

Outfoxed!

여우와 탐정

Simple!
Easy!
Fun!



누구일까? 함께 추리하는 범인 찾기 게임 “여우와 탐정”

사전적 의미 : Outfoxed (...을) 한 수 앞서다.



Oppenheim Toy Portfolio Platinum Award
Dice Tower Approved
National Parenting Publications (NAPPA) Silver Award

플럼퍼트 부인의 맛있는 고기 파이가 사라졌어요. 이 사건을 해결하기 위한 조사가 시작됩니다!
게임판을 돌아다니면서 단서를 모으고 용의자를 한 명씩 좁혀주세요.
도둑 여우가 아지트로 숨어버리기 전에 범인을 잡아 사건을 신속하게 해결해야 합니다!

여우와 탐정은 2015년 게임라이츠에서 새로 출시된 범인 잡기 협동 전략게임입니다. 게임 플레이어들과 힘을 합쳐 단서를 찾고, 용의자를 가려내어 플럼퍼트 부인의 고기파이를 훔쳐간 여우가 아지트로 도망가기 전에 잡아야 합니다. 여우와 탐정 게임은 참여자의 협동심과 연역적 추리능력을 길러주는 기능성 보드 게임입니다.

게임목적

교활한 여우가 플럼퍼트 부인의 고기 파이를 훔쳐가버렸어요!
친구들과 협동하여 단서를 모으고 용의자를 추려내세요.
범인 여우가 도망치기 전에 반드시 잡아야 합니다!

게임구성

- 용의자 카드 16장
- 주사위 3개
- 도둑 카드 16장
- 여우 피규어 1개
- 단서 12개
- 단서 해독기 1개
- 탐정 모자(게임말) 4개
- 게임판 1개



게임준비

- 1 테이블 중앙에 게임판을 놓습니다.
- 2 각각의 플레이어는 탐정 모자(게임말)를 가진 다음, 게임판의 중앙에 있는 공간에 올려놓습니다.
- 3 게임판의 가장자리에 있는 시작 지점(여우 아이콘)에 여우 피규어를 놓습니다.
- 4 게임판의 각 면당 4장씩, 용의자 카드 16장을 뒷면이 보이도록 놓고, 랜덤으로 2장을 선택하여 앞면이 보이도록 공개합니다.
- 5 도둑 카드 16장을 섞은 뒤, 단서 해독기에 도둑 카드를 뒷면인 상태로 넣습니다. ※도둑 카드를 보면 안돼요! 슬라이드를 닫은 상태에서 도둑 카드를 편하게 넣을 수 있습니다.
- 6 나머지 도둑 카드는 보이지 않게 박스에 다시 보관합니다.
- 7 게임판 옆에 단서 12개를 뒷면이 보이도록 쌓아 놓습니다.
- 8 주사위 3개를 모두가 손에 닿기 쉬운 곳에 놓습니다.



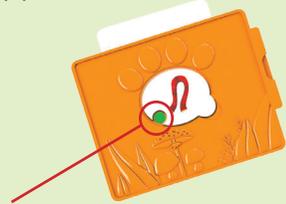
게임방법

- 🐾 가장 탐정역할을 잘 할것 같은 플레이어가 게임을 시작합니다. 순서는 왼쪽으로 돌아갑니다.
- 🐾 자기 차례가 되면 “단서 찾기”와 “용의자 공개” 중 1가지를 정한 다음에 주사위 3개를 굴립니다. “단서 찾기”를 선택했다면, 3개의 주사위가 모두 발자국 모양이 나와야 합니다. “용의자 공개”를 선택했다면, 3개의 주사위가 모두 눈 모양이 나와야 합니다.

- 주사위는 3번까지 굴릴 수 있으며, 선택한 조건에 맞는 모양이 나온 주사위는 제외합니다.
- 3번째 굴릴 때까지 3개의 주사위 모두에 당신이 선택한 모양이 나오면, 다음의 액션 중 한 가지를 합니다.

단서찾기 주사위의 발자국 모양의 갯수만큼 당신의 탐정 모자(게임말)를 게임판에서 이동할 수 있습니다. 상하좌우로 이동할 수 있으며, 대각선으로는 이동할 수 없습니다.

- 플레이어가 발자국 모양 칸에 오면, 가장 위에 있는 단서를 1개 뽑아서 단서 해독기에 넣습니다. 해독기의 슬라이드를 열고, 구멍에서 보이는 색깔이 초록색인지 흰색인지 확인합니다. 초록색이면, 도둑이 그 물품을 입고나 가지고 있다는 단서를 발견한 것입니다. 흰색이면, 도둑이 그것을 입고 있지 않거나, 가지고 있지 않은 것입니다.



※ 초록색이 나오면 빨간색 목도리를 하고 있는 여우 중 하나가 용의자입니다.

- 단서를 확인한 후, 게임판 주위에 있는 공개된 용의자를 유심히 확인합니다. 흰색으로 표시된 물품을 입거나 가지고 있는 모든 용의자를 게임에서 제외합니다. 초록색으로 표시된 물품을 입고 있지 않거나 가지고 있지 않은 용의자도 게임에서 제외합니다. (제외된 용의자 카드는 박스에 돌려놓습니다.) 주의하세요! 이미 범인을 찾았을지도 모릅니다.

- 단서 해독기의 슬라이드를 닫은 뒤, 단서를 당신이 있는 곳에 앞면이 보이도록 두고 차례를 종료합니다.

※게임 팁!

- 도둑 여우가 다니는 길을 포함하여 게임판 위의 어떠한 칸으로도 움직일 수 있습니다.
- 당신이 들어간 곳과 다른 곳으로 발자국 모양 칸에서 나올 수 있습니다.

용의자 공개 게임판 주위의 뒷면이 보이는 용의자 카드 중 2장을 공개합니다. 공개한 뒤, 게임판 위에 있는 앞면이 보이는 단서를 보고 범인이 그 물품을 입고 있거나, 가지고 있는지 아닌지를 확인합니다. (그 물품이 단서 해독기에서 어떤 색깔로 표시되었는지를 기억해야 합니다.) 초록색으로 표시된 물품을 입고 있지 않은 모든 용의자를 제거합니다. 제거한 후, 차례를 끝냅니다.



만약, 주사위를 3번째 굴릴 때까지 주사위의 모양이 당신의 선택과 맞지 않는다면, 도둑 여우는 자신의 아지트에 더 가까워 집니다. 도둑 여우 말을 여우의 길에서 앞으로 3칸 움직이세요. 그리고 차례를 끝냅니다.



게임종료



아래의 3가지 경우 중 한가지라도 나오면 게임은 종료됩니다.

1. 만약 어떤 여우가 유력한 범인이라고 생각하는 경우, 그 용의자의 이름을 크게 외치고 단서 해독기에서 도둑 카드를 공개합니다. 만약 이름이 일치한다면, 당신은 게임에서 승리합니다! 만약 일치하지 않는다면, 범인 여우는 즉시 자신의 아지트로 도망쳐서 게임에서 지게 됩니다.
2. 만약 게임판 주위에 뒷면으로 놓인 용의자 카드가 1장만 남아있는 경우, 단서 해독기에서 도둑 카드를 제거하여 일치하는지 확인합니다. 일치하나요? 축하합니다. 탐정! 당신은 사건을 해결하여 게임에서 승리했습니다.
3. 여우가 자신의 아지트에 도착했나요? 안타깝네요. 탐정! 범인을 놓치고, 당신은 게임에서 졌습니다.

응용게임

기본 게임에 익숙해졌다면, 여우 말을 3칸이 아닌 4칸씩 움직여서 난이도를 높여보세요. 고수가 되었다면 5칸씩 움직이면 됩니다!

Game by Department of Recreation
Illustrations by Melaine Grandgirard



공식수입/판매원
생각투자 주식회사
경기도 성남시 분당구 판교로 700 분당테크노파크 D동 106호
전화 02.591.8841 팩스 02.594.8841
ask@thinksmart.co.kr



Games for the Infinitely Imaginative
70 Bridge Street Newton, MA 02458
Tel : 617-924-6006
email : jester@gamewright.com
www.gamewright.com
© 2015 Gamewright, a division of Ceaco Inc.
All rights reserved.

