

디렉티브

모던 크라임 보드 게임

규칙서

수사관 여러분, 세계 최첨단 수사기관 안타레스에 오신 것을 환영합니다! 안타레스에서 일하는 동안 연방수사국 FBI의 관할하에 근무하게 됩니다. 그러니 스스로를 공적 사법체계의 일원으로 생각하십시오.

기관 운영 첫해에는 대중과 언론, 미 법무부에서 우리를 지켜볼 것입니다. 우리 기관은 매우 이례적인 사건들을 해결하기 위해 설립되었으며 컴퓨터공학, 법의학, 심리학 분야의 최신 기술을 이용합니다. 이제는 여러분도 한몫을 해야 합니다. 오류는 있을 수 없습니다. 의구심이 끼어들 자라도 없습니다. 필요한 것은 여러분의 전문성과 윤리의식, 그리고 여러 가지 특별한 보조 스킬뿐이며 곧 그러한 스킬을 적절히 활용하게 될 것입니다. 사건을 해결할 때에는 그 어떤 것에도 방해받지 마십시오!

아, 점심시간은 12시 반부터입니다.

— 안타레스 설립자 리처드 델라웨어의 신입직원 인사말 중 일부

▶ 수사관 여러분, 환영합니다!

<디텍티브>는 협력추리게임입니다. 여러분은 각자 독특한 능력과 스킬을 가진 수사관이 됩니다. 정보를 모으고 단서를 수집하고 실마리를 추적하여 사건을 해결해야 합니다. 각 사건은 카드 덱 한 벌로 구성됩니다. 게임 종료 시점이 되면 질문에 답하여 승점을 얻으며, 얻은 승점에 따라 다같이 승리하거나 또는 다같이 패배합니다.

▶ 협동

<디텍티브>는 협력게임입니다. 모든 플레이어가 공동 토큰 풀에 있는 스킬 토큰, 스트레스 토큰(⊕), 권한 토큰(★)을 공유합니다. 액션을 수행하면, 공유하는 하나의 시간 마커로 시간의 흐름을 표시합니다. 여러분은 한 팀으로서 모든 단서를 함께 검토할 것입니다.

▶ 중심 플롯

<디텍티브>는 캠페인 게임입니다. 이 게임 속 5개의 사건은 하나의 큰 이야기로 연결됩니다. 게임을 진행하면서 현재 사건과는 관련이 없는 것처럼 보이는 단서를 발견할 수 있습니다. 이는 막다른 골목일 수도 있고 다음 사건을 해결하는 데 필요한 단서일 수도 있습니다. 중요하지 않아 보이는 단서를 발견했다고 낙담할 필요는 없습니다. 조만간 그 정보가 결정적인 역할을 할지도 모릅니다.

▶ 사건 하나당 덱 하나

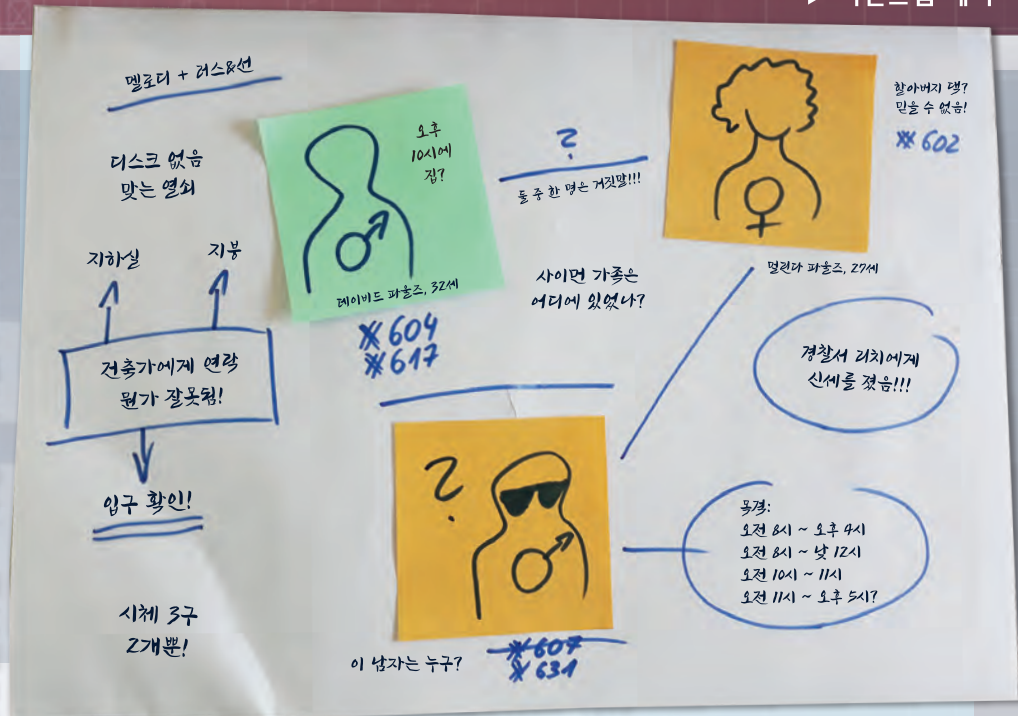
각 사건은 카드 36장(표지 카드 1장과 '실마리' 카드 35장)으로 이루어진 전용 덱으로 구성됩니다. 이 덱을 훑어보거나 섞지 마십시오. 카드를 가져오라는 지시가 있는 경우에만 해당 카드를 가져옵니다. 가져온 카드는 앞면만 읽습니다. 뒷면은 뒷면을 보라는 별도의 지시가 있을 때에만 볼 수 있습니다. 한 번 가져온 실마리 카드는 캠페인 진행 중 언제든지 내용을 다시 확인할 수 있습니다.

▶ 수사망은 넓게

사건이 시작되면 수사를 시작하기 위한 실마리 카드 몇 장과 단서들이 주어집니다. 어느 특정 방향으로 더 깊이 파고들기 전에 이 실마리들 각각을 추적해 보십시오. 다양한 단서를 바탕으로 여러 개의 실마리를 추적하여 더 넓은 그림을 그리는 것이 단 하나의 실마리에 집중하는 것보다 훨씬 나은 경우가 많습니다.

▶ 메모

기본 게임 속 5개의 사건은 서로 연결되어 있으므로 메모를 잘 하는 것이 중요합니다. 이전 사건의 주요 이름과 단서를 기억하지 못하는 상태로 다음 사건을 시작한다면 상황을 종합해서 연결하기가 어려울 것입니다. 주요 인물의 이름을 빠짐없이 적어 두십시오. 이름을 선으로 연결하여 서로의 관계뿐 아니라 증거, 날짜, 장소, 벌어진 일과의 관계도 표시하십시오. 또한 마인드맵을 작성하여 생각을 정리하는 것을 추천합니다.



▶ 덱의 모든 카드를 읽어야 하는 것은 아님

사건을 해결하는 경로는 매우 다양합니다. 시간이 제한되어 있기 때문에 덱의 모든 카드를 확인하거나 모든 단서를 찾아낼 수는 없습니다. 사실, 사건 하나를 진행하면서 가져오는 카드는 평균 20장 정도입니다.

게임을 마친 후에 덱의 모든 카드를 보지 못했다고 실망할 필요는 없습니다. 이 게임은 추리게임입니다. 결국 가장 중요한 것은 얼마나 많은 단서를 발견했는지 아니라 발견한 단서를 어떻게 짜 맞추었는지입니다.

▶ '정답' 카드는 없음

<디텍티브>는 '정답 카드를 찾아 모험을 하는 게임'이 아닙니다. 여러분이 승리했다고 알려주거나 전체 이야기를 요약하여 설명하는 최후의 문장 같은 것은 없습니다. 단 한 장의 카드로 모든 것이 분명해지는 일도 없습니다. 모든 정보는 수많은 카드에 흩어져 있습니다. 정보를 연결하고 추론을 해서 마지막에 주어지는 질문에 대한 답을 찾아야 합니다.

잊지 마십시오. 카드 한 장으로 게임에서 승리하게 되는 일은 없습니다. 게임 중 모은 단서를 바탕으로 최종 보고서에 적을 답을 추리해야 합니다. 덱에서 카드만 뽑으면서 언젠가 마지막 카드가 나와 게임에서 승리하기를 바라다면 성공하지 못할 것입니다. 그런 일은 일어나지 않습니다.

테스트플레이 팀

<디텍티브>는 오래 느긋하게 즐기는 게임으로, 한 사건을 해결하는 데 3시간 이상이 걸릴 수도 있습니다. 각 사건은 단 한 번만 진행하게 될 확률이 높으니, 시간이 넉넉하지 않거나 기분이 좋지 않거나 그 밖에 게임을 온전하게 즐기는 데 방해가 되는 상황에서 게임을 진행하여 게임 경험을 망치지 마십시오. 조용하고 적당한 장소를 찾아, 원한다면 배경 음악도 틀어 두고, 편안한 마음으로 수사관이 되어 보십시오.

▶ 게임판



게임판에는 게임 중 수사팀이 방문하게 될 주요 위치가 모두 있습니다. 또한 시간의 흐름을 표시하기 위한 날짜 트랙과 시간 트랙이 있습니다. 각 사건마다 시간 제한이 있어 그 시간 내에 사건을 해결해야 하기 때문에 시간의 흐름을 표시하는 것이 중요합니다.

▶ 사건집



사건집에는 캠페인 내 5개의 사건 각각에 대한 소개와 특수 규칙이 수록되어 있습니다. 게임을 시작하기 전까지는 사건집을 펼쳐지 마십시오. 번호 순서대로 사건을 진행하고, 현재 사건을 마치기 전까지는 다음 사건을 읽지 마십시오.

▶ 안타레스 데이터베이스



안타레스 국가수사국은 ANTARESDATABASE.COM에 자료 데이터베이스를 두고 있습니다. 이 웹사이트에서 증인 보고서, 취조 기록, 각 사건 관련 추가 자료, 게임 속에서 만나게 될 주요 인물의 개인 파일을 확인하게 될 것입니다.

▶ 캐릭터 타일 5개



앞면에는 수사관, 뒷면에는 자문위원이 있습니다.

▶ 사건덱 5개



현재 사건을 끝마치기 전까지는 다음 사건덱을 읽지 마십시오. 아예 꺼내지도 마십시오.

▶ 나무 마커



시간 마커 1개

수사팀 마커 1개

날짜 마커 1개

▶ 캐릭터 토큰



권한 토큰 15개

스트레스 토큰 10개

능력 소진 토큰 5개

▶ 특수 토큰 5개



다양한 용도로 사용됩니다(수사팀/시간/날짜의 예비용 마커, 중요한 실마리 카드 표시 등). 특별한 지시가 있는 경우가 아니라면 원하는 대로 사용할 수 있습니다.

▶ 인트로 시트/안타레스 데이터베이스 안내서 1장

▶ 이규칙서

▶ 스킬 토큰 5종



조사 토큰
3개

기술 토큰
3개

통찰 토큰
3개

신문 토큰
3개

만능 스킬
토큰 5개

사건 준비

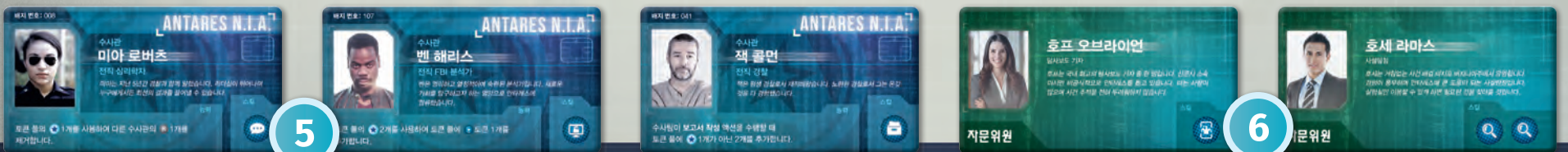
▶ 각 사건 준비:

1. 게임판을 탁자 위 모든 플레이어의 손이 닿는 곳에 놓습니다.
2. 수사팀 마커를 본부 위치에 놓습니다.
3. 시간 마커를 시간 트랙의 '8:00 AM' 칸에 놓습니다.
4. 날짜 마커를 날짜 트랙의 '1일' 칸에 놓습니다.
5. 플레이어들은 각자 선택한 캐릭터 타일을 가져갑니다. 수사관 면이 보이게 놓고 타일의 오른쪽 아래에 표시된 스킬 토큰을 챙깁니다(5a).
6. 사용하지 않는 모든 캐릭터 타일을 자문위원 면이 보이도록 뒤집은 후 해당 타일에 표시된 스킬 토큰을 챙깁니다(6a).

7. 수사관과 자문위원으로부터 얻은 스킬 토큰을 모두 모아 토큰 풀을 만듭니다.
8. 안타레스 웹사이트(ANTARESDATABASE.COM)에 로그인한 후 캠페인과 사건을 선택합니다.
9. 사건 텍스트를 꺼내 게임판 옆에 놓습니다.
10. 사건집을 펼쳐 사건 소개, 특수 규칙, 준비 변경사항을 읽습니다.
11. 메모와 마인드맵을 위한 충분한 공간을 마련합니다. 가능하다면 화이트보드나 코르크보드를 사용하십시오.
12. 사건 관련 정보를 검색할 수 있게끔 웹 브라우저를 이용 가능한 상태로 준비해 둡니다.

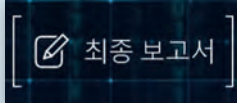


3명이 게임할 때의 게임 예시:



▶ 요약

날짜, 즉 사건을 해결하기 위한 시간은 한정되어 있으며 제한 시간 안에 사건에 관해 최대한 많이 알아내서 정해진 목표를 달성해야 합니다. 날짜가 전부 지나면 안타레스 웹사이트에서 해당 사건 '최종 보고서'를 찾아 관련 질문에 답해야 합니다. 이 답변에 따라 최종 점수가 결정됩니다.



▶ 날짜와 시간

하루는 근무시간 8시간(8:00 AM~4:00 PM)으로 이루어지며 이 시간을 사용해 다양한 액션을 수행합니다. 초과근무를 함으로써 매일 추가 시간을 사용할 수도 있습니다. 하지만 조심하십시오! 초과근무는 스트레스를 유발하며 스트레스가 많이 쌓이면 수사를 조기에 종료해야 합니다.



시간 트랙

날짜 트랙

테스트플레이 팁

경험상 게임 속의 하루가 끝날 때마다 5분간 쉬면서 다리 스트레칭도 하고 차나 커피를 새로 준비하거나 간식을 먹는 것이 다음 날을 위해 두뇌를 환기하는 데 도움이 됩니다. 이러한 짧은 휴식이 단서를 처리하고 집중력을 유지하는 데 큰 도움을 줍니다.

▶ 매일의 활동

하루가 개별 플레이어의 차례나 몇 개의 단계로 다시 나뉘지는 않습니다. 여러분은 하나의 팀으로서 함께 액션을 수행하고 다음에 무엇을 할지 함께 의논해야 합니다. 여러분의 선택에 따라 게임판에서 수사팀 마커를 이동하고 시간 트랙에서 시간 마커를 전진시키게 됩니다.

하루 중 다음과 같은 액션을 수행할 수 있습니다.

- ▶ 실마리 추적
- ▶ 심층 수사
- ▶ 안타레스 데이터베이스 검색
- ▶ 인터넷 검색
- ▶ 보고서 작성
- ▶ 수사관 능력 사용
- ▶ 권한 토큰을 사용해 카드에 명시된 액션 수행
- ▶ 사건 소개나 특정 카드에 명시된 다른 액션 수행

수행하기 위해 시간 마커를 전진시켜야 하는 액션도 있고 그렇지 않은 액션도 있습니다.

예: 실마리 카드 하나를 가져와 읽기로 결정하고 카드에 지시된 대로 시간 마커를 전진시킵니다. 이 실마리 카드의 '추가 실마리' 칸을 통해 새로운 실마리 카드 2장에 접근할 수 있게 됩니다. 새로운 실마리 카드 중 하나를 가져와 읽기로 하고 다시 시간 마커를 전진시킵니다. 안타레스 데이터베이스에서 무언가를 확인할 수 있는 옵션이 있어 이를 수행합니다(시간은 소모되지 않습니다). 이제 나머지 실마리 카드 하나를 가져오지만 이 실마리는 다른 위치에 있기 때문에 먼저 수사팀 마커를 이동하고 시간 마커를 1시간 전진시켜야 합니다. 그 다음에 이 카드를 읽을 수 있습니다. 카드에 명시된 시간만큼 시간 마커를 전진시킵니다. 그 다음으로는 보고서를 작성한 후 다른 실마리 카드를 확인하기로 합니다.

▶ 하루 마무리

시간 마커가 4:00 PM에 도달하면 초과근무를 할지 아니면 하루를 마무리할지 결정할 수 있습니다. 하루를 마무리하기로 한 경우에는 다음과 같이 진행합니다.

- ▶ 날짜 마커를 날짜 트랙의 다음 날로 옮깁니다.
- ▶ 시간 마커를 다시 8:00 AM 칸에 놓습니다.
- ▶ 수사팀 마커를 본부로 되돌려 놓습니다.
- ▶ 메모를 정리하고 하루 동안 알아낸 것에 대해 논의합니다.
- ▶ 카드들의 번호와 위치를 잊지 않도록 추적할 수 있는 실마리를 전부 적어 둡니다.

세 가지 기본 규칙

▶ 규칙 1: 단서

게임 중 사건을 해결하기 위해 단서를 추적하게 됩니다. 각 사건의 단서는 세 가지 유형으로 나뉩니다. 이는 실마리, 안타레스 데이터베이스, 일반지식입니다.

▶ # 실마리 카드

실마리 카드는 범죠헌장, 증인, 발견된 증거, 수사 중 확보된 기타 정보를 나타냅니다. 게임 속 실마리는 각각 하나의 카드로 표현되며 '#' 기호 뒤에 번호를 붙여 표시합니다(예: #103). 새로운 카드를 처음 얻었을 때는 앞면만 볼 수 있습니다. 나중에 'B'로 표시된 뒷면을 보게 될 수도 있으나 이는 뒷면을 보라고 지시된 경우에 한합니다.

실마리 카드마다 소요 시간과 이 카드를 얻을 수 있는 위치가 적혀 있습니다.

각 사건은 정확히 실마리 카드 35장으로 구성됩니다.



▶ 주의

실마리를 추적하기 전에, 즉 실마리 카드를 가져와 읽기 전에 카드 번호와 위치는 알게 되지만 소요 시간은 미리 알 수 없습니다. 이 값은 여러 요인의 영향을 받습니다. 실마리 추적에 시간이 얼마나 걸릴지에 관해서는 카드 위치를 바탕으로 다음과 같이 추측만 가능합니다.

- ▶ **본부** — 정보를 수집하고 방대한 조사를 수행하는 업무는 원래 시간 소모가 컸으나 안타레스 시스템 덕분에 속도가 매우 빨라졌습니다. 이러한 실마리는 보통 완료하는 데 1~2시간이 걸립니다. 취조는 시간이 더 많이 걸릴 수도 있습니다.
- ▶ **리치먼드 경찰서, 법원** — 기록보관소를 뒤지는 데는 시간이 많이 드는 것이 보통입니다. 이러한 실마리는 보통 완료하는 데 2~3시간이 걸립니다.
- ▶ **실험실** — 최첨단 기술과 정보 전문가들 덕분에 효율이 크게 향상되었으나 증거 조사에는 최대 4시간이 걸릴 수 있습니다.
- ▶ **현장업무** — 이러한 실마리는 강력하며 여러분을 다양한 장소로 이끕니다. 시내를 돌아다녀야 하기 때문에 각 실마리 카드에 최소 2시간이 소요될 것입니다. 하지만 수사팀이 서두른다면 그렇지 않을 수도 있습니다.

▶ @ 안타레스 데이터베이스

안타레스 데이터베이스(ANTARESDATABASE.COM)에서는 경찰, FBI, 군, 연방정보기관이 저장한 정보를 찾아볼 수 있습니다. 게임 중 '@' 기호와 마주친 경우에는 안타레스 데이터베이스 메뉴에서 적절한 유형을 선택한 후 정확한 이름 또는 번호를 입력합니다. 더 자세한 내용은 안타레스 데이터베이스 안내서를 참고하십시오.



▶ 일반지식

<디텍티브>는 현대를 배경으로 하며 게임 속 주인공인 여러분은 인터넷에서 찾을 수 있는 모든 자료에 접근 가능합니다. 구글 지도나 위키백과, 그 밖에 필요한 자료 출처를 이용할 수 있습니다. 이는 '제4의 벽을 부수는' 방식입니다. 일반지식은 와이파이(📶) 기호로 표시됩니다. 이 기호가 보이면 주어진 주제를 인터넷에서 검색하여 그에 대해 알아볼 수 있습니다. 와이파이 기호 앞에 밑줄이 그어진 특정 문구가 있다면 검색엔진에 이를 입력하여 검색 결과를 확인합니다. 더 자세한 내용은 10쪽에 있는 '인터넷 검색' 부분을 참고하십시오.

▶ 규칙 2: 시간

범죄 사건 해결에는 시간이 걸립니다. <디텍티브>에서는 시간 트랙에서 이동하는 시간 마커와 날짜 트랙에서 이동하는 날짜 마커로 시간의 흐름을 표현합니다. 각 사건마다 명확한 시간 제한이 있어 제한 시간 내에 사건을 해결해야 하며 실마리 카드마다 소요 시간이 정해져 있습니다.

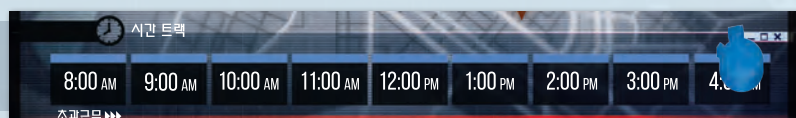
- ▶ 실마리 카드를 가져오면 해당 카드에 명시된 소요 시간만큼 시간 트랙에서 시간 마커를 전진시켜야 합니다.



예: 이 카드를 처리하려면 시간 트랙에서 시간 마커를 3시간 전진시켜야 합니다.

▶ 하루 마무리

시간 마커가 4:00 PM에 도달하면 근무시간이 종료됩니다. 초과근무를 하기로 결정한 경우가 아니라면 시간 마커를 8:00 AM으로 옮기고 날짜 마커를 다음 날로 이동해야 합니다. 수사관 타일에서 능력 소진 토큰(⊗)을 모두 제거합니다. 수사 마지막 날이 끝났다면 안타레스 데이터베이스에서 최종 보고서를 작성하여 사건을 종료해야 합니다. 그 후에 보고서를 바탕으로 한 에필로그를 읽습니다.



시간에 관계없이 언제든지 하루를 마무리할 수 있습니다. 날짜가 모두 지나지 않았다면 이어서 다음 날이 시작됩니다.

▶ 초과근무와 스트레스

원한다면 시간 트랙의 초과근무 공간을 사용하여 4:00 PM 이후에 일을 계속할 수 있습니다. 초과근무 중에는 시간 트랙에서 5:00 PM 및 이후 시간으로 시간 마커를 계속 전진시킵니다. 원하는 만큼 초과근무 시간을 사용할 수 있으며 그러고 나서 (액션을 완료하는 데 필요한 만큼 시간 마커를 전진시키고 나서) 하루를 마무리합니다.

경우에 따라서는 실마리 카드의 소요 시간 때문에 시간 마커가 4:00 PM 이후로 이동하여 강제로 초과근무를 하게 되기도 합니다.



초과근무에는 대가가 따릅니다.

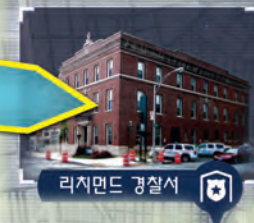
- ▶ 4:00 PM 이후 근무한 시간 1시간당 스트레스 토큰(♥) 1개씩을 토큰 풀에 추가합니다.
- ▶ 스트레스 한도(사건 소개에 명시)와 같거나 그보다 많은 스트레스 토큰이 모인 경우 수사가 즉시 종료되며 안타레스 데이터베이스로 가서 최종 보고서를 작성해야 합니다.

▶ 규칙 3: 위치

<디텍티브> 게임판에는 5개의 위치가 있습니다. 본부는 여러분의 사무실이자 전체 수사의 중심입니다. 리치먼드 경찰서는 과거 사건 파일과 증거에 접근할 수 있는 장소입니다. 실험실에서는 범죄현장에서 발견한 증거를 조사할 수 있습니다. 법원에서는 과거 재판 기록과 문서에 접근할 수 있습니다. 그곳에서 근무하는 몇몇 자문위원이 중요한 조언을 제공할 수도 있습니다. 현장업무는 시내의 다른 모든 위치(식당, 주차장, 증인의 집 등)를 망라한 기타 장소를 나타냅니다.

실마리 카드를 추적하려고 하는데 수사팀 마커가 적절한 위치에 있지 않다면 다음을 수행해야 합니다.

- ▶ 수사팀 마커를 게임판 내 적절한 위치로 옮깁니다.
- ▶ 이동 시간을 반영하기 위해 시간 마커를 1시간 전진시킵니다.



예: #105 실마리 카드를 처리하려면 수사팀이 리치먼드 경찰서에 있어야 합니다. 수사팀이 현재 실험실에 있으므로 우선 경찰서로 가야 합니다. 수사팀 마커를 리치먼드 경찰서로 옮기고 시간 마커를 1시간 전진시킵니다.

▶ 중요:

- ▶ 하루를 시작할 때마다 수사팀 마커를 본부에 놓습니다.
- ▶ 일부 실마리 카드에는 위치가 명시되어 있지 않습니다. 이는 수사팀 마커를 이동할 필요 없이 어느 위치에서든 해당 실마리를 추적할 수 있다는 뜻입니다.

여러분은 한 팀으로서 다음 액션을 아무 순서로나 수행할 수 있습니다.

- ▶ 실마리 추적
- ▶ 심층 수사

- ▶ 안타레스 데이터베이스 검색
- ▶ 인터넷 검색

- ▶ 능력 사용
- ▶ 보고서 작성

▶ 수행 가능한 액션

▶ 실마리 추적

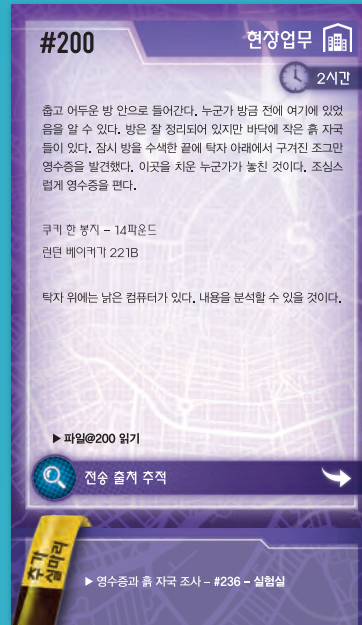
사건이 시작되면 사건집에 있는 ‘추가 실마리’ 칸을 통해 실마리 카드 목록이 제시됩니다. 원하는 순서로 실마리를 추적할 수 있으며 추적하고 싶지 않은 실마리는 무시할 수 있습니다. 하지만 일단 실마리 카드를 가져오면 이를 처리해야만 합니다. 소요 시간과 심층 수사에 필요한 스킬을 확인한 후에 카드를 처리하지 않기로 결정을 반복할 수는 없습니다.

실마리를 추적하기로 결정했다면 다음 절차를 따릅니다.

1. 텍에서 해당 번호 실마리 카드를 찾습니다.
2. 실마리 카드의 위치를 확인한 후 필요하다면 수사팀 마커와 시간 마커를 옮깁니다(7쪽에 있는 ‘규칙 3: 위치’ 참고).
3. 실마리 카드의 소요 시간을 확인하여 시간 마커를 그만큼 전진시킵니다(7쪽에 있는 ‘규칙 2: 시간’ 참고).
4. 카드 앞면을 큰 소리로 읽고 내용을 모든 플레이어에게 보여줍니다. 뒷면이 보이지 않게 유지하십시오(달리 지시된 경우는 제외).
5. 실마리 카드의 직접적 지시를 모두 따릅니다(오른쪽에 있는 ‘지시’ 참고).
6. 증거값과 마주친 경우에는 이를 안타레스 데이터베이스의 증거값 부분에 입력해야 합니다(13쪽에 있는 ‘기타 규칙’의 ‘증거 대조’ 참고).
7. ‘심층 수사’ 수행 여부를 결정합니다(9쪽에 있는 ‘심층 수사’ 액션 참고).
8. 추가 실마리를 메모합니다(다음에 설명될 ‘추가 실마리’ 참고).
9. 이제 카드가 처리되었으므로 한쪽으로 치워 둡니다. 더 자세하게는 다음과 같습니다.
 - ▶ 카드에 기호가 없거나 심층 수사를 하지 않는다면 카드를 게임판 오른쪽에 놓고 이 실마리 카드의 뒷면을 볼 수 없다는 사실을 기억해 둡니다.
 - ▶ 기호나 심층 수사, 기타 지시를 통해 카드 뒷면을 확인했다면 카드를 게임판 왼쪽에 놓습니다. 양면을 다 볼 수 있는 카드는 이곳에 모아 둡니다.

▶ 실마리 카드 구조

▲ 카드 번호 (1)



- ▶ 위치 (2)
- ▶ 소요 시간 (3)
- ▶ 읽어야 할 실마리 카드 텍스트 (4)
- ▶ 지시 (5)
- ▶ 심층 수사 (7)
- ▶ 추가 실마리 (8)

▶ 지시



이 기호는 ‘카드를 뒤집어 뒷면을 읽으라’는 뜻입니다. 카드를 뒤집기 전에 추가 지시를 따라야 할 수도 있고(9쪽에 있는 ‘심층 수사’ 액션 참고) 아무 대가 없이 카드 뒤집기가 가능할 수도 있습니다.

‘읽기’ 키워드는 명시된 카드 또는 안타레스 데이터베이스 항목을 읽어야 한다는 뜻입니다. 여러 개의 단서를 읽으라고 지시된 경우에는 아무 순서로나 이를 읽을 수 있습니다.

‘선택’ 키워드는 제시된 옵션 중 어떤 액션을 수행할지 결정해야 한다는 의미이며 대부분은 서로 다른 실마리를 추적하거나 서로 다른 단서를 읽는 것입니다. 일단 선택을 하고 나면 다른 선택지는 이용할 수 없습니다. 선택한 대로, 실마리의 나머지 부분을 처리하거나 안타레스 데이터베이스 항목 내 지시를 따라야 합니다.

‘플롯 카드 추가’ - 플롯 카드는 특수한 종류의 카드로서 향후 사건의 실마리를 나타냅니다.

추가 설명이 필요하지 않은 다른 몇 가지 간단한 지시도 존재합니다.

▶ 추가 실마리

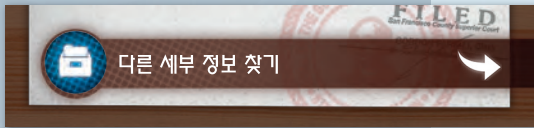
실마리 카드의 ‘추가 실마리’ 칸에는 게임 진행 중 나중에 언제든 추적할 수 있는 다른 실마리 카드가 열거되어 있습니다. 새로운 실마리를 추적하려면 먼저 현재 카드 처리를 완료해야 합니다.

▶ 권한 토큰 사용

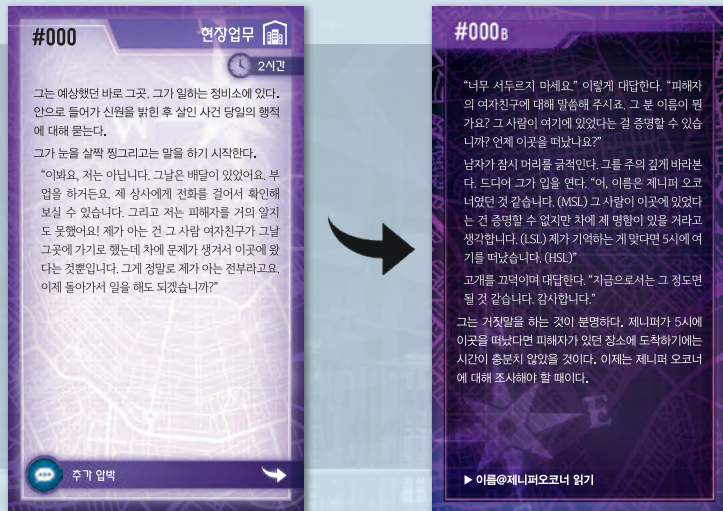
일부 단서와 지시에서 특정 개수의 권한 토큰(★)을 버리라고 요구하는 경우도 있습니다.

▶ 심층 수사

실마리 카드는 양면입니다. 심층 수사 액션을 통해 실마리 카드의 뒷면을 읽어 추가 정보를 밝힐 수 있습니다. 심층 수사를 위해서는 카드의 심층 수사 칸에 그려진 토큰을 사용해야 합니다. 토큰을 사용한 후 카드를 뒤집어 읽고 추가 실마리를 메모하는 등의 절차를 밟습니다.



예: 실마리를 추적하여 용의자를 신문합니다. 카드 앞면에 용의자의 증언이 나와 있습니다. 증언에 별로 설득력이 없어서 용의자가 무언가를 숨기고 있다는 확신이 듭니다. 하지만 알리바이는 사실로 확인됩니다. 심층 수사 칸에 용의자에게 추가 압박을 가하는 선택지가 있습니다. 알리바이에 만족하십니까? 아니면 심층 수사를 원하십니까?



심층 수사의 기회가 주어진 경우, 여러분은 해당 토큰을 사용하지 말지 결정해야 합니다. 한 사건에서 사용할 수 있는 토큰의 개수는 한정되어 있으므로 신중한 선택이 필요합니다. 다른 실마리 추적으로 넘어가기 전까지 심층 수사 여부를 선택할 수 있습니다.

드문 경우로서 실마리 카드 여러 개를 동시에 추적하는(예를 들어 '읽기' 키워드로 인해) 경우에는 현재 추적 중인 모든 실마리 카드를 읽은 후에 심층 수사 여부를 선택할 수 있습니다.

테스트플레이 팁

심층 수사는 직감을 따르는 것과 같습니다. 모든 실마리에 대해 심층 수사를 할 필요는 없습니다. 심층 수사에서 흥미로운 정보를 전혀 얻지 못하는 경우도 있고 이미 추리한 내용을 확인하는 경우도 있으며 새로운 정보를 알아내는 경우도 있습니다.

▶ 카드 처리 예시

제일 먼저 적절한 카드를 가져옵니다. 텍에서 카드를 찾을 때 카드 상단에 있는 번호 외의 내용은 읽지 않아야 합니다. 이 예시에서 여러분은 #336 카드를 찾고 있습니다.

카드를 가져온 후 수사팀의 위치를 반영합니다. 리치먼드 경찰서 외의 위치에 있었다면 수사팀 마커를 리치먼드 경찰서로 옮긴 후 시간 마커를 1시간 전진시켜야 합니다.

다음으로는 시간 트랙을 반영합니다. 카드의 소요 시간을 확인합니다. 이 예시에서는 소요 시간이 2시간이므로 시간 트랙에서 시간 마커를 2시간 전진시킵니다.

이제 카드 내용을 읽습니다. 텍스트에 있는 모든 지시를 따릅니다. 이 예시에서는 첫 번째 지시를 통해 안타레스 데이터베이스에서 파일을 확인할 수 있습니다. 파일 번호를 입력한 후 내용을 읽습니다. 사건과 관련한 증거와 모금행사가 언급되어 있습니다. 여기에서 마주치는 모든 지시에 즉시 따라야 합니다. 두 번째 지시는 토큰 풀에 관한 토큰 1개를 추가하라는 것입니다. 잊지 마십시오. 모든 카드는 단 한 번만 처리할 수 있으므로 이 혜택을 얻을 수 있는 두 번째 기회는 없을 것입니다.

카드에 심층 수사 칸이 있습니다. 통찰 스킬 토큰 1개를 사용하여 파일에 언급된 증거를 분석할 수 있습니다. 심층 수사 여부를 지금 당장 결정해야 합니다. 심층 수사를 진행하는 경우에는 카드 뒷면을 읽고 거기에 있는 모든 지시를 따른 후 다음 단계로 넘어갑니다. 심층 수사를 하지 않는 경우에는 바로 다음 단계로 넘어갑니다.

추가 실마리를 메모하여 추적할 수 있는 실마리를 기억해 둡니다. 이 예시에서는 추가 실마리가 1개뿐입니다(파일에 언급된 모금행사의 재무재표 확인).

이제 카드 처리가 완료되었습니다. 카드를 앞면만 볼 수 있는지 아니면 양면을 다 볼 수 있는지에 따라 카드를 게임판 오른쪽이나 왼쪽에 놓습니다. 즉, 심층 수사를 했다면 게임판 왼쪽에, 하지 않았다면 게임판 오른쪽에 카드를 놓습니다.

알아낸 것과 다음으로 무엇을 할지에 대해 의논합니다.

#336

리치먼드 경찰서

2시간

경찰서에 도착하자 왜 아무도 전화를 받지 않았는지가 분명해졌다. 할로윈 때문이다. 할로윈 이벤트로 거짓으로 강도 사건을 꾸미거나 그 비슷한 뭔가를 한 것이다. 게다가 유치장이 좀비와 뱀파이어 차림을 한 사람들로 넘쳐날 지경이다. 이곳은 혼란의 도가니이다.

하지만 이에 굴하지 않고 머트프 경관을 찾아 사건에 관해 묻는다. 경관은 오래된 파일 몇 개를 뒤집어 끝에 거미줄로 뒤덮인 낡은 수첩 하나를 찾아서는 손을 뺐어 건넨다.

“여기요. 가져가세요. 잘 사용하십시오. 저는 이제 이 일을 하기엔 너무 늙었어요.”

고개를 끄덕여 인사를 하고는 기록을 확인하기 시작한다.

▶ 파일@336 읽기

▶ 토큰 풀에 1개 추가

증거 분석



▶ 모금행사의 재무재표 확인 - #300 - 본부

▶ 안타레스 데이터베이스 검색

게임 중 안타레스 데이터베이스에 있는 자료를 읽으라는 지시를 받게 됩니다.

안타레스 데이터베이스에 로그인한 후 개인 파일이라면 그 사람의 이름을, 그 외의 자료라면 명시된 번호를 입력합니다.

예 1: 사건 용의자인 루퍼트 오웬스에 대해 알게 됩니다. 카드에 '이름@루퍼트오웬스 읽기'라고 적혀 있습니다. 안타레스 데이터베이스 웹사이트에 로그인한 후 '개인 파일'을 선택하고 입력란에 '루퍼트 오웬스'(혹은 '루퍼트오웬스')를 입력합니다. 경찰과 기타 출처에서 수집한 모든 자료로 구성된 해당 인물 파일이 표시될 것입니다.

예 2: 범죄현장에 있었던 이탈리아 식당 주인 토니 루소에 대해 알게 됩니다. #032 카드에 '토니 루소와 대화 - 신문@032 읽기'라고 적혀 있습니다. 안타레스 데이터베이스 웹사이트에 로그인하여 '신문'을 선택한 후 '032'를 입력합니다. 토니 루소의 신문 기록이 표시될 것입니다.

- ▶ '@' 기호를 통해 구체적으로 지시된 경우가 아니라면 절대 수사 중 알아낸 번호나 이름을 안타레스 데이터베이스에 입력하지 마십시오.
- ▶ 안타레스 데이터베이스 접속에는 결코 시간이 소요되지 않습니다.
- ▶ 게임 중 언제든지 원하는 만큼 안타레스 데이터베이스에 접속할 수 있습니다.

더 자세한 내용은 안타레스 데이터베이스 안내서를 참고하십시오.

▶ 신문: 스트레스 수준

취조나 신문 중, 때로는 단순한 대화 중에도 화자의 스트레스 수준을 알 수 있습니다. 스트레스 수준은 다음과 같습니다.

- ▶ LSL - 스트레스 수준 낮음
- ▶ MSL - 스트레스 수준 중간
- ▶ HSL - 스트레스 수준 높음

정교한 안타레스 시스템이 화자의 스트레스 수준을 평가해 두었을 수도 있습니다. 이전 대화 기록을 읽을 때에도 위와 동일한 표기법이 적용됩니다.

스트레스 수준이 높을수록 용의자나 증인이 거짓말을 하거나 정보를 감추거나 그 밖의 이유로 신문에 감정적으로 반응하는 것일 가능성이 높습니다.

예: 용의자 신문을 시작합니다.

"말씀해 주시죠, 오키너 씨. 3월 17일에 어디에 계셨습니까?"

"늘 그렇듯이 직장에 있었습니다(LSL). 그리고 차를 몰고 집에 돌아가는데 타이어 바람이 빠졌어요(HSL). 가장 가까운 자동차 정비소에 가서 차를 고칠 때까지 기다렸습니다(MSL)."

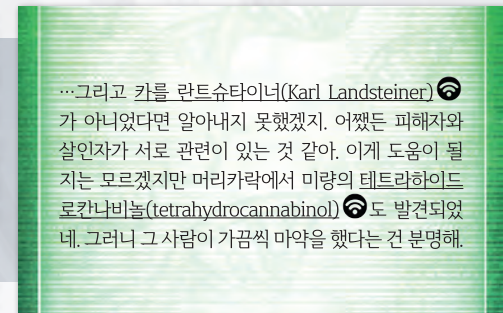
용의자의 답변과 스트레스 수준을 다음과 같이 해석할 수 있을 것입니다. 직장에 있었는지 여부는 확인하기 쉬우며 그에 대해 거짓말을 할 이유는 없으므로 '스트레스 수준 낮음'이 암시하듯이 이는 아마도 사실일 것입니다. 스트레스가 아주 심한 상황이 아니었다면 타이어의 바람이 빠졌다고 해서 매우 감정적인 반응을 보일 가능성은 낮습니다. 이는 '스트레스 수준 높음'이 암시하듯이 거짓말일 수 있습니다. 용의자가 자동차 정비소에 갔을 것 같기는 하지만 그곳에서 머물렀는지 여부나 '스트레스 수준 중간'으로 드러나듯이 감정적으로 반응하는 이유는 알기 어렵습니다. 용의자가 일부 정보를 숨기는 것일 수도 있고 그곳에서 일하는 누군가와 어떤 관계가 있을지도 모릅니다.

▶ 인터넷 검색

게임 중 밑줄이 그어진 문구와 🔍 기호를 발견하게 될 것입니다. 이는 주소, 인용구, 이름, 날짜나 기타 정보로서 인터넷 검색을 통해 더 자세한 내용을 알아낼 수 있습니다. 이러한 단서는 사건을 해결하는 데 꼭 필요하지 않으며 인터넷 검색 없이도 게임을 끝내는 것이 가능합니다. 하지만 해당 주제에 관해 좀 더 자세히 알아보는 것은 사건의 일부 측면과 플롯을 이해하는 데 도움이 될 수 있습니다.

🔍 기호로 표시된 단서를 추적할 때는 위키백과, 구글, 구글 지도 등 찾을 수 있는 모든 자원을 자유롭게 이용할 수 있습니다.

- ▶ 🔍 기호를 통해 구체적으로 지시된 경우가 아니라면 인터넷에서 정보를 검색할 수 없습니다.
- ▶ 일단 지시를 받으면 이후 게임 중 언제든지 원하는 만큼 자주 인터넷에서 해당 주제에 대한 단서를 검색할 수 있습니다.
- ▶ 인터넷 검색에는 결코 시간이 소요되지 않습니다.



예: 검색엔진에 카를 란트슈타이너(Karl Landsteiner)를 입력하여(또는 백과사전 같은 좀 더 전통적인 방식을 이용하여) 그가 현대적 혈액형 분류 체계를 개발한 오스트리아 과학자라는 사실을 알아낼 수 있습니다. 수사 중인 사건에 주요 인물 존재하고 그들의 혈액형 자료를 가지고 있다면 이 주제에 대해 약간 더 조사하는 것이 좋을 것입니다. 그들과 관련하여 뭔가 흥미로운 사실을 알아낼 수 있을지 확인해 보십시오.

그와 별개로 테트라하이드로칸나비놀(tetrahydrocannabinol)을 검색하여 피해자가 대마초 사용자였음을 확인할 수 있습니다. 어쩌면 이 정보가 새로운 이론을 세우는 데 도움이 될 수도 있습니다.

▶ 능력 사용

각 수사관마다 하루에 1번 사용할 수 있는 특수한 능력이 있습니다. 수사관의 능력을 사용하고 나면, 다음 날까지 이 능력을 다시 사용할 수 없다는 사실을 잊지 않도록 수사관 타일 위에 능력 소진 토큰(⊗) 1개를 놓아 표시합니다.

▶ 중요:

- ▶ 수사관은 어느 위치에서든 능력을 사용할 수 있습니다.
- ▶ 미아 로버츠의 능력은 다른 수사관의 능력을 되살리는 것입니다. 미아의 능력도 하루에 1번만 사용 가능합니다.



예: 용의자의 동네에서 실마리를 추적하는 중에 심층 수사 선택지가 있습니다. 심층 수사 내용은 토큰 풀에 있는 신문 스킬 토큰 하나를 사용하여 용의자의 집 근처를 서성이고 있는 마약 중독자를 신문하는 것입니다. 그 사람은 믿을 만한 정보원이 아닐 것 같아 심층 수사를 하지 않기로 결정합니다.

실마리를 처리했지만 심층 수사를 하지 않았으므로 게임판 오른쪽에 놓습니다. 하지만 이후 범인이 가끔씩 대마초를 피운다는 사실을 새로 알아냅니다. 어쩌면 그 마약 중독자가 판매자에 관해 뭔가를 알고 있을지도 모릅니다.

보통은 이미 처리한 카드에 대해 심층 수사를 진행할 수 없습니다. 하지만 운 좋게도 플레이어가 선택한 수사관 중 크리스 스톤이 있었습니다. 크리스의 능력을 이용하면 토큰 풀에 있는 권한 토큰 1개와 적절한 스킬 토큰(이 경우에는 신문 토큰 또는 만능 스킬 토큰)을 사용하여 이미 처리한 실마리 카드에 대해 심층 수사를 할 수 있습니다.

이제 카드 뒷면을 읽을 수 있게 되었습니다. 그 마약 중독자가 뭐라고 말했는지 알아내고 뒷면에 적힌 모든 지시를 따른 후 카드를 게임판 왼쪽에 놓습니다. 이제 이 카드는 양면을 모두 볼 수 있기 때문입니다.

능력을 사용한 후 크리스 수사관 타일에 능력 소진 토큰 1개를 놓아야 합니다.

▶ 보고서 작성

하루에 1번 어느 위치에서든 근무시간 중 1시간을 사용하고 보고서를 작성하여 권한 토큰 1개를 받을 수 있습니다. 보고서를 작성하는 경우, 시간 마커를 1시간 전진시키고 토큰 풀에 ★ 1개를 추가합니다. 초과근무 중에는 보고서를 작성할 수 없습니다. 보고서 작성은 하루에 1번만 할 수 있습니다.



▶ 스킬 토큰

사건을 시작할 때 각 수사관과 자문위원의 스킬 토큰이 수사팀의 토큰 풀에 추가됩니다. 일부 캐릭터는 토큰이 없습니다. 스킬 토큰은 하루가 끝나는 시점에 다시 채워지지 않기 때문에 이 토큰 풀을 한 사건 내내 전체 팀이 사용하게 됩니다. 스킬에는 네 종류가 있습니다.



조사는 오래된 기록과 파일을 뒤지고 사서와 대화하는 능력을 나타냅니다. 또한 여러분의 상식이나 수사에 임하는 철저한 태도를 뜻하기도 합니다.



기술은 최신 기술을 이용하여 정보를 수집하는 능력을 나타내며 여기에는 정부 데이터베이스 검색, 비공개 시스템 해킹, 복잡한 검색 알고리즘 설계 등이 포함됩니다.



신문은 증인과 대화하고 용의자를 취조하며 몸짓과 표정을 읽고 다른 사람에게 도움을 요청하는 등의 능력을 나타냅니다.



통찰은 범죄현장에서 작은 부분을 알아채고 증거를 발견하여 관련성을 찾으며 범 죄를 상상하고 이를 머릿속에서 처리하여 놓친 부분을 찾아내는 능력을 나타냅니다. 이는 매우 작은 부분을 알아채는 것이 중요한 실험실 업무에도 유용합니다.



만능 스킬 토큰은 네 종류 중 아무 스킬 토큰의 대체재로 사용할 수 있습니다.

▶ 권한 토큰



권한 토큰은 여러분의 수사팀이 안타레스에서 얼마나 높은 평가를 받는지를 나타냅니다. 각 사건마다 수사팀은 토큰 풀에 정해진 수의 권한 토큰(사건 소개에 명시)을 가진 상태로 사건을 시작합니다. 수사관은 토큰 풀에 있는 권한 토큰을 사용하여 능력을 사용할 수 있습니다.

게임 중 수사를 진행하는 과정에서 추가로 권한 토큰을 얻을 수도 있습니다. 게임 중 권한 토큰을 받는 것은 수사가 올바른 방향으로 가고 있다는 좋은 신호입니다.

또한 권한 토큰을 가지고 있다면 상사와 동료들 설득하여 다양한 방식으로 수사팀을 돕게 할 수 있습니다. 예를 들어 일부 실마리 카드는 무언가를 달성하기 위해(예: 체포영장 획득) 토큰 풀에 있는 권한 토큰을 버릴 것을 요구합니다.

▶ 중요:

- ▶ 수사팀은 하루 중 1시간을 사용하여 '보고서 작성' 액션을 수행함으로써 토큰 풀에 권한 토큰 1개를 추가할 수 있습니다.
- ▶ 실마리 추적을 위해 권한 토큰을 사용해야 하는 경우도 있습니다.
- ▶ 게임에 있는 토큰보다 많은 토큰을 토큰 풀에 가질 수는 없습니다. 이용 가능한 토큰보다 많은 토큰을 추가하라는 지시를 받았다면 가능한만큼만 추가하십시오.



실험실

테스트플레이 팀

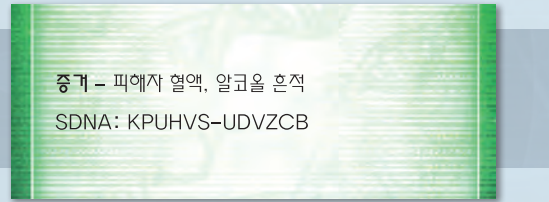
권한 토큰은 사건의 특정 부분에서 결정적으로 작용할 수 있으므로 토큰 풀에 남은 권한 토큰의 개수를 주의 깊게 살피십시오.

▶ 증거 대조

증거값과 마주친 경우, ANTARESDATABASE.COM에 접속하여 '증거값' 메뉴를 클릭한 후 입력란에 12자(대소문자 구분)로 구성된 증거값을 입력합니다. 시스템이 증거값 유형을 자동으로 인식하여 간단한 설명을 추가할 것입니다. 해당 증거값과 관련된 사항(예: #108 카드의 칼에 묻은 지문) 등 원하는 설명을 직접 추가할 수도 있습니다.

게임 중 언제든지 시스템에 입력된 모든 증거값에 접근할 수 있습니다. 증거값은 지문(SD), DNA(SDNA), 물질(SM) 세 가지 유형으로 나뉘며 이는 검사가 완료된 지문, 혈액, 모발, 흙을 비롯한 다양한 종류의 증거를 나타냅니다.

안타레스 데이터베이스에서는 증거와 여러 요주의 인물 및 다른 증거를 대조할 수 있는데, 이를 통해 유용한 자료를 얻거나 체포의 근거를 확보할 수도 있습니다.



예: 실험실에서 증거를 검사하거나 다른 곳에서 검사 결과를 발견한 경우, 그 결과에 증거값이 포함되어 있는 경우가 많으며 이 증거값은 안타레스 데이터베이스에 입력해야 합니다. 안타레스 데이터베이스에서 이를 수집된 다른 증거와 대조하여 새로운 정보(예: 용의자의 신원 관련 정보)를 알려주기도 합니다. 대조 결과가 사건에서 중요한 의미가 있다면 추가 점수를 얻게 되며 이는 여러분의 최종 점수에 자동으로 합산될 것입니다.

▶ 중요:

- ▶ 증거값의 12자 모두가 일치하는 경우는 없습니다.
- ▶ 'x'자는 불완전한 증거값을 뜻합니다.
- ▶ 안타레스 데이터베이스는 증거값을 대조하여 일치하는 항목을 찾도록 돕습니다.
- ▶ 마주친 증거값을 안타레스 데이터베이스에 입력하는 것은 의무사항입니다.

▶ 게임 저장

사건을 끝마친 후에는 수사 중 얻은 카드 중 양면을 다 볼 수 있는 카드와 앞면만 볼 수 있는 카드가 무엇인지를 적어 둡니다. 그리고 해당 카드 전체를 트레이 속 정해진 자리에 놓습니다. 향후 모든 사건에서 이 카드를 볼 수 있습니다. 하지만 이는 참고용 기록 역할을 할 뿐이며 액션용으로 사용할 수는 없습니다. 끝마친 사건의 나머지 카드는 게임에서 더 이상 이용할 수 없습니다.

게임 중 적어 둔 메모도 모두 보관해야 합니다. <디텍티브>는 각 사건의 인물, 장소, 단서, 플롯이 연결되어 하나의 큰 이야기를 구성하는 캠페인 게임입니다.



테스트플레이 팁

사건 종료 후 약간의 시간을 투자하여 특히 중요한 사실과 이름, 게임 중 세운 가설을 요약해 두는 것이 좋습니다. 이는 며칠 또는 몇 주 뒤 게임을 이어서 진행할 때 큰 도움이 될 것입니다. 이전 플롯과 주요 인물, 단서에 대한 흐릿한 기억만을 가지고 다음 사건에 접근하는 것은 패배를 향한 지름길입니다.

▶ 수사관

<디텍티브>는 1~5명이 즐길 수 있는 게임이며 플레이어 각자가 자신이 맡을 수사관 1명씩을 선택해야 합니다. 캐릭터의 주된 특징은 능력과 스킬입니다. 스킬은 사건 시작 시 토큰 풀에 추가됩니다. 능력을 이용하면 권한 토큰을 얻거나 사용할 수 있으며 이를 이용해 기본 규칙에 없는 새로운 액션을 수행할 수 있습니다. 모든 능력은 하루에 1번만 사용 가능합니다. 능력을 사용한 후에는 이를 기억하기 위해 캐릭터 타일 위에 **⊗** 1개를 놓습니다. 새로운 하루가 시작되면 모든 캐릭터 타일에서 **⊗**을 전부 제거합니다.

기본 게임에는 5명의 수사관 캐릭터가 있습니다.



▶ 잭 콜먼, 전직 경찰

수사팀이 '보고서 작성' 액션을 수행할 때 토큰 풀에 **★** 1개가 아닌 2개를 추가합니다. 보고서 작성은 하루에 1번만 가능하다는 사실을 잊지 마십시오.



▶ 크리스 스톤, 전직 사실탐정

토큰 풀의 **★** 1개와 적절한 스킬 토큰을 사용하여 이미 처리되어 게임판 오른쪽에 보관된 실마리 카드에 대한 심층 수사를 수행합니다. 때로는 새로운 사실이 발견되면서 쓸모없어 보였던 실마리에 대한 생각이 바뀌기도 합니다.



▶ 벤 해리스, 전직 FBI 분석가

토큰 풀의 **★** 2개를 사용하여 토큰 풀에 **⊕** 토큰 1개를 추가합니다.



▶ 줄리아 제이컵스, 전직 탐사보도 기자

토큰 풀의 **★** 1개를 사용하여 토큰 풀에 있는 스킬 토큰 1개(종류 무관)를 **⊖** 토큰 1개로 바꿉니다.

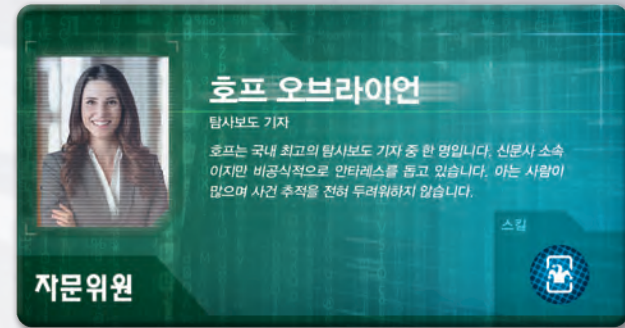


▶ 미아 로버츠, 전직 심리학자

토큰 풀의 **★** 1개를 사용하여 다른 수사관의 **⊗** 토큰을 제거합니다.

▶ 자문위원

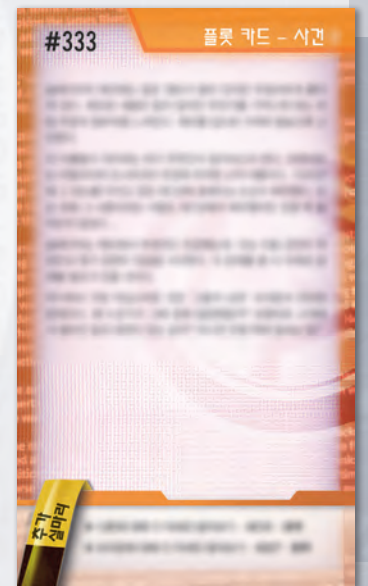
플레이어 수에 따라 자문위원 0~4명으로부터 지원을 받게 됩니다. 사건이 시작될 때 자문위원이 제공하는 스킬 토큰을 모두 모아 토큰 풀에 추가합니다.



▶ 플롯 카드

플롯 카드는 현재 해결 중인 특정 사건과는 관련이 없으나 캠페인 중심 플롯과 관련된 실마리를 나타냅니다. 중심 플롯과 관련된 실마리를 발견한 경우, 특정 번호 플롯 카드를 특정 번호 사건에 추가하라는 지시를 받게 될 것입니다. 이 정보는 현재의 수사에는 별로 도움이 되지 않겠지만 전체 캠페인과 관련하여 영향을 미칠 수 있습니다.

플롯 카드를 미래 사건에 추가하라는 지시를 받았다면, 해당 플롯 카드를 가져와 읽지 않고 해당 사건 전용 지퍼백에 추가합니다(상자 안에 사건 II~V를 위한 지퍼백이 들어 있습니다).



▶ 중요:

- ▶ 플롯 카드를 가져온 후 읽지 마십시오. 해당 사건이 시작될 때까지 기다려야 합니다.
- ▶ 플롯 카드는 현재 사건에서 잘못된 방향으로 가고 있다는 의미인 경우가 많습니다. 하지만 이는 캠페인의 중심 플롯을 파헤치는 데 한발 다가갔다는 좋은 신호이기도 합니다.

▶ 게임 종료와 점수 계산

매 사건마다 수사를 완료해야 할 기간이 정해져 있습니다(예: 3일). 사건은 마지막 날 4:00 PM(또는 초과근무를 하기로 한 경우 그보다 늦은 시간)에 종료됩니다. 마지막 날 근무를 마치고 하루를 마무리하고 나면 안타레스 데이터베이스에 로그인하여 메뉴에서 '최종 보고서'를 선택합니다. 그러면 전체 사건을 설명하는 가상 보고서를 작성하게 됩니다. 보고서는 두 부분으로 나뉘며 1부에서는 사건의 목표와 관련한 주요 질문에 답해야 합니다. 2부에는 중심 플롯과 관련한 추가 질문이 포함되어 있습니다. 여러분은 함께 의논하여 각 질문에 어떻게 답할지 결정해야 합니다.

질문에 대한 답은 수사 중 또는 수사 후 여러분이 한 추리에서 나옵니다. 특정 카드에 질문에 대한 답이 나와 있는 것이 아니라 추리를 통해 답을 밝혀야 합니다.

각 사건마다 승리하기 위해 얻어야 하는 점수가 정해져 있습니다.

- ▶ 주요 질문은 배점이 높습니다.
- ▶ 추가 질문은 배점이 낮습니다.
- ▶ 안타레스 데이터베이스에 입력한 증거 중 일치하는 증거 하나마다 자동으로 추가 점수를 얻게 됩니다(추가 질문보다 배점이 높지만 주요 질문보다는 낮습니다).
- ▶ 모인 스트레스 토큰의 개수를 입력합니다. 🔄 1개당 1점을 잃습니다.

보고서 작성이 완료되면 안타레스 데이터베이스에서 자동으로 최종 점수를 계산하여 사건 승리 여부를 알려줄 것입니다. 승리했다면 잘 하셨습니다. 훌륭하게 해내신 것을 축하드립니다!

패배했다면 해당 사건에 다시 도전할 수도 있고 다음 사건으로 넘어갈 수도 있습니다. 사건에 다시 도전하려면 실마리 카드를 원래 상태로 다시 정리합니다. 다음 사건을 진행하려면 사용하지 않은 실마리 카드는 모두 상자 안에 되돌려 놓고 사건 중 획득한 실마리 카드는 모두 트레이 속 정해진 자리에 놓습니다. 어떤 경우든 토큰 풀은 모두 버리고 4쪽에 있는 '사건 준비' 부분에 설명된 대로 새로 토큰 풀을 만듭니다.

▶ 중요:

- ▶ 획득하지 못한 실마리 카드는 해당 사건이 끝난 후에도 읽을 수 없습니다.
- ▶ 모르는 답은 각각 0점입니다.
- ▶ 틀린 답은 각각 -1점입니다.
- ▶ 각 사건별 최대 점수를 얻는 것은 거의 불가능합니다(예를 들어 일부 사건에서는 초과근무 시간을 사용해야 할 것입니다).

▶ 만든 사람들

게임 디자인: Ignacy Trzewiczek

게임 스토리: Przemysław Rymer, Jakub "Dragon" Łapot

그래픽 디자인: Ewa Kistorz, Rafał Szyma, Aga Jakimiec

제작 책임자: Grzegorz Polewka

한국어판 총괄: 현동섭 | 번역: 최민휘 | 편집: 성유정 | 교정: 김남광

Portal Games의 허가 없이 게임 규칙, 구성물, 일러스트를 복제하거나 발간하는 것은 금지되어 있습니다.

<디텍티브>는 CMON과의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

이 게임에서 묘사된 이야기와 이름, 인물, 사건은 모두 허구입니다. 실제 인물(살아 있는 인물 또는 고인) 또는 제품과의 동일시는 전혀 의도되지 않았으며 이를 암시로 받아들여서는 안 됩니다.

다음 분들에게 특별한 감사 인사를 드립니다. Merry, Marek, Damian, Zara, Aaron Downing, Łukasz Piechaczek, Eric W. Martin, Iwona, Chevee Dodd

멋진 게임을 완성하는 데 도움을 준 다음 테스터 분들에게도 감사 인사를 전합니다. Merry, Młody, Michał, Walec, Andy, Daria, Olga, Ewa, Aga, Mirek, Rafał, Basia, Bernadetta, Marek, Marcin, Andrzej, Pako, Greg, Asia, Darek, Natalia, Piotr, Adam, Olaf, Lesiu, Pusia, Uzu, Kamil, Ania, Ala, Tomek, Paxu, Zbyszek, Grzesiek, Gloomy, Jagódka, Eryk, Piechu, Agnieszka, Angelika, Dominik, Aleksandra, Dawid, Damian, Axel, Łasica, Szczuras, Olo, Michał and Ela, Mysza, Marta, Magda and Marek, Tony, Brian

※ 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면
다이브다이스(www.divedice.com)에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com

www.akongdakong.co.kr



© 2020 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15. 44-100 Gliwice,
Poland. All rights reserved.



리치먼드 경찰서

▶ 플레이어의 역할

이 게임에서 각자가 맡을 캐릭터를 선택하는 것 외에도 플레이어 모두가 게임 속 역할과 책임을 맡는 것을 추천합니다. 테스트플레이 중 확인한 바에 의하면, 다음 역할을 통해 게임 몰입도를 높이고 즐겁게 게임을 플레이할 수 있습니다.

▶ 메모 담당자

“종이가 한 장 더 필요해. 아니 더 큰 종이로...”

메모 담당자는 메모를 하고 마인드맵을 그려 정보를 서로 연결하는 일을 맡습니다. 수사가 진행되면서 기존 정보의 의미가 좀더 명확하게 드러나기 시작하면 메모 담당자가 기존 실마리를 바탕으로 새로운 증거를 검증하고 확인합니다.

▶ 기술 담당자

“데이터베이스에서 확인해 보자...”

기술 담당자는 텍스트에 와이파이 기호가 있을 때 인터넷을 검색하는 일을 맡습니다. 또한 안타레스 데이터베이스 계정을 만들어 로그인한 후 데이터베이스 항목을 열어 수집한 증거값을 입력합니다.

▶ 카드 관리자

“203번 카드에 있었던 것 같은데, 그 남자가 녹색 자동차에 대해 뭔가 말했잖아. 확인해 볼게...”

카드 관리자는 모든 실마리 카드를 잘 정리해 두고 카드를 훑어보면서 내용을 이중, 삼중으로 확인하는 일을 맡습니다. 수사팀에서 처리 완료한 실마리 카드가 무엇이고 아직 이용 가능한 추가 실마리가 무엇인지를 기록해 둡니다. 어떤 카드에서 심층 수사를 진행했고 어떤 카드가 앞면만 볼 수 있는 카드인지도 알고 있어야 합니다.

▶ 내레이터

“9시 15분에 실험실에 도착해 주차할 자리를 찾은 후 서둘러 건물 안으로 들어갔다...”

내레이터는 멋진 이야기를 만드는 일을 맡습니다. 모든 카드를 큰 소리로 읽고 인물을 연기하며 모든 실마리 카드에 분위기를 더해 게임을 제대로 즐길 수 있게 돕습니다.

▶ 사실 확인 담당자

“그건 불가능해. 여기에 적어 뒀는데 그 사람은 1954년에 태어났어. 그 시점에는 6살이었을 거야. 우리가 찾는 사람이 아니야...”

사실 검증 담당자는 캠페인 전체에 흩어져 있는 세부사항을 맡습니다. 혈액형, 날짜, 주소, 이름, 혈연 관계 등 이 게임은 자료로 가득 찬 거대한 캠페인입니다. 이 모두를 기록하고 연대표에 날짜를 표시하며 누가 빨강 머리인지 알아 두고 용의자가 키 큰 금발이었다고 지적하는 일을 하는 것입니다.

▶ 모두가 참여하도록 유도

모든 협력게임이 그렇듯이, 플레이어 중 한 명이 주도권을 쥐고 일부의 생각이 플레이어 전체의 생각인 것처럼 게임을 진행하고자 할 수도 있습니다. 그보다는 모든 수사관이 게임에 적극적으로 참여하여 각자 자신의 생각을 제시하는 편이 더 좋습니다. 여러분은 이를 통해 어떤 실마리를 추적할지 함께 결정할 수 있습니다. 이 게임은 물론 범죄에 대한 가장 그럴싸한 해답을 찾는 게임이지만 함께 의논하고 토론하는 게임이기도 합니다. 한 플레이어가 전체 그룹 위에 군림한다면, 이는 게임의 기본 정신에 위배되는 것일 뿐만 아니라 수사팀을 잘못된 방향으로 이끌어 엉뚱한 용의자를 체포하고 게임에서 패배하는 결과를 낳을 수도 있습니다. 모두가 목소리를 내게 하십시오. 서로의 생각을 존중하며 모든 의견에 대해 토론하십시오.



안타레스 본부: 수사관 사무실