

게임 준비

- 1) 큰 그림 그리기: 여러분의 역사를 한 문장으로 나타냅니다.
- 2) 역사의 양 끝: 시작과 끝 시대를 만듭니다.
- 3) 허용/금지 재료표: 각 플레이어는 **재료표**에 허용/금지 재료를 하나씩 덧붙이기. 플레이어가 중 하나가 더 추가하지 않았다고 할 때까지 계속. 자유롭게 논의하세요. 재료표는 모두가 만족해야 합니다.
- 4) 첫 바퀴: 각 플레이어는 원하는 순서대로 시대나 사건을 하나씩 만듭니다.

플레이 개요

누가 먼저 플레이할지 정합니다. 해당 플레이어는 첫 번째 **렌즈**를 말합니다.

- 1) 초점을 선언하세요: 렌즈는 **초점**을 선언합니다.
 - 2) 역사를 만드세요: 각 플레이어는 자기 차례마다 시대, 사건, 장면 중 하나를 만듭니다. 렌즈가 먼저 시작하며, 시계 방향으로 진행합니다. 플레이어들이 만드는 내용은 반드시 현재 초점과 관련이 있어야 합니다. 렌즈는 자기 차례에 반드시 연결된 내용 두 개를 만들 수 있습니다(새로운 시대와 그 안의 사건, 또는 새로운 사건과 그 안의 장면).
 - 3) 렌즈는 초점을 마칩니다: 다른 플레이어가 각자 차례를 마치면, 렌즈는 한 번 더 차례를 가집니다. 원한다면 다시 서로 연결된 내용 두 개를 만들 수 있습니다.
- 이번 초점을 끝낸 다음, **유산**을 검토하세요.
- 4) 새로운 유산을 정합니다: 렌즈 오른쪽의 플레이어는 최근 초점에서 만들어진 내용 중 하나를 선택해 유산으로 정합니다.
 - 5) 유산을 탐구합니다: 유산을 정한 플레이어는 방금 만든 유산, 또는 플레이 중 이미 나온 유산과 관련이 있는 사건이나 단독 제작 장면을 만듭니다.
 - 6) 새로운 렌즈: 렌즈 왼쪽의 플레이어는 새로운 렌즈가 되어 새로운 초점을 선택합니다. 다시 위 순서를 반복하세요.

새로운 렌즈가 차례를 시작하기 전, 여러분은 잠깐 쉬면서 게임이 어떻게 돌아가는지 대화를 나눌 수 있습니다. 하지만 다음에 무슨 일을 벌이고 싶은지 이야기하지는 마세요. 아이디어는 혼자서 간직하세요.

역사 만들기

여러분 차례에, 시대, 사건, 장면 중 하나를 만듭니다:

시대: 두 시대 사이에 놓으세요. 시대를 설명한 다음, 분위기는 밝은지 어두운지 정하세요.

사건: 특정 시대 아래에 놓으세요. 사건을 설명한 다음, 분위기는 밝은지 어두운지 정하세요.

장면: 특정 사건 아래에 놓으세요. 장면을 롤플레이할지, 단독 제작 장면을 만들지 정하세요.

여러분이 만드는 내용은 반드시 렌즈가 정한 초점과 관련이 있어야 합니다. 이미 만들어진 내용과 모순을 일으키지 마세요. 재료표에서 '아니오'에 있는 소재를 사용하지 마세요.

렌즈는 자기 차례에 내용 두 개를 만들 수도 있습니다. 단, 두 번째 내용은 새로운 시대와 그 안의 사건, 또는 새로운 사건과 그 안의 장면처럼 첫 번째로 만든 내용 아래에 포함되어야 합니다.

마이크로 스톱

플레이 스타일

게임 준비를 마친 다음부터 서로 교섭하거나 논의하지 마세요(장면의 분위기를 결정할 때 외에는 말입니다). 남에게 제안하지도 말고, 요청하지도 마세요. 마음속에 아이디어를 담아 두세요.

대담하고 분명하게 역사를 만드세요. 역사를 만들 때는, 현실을 창조하는 책임을 지는 것입니다. 여러분이 생각하는 비전을 알리세요. 그 누구도 역사를 독점하지 않습니다. 마음껏 만들고 파괴하세요.

선입견을 버리세요. 역사는 여러분 예상대로 흘러가지 않을 것입니다. 실시간 바퀴는 흐름에 재빨리 대응하고, 다른 플레이어들이 소개한 아이디어를 활용하세요.



시대 카드



사건 카드



장면 카드

장면 플레이 준비하기

- 1) 질문 정하기
- 2) 장면 무대 준비: 역사 속에서 이미 확정된 사실은 무엇인가? 장면은 물리적으로 어디서 벌어지나? 무슨 일이 벌어지고 있나?
- 3) 캐릭터 선택: 필수 캐릭터와 금지 캐릭터를 정하세요(최대 두 명씩). 모든 플레이어는 캐릭터를 선택합니다(오). 장면 질문에 답하는 데 도움이 되는 캐릭터를 선택하세요.
- 4) 생각 털어놓기 (오)
오가 있는 단계는 일반 플레이 순서와 반대로 오른쪽으로 돌아가면서 선언을 합니다. 이번 장면을 만드는 플레이어의 오른쪽 플레이어가부터 시작합니다.

장면 플레이

항상 장면 질문의 답을 끌어내는 방향으로 나아가세요.

- 여러분 캐릭터의 행동과 생각을 롤플레이합니다. 만약 다른 누군가가 여러분 캐릭터에게 무언가를 시도한다면, 결과는 여러분이 정합니다.
- 이 세계를 여러분 캐릭터가 보고 듣고 느끼는 시점으로 묘사한 다음, 어떻게 대응할지 선언합니다.
- 필요하다면 보조 캐릭터를 등장시켜 플레이합니다. 다른 플레이어의 캐릭터가 무슨 행동을 하고 생각하는지 묘사하지 마세요.

묘사권: 창의적 갈등

만약 장면을 플레이하던 중 누군가가 자기가 맡은 캐릭터 바깥의 일을 설명했고, 그 설명이 여러분 생각과 다르다면, 설명을 여러분의 뜻대로 바꾸기 위해 묘사권을 행사할 수 있습니다.

다른 플레이어가 맡은 주요 캐릭터의 행동과 생각에는 묘사권을 행사할 수 없습니다. 단, 다른 주요 캐릭터가 무엇을 인식했는지, 무슨 일을 겪었는지는 묘사권을 행사할 수 있습니다.

- 1) 제안
- 2) 추가 제안
- 3) 투표
- 4) 승사 정하기
- 5) 결과 플레이하기

장면 끝내기

플레이어들이 장면 질문의 답을 찾으면, 장면은 끝납니다. 장면 동안 무슨 일이 벌어졌는지 논의하고 장면이 밝았는지, 어두웠는지 함께 정합니다.