

HOBBY  
WORLD

Alexander Ushan

# SPY FALL

스파이폴 게임설명서



Board M  
FACTORY

mandoo  
games



## “스파이들에게는 비밀이 생명!”

자신의 임무를 달성하기 위해 스파이는 오늘도 낯선 장소로 조용히 침투합니다. 바로 지금! 나의 옆에 있는 그 누군가가 중대한 임무를 띄고 있는 스파이일 수 있습니다. 그리고 여러분도 이미 그 스파이의 세계에 뛰어들었습니다!

스파이폴은 대화로 진행되는 게임입니다. 여러분들은 친숙한 혹은 낯선 다양한 장소들-은행, 우주정거장, 놀이공원 등등-에 조용히 잠입한 스파이를 찾아내야 합니다. 한편 스파이는 자신도 모르게 들어온 이 낯선 장소의 정체를 밝혀내야 합니다. 임무 완수를 위해서는 집중력, 태연함, 교활함 이 모든 능력을 이끌어내야 합니다!

## 구성물

- 카드 240장 (30종류 장소카드 각 7장, 스파이카드 30장)
- 지퍼백 30개
- 게임설명서

## 게임 목표

스파이의 목표는 라운드가 끝날 때까지 자신의 정체를 들키지 않고, 플레이어들의 현재 위치를 맞추는 것입니다. 나머지 플레이어의 목표는 오고 가는 질문에 공감하지 못하면서 능청스러운 연기를 하고 있는 스파이를 찾아내는 것입니다.

## 게임 소개

스파이폴은 짧은 몇 라운드로 진행되는 게임입니다. 매 라운드, 플레이어들은 공통의 장소에서 각각 특정 직업을 갖게 됩니다. 단 1명의 플레이어는 직업 대신 스파이 카드를 받게 되는데, 그는 플레이어들이 배정받은 공통의 장소에 대해 알지 못 합니다. 스파이를 맡은 플레이어의 목표는 플레이어들 간의 대화를 바탕으로 ‘장소’를 알아내는 것입니다. 물론 자신이 스파이라는 것을 들키면 안 되겠죠.

나머지 플레이어들은 우리들 사이에 숨어있는 스파이를 찾아내야 합니다. 관찰력, 집중력, 태연함, 교활함 이 모든 능력을 끌어내어 목표를 달성하십시오!

## 라운드 준비

첫 라운드를 시작하기 전에 모든 카드를 장소별로 정리하여 덱으로 만들어 놓습니다. 각 덱은 동일한 장소가 그려진 7장의 장소카드와 1장의 스파이카드로 구성되어야 합니다. 각 덱을 지퍼백에 담는데, 장소가 보이지 않도록 스파이카드를 맨 위에 놓도록 합니다. 게임에 포함된 모든 장소는 설명서를 참고하십시오. 게임을 시작하기 전에 어떠한 장소들이 포함되어 있는지 미리 훑어보는 것이 좋습니다. 단, 게임 중에는 설명서의 장소들을 쳐다보지 않기를 권합니다. 당신이 스파이라는 것을 보여주는 행위니까요!







## 라운드 시작

한 게임은 몇 라운드로 진행되는데, 몇 라운드로 할지는 게임 시작 전에 정합니다. 이 게임을 처음 하신다면 5라운드 정도가 적합합니다.

한 명이 딜러를 맡아 카드덱을 하나 고른 후, 스파이 카드를 포함하여 인원수 만큼 카드를 잘 섞은 후 자기를 포함한 모든 플레이어에게 내용이 보이지 않도록 카드 한 장씩을 나누어줍니다. 남은 카드 역시 내용이 보이지 않도록 치워놓습니다. 첫 라운드에는 가장 의심스럽게 생긴(?) 사람이 딜러를 합니다.

각자 받은 카드를 혼자만 보고 내용이 보이지 않도록 내려놓습니다. 카드를 확인할 때는 장소와 역할을 기억하도록 합니다.

## 게임 진행

딜러는 시계나 휴대폰의 스탑워치를 이용하여 시간을 쥅니다. 딜러부터 플레이어 한 명을 골라 질문을 합니다. 질문은 현재의 장소와 가급적 관련이 있어야 합니다. 질문은 단 한 번만 가능하며, 추가 질문을 할 수는 없습니다. 질문을 받은 플레이어는 답변을 한 뒤, 다시 다른 플레이어에게 질문을 합니다. 단, 자기에게 바로 전에 질문했던 플레이어를 지목할 수는 없습니다.

질문의 예)

“제이드! 여기서 쉴 때는 주로 뭐 해요?”

“제이드, 지금 이 장소에 즐겨갑니까?”

## 게임 팁

스파이가 아니면 해당장소에서 특정 역할을 맡게 됩니다. 게임을 시작하기 전에 각자의 역할에 충실하게 질문과 답을 할지, 아니면 장소만 고려해서 게임을 할지 결정합니다. 게임 규칙에 익숙해지셨다면 각자의 역할에 맞춰 질문과 답을 하실 것을 강력추천합니다. 보다 흥미진진한 게임을 즐기실 수 있습니다.





# SPYFALL

스파이폴

여객기



놀이공원



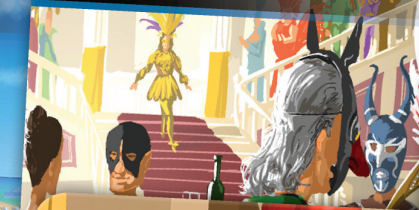
은행



해변



축제



카지노



서커스



회사 송년회



중세 군대



은천



대사관



병원



호텔



군부대



영화 촬영소



나이트클럽



여객선



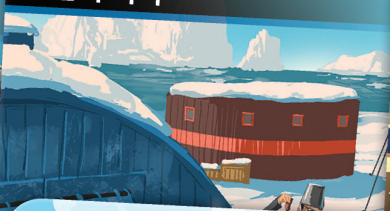
열차



해적선



남극 기지



경찰서



레스토랑



학교



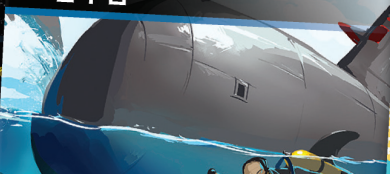
자동차 정비소



우주 정거장



잠수함



대형 마트



공연장



대학교 연구실



동물원







### 플레이 예시

케빈, 제이드, 지호, 주연, 민주가 게임을 합니다. 스파이를 맡은 주연을 뺀 나머지는 현재 '은행'카드를 받았습니니다. 케빈은 지점장, 제이드는 은행강도, 지호는 창구직원, 민주는 보안요원 역할을 맡았습니다. 주연의 목표는 들키지 않고 장소를 알아내는 것입니다.

케빈이 주연에게 질문합니다. "주연, 여기 자주 가요?" 주연이 답합니다. "음... 마지막으로 가본 게 몇 년 되었죠, 아냐?" 순간, 나머지 사람들은 주연을 의심하지만, 인터넷뱅킹이 일반화되었기 때문에 일단은 좀 더 지켜보기로 합니다. 주연이 제이드에게 질문합니다.

"여기 가면 기분이 어때요? 편안하다거나, 별로 가기 싫어서 짜증 난다거나..." 은행강도 역인 제이드는 "여기 가면 매우 초조하고 불안해요. 숨 막힐 것 같지."라고 답을 합니다. 나머지 사람들은 제이드가 스파이인지 다소 혼란스러워하고, 주연은 이 장소가 '잠수함, 우주 정거장, 병원, 경찰서' 등일 가능성이 높다고 생각합니다.

### 라운드 종료

다음 세 가지 상황 중 한 가지라도 일어나면 라운드는 바로 끝납니다.

#### ① 8분 경과

시간이 다 되면, 모든 플레이어들은 의심스러운 바에 대해 자유롭게 토론할 수 있습니다. 단, 장소에 대해 발설하거나, 그 정보를 담고 있는 질문을 해서는 안됩니다.

고발 단계에 들어갑니다. 이 단계에서는 한 명이 다른 한 명을 스파이로 지목하고 나머지 플레이어들이 찬반 투표를 합니다. 이 라운드의 딜러부터 다른 한 명을 고발하며, 모두가 찬성한다면 (지목 당한 플레이어는 투표에 참가하지 못 합니다.) 고발당한 플레이어의 카드를 공개합니다. 만약 스파이가 맞다면 나머지 플레이어들이 승리하며, 스파이가 아니라면 스파이 카드를 가진 플레이어가 승리합니다.

딜러의 첫 번째 고발이 투표에서 부결되면, 딜러의 왼쪽 사람이 한 명을 고발합니다. 부결될 때마다 시계방향으로 고발 차례가 넘어가며, 만약 모든 고발이 부결될 경우, 스파이가 승리합니다. (한 명이 여러 번 고발될 수도 있습니다.)

#### ② 한 명이 매우 의심스러울 때

모든 플레이어는 한 라운드에 단 한 번 시간을 멈추고, 의심스러운 플레이어를 스파이로 고발하여 투표에 부칠 수 있습니다. 만약 만장일치의 찬성을 얻었다면, 라운드는 바로 끝나며, 스파이로 지목당한 플레이어는 즉시 카드를 공개합니다. 스파이가 맞다면 나머지 플레이어가, 스파이가 아니라면 스파이가 승리합니다.

만약 만장일치가 되지 않아 부결된다면, 다시 게임을 진행합니다. 고발했던 플레이어는 이번 라운드에는 다시 고발을 할 수 없지만, 시간 종료 후에는 자기 차례에 고발을 할 수 있습니다(①번 참조). 이 액션은 스파이가 다른 플레이어에게 의심을 돌리기 위해 사용할 수도 있습니다.

\*주의: 투표 중에는 토론을 삼가시기 바랍니다. 플레이어 간의 토론이 스파이에게 장소에 대한 결정적인 힌트를 줄 수 있습니다.







### 라운드 종료

#### ③ 스파이 등장

스파이는 라운드 중 아무 때나 시간을 멈추고 자기의 스파이카드를 공개할 수 있습니다.

스파이는 설명서에 있는 장소를 살펴본 뒤, 현재 다른 플레이어들이 있는 장소를 말해야 합니다. 장소를 맞추었다면 스파이가 승리하고, 아니면 나머지가 승리합니다.

\*주의: 스파이는 라운드 제한시간이 끝나기 전에만 이 액션을 사용할 수 있습니다.

라운드가 끝나면 딜러는 이번 라운드에 사용했던 카드를 모두 모아 테이블에서 치워둡니다. 이 카드는 이 게임에서 다시 사용하지 않습니다. 이전 라운드에서 스파이를 말았던 사람이 새로운 라운드의 딜러가 되어 게임을 계속합니다.

### 목표와 전략

스파이가 아닌 일반 플레이어들의 목표는 스파이에게 장소를 들키지 않으면서, 스파이를 찾아내는 것입니다. 따라서, 너무 노골적이거나, 명백한 질문을 피하도록 합니다. (예시, “어제 강도들이 돈을 얼마나 훔쳐 갔는지 알아?”라는 질문을 하면, 스파이는 쉽게 ‘은행’이라고 추측할 수 있을 겁니다.) 하지만, 질문과 답이 또 너무 모호하다면, 다른 플레이어들의 의심을 사서 결국 스파이를 돕게 될 수도 있습니다.

스파이의 목표는 8분이 가기 전에 정체를 숨기고, 남들의 질문과 답을 주의 깊게 듣고 정확한 장소를 추측하는 것입니다. 스파이는 적극적으로 장소를 맞추기 위해 노력해야 합니다. 그렇지 않으면, 토론과 투표로 잡힐 확률이 높아집니다.

### 점수

매 라운드 결과에 따라 아래와 같이 각자 점수를 기록합니다.

#### 스파이의 승리

스파이 2점: 라운드 종료 후 투표를 통해서 스파이가 발견되지 않으면, 스파이는 2점을 획득합니다.

스파이 4점: 다른 플레이어가 스파이로 몰려 라운드가 종료되면, 스파이는 4점을 획득합니다.

스파이 4점: 게임 중간에 장소를 알아내어 라운드를 종료했다면 스파이는 4점을 획득합니다.

#### 일반 플레이어의 승리

모두 1점: 스파이를 발견했다면 모두 1점씩 획득합니다.

추가 1점: 자기가 고발한 플레이어가 스파이가 맞았다면, 추가 1점 (총 2점)을 획득합니다.

### 게임 종료

사전에 정한 일정한 수의 라운드 후에 가장 많은 점수를 획득한 사람이 게임에서 승리합니다.



# SPYFALL

스파이폴

## Credits

Publisher: Hobby World LLC

Created by: Alexander Ushan

Game development: Hobby World

Art: Uildrim and Sergey Dulin

Directors: Mikhail Akulov and Ivan Popov

Editor-in-Chief: Vladimir Sergeyev

Rulebook copy and editing: Alexander Kiselev and Valentin Matyusha

Design and layout: Ivan Sukhovey

Proofreading: Olga Portugalova

한국어판 제작: 만두게임즈 (kevin@mandoogames.com)

Special thanks to Ilya Karpinsky.

No part of the rulebook, game contents, or corresponding artwork may be copied or published without the consent of the copyright holder.

© 2015 Hobby World LLC  
international.hobbyworld.ru

[www.boardmfactory.com](http://www.boardmfactory.com)



© 2015 mandoo games. all right reserved. '스파이폴'은 하비월드와 만두게임즈의 계약에 의해 출판된 공식 한국어판으로 무단 복제 및 도용은 민형사상의 처벌을 받을 수 있습니다.