



7+



2~6



10'

탐정 9단

범죄

게임 구성물



게임의 목적

용의자들을 잘 관찰하세요.

알리바이 카드를 보며 빠르고 정확하게 범인을 찾아야 합니다.

게임의 준비

1 알리바이 카드를 섞은 후 모든 플레이어에게 동일하게 나눠줍니다.
플레이어는 받은 카드로 더미를 만듭니다.

더미는 뒷면으로 자기 앞에 둡니다.

참조 5인이 플레이하는 경우, 알리바이 카드 1장이 남습니다.
남는 카드는 가장 나이가 어린 사람에게 줍니다.

2 용의자 카드를 섞어 더미를 만듭니다.
더미는 테이블 가운데에 뒷면이 보이게 둡니다.

3 용의자 카드 더미에서 6장을 공개합니다.
공개한 카드를 더미 주위에 동그랗게 펼쳐 둡니다.

4 가장 나이가 어린 사람이 선 플레이어가 됩니다.
선부터 시계 방향으로 돌아가며 진행합니다.

게임의 종료

- 1 선 플레이어는 알리바이 카드 더미에서 맨 위 1장을 공개합니다. 공개한 알리바이 카드는 모두가 볼 수 있도록 자기 앞에 둡니다.
- 2 공개된 알리바이 카드에 해당하는 동물들은 더 이상 범인이 아닙니다.
- 3 다음 플레이어도 알리바이 카드 1장을 공개합니다. 알리바이 카드를 잘 보고 관련 있는 동물은 또 제외합니다. 이렇게 순서대로 돌아가면서 자신의 알리바이 카드를 1장씩 공개하며 진행합니다.

참조 알리바이 카드를 보고 범인이 아닌 동물을 제외하는 과정은 머리 속으로 생각하세요.

4인 플레이어의 예



- 1 지니가 공개한 카드는 “도서관”입니다. 따라서 **용의자 중** 배경이 “도서관”이면 범인이 아닙니다.
- 2 데이브가 공개한 카드는 “모자”입니다. 따라서 **용의자 중** “모자”를 쓴 동물은 범인이 아닙니다.
- 3 노아가 공개한 카드는 “판다”입니다. 따라서 **용의자 중** “판다”는 범인이 아닙니다.
- 4 라이언이 공개한 카드는 “호랑이”입니다. 따라서 **용의자 중** “호랑이”는 범인이 아닙니다.
- 5 따라서 알리바이가 없는 “콧수염 난 코알라”가 범인입니다! “범인!”을 외치며 해당 카드에 재빨리 손을 올립니다.

- 4 범인은 딱 1명입니다! 알리바이가 있는 동물을 제외하다 보면 1장의 용의자 카드가 남습니다. 그 카드가 바로 범인 카드입니다.

범인 카드를 찾았다면?

“범인!” 이라고 외치며 해당 카드에 재빨리 손을 올립니다. 범인이 맞는지 모두 함께 확인합니다. 맞다면, 범인을 찾은 플레이어가 해당 카드를 가져갑니다.



범인 카드에 여러 명이 동시에 손을 올렸다면?

손이 가장 밑에 있는 플레이어가 카드를 가져갑니다.

범인 카드가 아닌 카드에 손을 올렸다면?

이 경우, 손을 올린 플레이어는 본인이 가진 범인 카드 1장을 반납합니다. 반납한 카드는 용의자 카드 더미에 다시 섞어 둡니다. 만약, 가진 범인 카드가 없다면 반납하지 않아도 됩니다.

- 5 공개된 알리바이에 따라 6마리의 용의자가 모두 범인이 아닐 수도 있습니다. 이 때는 “모리아티!” 라고 외치며 용의자 카드 더미에 재빨리 손을 올립니다.

참조 모리아티는 탐정 설록의 가장 강력한 라이벌입니다.

- 6 범인을 찾았다면, 이제 다음 라운드를 진행합니다. 용의자 카드 더미에서 1장을 새로 공개합니다. 용의자 카드는 항상 6장이 깔려 있어야 합니다. 플레이어들은 자기 알리바이 카드를 다시 섞어 더미를 만듭니다. 그 후, 뒷면으로 자기 앞에 둡니다. 이전 라운드에서 범인을 찾은 플레이어가 선이 되고, 같은 방법으로 게임을 진행합니다.

참조 알리바이 카드에는 장소, 동물, 변장 도구 중 하나가 그려져 있습니다.

중요 다시 자신의 순서가 되어 2번째 알리바이 카드를 공개할 경우가 생깁니다. 이 때, 이전 카드를 가리지 않고 그 옆에 나란히 둡니다.

중요 처음 게임을 하거나 어린 아이들과 게임을 할 경우, 알리바이 카드를 공개할 때마다 해당하는 범인이 아닌 용의자 카드를 뒤집어 두면서 진행합니다. 이렇게 하면, 게임의 원리를 쉽게 배울 수 있습니다. 익숙해진 후에는 기본 게임 방법대로 진행하세요.

게임의 종료

누군가 5장의 범인 카드를 획득하면 즉시 게임이 종료되고, 그 사람이 승리합니다.

탐정9단 셜록 보너스 게임

게임 준비 및 기본적인 진행은 원래 게임과 동일합니다. 다만, 범인을 찾는 방법이 달라집니다.

- 1 자기 차례가 되면 알리바이 카드를 1장씩 공개합니다. 그 중에 같은 알리바이 카드가 나오면, 그 알리바이와 일치하는 용의자 모두 범인입니다. 따라서, 범인은 여러 명일 수 있습니다. 같은 알리바이 카드가 나오면, “범인!” 을 외치며 해당하는 용의자 카드에 재빨리 손을 올려 놓습니다. 이때, 플레이어는 양손을 사용할 수 있습니다. 따라서, 1명의 플레이어가 최대 2장의 범인 카드를 찾을 수 있습니다. 범인을 찾은 플레이어는 해당 카드를 가져갑니다.

참조 같은 알리바이 카드가 나와도, 6장의 용의자 카드 중 해당하는 것이 없을 수 있습니다. 이 경우, “모리아티!” 라고 외치며 용의자 카드 더미에 재빨리 손을 올립니다. 그리고, 공개된 용의자카드 중 1장을 가져갑니다.

- 2 범인을 찾았다면, 공개된 용의자 카드가 6장이 되도록 새로운 카드를 공개합니다. 플레이어들은 자기 알리바이 카드를 다시 섞어 앞에 둡니다. 다음 라운드를 시작할 준비가 되었습니다. 이전 라운드에서 범인을 찾은 플레이어가 선이 됩니다.
- 3 용의자 카드 더미가 다 떨어지면 즉시 게임이 종료됩니다. 가장 많은 범인 카드를 가진 플레이어가 승리합니다.



행복한바오밥 홈페이지에서
게임설명 동영상을 확인하세요.
www.happybaobab.com

