차례

3~8명 · 11세 이상 · 카드 38장 · 목표 점수 8점

1. **게임 준비** 2
   카드 구성 · 시작 묶음 · 나눠 갖기

2. **한 장 내고, 정체가 바뀐다** 3
   내 차례 · 정체의 이동 · 네 바퀴

3. **카드를 주고받는 방법** 4
   풍문 · 밀서 · 바꿔치기 · 연막 · 밀거래

4. **찾고, 숨고, 편이 되고** 5
   헌터 · 둔갑 · 친구 · 심문 · 사역견

5. **다섯 몬스터의 비밀** 6
   타마모 · 텐구 · 오니 · 설녀 · 네코마타

6. **라운드를 마치면** 7
   팀별 점수 · 8점 목표 · 다음 라운드

이번 게임은 8점 목표!

라운드 점수를 모두 받은 뒤, 누군가 8점 이상이면 종료해요.
총점이 가장 높은 사람이 승리! 최고점이 같으면 함께 이겨요.

점수 토큰 40개

1점 20개 · 2점 15개 · 5점 5개







게임 준비

38장으로 만드는, 정체가 움직이는 동네 추리 게임

1. 카드를 나눠 보세요

빨강은 몬스터, 파랑은 헌터.
주황은 친구, 초록은 일반 카드예요.
보라는 사역견. 점수 토큰도 준비해요.



몬스터	헌터	친구	일반	특수
5장	5장	2장	25장	1장

카드 38장 · 점수 토큰 40개

2. 시작 묶음은 4장

몬스터와 헌터를 무작위로 1장씩.
수배서 1장과 둔갑 1장을 더해요.
어떤 몬스터·헌터인지 보지 마세요.
남은 몬스터 4장은 따로 치워요.



무작위 · 무작위 · 수배서 · 둔갑

3. 한 사람에게 4장씩

몬스터를 뺀 나머지 카드에서
(인원수 - 1) × 4장을 더 뽑아요.
시작 묶음과 함께 섞어 나눠요.
남는 카드는 보충 더미가 돼요.

4명이라면 4 + 12 = 16장



4장 · 4장 · 4장 · 4장

4. 수배서를 내려놓으세요

수배서를 가진 사람이
먼저 내려놓으면 출발!
그다음은 시계 방향이에요.
수배서를 내는 것도 한 차례예요.

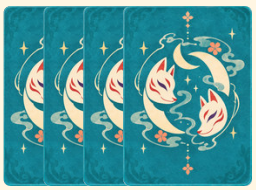


한 장 내고, 정체가 바뀐다

몬스터를 가진 사람은 숨고, 나머지는 그 사람을 찾아요.

1. 내 차례는 간단해요

손에서 카드 1장을 내고
그 카드의 효과를 처리해요.
끝나면 다음 사람의 차례!
매번 새 카드를 뽑지는 않아요.



고르기



내기 → 효과

2. 정체는 카드를 따라가요

몬스터를 건네면 상대가 몬스터!
내게 넘어오면 내가 몬스터예요.
친구 카드를 이미 쓴 사람은
이번 라운드 내내 몬스터 편이에요.



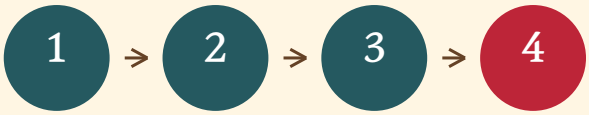
나



상대

3. 총 네 바퀴를 돌아요

모두 한 번씩 차례를 마치면 1바퀴.
첫 바퀴에는 헌터를 못 써요.
네 번째 바퀴에는 몬스터를
내 차례에 공개해 승리할 수 있어요.



헌터 금지 — 몬스터 공개

몬스터별 능력은 6쪽을 보세요.

4. 잡거나, 먼저 공개하거나

몬스터를 잡거나 버리게 하면
즉시 마을 팀 승리예요.
몬스터가 조건에 맞게 공개되면
즉시 몬스터 팀이 이겨요.



잡기



공개하기

카드를 주고받는 방법

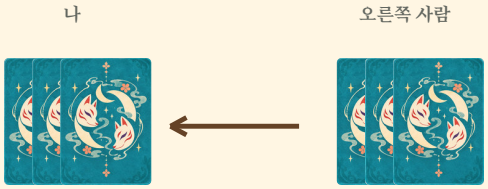
이동 카드 5종 · 카드의 주인이 바뀌면 추리도 다시 시작!



풍문

모두 오른쪽 사람에게서
무작위 1장씩 뽑아요.

네 번째 바퀴에는 아무 효과가 없다.



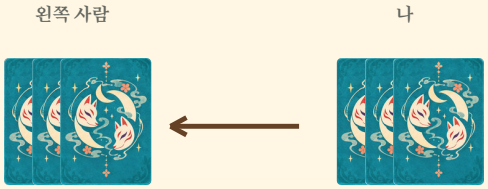
오른쪽 → 나



밀서

모두 내 손에서 고른 1장을
왼쪽 사람에게 넘겨요.

네 번째 바퀴에는 아무 효과가 없다.



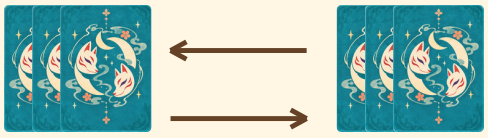
나 → 왼쪽



바꿔치기

상대에게서 무작위 1장을 뽑고,
원하는 1장을 골라 돌려줘요.

방금 뽑은 카드를 돌려줘도 돼요.



뽑기 → 골라 돌려주기



연막

나도 포함해 각자 고른 1장씩.
모두 모아 섞고 1장씩 받아요.

네 번째 바퀴에는 아무 효과가 없다.



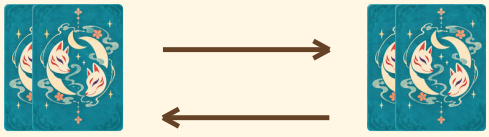
모으기 → 섞기 → 받기



밀거래

내가 1장 또는 2장을 골라요.
상대도 같은 장수를 골라 바꿔요.

네 번째 바퀴에는 아무 효과가 없다.



내 선택 ↔ 상대의 선택

풍문은 뽑을 카드, 밀서는 줄 카드를 먼저 정하고 한 번에 옮겨요.

찾고, 숨고, 편이 되고

헌터는 모두 같은 효과 · 친구는 사용한 사람의 소속을 바꿔요.



헌터 5종 · 같은 사냥

상대 한 사람을 지목해요.
몬스터 카드가 있다면 버리게 해요.

첫 바퀴 사용 불가





둔갑 · 손에 있을 때 효과

손에 있으면 헌터를 막아요. 둔갑 카드는 보여주지 않아도 돼요.
몬스터가 있다고 밝힐 필요도 없어요.

내려놓으면 효과가 사라져요.





친구 2종 · 몬스터 편

상대는 헌터 1장을 버리고 1장을 뽑아요.
나는 성공 여부와 관계없이 몬스터 편!

헌터가 없다면 버리기·보충 모두 없음.





심문 · 모두 확인

상대 한 사람의 손패 전체를
나 혼자만 확인해요.

본 카드는 그대로 돌려줘요.





사역견 · 한 장 버리고 받기

손패가 있는 다른 사람에게 이 카드를 줘요.
상대는 자기 카드 1장을 골라 공개해 버리고,
사역견을 손패로 받아요.

몬스터를 버리면 즉시 몬스터 팀 패배.



친구 카드는 쓴 사람 앞에 공개해 두세요. 몬스터가 이동해도 소속은 유지돼요.
행인은 효과가 없어요. 수배서는 2쪽의 준비 순서에 사용해요.

다섯 몬스터의 비밀

공통: 네 번째 바퀴에 내 차례가 오면 공개해서 승리할 수 있어요.



타마모

마지막 한 장의 여우

손에 타마모 1장만 남았다면 헌터에게 잡히지 않아요.

둔갑이 없어도 이 조건에서는 안전해요.



텐구

사냥이 두 번 지나가면

이번 라운드에 헌터 카드가 2장 사용됐다면,
내 차례에 일찍 공개해 승리할 수 있어요.

친구 효과로 버려진 헌터는 사용 횟수에 세지 않아요.



오니

평범한 이웃 둘의 빈자리

행인 카드가 2장 사용됐다면,
내 차례에 일찍 공개해 승리할 수 있어요.

사역견으로 버려진 행인은 사용 횟수에 세지 않아요.



설녀

첫 사냥을 가리는 서리

이번 라운드에서 첫 번째로 사용된 헌터를 피할 수 있어요.

나를 겨냥한 첫 헌터가 아니라, 전체에서 첫 번째예요.



네코마타

승리하면 한 점 더

이 몬스터로 승리하면 2점 대신 3점을 받아요.

다른 몬스터의 기본 승리 점수는 2점이에요.

라운드를 마치면

점수를 적고, 모든 카드를 다시 모아 다음 라운드를 준비해요.

1. 몬스터 팀이 이겼다면

승리한 몬스터 보유자는 2점.
친구를 사용한 사람도 각각 2점.
네코마타 승리만 3점이에요.
나머지는 점수를 받지 못해요.



2점



2점

몬스터 + 친구

2. 마을 팀이 이겼다면

잡거나 버리게 한 사람은 2점.
그 외 마을 팀은 각각 1점.
몬스터 보유자와 친구 사용자는
점수를 받지 못해요.



2점



1점

잡은 사람 / 다른 마을 팀

헷갈릴 때는 이렇게

친구 카드를 사용한 사람이 헌터나 사역견으로 몬스터를 탈락시켰다면?
몬스터·친구를 뺀 나머지만 각각 1점.
친구를 두 번 사용했다면? 친구 점수는 한 번만 받아요.
친구 사용자가 몬스터도 가졌다면? 몬스터 점수만 받아요.

8점이면 게임 종료!

이번 라운드 점수를 모두 받은 뒤,
누군가 8점 이상이면 총점 1등 승리!
최고점이 같으면 함께 승리해요.
모두 8점 미만이면 다시 준비해요.



5 + 2 + 1 = 8점