



**도망자**는 빠르게 플레이 할 수 있는 2인용 게임입니다. 두 명의 플레이어가 수사관과 도망자가 되어 쫓고 쫓깁니다. 게임은 43장의 은신처 카드를 주로 사용하며 도망자 플레이어는 자신의 차례에 은신처 카드를 놓으며 탈출을 시도하고, 수사관은 뒤집혀 놓인 은신처 카드를 밝혀 냅니다.

만약 도망자가 42번 은신처 카드를 내려 놓으면 탈출에 성공하며 승리합니다. 한편 수사관이 도망자가 탈출하기 전 비공개로 놓인 은신처 카드를 모두 밝혀내면 도망자를 체포하면서 승리합니다.

## 구성품



## 은신처 카드

은신처 카드에는 은신처 숫자(0~42)와 도주 아이콘(발자국)이 있습니다. 도주 아이콘의 경우 홀수 은신처에는 1개, 짝수 은신처에는 2개가 표시되어 있습니다.

도망자는 이 은신처 카드를 놓으면서 탈출을 시도하되, 일부 은신처 카드를 도약 용도로 사용하기도 합니다. 수사관은 자신이 뽑은 은신처 카드들의 숫자를 확인하면서 테이블에 비공개로 놓인 은신처 카드들을 밝혀냅니다. 0부터 42까지 1장씩 밖에 없기 때문에, 수사관 노트에 표시를 하면서 추리할 수 있습니다.

## 이벤트 카드 / 이벤트 발동 카드

이 카드들은 추가 규칙 용도로 사용합니다. 각 이벤트 카드는 도망자, 혹은 수사관, 혹은 카드를 뽑은 이에게 유리한 행동들이 명시되어 있습니다. 이벤트 발동 카드 6장은 동일한 형태이며 필요로 하는 규칙에서 사용됩니다. 기본 게임 플레이시에는 이 카드들을 사용하지 않습니다. 이벤트 / 이벤트 발동 카드 사용에 대해서는 규칙서 10페이지를 참조하세요.

## 게임 준비

누가 도망자가 될지, 누가 수사관이 될지 결정합니다.

은신처 카드 0을 테이블 위에 앞면이 보이게 놓습니다. 이 카드가 도망자의 시작 지점입니다. 나머지 카드를 숫자에 따라 4~14, 15~28, 29~41 이렇게 3개의 더미로 분류합니다. 각 더미를 잘 섞은 뒤 은신처 보드의 해당 자리에 뒷면이 보이도록 놓습니다.

도망자는 시작 카드인 1, 2, 3, 42 카드를 손에 듭니다.

그리고나서 해당 은신처 덱에서 다음 만큼의 카드를 무작위로 뽑습니다.

1번 덱(4~14) 에서 : 3장

2번 덱(15~28) 에서 : 2장

따라서 도망자의 초기 카드는 모두 9장이 됩니다.

수사관은 초기 카드가 없습니다. 대신 수사관 노트와 펜을 손에 듭니다.

필요하다면 도망자와 수사관은 각자의 참조 카드를 가집니다.



## 게임 진행

도망자와 수사관 플레이어는 한 차례에 자신의 행동을 한 번 하고 상대방에게 차례가 넘어 갑니다. 도망자는 자신의 차례에 새로운 은신처 카드를 놓고 탈출을 시도합니다. 수사관은 자신의 차례에 뒷면이 보이게 놓인 도망자의 은신처 카드를 밝혀서 탈출을 막습니다.

게임이 시작되면 다음과 같이 각각 첫 번째 차례를 진행합니다. 도망자가 먼저 시작합니다.

### 1) 도망자의 첫 번째 차례 :

도망자는 1장 혹은 2장의 은신처 카드를 내려 놓습니다.

### 2) 수사관의 첫 번째 차례 :

수사관은 2장의 카드를 뽑습니다.

3개의 덱 중 어느 곳에서 뽑아도 되고, 한 덱에서 2장의 카드를 뽑아도 됩니다.

그리고 1개, 혹은 그 이상의 은신처 수사를 시도할 수 있습니다.

1)과 2)가 끝나면 이후부터는 다음과 같이 진행합니다.

### 이후 도망자의 차례 :

도망자는 아무 덱에서나 1장의 카드를 뽑습니다.

그리고 새로운 은신처 카드 1장을 내려 놓거나, (내려 놓지 않고) 패스합니다.

### 이후 수사관의 차례 :

수사관은 아무 덱에서나 1장의 카드를 뽑습니다.

그리고 1개, 혹은 그 이상의 은신처 수사를 시도할 수 있습니다.

이렇게 진행하면서 누군가 승리할 때까지 진행합니다.

도망자는 42 은신처 카드를 내려 놓으면 승리합니다. 만약 조건이 될 경우 '마지막 추적'까지 피해야 승리합니다. (규칙서 7페이지)

수사관은 테이블 위에 있는 모든 은신처 카드를 공개하면 승리합니다.

은신처 카드들은 게임 중, 혹은 '마지막 추적'때 공개될 수 있습니다.

## 도망자의 행동

### 새로운 은신처 카드 1장 놓기

도망자는 바로 전 차례에 놓은 은신처 카드 바로 옆에 새로운 은신처 카드 1장을 뒷면이 보이게 놓습니다. 도망자는 게임 중 아무 때나 자신이 이미 놓은 은신처 카드들을 (자신 만) 볼 수 있습니다.

### 은신처 카드를 놓을 때의 규칙

은신처 카드의 숫자는 바로 전에 놓은 은신처 카드의 숫자보다 3 이내로 커야 합니다. 전에 놓은 카드보다 작은 숫자는 내려놓을 수 없습니다.

예를 들어 이전에 놓은 카드가 4였다면, 도망자가 다음에 놓을 수 있는 카드는 5나 6이나 7밖에 없습니다. 3이나 15는 놓을 수 없습니다.

### 도약 카드 사용

도망자는 3 이내로 제한된 카드 숫자의 범위를 '도약'을 사용해서 늘릴 수 있습니다. 이때 한 장, 혹은 그 이상의 다른 은신처 카드를 도약 용도로 사용합니다. 도약 용도로 사용하는 은신처 카드를 편의상 '도약 카드'라고 합니다.

도약 카드는 해당 은신처 카드의 아래쪽에 뒷면이 보이도록 놓습니다. 은신처 카드와 이 은신처 카드에 사용하는 도약 카드들은 구분되게 놓습니다. 은신처마다 사용한 도약 카드가 몇 장인지 수사관이 알 수 있도록 살짝 겹쳐서 놓습니다.

사용한 도약 카드에 있는 도주 아이콘(발자국) 1개당 가능한 숫자 범위가 1씩 더 늘어납니다. 따라서 사용한 모든 도약 카드에 있는 도주 아이콘 수만큼 숫자 범위가 3에서 더 추가 됩니다.

도망자는 필요한 수 이상으로 도약 카드를 놓을 수 있습니다. (심지어 필요가 없아해도 놓을 수 있습니다.)



예를 들어, 이전에 놓은 은신처 카드가 4라면, 다음에 도망자가 놓을 수 있는 카드는 5,6,7입니다. 만약 도망자가 10을 다음 카드로 놓고 싶다면, 도주 아이콘이 적어도 3개 가 필요합니다. (10이 7보다 3이 크므로)

## 패스

도망자는 자신의 차례에 카드를 놓을 수 없거나, 놓지 않기를 원하면 패스할 수 있습니다. 이로서 더 많은 카드를 확보할 수 있지만, 그만큼 수사관에게 잡힐 위험도 커집니다.

## 수사관의 행동

### 1개 은신처의 수사 시도

수사관은 1부터 41까지의 숫자 하나를 말해서 은신처 수사를 시도할 수 있습니다. 만약 수사관이 말한 숫자가 뒤집힌 은신처 카드 중 하나에 있다면 도망자는 반드시 그 카드를 앞면이 보이게 놓고, 그 밑에 있는 모든 도약 카드들도 공개합니다.

수사관은 숫자를 말할 때, 특정 카드를 지목하면서 말할 필요는 없습니다. 하지만 수사 시도는 오로지 은신처 카드에만 할 수 있습니다. 도약 카드에는 수사 시도를 할 수 없습니다. (다시 말해 수사관이 말한 숫자가 도약 카드에 있다면, 도망자는 이를 밝힐 필요가 없습니다.)

## 1개 이상의 은신처 수사 시도

수사관은 1개 대신 여러 개의 숫자를 말해서 수사 시도를 할 수도 있습니다.

만약 수사관이 말한 '모든 숫자'가 현재 은신처에 있다면, 도망자는 그 모든 은신처 카드들 및 그 밑에 있는 모든 도약 카드들을 앞면이 보이게 놓습니다.

만약 수사관이 말한 모든 숫자 중 '하나라도' 현재 은신처에 없다면, 도망자는 어떤 카드도 공개하지 않습니다. (숫자들 중 몇개가 맞았다 해도 공개하지 않습니다. 다시말해 여러 숫자를 말했다면 '모두' 맞췄을 때만 공개합니다.)

수사관은 숫자를 말할 때, 특정 카드를 지목하면서 말할 필요는 없습니다. 하지만 수사 시도는 오로지 은신처 카드에만 할 수 있습니다. 도약 카드에는 수사 시도를 할 수 없습니다. (다시 말해 수사관이 말한 숫자가 도약 카드에 있다면, 도망자는 이를 밝힐 필요가 없습니다.)

## 마지막 추적

수사관은 도망자를 잡기 위한 마지막 추적을 시도할 수 있습니다. 이는 일반적인 차례와 다르게 진행됩니다.

마지막 추적은 다음 상황이 모두 만족할 때 발생합니다.

- 1) 도망자가 42 카드를 놓았을때
- 2) 공개된 카드 중 29보다 높은 카드가 없을때

마지막 추적은 다음과 같이 진행됩니다.

우선 수사관은 1개 은신처의 수사 시도를 합니다. (일반적인 수사 시도처럼)

만약 이 시도가 성공해서 해당 은신처가 공개되면, 수사관은 추가로 1개 은신처의 수사 시도를 할 수 있습니다. 이 시도 역시 성공했다면 역시 해당 은신처가 공개되고 계속 이런 식으로 진행됩니다. 이 결과로 모든 은신처 카드가 공개되면 수사관이 승리합니다! (42 카드 아래에 도약 카드가 있다면 이들은 공개되지 않아도 됩니다.)

만약 마지막 추적 도중 한 번이라도 수사 시도가 실패하면 도망자는 탈출에 성공하여 게임에서 승리합니다!

## 승리를 위한 팁

### 도망자라면?

매번 은신처 카드를 놓을 필요는 없습니다. 필요하다면 패스를 하고 카드를 더 모을 수도 있습니다.

첫 번째 은신처 카드를 놓을때 부터 도약 카드를 사용하는 것도 하나의 방법입니다.

도주를 자주하면 사용할 수 있는 카드가 점점 적어져서, 좋은 카드가 나오기까지 행동이 제한될 수 있습니다.

필요하지 않은 도약 카드를 사용해서 수사관을 혼란하게 할 수도 있습니다. 하지만 그만큼 카드 소모가 심해집니다.

높은 숫자 범위의 덱에서도 카드를 미리 뽑아서 차후에 사용하고 수사관의 단서를 최대한 줄입니다.

수사관이 방금 수사를 시도한 숫자를 새로운 은신처 카드로 내려 놓는 것도 좋습니다. 대개 수사관은 매번 다른 숫자를 예측합니다.



## 수사관이라면?

추적 노트에 간결하고 알아보기 쉽도록 메모를 하세요.

같은 숫자로 수사 시도를 자주하지 마세요. 이런 경우 뒤쳐지게 됩니다. 차라리 확신이 드는 카드가 있다면 다른 숫자와 함께 수사 시도를 해서 한 번에 밝히는게 좋습니다.

높은 숫자 범위의 덱에서 카드를 미리 뽑아서 도망자의 선택의 여지를 줄이고 길을 막는 효과를 발휘할 수 있습니다.

때로는 낮은 숫자를 수사하기 보다 도약 카드를 사용한 높은 숫자의 은신처 카드를 밝힌다면 여러 장의 카드 숫자를 동시에 알 수 있으므로 큰 도움이 됩니다. 이렇게 숫자의 범위가 앞뒤로 좁아지면 더욱 맞출 수 있는 확률이 높아집니다.

수사 시도때 도망자가 기억이 안나서 확인하는 카드가 무엇인지, 도망자가 카드를 가져가는 덱이 어떤 덱인지 잘 관찰하는 것도 도움이 됩니다.

**:: 모바일 기기에서 사용할 수 있는 수사 노트 앱을 다운 받으세요! ::**

구글플레이 혹은 앱스토어에서 'Fugitive Notepad'로 검색하세요.



## 변형 규칙들

이벤트 카드와 이벤트 발동 카드를 사용해서 다음 변형 규칙들을 적용할 수 있습니다.

### 1. 무작위 이벤트 규칙

이 규칙은 게임을 더욱 예측 불허의 상황으로 만듭니다. 한 쪽이 불리할 수 있습니다.

**준비 :**

일반 게임처럼 준비를 한 후 모든 이벤트 카드들을 섞습니다. (이벤트 발동 카드는 사용하지 않습니다.) 섞은 이벤트 카드 중 2장씩을 선택해서, 보지 않고 각각의 은신처 카드덱에 넣고 섞습니다. 각 덱에 섞은 6장을 제외한 카드들은 게임에서 사용하지 않습니다.

**진행 :**

게임 중 누군가 이벤트 카드를 뽑으면 해당 이벤트를 즉시 처리합니다. 그리고나서 카드를 1장 더 뽑습니다.

### 2. 수사 이벤트 규칙

이 규칙은 수사관이 수사 시도를 할 때 약간의 변수를 줍니다.

**준비 :**

모든 이벤트 카드를 섞은 뒤, 뒷면이 보이도록 덱을 만들어 놓습니다. (이벤트 발동 카드는 사용하지 않습니다.)

**진행 :**

수사관이 1장 혹은 그 이상의 은신처 카드에 대한 수사에 성공하면 도망자는 즉시 이벤트 카드 1장을 뽑아서 공개후 처리합니다.

### 3. 지원 규칙

이 규칙은 두 플레이어 중 한 명에게 유리함을 줍니다. 초보자와 플레이할때 좋습니다.

**준비 :**

이벤트 카드 중 '이벤트' 글자 옆에 아이콘이 있는 카드들만 구분해서 종류별로 나눕니다. (발자국=도망자, 확대경=수사관)

누구에게 유리한 진행을 할 지 정한 뒤, 해당 플레이어 역할의 이벤트 카드덱을 선택해서 3등분 해서 각각의 은신처 카드 덱에 섞습니다. 선택하지 않은 이벤트 카드 덱은 사용하지 않습니다.

**진행 :**

게임 중 누군가 이벤트 카드를 뽑으면 해당 이벤트를 즉시 처리합니다. 그리고 카드를 1장 더 뽑습니다.

#### **4. 따라잡기 규칙**

이 규칙은 게임 중 뒤쳐지는 플레이어에게 도움을 줍니다. 이벤트 발동 카드 6장을 사용합니다.

**준비 :**

이벤트 카드들을 '이벤트' 글자 옆의 아이콘에 따라 종류별로 세 더미로 나눕니다. (발자국, 확대경, 아이콘 없음)

종류별 이벤트 카드 더미를 섞어 뒷면이 보이게 놓습니다. 이때 어떤 덱이 어떤 종류인지 알 수 있도록 정해진 위치에 놓습니다.

이벤트 발동 카드 2장씩을 은신처 카드 덱 3개에 각각 섞습니다.

**진행 :**

누군가 이벤트 발동 카드를 뽑았을 경우, 3종류의 이벤트 카드 덱 중 하나에서 카드를 뽑아 공개하고 처리합니다. 이때 선택되는 이벤트 덱 종류는 다음 조건에 따릅니다.

비공개 은신처 카드가 1장 남았을 경우 : 도망자 이벤트 파일에서 선택

비공개 은신처 카드가 2장 남았을 경우 : 중립 이벤트 파일에서 선택

비공개 은신처 카드가 3장 이상 남았을 경우 : 수사관 이벤트 파일에서 선택

해당 이벤트를 처리한 후, 그 플레이어는 카드를 1장 더 뽑습니다.



## 크레딧

게임 디자인: Tim Fowers    아트웍: Ryan Goldsberry    규칙: Scott Post  
레이아웃: Charles Polenzani    박스 디자인/에디팅: 성연아  
한글판 제작 : 보드팩토리 BOARDMFACTORY.COM

**Thanks from BoardM** Tim Fowers, Michael Mindes, 임동진

## Special Thanks from Tim Fowers

All the Kickstarter Backers, Sam Aho for being unbeatable,  
Utah State University Dept of Theatre Arts, My wife Nikki