낼 수 있을 겁니다. 언제나 그랬듯이.

컴포넌트

광산 보드 2장, 스크린 2개, 보석 세트 2개 (각 7조각), 풀이 시트

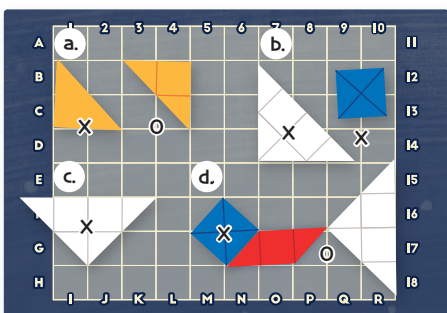
게임 준비 (2인)

플레이어는 문제 출제자인 동시에 보석 탐사자가 됩니다. 탐사자로서 플레이어는 상대방 출제자가 배치한 보석의 위치와 형태를 찾아내어 풀이 시트에 기록해야 합니다.

문제 출제 준비 : 광산 보드 1장과 보석 세트 1개, 스크린 1개를 가져옵니다. 스크린 1장을 펼쳐 광산 보드를 가립니다. 기본 버전에서는 보석 세트 7조각 중 5개 (빨간색 1, 노란색 1, 파란색 1, 흰색 2개) 만 사용합니다.

배치 : 조각들을 광산 보드에 원하는대로 배치합니다. 규칙은 아래와 같습니다.

- 보석 조각은 격자 선이 보이는 면으로 놓습니다.
- 조각의 꼭지점과 보드의 격자 점이 서로 일치하도록 놓습니다. 조각 안의 선과 보드의 격자 선이 서로 일치하도록 놓습니다. (조각 안의 선이 기울어지도록 배치할 수 없습니다.)
- 조각은 보드의 가장자리 선과 만나도록 놓을 수 있지만, 격자 밖에 둘 수 없습니다.
- 조각의 가장자리의 선끼리 맞닿도록 놓을 수 없습니다. 조각의 꼭지점과 선, 꼭지점과 꼭짓점은 맞닿을 수 있습니다.
- 보드의 가장자리에서 봤을 때, 어떤 한 조각이 다른 조각들에 둘러싸여 완전히 보이지 않도록 놓을 수 없습니다.



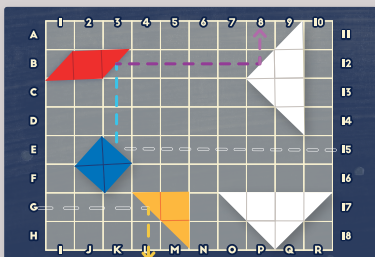
보석 탐사 준비 : 풀이 시트 1장과 연필, 펜 등을 준비합니다. 지우개가 있으면 편리합니다.

모든 준비가 끝났습니다. 시작 플레이어를 정해 번갈아 가며 질문을 하고 대답하며 게임을 진행합니다. 상대방의 광산 보드에 놓인 모든 보석의 위치와 배치 상태를 먼저 맞히는 플레이어가 승리합니다.

플레이!

자기 차례에는 탐사자로서 초음파를 한 번 쏩니다. (질문을 합니다.) 상대방은 자신의 광산 보드를 보고, 초음파의 결과값을 알려줍니다. 풀이 시트에는 10 x 8 의 격자가 있습니다. 격자 가장자리의 숫자(1~18) 또는 알파벳(A~R) 중 하나를 선택해 초음파를 쏩니다. 초음파는 발사된 위치에서 직선으로 날아간 후, 각 광물에 직각이나 수평, 수직으로 튕겨서 광산 밖으로 나옵니다.

질문을 받은 상대방은 초음파가 (A) 가장자리 중 어디로 나오는지, 그리고 (B) 어떤 색으로 나오는지 답해주어야 합니다. 질문을 한 플레이어는 답을 듣고, 자신의 풀이 시트에 나름의 방식으로 기록합니다.



- 에이디 : G에서 초음파를 쏘면 무슨 색으로 나오나요?
- 연한 : L에 노란색으로 나옵니다.
- 지연 : 15에서 초음파를 쏘면 무슨 색으로 나오나요?
- 연한 : 8번에 연한 보라색으로 나옵니다.

- 탐사자는 이전에 쏘았던 초음파의 결과를 다시 질문할 수 있습니다. 이 경우엔 자신의 차례를 사용하지 않습니다.

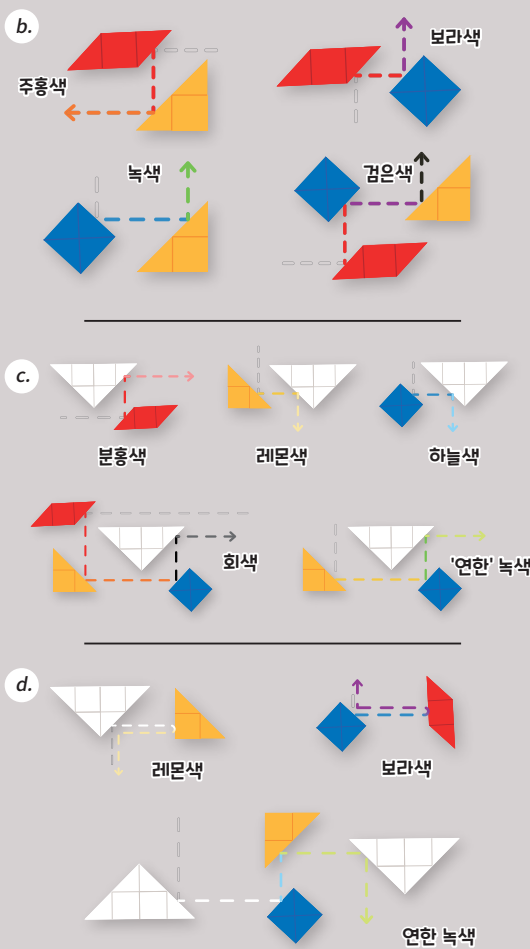
또다른 방식의 질문 : 탐사자들은 탐사를 진행하는 중에 자신의 차례를 사용하여 ‘어디에 무엇이 있는지’ 질문할 수 있습니다. 예를 들어, ‘4, E 칸에는 무엇이 있나요?’ 라고 물어볼 수 있으며, 이에 대한 대답은 ‘아무 것도 없습니다.’, ‘흰색 보석이 있습니다.’ 등이 됩니다.

보석의 색

오라파 마인에는 4종류의 보석 (빨간색, 파란색, 노란색, 흰색) 이 있습니다. 탐사자가 발사하는 초음파는 투명색입니다. 이것이 여러 보석들과 부딪히면서 아래와 같이 색이 바뀝니다.

- 초음파가 흰색의 보석에 부딪히면 색이 흰색으로 변합니다. 빨간색에 부딪히면 빨간색으로 변합니다. 다른 색에 부딪힐 때도 이와 같이 변합니다.
- 초음파가 빨간색과 노란색에 부딪히면 그 중간색인 주황색으로 변합니다. 빨간색과 파란색에 부딪히면 보라색, 노란색과 파란색에 부딪히면 녹색으로 변합니다. 빨간색과 노란색, 파란색에 부딪혔다면 검은색으로 변합니다.

- c. 초음파가 빨간색과 흰색에 부딪히면 그 중간색인 분홍색으로 변합니다. 노란색과 흰색에 부딪히면 레몬색, 파란색과 흰색에 부딪히면 하늘색으로 변합니다. 따라서, 초음파가 빨간색과 노란색, 파란색, 흰색에 모두 부딪혔다면 회색으로 변합니다.
- d. 가끔씩, 초음파가 같은 색의 보석에 여러 번 부딪히는 경우가 있습니다. 이런 경우, 색의 변화는 매우 상세하게 감지하지 않습니다. 각 색을 1번씩만 만난 것으로 가정하여 대답합니다.



게임 종료

모든 보석의 위치와 배치 상태를 먼저 맞히는 플레이어가 승리합니다. 플레이어는 게임 중 어느 때라도 문제 출제자에게 정답을 담은 풀이 시트를 제출할 수 있습니다. 상대방은 시트를 검토하여 현재의 자신의 광산 보드의 조각의 배치와 완전히 동일하면 그 플레이어가 승리합니다. 틀렸을 경우 그 플레이어는 패배하며, 즉시 게임이 끝납니다.

3명 이상일 때의 플레이

문제 출제자를 1명 정합니다. 문제 출제자는 광산에 보석을 배치한 후, 보석 발견의 경쟁에는 참여하지 않습니다. 초음파의 결과값을 탐사자들에게 알려주는 역할만을 합니다. 출제자를 제외한 플레이어는 모두 탐사자의 역할만을 합니다. 차례를 정해 질문을 하고 대답하며 탐사를 진행합니다. 출제자의 광산 보드위에 놓인 모든 보석의 위치와 배치 상태를 먼저 맞히는 플레이어가 승리합니다.

다이아몬드 익스팬션

보석 탐사에 어느 정도 익숙해졌다면, 약간 더 어려운 다이아몬드 익스팬션을 플레이할 수 있습니다.

- 기본 5개의 조각 외에, 광산에 투명색의 보석 조각을 추가로 배치합니다
- 투명색 보석은 다른 여느 보석들과 마찬가지로 초음파를 반사합니다. 하지만, 반사된 초음파는 색이 변화하지 않습니다. 투명색 이외에 다른 보석에 부딪혔다면, 원래의 규칙대로 그 다른 보석들의 색을 따릅니다.

블랙바디 익스팬션

보석 탐사에 어느 정도 익숙해졌다면, 아주 어려운 블랙바디 익스팬션을 플레이할 수 있습니다.

- 5개 혹은 6개의 조각 외에, 광산에 검은색 보석 조각을 추가로 배치할 수 있습니다.
- 검은색 보석은 초음파를 반사하지 않습니다. 소멸되어 어떤 곳으로도 나오지 않습니다. 문제 출제자는 초음파의 출구의 번호와 색을 답하는 대신, '소멸되었습니다.' 라고 답합니다.
- 검은색 보석은 최종적으로 놓인 모양을 정확하게 예측할 수 없습니다. 보석이 존재하는 위치의 칸만을 탐사 시트에 기록하면 됩니다.



지연은 초음파를 관측하는 과정에서, 검은색 광물의 위치는 풀이해냈지만, 검은색 광물이 놓인 방향은 알 수 없었습니다. 지연은 풀이 시트에 위와 같이 검은색 광물을 표기하고, 계속해서 탐사를 진행합니다.

We've received a request to locate gemstones in Orapa Mine, the world's largest diamond mine. By sending ultrasonic waves deep into the ground and analyzing the signals that return, we can determine the position and condition of the gemstones. Although signals sometimes return abnormally, as experts, we will ultimately find the gemstones—just as we always have.

Components

2 Mine Boards, 2 Screens, 2 Sets of Gemstones (7 pieces each), Solution Sheet

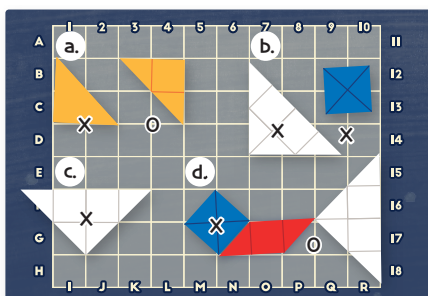
Game Setup (2 players)

Players act as both the quiz master and the gem hunter. As a hunter, each player must locate the position and shape of gemstones arranged by the opponent and record these findings on their solution sheet.

Quiz Master Setup : Take 1 mine board, 1 gemstone set, and 1 screen to cover the mine board. In the basic version, use only 5 out of the 7 gemstone pieces (1 red, 1 yellow, 1 blue, and 2 white).

Placement: Arrange the pieces on the mine board according to the following rules:

- Place gemstone pieces with the visible grid lines facing up
- Align the corners of pieces with the grid points on the board, ensuring the lines within each piece match the grid lines. (Pieces cannot be placed at an angle.)
- Pieces may touch the edge of the board, but cannot be placed outside the grid.
- The edges of two pieces cannot directly touch. Only the corners and lines within the board or between pieces may meet.
- No piece should be completely hidden behind other pieces when viewed from the board's edge.

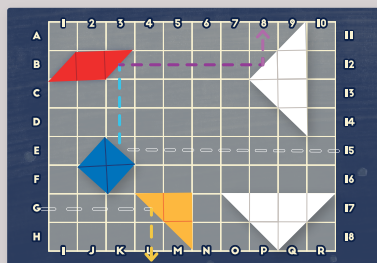


Hunter Setup : Prepare a solution sheet, pencil, and eraser.

When all preparations are complete, decide on the first player and take turns asking questions and responding to locate all gemstones on the opponent's mine board. The first player to correctly guess the position and configuration of all gemstones wins.

Game Play

On their turn, a hunter sends an ultrasonic wave (asks a question). The opponent observes their board and provides the exit point and color result of the wave. The hunter records this on the solution sheet.

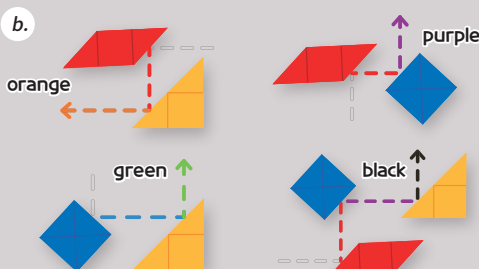


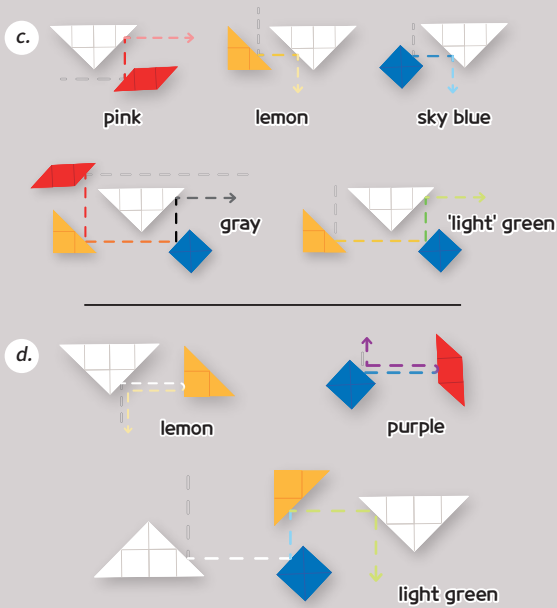
- Jay: If I fire the ultrasound from G, what color does it exit as?
- Ella: From position L, it exits as Yellow.
- Leo: If I fire the ultrasound from 15, what color does it exit as?
- Ella: From position 8, it exits as Light Purple.

Gem Colors

In Orapa Mine, there are four gemstone colors (red, blue, yellow, white), and the ultrasonic beam is transparent. The beam changes color based on the gemstones it encounters:

- When the beam hits a white gemstone, it turns white; red, it turns red; other colors cause similar changes.
- When the beam hits red and white, it turns pink; yellow and white turn it lemon; blue and white turn it sky blue. If the beam hits red, yellow, blue, and white, it turns gray.
- Occasionally, the beam may hit the same color multiple times. In these cases, only the first interaction with each color is counted in the response.





Game End

The first player to identify all gemstone positions and placements wins. A player may submit their solution sheet to the quiz master at any time. If correct, they win; if incorrect, they immediately lose.

3+ Player Mode

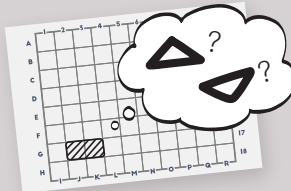
Choose one player as the quiz master. The quiz master arranges the gemstones in the mine but does not participate in the competition. They provide results to hunters' questions. The first hunter to correctly guess all gemstone positions and placements wins. If players are unfamiliar with Orapa Mine, they may use an additional solution set for convenience.

Diamond Expansion

Once players are familiar with the game, they may add a transparent gemstone piece for increased difficulty. The transparent gem reflects ultrasound waves like other gemstones but does not change the beam's color. When the beam hits other gemstones in addition to the transparent one, their colors are determined by the original rules.

Blackbody Expansion

For expert-level difficulty, players may add a black gemstone piece. The black gemstone absorbs ultrasonic waves and does not reflect them. In this case, the quiz master responds with "The signal was absorbed" rather than providing an exit point or color.



Leo found the location of the black gem during the process, but he did not know the direction. Leo marks the black mineral on the solution sheet as above, and continues the exploration.

世界最大のダイヤモンド鉱山「オラパマイン」で宝石の位置を探してほしいという依頼が入りました。地中深くに超音波を送り、返ってくる信号を分析することで、宝石の位置と状態を把握できます。時には信号が異常に返ってくることもあります。私たち専門家ならば最終的に宝石を見つけ出せるでしょう。いつも通りに。

【内容物】

鉱山ボード2枚、スクリーン2枚、宝石セット2セット(各7ピース)、解答シート

【ゲームの準備(2人)】

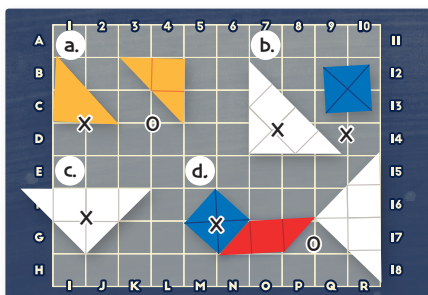
プレイヤーは出題者であると同時に宝石探査者としての役割を担います。探査者として、相手が配置した宝石の位置と形状を探し出し、解答シートに記録します。

出題者の準備: 鉱山ボード1枚、宝石セット1セット、スクリーン1枚を取ります。スクリーンを広げて鉱山ボードを隠します。基本バージョンでは宝石セットの7ピースのうち、赤1個、黄1個、青1個、白2個の合計5個を使用します。

配置: 以下のルールに従って、鉱山ボードにピースを配置します。

- 宝石ピースはグリッド線が見える面を上にして置きます。
- ピースの角をボードのグリッドポイントと一致させ、ピース内の線とボードのグリッド線を一致させます(ピースの線が斜めになるように配置することはできません)。
- ピースはボードの端と接することができますが、グリッドの外にはみ出さないようにします。
- ピースの端同士が直接触れないようにします。角と線が接することはできますが、ピースの端同士が直接接することはできません。
- ボードの端から見たときに、他のピースに完全に囲まれて見えなくなるようには配置しません。

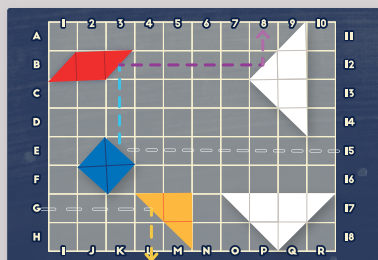
探査者の準備: 解答シート1枚と鉛筆やペンを用意します。消しゴムがあると便利です。



すべての準備が整いましたら、先行プレイヤーを決め、交互に質問をしながらゲームを進めます。相手の鉱山ボード上にある全ての宝石の位置と配置を正確に当てたプレイヤーが勝利します。

【ゲームの遊び方】

自分のターンでは、探査者として超音波を一度放ちます(質問を行います)。相手は自身の鉱山ボードを見て、超音波の結果(どこから出てきたか、どの色で出てきたか)を教えます。探査者はその答えを聞いて、自身の解答シートに記録します。



Gから超音波を発射した場合、どんな色で出ますか?

Jay

Lの位置から出ると、黄色で出ます。

Ella

15から超音波を発射したら、何回跳ね返ってどこから出ますか?

Leo

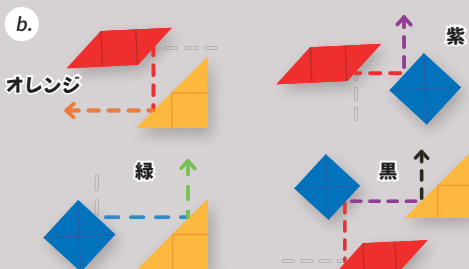
3から出ます 8 回跳ね返って。

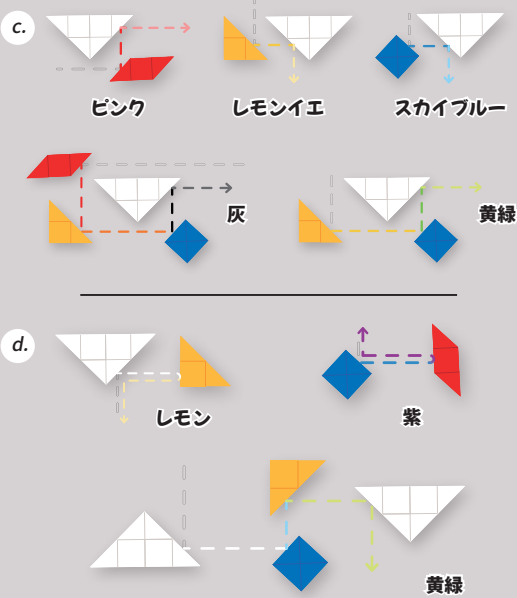
Ella

宝石の色

オラパマインには4種類の宝石(赤、青、黄、白)があり、探査者が放つ超音波は透明色です。超音波は以下のように宝石に当たることによって色が変わります。

- 超音波が白色の宝石に当たると白色に変わり、赤色に当たると赤色に変わります。他の色も同様に変化します。
- 超音波が赤と黄の宝石に当たると中間色のオレンジに、赤と青に当たると紫、黄と青に当たると緑に変わります。赤、黄、青全てに当たると黒に変わります。
- 超音波が赤と白の宝石に当たると中間色のピンクに、黄と白に当たるとレモン色、青と白に当たると水色に変わります。赤、黄、青、白の全てに当たると灰色に変わります。
- 超音波が同じ色の宝石に複数回当たることもあります。この場合、色の変化は1回ずつだけ当たったとみなして答えます。





【ゲームの終了】

相手の鉱山ボード上の全ての宝石の位置と配置を正確に当てたプレイヤーが勝利します。プレイヤーはゲーム中いつでも出題者に解答シートを提出し、全てが正しければそのプレイヤーの勝利となります。間違っていた場合、そのプレイヤーは即座に敗北となり、ゲームが終了します。

【3+人プレイ】

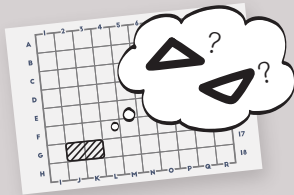
出題者を1人選びます。出題者は鉱山に宝石を配置し、宝石の発見競争には参加せず、探査者に超音波の結果を伝える役割のみを行います。出題者以外のプレイヤーは全員探査者として探査を進めます。出題者の鉱山ボード上にある全ての宝石の位置と配置を正確に当てたプレイヤーが勝利します。オラパミンに不慣れなプレイヤーがいる場合、余分な解答シートを使用すると便利です。

ダイヤモンド・エクスパンション

基本の5個のピースに加え、透明色の宝石ピースを鉱山に追加で配置します。透明色の宝石は他の宝石と同様に超音波を反射しますが、反射された超音波の色は変化しません。他の宝石に当たった場合は、元のルールに従ってその色を反映します。

ブラックボディ・エクスパンション

宝石探査に十分慣れたら、さらに難易度が高いブラックボディ・エクスパンションをプレイできます。基本の5または6個のピースに加え、鉱山に黒色の宝石ピースを追加で配置できます。



黒色の宝石は超音波を反射せず、消滅します。出題者は超音波の出口の番号と色を伝える代わりに、「消滅しました」と答えます。黒色の宝石の形は最終的に正確に予測できません。宝石の存在する位置のみを解答シートに記録します。