

명탐정 찰리의

사건 노트

게임 설명서



행복한비오밥 홈페이지와 유튜브에서
게임 설명 동영상 확인하세요.
www.happybaobab.com

I. 게임 목적

명탐정 찰리가 사건 해결을 위해 여러분의
도움을 요청하고 있어요!

미스터리빌에 일어나고 있는 이상한 일들을
함께 조사해서 범인을 찾아보아요. 마을 사람들을 만나 이야기를 들어보면 사건 해결에
큰 도움이 될 거예요. 시간 관리에도 신경 써야 해요. 너무 많은 시간을 쓰면 매일 5시
경찰서에서 열리는 티타임에 늦게 돼요. 그러면 찰리가 슬플 거예요.

찰리는 홍차와 간식이 있는 티타임을 정말 좋아하거든요!



미스터리빌 지도

1 해변

2 동굴

3 정글

4 마을

5 과수원

6 도서관



II. 게임 구성물

주사위 1개



경찰서 1개



회중시계 1개



“범인” 봉투 6개



명탐정 찰리 스탠드 1개



추리노트 1부



III. 게임 준비



⚠️ 중요

게임 시작 전에 카드의 내용을 미리 읽거나
공개하지 마세요!

상자에서 원하는 사건 1개를 선택하여 비닐 포장을 제거합니다.

주의 절대 카드를 섞지 마세요!

사건 번호는 난이도를 나타냅니다. 낮은 번호의 사건부터
순서대로 플레이하는 것을 추천합니다. 카드 묶음에서 카드를
1장씩 차례대로 테이블에 내려놓습니다.

- ① 사건 카드를 테이블 중앙에 놓습니다.
- ② 마을 주민 카드 8장을 사건 카드 주위에 차례대로
앞면의 숫자가 보이도록 놓습니다.

- ③ 증거 카드의 번호를 확인합니다. 동일한 번호의
마을 주민카드 밑에 놓습니다.
- ④ 용의자 카드 8장을 경찰서의 각 칸에 꽂아 놓습니다.
플레이어들은 이 용의자에 대한 정보를 자유롭게
볼 수 있으며, 명탐정 찰리와 추리 진행에 따라
용의자를 1명씩 제외하게 될 것입니다.
- ⑤ 명탐정 찰리 스탠드를 1번 마을 주민카드 앞에
놓습니다.
- ⑥ 주사위와 회중시계를 마을 주민카드 근처에
놓습니다. 시계의 시간을 12시로 맞춰놓습니다.
- ⑦ 나이가 가장 많은 플레이어가 사건 이름부터
시작하여 사건 카드의 내용을 크게 읽습니다. 이제
게임을 시작하세요!

명탐정 찰리는 협력 추리 게임입니다.

플레이어들이 돌아가며 주사위를 굴리고 그만큼 명탐정 찰리가 이동합니다. 도착한 곳의 마을 주민들에게서 얻는 정보를 통해 범인을 추리합니다. 용의자 중에 1명이 남게 되면 플레이어들은 그 용의자를 범인으로 지목하게 됩니다. 그러면 사건번호와 일치하는 범인 봉투를 개봉해서 범인 카드를 확인합니다. 범인 카드에 있는 진짜 범인과 플레이어들이 지목한 범인이 일치하면 승리합니다.



IV. 게임 진행

1명의 용의자가 남을 때까지 여러 라운드를 진행합니다. 시작 플레이어부터 시계 방향으로 진행하며, 자기 차례에는 주사위를 굴려서 나온 결과에 따라 행동합니다. 게임 준비 단계에 사건 카드를 읽은 플레이어부터 게임을 시작합니다.

주사위에서 나올 수 있는 결과는 다음과 같습니다.

1

2

→ 1 또는 2

- 주사위 숫자만큼 명탐정 찰리를 “원하는 방향”으로 이동시킵니다. 찰리가 도착한 칸의 마을 주민 카드를 공개해 모두가 들을 수 있도록 읽어줍니다.
- 그 정보를 듣고 서로 의논을 한 후에 1명 혹은 여러 명의 용의자를 “범인이 아니다”라고 결정할 수 있습니다. 범인이 아니라고 판단한 용의자 카드를 뽑아서 옆으로 치워둡니다.
- 마을 주민 카드를 다시 뒤집어 놓습니다. 이제 왼쪽 플레이어에게 주사위를 건넬겨주고 자기 차례를 마칩니다.



→ 시계

수가 자연되고 있어요! 시곗바늘을 오른쪽으로 1시간 만큼 돌립니다. 그러고 나서 왼쪽 플레이어에게 주사위를 넘겨주고 자기 차례를 마칩니다.



→ 시계+?

시곗바늘을 오른쪽으로 1시간 만큼 돌린 후 찰리를 원하는 마을 주민 카드로 이동시킵니다. 도착한 곳의 마을 주민 카드를 큰소리로 읽습니다. 이야기의 내용에 따라 1명 혹은 여러 명의 용의자를 제외합니다. 정보가 없다면 용의자를 1명도 제외하지 못할 수도 있습니다. 마을 주민 카드를 다시 뒤집어 놓은 후, 왼쪽 플레이어에게 주사위를 넘겨주고 자기 차례를 마칩니다.

→ 이야기 읽기

이전에 읽은 마을 주민 카드를 다시 열지 않도록 번호를 잘 기억해두는 것도 중요합니다. 때로는 이미 읽었던 카드로 다시 돌아가야 하는 경우가 있기도 합니다.

→ 용의자 제외하기:

마을 주민 카드를 읽은 뒤, 플레이어들은 1명 또는 여러 명의 용의자를 제외할 수 있습니다. 제외하고자 하는 카드를 경찰서에서 제거하여 치워둡니다. 모든 이야기가 용의자를 1명씩 제외할 수 있게 도와주는 것은 아닙니다. 때로는 여러 이야기의 내용을 연결 지어 생각해야만 용의자를 제외할 수 있기도 합니다.

중요

주사위를 굴리고 찰리를 이동시킨 곳이 이미 읽었던 카드라면, 시겟바늘을 오른쪽으로 1시간 돌리고 그 카드와 인접한 좌우 카드를 읽을 수 있습니다. 사건을 해결하는 동안 이 액션을 반복해도 되지만 시간을 많이 손해 보게 될 수도 있습니다.

아이들이 스스로 답을 추론할 수 있도록 여러 가지 질문을 해서 도와주세요!

V. 게임 종료

경찰서에 용의자가 1명만 남으면, 플레이어들은 해당 용의자를 범인으로 지목한 것이 되어 게임이 끝납니다.

누가 진짜 범인일까요?

진짜 범인을 확인하기 위해, 사건 번호와 같은 숫자의 범인 봉투를 열어봅니다. 모두 같이 범인 카드를 읽으세요! 진짜 범인과 플레이어가 지목한 범인이 같다면... 잘했어요! 혹시 실수를 했나요? 괜찮아요! 다음 사건은 더 잘할 수 있을 거예요!
다음 사건을 시작하기 전에, 이번 사건에 대한 추리 노트를 작성하는 일을 잊지 마세요!


범인

1



추리 노트는 어떻게 채워야 할까요?

여러분이 플레이한 사건과 일치하는 페이지를 찾아서 다 함께 내용을 채우세요.
게임이 끝날 때 시계가 가리키는 시간을 확인하고, 그에 해당하는 점수를 아래 표에서 찾아 기록하세요.

 6가지 사건을 모두 끝마쳤다면, 추리 노트 마지막 페이지를 채우고
여러분의 최종 추리 점수를 확인하세요!



5시 혹은
그 이전

여러분은 티타임 시간에 맞춰서 사건을 해결했습니다.
찰리와 경찰관들과 함께 티타임을 즐기세요! (5점)

6시

여러분이 경찰서에 도착했을 때, 쿠키는 남아 있었지만,
홍차는 차갑게 식었네요. (4점)

7시

여러분이 경찰서에 도착했을 때, 홍차와 쿠키는 하나도 남아 있지 않았어요.
동료 경찰관들이 다 먹어버렸답니다. (3점)

8시부터
11시 사이

여러분이 경찰서에 도착했을 때는, 아무도 남아 있지 않았어요.
찰리는 티타임을 놓쳐서 실망했어요. (2점)

밤 12시 또는
그 이후

여러분은 숨차게 뛰어서 경찰서에 도착했습니다.
모두 여러분과 찰리를 기다리다 잠들었네요. 범인의 이름을 밝히려면
내일 아침까지 기다려야겠어요. (1점)

범인을
잘못 지목한 경우

여러분이 범인의 이름을 말하려 할 때, 경찰관은 다른 결론을 내렸어요.
여러분은 잘못된 단서를 추적한 것 같아요.
아쉽지만 진짜 범인을 찾지는 못했네요. (0점)

감사의말



Loki 찰리와 함께 사건을 해결해준 Ludres 와 Hellecourt 학교의 어린이들에게 감사드립니다.

Théo Aurélie 와 Delphine, Mathilde의 신뢰에 감사하며, Marie와 Steffie의 훌륭한 작업물에 감사드립니다. 그리고 Élodie의 지원에 감사를 포함합니다. 이 게임을 최고의 탐정들인 Olivia, Madeline 그리고 Gaspard에게 바칩니다.

Les Fées Hilares Mathilde와 Théo의 신뢰에 감사하며 R de Jeux 팀의 환영에 감사드립니다.

만든 사람들

게임 개발 및 시나리오: Théo Rivière

시나리오: Les Fées Hilares

일러스트: Piper Thibodeau

프로젝트 관리: Mathilde Audinet

그래픽 디자인: Allison Machepy

프랑스어판 교정: Xavier Taverne,

Aurélie Raphaël

영문판 교정: Danni Loe, William Niebling

한국어판 번역 및 교정: (주)행복한바오밥

