

CRIME HOTEL

크라이ム 호텔



Susumu Kawasaki
Christopher Matt
Ian Parovel

Special thanks to
Matthieu Verdier

게임 설명서



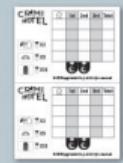
행복한바오밥 홈페이지에서
게임설명 동영상을 확인하세요.
www.happybaobab.com

* 점수 용지는 행복한 바오밥 홈페이지에서
추가로 다운받을 수 있습니다.

I. 게임 구성물



호텔 보드 1개 (천 재질)



점수 용지 1세트



경찰서 보드 1개
(종이 재질)



달 토큰 1개



플레이어 토큰 4개



경찰 말 20개
(4가지 색깔, 각 5개) 카드 27장
(11~39가 적힌 카드)



연필 1개

II. 게임의 목적



다급한 목소리로 신고가 들어왔습니다.

깊은 산 속에 위치한 한 호텔에서 총소리와 함께 끔찍한 비명이 들렸다고 합니다. 게임에 참여한 모든 플레이어는 경찰이 되어 범인이 어느 방에 숨어있는지 찾아야 합니다. 카드를 사용하여 범인이 숨어 있을 만한 곳을 추리하고 단서를 수집할 수 있습니다. 총 3번의 게임을 진행하고 가장 점수가 높은 플레이어가 승리합니다.

III. 게임의 준비



1 테이블 가운데 호텔 보드를 펼쳐 놓습니다.

2 호텔 보드 옆에 경찰서 보드를 펼쳐 둡니다.

게임에 참여한 인원에 해당하는 면으로 두세요.

참조 경찰서 보드 아래 주차장 칸수가 3칸이면 3인용, 4칸이면 4인용 면입니다.

- 3** 호텔 보드 위 가장 왼쪽 구름의 점선에 맞춰 달 토큰을 올려 둡니다.
 - 4** 각 플레이어는 한 가지 색깔을 정하고 그 색깔에 해당하는 플레이어 토큰과 경찰 말 5개를 자기 앞으로 가져옵니다.
 - 5** 카드 27장을 잘 섞어 각 플레이어에게 6장씩 뒷면으로 나누어 줍니다. 절대 다른 사람에게 보여주지 않습니다.
 - 6** 남은 카드 중 1장을 호텔 보드 오른쪽 아래에 뒷면으로 끼워둡니다. 이 카드는 범인이 숨어있는 방을 의미합니다. 모든 플레이어는 이 카드가 무엇인지 추리해야 합니다.
 - 7** 남은 카드(4인 플레이 시 2장, 3인 플레이 시 8장)는 모두 공개하여 호텔 보드 위 해당 위치에 올려놓습니다.
- 참조** 호텔 보드 위에 카드를 올려놓으면 해당 방은 불이 커집니다. 불이 커진 방은 범인이 없는 방이라는 의미입니다.
- 8** 가장 최근에 추리 소설을 읽은 사람이 경찰차 토큰 (선플레이어 마커)을 가져갑니다.

게임의 준비 예시
(3인 플레이)

8

5

4

1

3

7



2

CRIME HOTEL			
1st	2nd	3rd	Total
X2	X5	X10	37
X2	X5	X10	37
X2	X5	X10	37

6

호텔 보드



3

IV. 게임의 진행



한 게임은 5라운드를 진행합니다.

5라운드 진행 후 범인이 숨어있는 방과 각자 추리한 결과에 따라 점수를 계산합니다. 총 3번의 게임을 진행해 가장 많은 점수를 획득한 플레이어가 승리합니다.

라운드 진행 방식

한 라운드는

1 카드 내려놓기

2 카드 및 경찰 말 배치

3 추리 및 지원

순서로 진행됩니다.

1 카드 내려놓기

- 선 플레이어부터 시계방향으로 돌아가면서 자신의 카드 1장을 앞면으로 내려놓습니다.
- 선은 자신이 원하는 카드 1장을 자유롭게 내려놓을 수

있으며, 다른 플레이어들은 반드시 아래의 규칙에 따라 카드를 내려놓아야 합니다.

- 만약 선이 내려놓은 카드와 같은 층수(같은 색깔)의 카드를 가지고 있다면, 반드시 그중 1장을 골라 내려놓아야 합니다.
- 만약 선이 내려놓은 카드와 같은 층수(같은 색깔)의 카드가 없다면, 원하는 카드를 내려놓을 수 있습니다.



11~19 카드
(1층 / 흰색)



21~29 카드
(2층 / 회색)



31~39 카드
(3층 / 짙은 파란색)

카드 내려놓기 예시



- 1 샘은 선 플레이어이기 때문에 원하는 카드를 내려놓을 수 있습니다. 샘은 '23' 카드를 내려놓았습니다. 이제 다른 모든 플레이어는 2층 카드(회색)가 있다면 반드시 2층 카드(회색) 중 1장을 내려놓아야 합니다.
- 2 라이언은 샘이 내려놓은 카드와 같은 층수(같은 색깔)의 카드가 없습니다. 따라서 원하는 카드를 내려놓을 수 있습니다. 라이언은 '35' 카드를 내려놓았습니다.
- 3 노아는 샘이 낸 카드가 '23' 카드이기 때문에 반드시 '24', '25' 카드 중에 1장을 골라 내려놓아야 합니다. '13' 혹은 '33' 카드를 내려놓을 수는 없습니다. 노아는 '25' 카드를 내려놓았습니다.

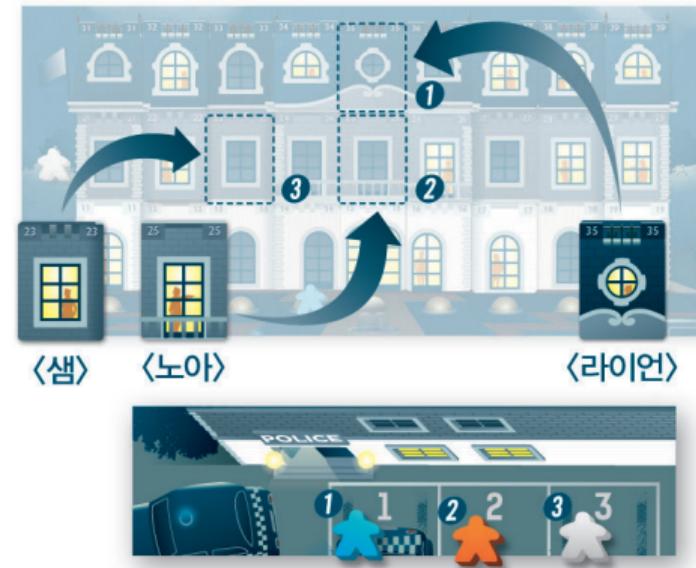
2 카드 및 경찰 말 배치

- 모든 플레이어가 카드를 1장씩 내려놓았다면 카드에 적힌 숫자를 비교합니다. 가장 높은 숫자 카드를 내려놓은 플레이어부터 차례대로 진행합니다.
- 가장 높은 숫자 카드를 내려놓은 플레이어는 호텔 보드 위에 해당 카드를 올려놓습니다. 그리고 자기 경찰 말을 경찰서 보드의 주차장 1번 칸에 올려놓습니다. 동시에 경찰차 토큰(선 플레이어 마커)을 자기 앞으로 가져옵니다.
- 같은 방식으로 다른 플레이어들도 카드의 숫자 크기 순으로 자기 차례를 진행합니다. 호텔 보드 위 해당 위치에 카드를 올려놓고, 경찰서 보드의 주차장 칸에 순서대로 자기 경찰 말을 올려놓습니다.

참조 카드를 호텔 보드에 올려놓을 때, 호텔 보드의 해당 칸에 이미 경찰 말이 놓여있다면 경찰 말 밑에 카드를 두면 됩니다.

중요 호텔 보드 위에 카드를 올려놓을 때에는 항상 공개해 둡니다. 호텔 보드 위에 카드를 올려놓으면 해당 방은 불이 켜집니다. 불이 켜진 방은 범인이 없는 방이라는 의미입니다.

카드 및 경찰 말 배치 예시



카드 내려놓기 단계에서, 샘은 '23', 라이언은 '35', 노아는 '25' 카드를 내려놓았습니다. 가장 높은 숫자 카드를 낸 순서대로 라이언(▶) → 노아(▶) → 샘(▶) 순으로 진행합니다.

- 라이언은 카드를 호텔 보드 위에 놓고, 주차장 1번 칸에 경찰 말 1개를 놓습니다. 그리고, 경찰차 토큰을 자기 앞으로 가져옵니다.
- 노아는 카드를 호텔 보드 위에 놓고, 주차장 2번 칸에 경찰 말 1개를 놓습니다.
- 샘은 카드를 호텔 보드 위에 놓고, 주차장 3번 칸에 경찰 말 1개를 놓습니다.

3 추리 및 지원

1. 자기 경찰 말이 놓인 주차장의 번호에 따라 정해진 액션을 합니다. 액션은 **추리 액션**과 **지원 액션**이 있습니다.

4인 플레이 시 : 1, 4번 칸 – 추리 / 2, 3번 칸 – 지원

3인 플레이 시 : 1, 3번 칸 – 추리 / 2번 칸 – 지원

참조 가장 높은 숫자 카드와 가장 낮은 숫자 카드를 낸 플레이어가 추리 액션, 나머지 플레이어는 지원 액션을 있다고 생각하면 기억하기 쉽습니다.

2. 주차장 1번 칸에 경찰 말을 배치한 플레이어부터 차례대로 진행합니다.

추리 액션

추리 액션은 주차장에 있는 내 경찰 말을 호텔 보드 위에 올려두는 액션입니다.

총수 추리

범행이 일어난 총을 추리할 수 있습니다. 총을 맞힌 플레이어는 게임 종료 시 2점을 받습니다.

방의 끝 번호 추리

범행이 일어난 방의 끝 번호를 추리할 수 있습니다.

끝 번호를 맞힌 플레이어는 게임 종료 시 5점을 받습니다.

정확한 방의 번호 추리

범행이 일어난 정확한 방을 추리할 수 있습니다. 방을 정확히 맞힌 플레이어는 게임 종료 시 10점을 받습니다.



중요 추리 액션을 진행할 때 이미 경찰 말이 놓인 장소에는 새로운 경찰 말을 놓을 수 없습니다. 단, 경찰서 보드의 "중복 배치" 칸에 자기 경찰 말이 놓인 경우, 이미 다른 플레이어의 경찰 말이 배치된 칸도 추리할 수 있습니다. (8 페이지 참고)

 지원 액션

경찰서 보드에 있는 여러 부서에 경찰 말을 배치하여 다양한 지원 액션을 할 수 있습니다.
각 부서 왼쪽 칸부터 말을 놓을 수 있습니다.



경찰 이동

(즉시 효과) 이곳에 경찰 말을 배치한 즉시 호텔 보드에 이미 배치된 자기 경찰 말 1개를 다른 장소로 이동시킬 수 있습니다.
호텔 보드에서 경찰서 보드로 이동시킬 수는 없습니다. 호텔 보드에 자기 경찰 말이 하나도 없다면 이 효과는 무시됩니다.



카드 교환

(즉시 효과) 즉시 다른 플레이어 1명을 골라 카드를 교환합니다. 교환하는 카드의 장수는 해당 칸에 적혀 있습니다. 먼저 자기 카드 중 상대방에게 줄 카드를 골라 뒷면으로 내려놓습니다. 그리고 상대 카드를 무작위로 뽑아옵니다. 카드를 가져오기 전에 상대가 카드를 기억할 수 있도록 가져올 카드를 손가락으로 지정한 후 받아옵니다.



카드 확인



중복 배치

(즉시 효과) 즉시 다른 플레이어 1명의 카드를 나만 볼 수 있습니다. 볼 수 있는 카드의 장수는 해당 칸에 적혀 있습니다. 상대 카드를 무작위로 뽑아 자신만 확인하고 돌려줍니다.

(지속 효과) 이곳에 경찰 말을 배치하면 이번 게임에서 효과를 한 번 사용할 수 있습니다. 다른 플레이어의 경찰 말이 이미 놓인 칸에 내 경찰 말을 놓을 수 있습니다. 추리 액션 혹은 경찰서의 “경찰 이동” 액션 시 다른 플레이어의 경찰 말이 놓인 칸에 내 경찰 말을 놓을 수 있습니다.

중요 자기 경찰 말 2개를 같은 칸에 놓을 수는 없습니다.



추가 점수

(게임 종료 시) 추리에 성공했을 경우에만 추가 점수를 획득할 수 있습니다. 경찰 말을 배치한 칸에 적힌 숫자만큼 추가 점수를 얻습니다. 단, 이 부서에 자기 경찰 말이 2개 이상 있을 경우, 가장 큰 점수만 추가로 받을 수 있습니다.

추리 및 지원 예시



주차장 칸에 적힌 번호에 따라 라이언(▶) → 노아(▶) → 샘(▶)순으로 진행합니다. 라이언과 샘은 추리 액션, 노아는 지원 액션을 진행합니다.

- ① 라이언은 주차장 1번 칸에 놓인 경찰 말을 호텔 보드 '27'번 칸에 올려놓습니다.
- ② 노아는 주차장 2번 칸에 놓인 경찰 말을 경찰서 보드의 '추가 점수' 칸에 올려놓습니다.
- ③ 샘은 주차장 3번 칸에 놓인 경찰 말을 호텔 보드 '방 끝 번호 7'번 칸에 올려놓습니다.

주차장에 놓인 경찰 말을 이용해 모든 플레이어가 추리 및 지원 액션을 진행했다면 경찰차 토큰을 가진 플레이어가 선이 되어 다음 라운드를 진행합니다.

1 카드 내려놓기

2 카드 및 경찰 말 배치

3 추리 및 지원

단계를 총 5라운드 동안 반복해서 진행합니다.

범인이 숨어있던 방 확인

1. 총 5라운드를 진행하고 나면 각 플레이어의 손에는 카드가 1장씩 남게 됩니다.
2. 현재 경찰차 토큰을 가지고 있는 플레이어부터 차례로 자기 카드를 공개합니다. 공개한 카드는 호텔 보드 위에 놓습니다.
3. 이제 호텔 보드 오른쪽 아래에 두었던 카드(범인이 숨어있던 방)를 공개합니다.

참조 경찰차 토큰은 5라운드에서 가장 높은 숫자 카드를 낸 사람이 계속 가지고 있습니다.

점수 계산

1. 이제 범인이 숨어있던 방이 공개되었습니다. 호텔 보드 위에 있는 경찰 말의 위치에 따라 점수를 계산합니다.
2. 총수 추리에 성공했다면 2점, 방의 끝 번호 추리 성공은 5점, 정확한 방 번호를 맞혔다면 10점을 얻습니다.

점수 계산 예시



3. 그리고 경찰서 보드의 추가 점수 칸에 있는 경찰 말을 확인합니다. 만약 이번 게임에서의 주리로 점수를 얻었고, 이곳에 내 경찰 말이 있다면 추가 점수를 얻습니다.
4. 이번 게임에서 얻은 각 플레이어의 점수를 점수 용지의 해당 칸에 적습니다.



샘(★)

- 1 총수 추리 '2점'
- 2 방 끝번호 추리 '5점'
- 총 '7점'

라이언(▲)

- 3 정확한 방 번호 추리 '10점'
- 4 추가 점수 '3점'
- 총 '13점'

노아(●)

- 범행 장소 추리 실패 '0점'
- 5 주리에 실패했기 때문에 추가 점수를 획득할 수 없습니다.
- 총 '0점'



다음 게임 준비

- 호텔 보드 위 달 토큰을 다음 구름의 점선 위치로 이동시킵니다. 2번째 게임이라는 의미입니다.
- 내 경찰 말을 모두 회수하고, 카드를 모두 잘 섞은 후 다음 게임을 준비합니다.
- 첫 번째 게임과 같은 방법으로 다음 게임을 진행합니다. 단, 전 게임에서 마지막에 경찰차 토큰을 가지고 있던 플레이어가 선이 됩니다.

V. 게임의 종료



- 총 3번의 게임을 진행하고 가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다. 2명 이상의 플레이어가 총점이 같다면
- 경찰차 토큰을 가지고 있는 플레이어가 승리합니다.
 - 만약 동점인 플레이어가 경찰차 토큰을 가지고 있지 않다면, 3번째 게임에서 얻은 점수가 더 높은 플레이어가 승리합니다.
 - 3번째 게임에서 얻은 점수도 같다면,
 - 2번째, 1번째 게임 점수를 차례로 비교합니다.
 - 이마저 동점이라면, 승리의 기쁨을 함께 누리세요.

초심자 게임 규칙

아래와 같은 변형 규칙으로 게임을 쉽게 즐길 수 있습니다.

- 기본적인 게임의 준비 및 진행방법은 같습니다.
단, 초심자 게임 규칙으로 게임을 진행할 경우 **경찰서 보드의 부서 칸을 사용하지 않습니다**. 따라서, 경찰서 보드를 주차장 칸만 보이도록 호텔 보드 아래에 넣고 진행해도 좋습니다.
- 3 추리 및 지원** 단계에서 **지원 액션**을 하지 않습니다.
- 주차장 칸에 바퀴 자국(스키드 마크)이 있는 곳에 경찰 말을 배치한 플레이어만 **추리 액션**을 할 수 있습니다.
바퀴 자국이 없는 주차장 칸에 경찰 말을 배치한 플레이어는 아무런 효과 없이 경찰 말을 버립니다.

참조 1 카드 내려놓기 단계에서 가장 높은 숫자가 적힌 카드를 내려놓거나 가장 낮은 숫자가 적힌 카드를 내려놓아야만 **추리 액션**을 할 수 있습니다.