

PROFILER

프로파일러

게임 설명서



행복한바오밥 홈페이지에서
게임설명 동영상상을 확인하세요.
www.happybaobab.com

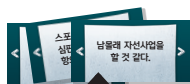
Romarc Galonnier Stivo

I. 게임구성물

- 용의자 카드 100장
(앞면 : 파란색,
뒷면 : 빨간색)



- 단서 카드 50장



- 추리 보드 1개



- 점수판 1개
(앞면 : 일반 규칙,
뒷면 : 도전 규칙)

- 게임말 1개
- 게임설명서 1부



- 숫자 카드 10장
(일반 규칙 6장, 도전 규칙 추가 4장)



- 용의자 번호 타일 10개
(일반 규칙 6개, 도전 규칙 추가 4개)

II. 게임의 목적

여러분들은 여러 명의 용의자 중 진짜 범인을 밝혀내야 합니다.
프로파일러의 설명을 잘 듣고, **다 함께 토론하여 범인이 아닌 사람을 한 명씩 제외합니다.**
마지막에 남은 사람이 범인입니다! 모두 협력하여 가능한 높은 점수를 획득해야 합니다.

일반 규칙

III. 게임의 준비

- 1 추리 보드와 점수판(앞면)을 테이블 중앙에 배치합니다.
- 2 게임말을 점수판의 시작 칸에 놓습니다.
- 3 용의자 카드와 단서 카드를 각각 잘 섞어 더미를 만듭니다.
- 4 테이블에 1부터 6까지의 용의자 번호 타일을 순서대로 정렬합니다.
- 5 1부터 6까지의 숫자 카드 6장을 잘 섞어 더미를 만듭니다.
- 6 가장 나이가 어린 플레이어가 첫 번째 프로파일러가 됩니다. 프로파일러는 6장의 숫자 카드 더미를 자기 앞으로 가져옵니다.

중요 7부터 10까지의 숫자 카드와 용의자 번호 타일은 도전 규칙에서만 사용하므로 일반 규칙에서는 제외합니다.



게임의 진행

- 1 용의자 카드 더미에서 6장의 카드를 열어 용의자 번호 타일 아래쪽에 무작위로 놓습니다.

중요 파란색 면과 빨간색 면을 섞어서 사용해도 무방합니다. 어린 아이들과 함께 게임을 할 때는 용의자 카드의 앞면(파란색 면)을 사용할 것을 권장합니다.



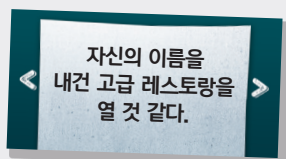
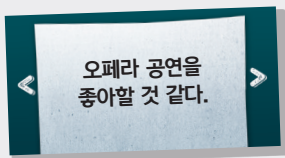
- 2 프로파일러는 숫자 카드 더미 맨 위 카드 1장을 뽑아 혼자 확인합니다.
뽑은 숫자 카드와 같은 번호의 용의자가 이번 라운드의 범인입니다.



- 3 프로파일러는 단서 카드 더미 맨 위 카드 2장을 뽑아 크게 읽습니다.
그리고 추리 보드의 왼쪽과 오른쪽에 각각 1장씩 놓습니다.
이 때, 주어진 단서와 범인이 얼마나 일치하는지를 가늠하여, **+5** (틀림없이 그럴 것이다)와 **-5** (절대 그럴리 없다) 사이에 놓습니다.

중요 단서 카드를 배치할 때, 여섯 용의자를 꼼꼼히 확인하세요. 비슷한 특성을 가진 용의자들이 함께 나오는 경우도 있습니다.

예시! 프로파일러는 이번 라운드에 숫자 6을 뽑았습니다. 이번 라운드의 범인은 '드라큘라'네요! 모두가 범인을 파악할 수 있도록 단서 카드를 잘 놓아야 합니다. 아래와 같이 2장의 단서 카드를 뽑았습니다.



- 프로파일러는 첫 번째 카드를 **+3**에 놓았습니다. 드라큘라는 세련된 백작이니까, 오페라 공연도 꽤 좋아하지 않을까요?
- 그리고 두 번째 카드를 **-5**에 놓았습니다. 드라큘라는 피 외에 다른 요리는 좋아할 것 같지 않으니까요.

- 4 나머지 플레이어들은 범인을 밝혀내기 위해서, **‘범인이 아닐 것 같은’ 용의자부터 하나씩 제외**해야 합니다. 서로 토론하여 6명의 용의자 중 누가 단서 카드와 맞지 않는지를 판단한 후 제외할 용의자 카드 하나를 선택합니다.



중요 이때 프로파일러는 절대 어떠한 말이나 행동으로 단서를 주면 안 됩니다.

- 5 프로파일러는 “모두 동의하십니까?”라고 질문합니다. 나머지 플레이어가 모두 동의했다면 선택한 카드가 범인인지 아닌지 알려줍니다.
- ➔ 만약 해당 용의자가 범인이 아니라면, “잘했어요! 그 용의자는 범인이 아닙니다!”라고 대답을 하고 점수를 1점 얻습니다. 점수판 위 게임말을 한 칸 전진시킵니다.



플레이어들은 토론을 계속 이어나가며 다른 용의자를 하나씩 선택합니다. 만약 의견이 통일되지 않는다면, 투표를 통해 선택하세요. 만약 용의자 카드가 1장만 남았다면, 그 용의자가 범인입니다. 라운드를 즉시 종료합니다.

- ➔ 만약 해당 용의자가 범인이라면, “아쉽네요. 그 용의자가 범인입니다.”라고 대답을 한 뒤 즉시 이번 라운드를 종료합니다.

예시 1 : 첫 번째 선택



해적은 범인이 아니지 않을까?
해적은 대부분 바다 위에서 생활하니까
오페라 관람을 할 시간이 없을 것 같아.

그렇겠네,
해적을 고르자!

플레이어들은 먼저 **해적** 을 선택합니다.

✓ “잘했어요! 그 용의자는 범인이 아닙니다!” 프로파일러는 선택한 용의자가 범인이 아니라고 말해 줍니다. 점수판 위의 게임말을 한 칸 전진합니다.

자 다음은... 공부하느라 시간이
없을 것 같은 수험생도 범인이
아닐 것 같은데?

그래, 수험생도
범인이 아닌 것 같아.

토론 후 플레이어들은 **수험생** 을 선택하였습니다.

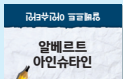
✓ “잘했어요! 그 용의자는 범인이 아닙니다!” 프로파일러는 선택한 용의자가 범인이 아니라고 말해 줍니다. 점수판 위의 게임말을 한 칸 전진합니다.



예시 2: 마지막 선택

(드라큘라 VS 알베르트 아인슈타인)

1



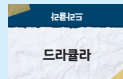
2

3

4

5

6



“자신의 이름을 내건
고급 레스토랑을 열 것 같다.”가
-5 씩이나 된다고?
둘 중의 한 명은 정말
끔찍한 요리사겠네.

알베르트
아인슈타인이
요리를 잘할 것
같지는 않은데.

그래도
드라큘라보다는 나을 것 같아.
아인슈타인은 훌륭한 과학자니까
요리하는 방법도 정확하게 알고
있을지도 모르지. 우리는 아인슈타인을
선택해야 할 것 같아.

그래, 그럼
아인슈타인을
고르자! 드라큘라가
범인일거야!



플레이어들은 마지막으로 **아인슈타인** 을 선택했 습니다.

☑ 점수판 위의 게임말이 한 칸 전진합니다.

범인은 바로 **드라큘라** 였습니다.

만약 **드라큘라** 을 선택한 경우,

☑ 라운드는 즉시 종료됩니다. 게임말은 움직이지
않으며, 새로운 라운드를 진행합니다.

▶ 다음 라운드 진행

- 프로파일러의 왼쪽에 앉은 사람이 다음 라운드의 새 프로파일러가 됩니다.
- 이미 사용한 용의자 카드와 단서 카드를 게임에서 제거하고 같은 방법으로 새로운 라운드를 진행합니다.

▶ 게임의 종료

5라운드를 마치면 게임이 종료됩니다.
게임말의 위치로 최종 점수를 확인하세요.
여러분들의 추리에 만족하셨나요? 더 높은 점수에 도전해보세요!

몇 가지 팁

- 프로파일러가 되어 단서 카드를 배치할 때, **모든 용의자를 꼼꼼히 확인**하는 것이 중요합니다. 때로는 단서 카드에 대해 범인과 비슷한 성향을 가진 용의자가 함께 나오는 경우도 있습니다.
- 만약 잘 모르는 용의자 카드가 있어서 단서 카드를 놓기가 어렵다면, 그 용의자 카드를 제거하고 새로운 용의자 카드를 배치해서 진행할 수 있습니다.
- 프로파일러 게임에서 모든 용의자는 시대를 뛰어 넘어 넘어 단서 카드가 제시하는 상황에 맞게 해석 하면 됩니다. 예를 들어, '자신의 이름을 인터넷에서 검색해 볼 것 같다.'라는 단서 카드와 용의자 "클레오파트라"가 있습니다. "클레오파트라"는 고대 사람이지만 현대에 있다고 가정을 하고 게임을 진행하면 됩니다.

도전 규칙

도전 규칙은 전문 프로파일러들을 위한 좀 더 어려운 규칙입니다.
도전 규칙에서는 아래와 같이 게임을 준비합니다.

- 숫자 카드와 용의자 번호 타일을
1부터 10까지 모두 사용합니다.



- 점수판을 파란 면이 보이도록 뒤집고, 게임말을 라운드 1 칸에 배치합니다.

도전 규칙에서 점수는 따로 기록하지 않으며 각 라운드에서
범인이 아닌 용의자를 모두 밝혀내는 것이 목적입니다.
성공하였다면, 다음 라운드를 진행합니다.
5라운드까지 연속으로 성공하는 것이 목표입니다!



1라운드는 6개의 용의자 카드로 진행합니다. 용의자 번호 타일을
1~6번까지 사용합니다.

- ➡ 범인이 아닌 용의자를 모두 밝혀내었다면, 게임말을 다음
칸으로 전진시키고 다음 라운드를 진행합니다.
- ➡ 새로운 라운드를 진행할 때마다 용의자 카드를 1장 더 추가합니다. 예를 들어 두 번째 라운드
에서는 7개의 용의자 카드를, 세 번째 라운드에서는 8개의 용의자 카드를 사용하면 됩니다.
용의자 카드가 1장 늘어날 때마다 용의자 번호 타일과 숫자 타일도 1장씩 늘어나게 됩니다.

라운드 진행 도중 범인을 선택하였다면, 게임은 즉시 종료됩니다.

