

게임 설명서



행복한바오밥 홈페이지와 유튜브에서
게임 설명 동영상을 확인하세요.
www.happybaobab.com

Phil Walker-Harding
Maxime Sarthou

주브르 박물관 도난사건

게임 구성물

- 용의자 타일 24개
- 비상구 타일 1개
- 단서 카드 32장
(8가지 종류, 종류마다 4장씩)
- 추리 토큰 48개(색깔마다 12개씩)
- 탐정 토큰 4개(A, B, C, D)
- 추리 수첩 4부
- 연필 4개



게임 목표

단서 카드의 힌트를 통해 16명의 용의자 중에서 누가 범인인지를 찾으세요. 이미 박물관을 떠났을 수도, 혹은 여러 명이 범인일 수도 있습니다.

6라운드 동안 얻은 힌트를 추리 수첩에 잘 기록하면 수사에 큰 도움이 됩니다.

6라운드가 끝나면 게임은 종료되고 범인으로 밝혀진 타일을 위에 놓인 추리 토큰의 합이 가장 큰 사람이 승리합니다.

띠리리리리링~ 도난 발생! 도난 발생!

주브르 박물관에서 전시 중이던 유물이 깜짝같이 사라졌습니다.

경보가 울리는 순간 모든 출입문은 닫혔고, 박물관에 남아 있던 관람객 16명이 용의 선상에 올랐습니다.

여러분들은 박물관의 요청으로 현장에 도착한 유명한 탐정들입니다.

16명의 용의자 중에 진짜 도둑이 있는지, 혹은 이미 탈출했는지 반드시 알아내야 합니다! 행운을 빕니다.



1. 게임 준비


- 1 용의자 타일 24개를 잘 섞은 뒤, 16개를 무작위로 뽑아서 4x4 모양으로 배치합니다. 남은 용의자 타일 8개는 상자에 넣어 놓습니다.
- 2 비상구 타일을 용의자 타일 근처에 놓습니다.
- 3 단서 카드 32장을 다음과 같이 종류에 따라 분류하여 8개의 더미로 만듭니다.

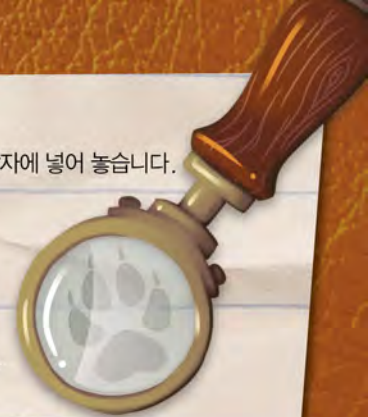
1 동물 2 모자 3 액세서리 4 옷 5 배경 6 가로줄 7 세로줄 8 사분면

3인 게임 준비 예시

중요

단서 카드 종류 중, 3 액세서리 는 안경, 헤드폰, 카메라, 목도리의 4가지 종류가 있습니다.

 안경의 경우, 모양이나 색깔이 다르더라도 모두 동일한 안경으로 취급합니다.



추리 토근과
탐정 토근



6

추리 수첩



- 4 8개의 단서 카드 더미에서 무작위로 카드를 1장씩 뽑습니다.
남은 단서 카드는 상자에 돌려놓습니다.

중요 뽑은 카드와 남은 카드를 아무도 볼 수 없게 주의하세요.

- 5 뽑은 8장의 카드를 4x4로 배치한 용의자 타일들 옆에 1장씩 뒷면이 보이게 놓습니다.



2



비상구 타일



- 6 모든 탐정은 각각 다음과 같은 구성물을 받습니다.

✓ 추리 수첩 1개 ✓ 연필 1개

✓ 탐정 토근 1개

2인 게임

3인 게임

4인 게임



사용



사용



사용

- ✓ 탐정 토근과 같은 색의 추리 토근 12개
(추리 토근은 세트별로 구성이 약간 다릅니다. 숫자가 다른 사람들에게 보이지 않도록 뒤집어 놓습니다.)

II. 게임 진행

게임은 총 6라운드 동안 진행합니다. 플레이어 **A** 부터 차례를 진행하며, 그다음으로는 **B** **C** **D** 순서로 진행합니다.

자기 차례에는 반드시 다음 2가지 단계를 순서대로 진행해야 합니다.

1 단서 조사하기 → 2 범인 추리하기

1 단서 조사하기

① 자기 차례에는 8가지 단서 카드 중 1장을 선택하여 다른 사람들에게 보이지 않도록 혼자 확인합니다. 절대 다른 사람들에게 보이지 않도록 조심하세요. 단서 카드를 통해 누가 **결박한지**를 확인할 수 있습니다.

② 오른쪽 그림의 경우, 4x4 모양에서 오른쪽 위 4개의 칸에 있는 용의자는 도둑이 아니라는 의미입니다.

중요 단서 카드를 볼 때는 항상 노트의 절취선 표시를 위쪽으로 놓고 봐야 합니다.



단서 카드를 볼 때, 다음 2가지 경우가 가능합니다.

- A** 보려는 단서 카드에 1개 이상의 추리 토큰이 있다면: 이 단서 카드를 보려면, 해당 단서 카드에 놓인 추리 토큰 중 가장 큰 숫자와 같거나 더 큰 숫자의 추리 토큰을 가지고 있어야만 합니다. 그렇지 않다면 다른 단서 카드를 선택해야 합니다.
- B** 단서에 놓인 추리 토큰이 없다면: 가진 토큰의 숫자에 관계없이 해당 단서 카드를 볼 수 있습니다.

③ 단서 카드를 확인했다면 그 내용을 추리 수첩에 기록합니다. 다른 탐정이 자신의 수첩을 볼 수 없도록 주의하세요.

④ 그런 뒤, 방금 확인한 단서 카드 위에 자신의 추리 토큰 1개를 숫자가 보이도록 놓습니다. 오른쪽 예시처럼 단서 카드 위에 이미 추리 토큰이 놓여있다면 **그와 같거나 더 큰 숫자의 추리 토큰**을 놓아야 합니다.

TIP 큰 수의 토큰을 놓는다면 이후에 조사할 사람에게는 좀 더 부담이 되겠죠? 어떤 추리 토큰을 놓을지 전략적으로 결정하세요!

중요 만약 내가 가진 토큰으로 볼 수 있는 단서 카드가 하나도 없다면, 단서 조사하기 단계를 건너뛰고, 바로 범인 추리하기 단계로 넘어갑니다.



2 범인 추리하기

범인 추리하기 단계에는 자신의 추리 토큰 중 1개를 용의자 타일이나 비상구 타일 중 한 곳에 놓습니다.

용의자 타일 16개 중 하나:

게임이 끝난 뒤, 도둑으로 밝혀진 용의자 타일 위에 놓인 토큰에 표시된 숫자만큼 점수를 얻습니다.

한 용의자 타일에 어떤 플레이어의 추리 토큰이 여러 개 놓일 수도 있습니다(단, 차례마다 하나씩만 놓을 수 있습니다).



비공개

프란츠

비상구 타일:

진짜 도둑이 이미 박물관 밖으로 탈출하여, 16명의 용의자가 모두 도둑이 아니라고 생각할 수도 있습니다. 이런 경우에는 추리 토큰을 비상구 타일에 놓습니다.



비공개

III. 게임 종료

6라운드를 진행하면 게임이 종료됩니다.

8개의 단서 카드를 차례대로 한 장씩 공개합니다. 공개할 때마다 해당하는 용의자 타일을 뒤집어놓습니다.

8개의 단서가 모두 공개되면, 다음 3가지 상황 중의 하나가 됩니다.

「1번 상황」

용의자 타일이 1개만 남아있다면:

도둑을 찾았습니다! 각자 이 도둑 타일 위에 놓은 자기 추리 토큰의 숫자를 모두 더합니다. 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

「2번 상황」

모든 용의자 타일이 뒤집혔다면:

도둑이 이미 탈출했습니다! 각자 비상구 타일에 놓은 자기 추리 토큰의 숫자를 모두 더합니다. 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

「3번 상황」

여러 개의 용의자 타일이 남아있다면:

이들 모두가 도둑입니다! 모든 도둑 타일에 놓은 자기 추리 토큰의 숫자를 모두 더합니다. 그리고 자기 추리 토큰이 놓인 도둑 타일마다 1점씩 추가합니다. 함께 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

점수가 가장 높은 사람이 여러 명이라면 모두 함께 승리를 즐기세요!

누구도 도둑을 추리하지 못했다면 아무도 승리하지 못합니다. 훌륭한 탐정이 되기 위해 다시 한 번 도전해보세요!



살럿



펠릭스

예시

살럿과 펠릭스 모두 도둑이었습니다. 노랑 탐정은 추리 토큰에서 10점(6+4) 그리고 1명의 도둑을 찾아 추가 1점, 총 11점을 획득합니다. 분홍 탐정은 추리 토큰에서 10점(2+3+5) 그리고 2명의 도둑을 찾아 추가 2점, 총 12점을 획득합니다. 따라서 분홍 탐정이 승리합니다.