

파이트 클럽 가이드북

모임에서 즐기는 토론형식 보드게임

- 1** 제작자 인사말
- 4** 구성품 소개
- 5** 파이트 클럽 대결 준비
- 6** 회원 전용 보드 소개
- 8** 파이트 클럽 역할 소개
- 9** 대결 상세 진행
- 12** 파이트 클럽 어워즈
- 13** 카드 & 토큰 소개
- 18** 파이트 클럽 명예의 전당

파이트 클럽에 오신 것을 환영합니다!

반갑습니다. **파이트 클럽**은 비정하고 거친 사회에서 언어 무장을 통해 실질적인 승리자로 거듭날 수 있도록 돕는다는 사명을 가지고 있습니다. 여러분은 각자의 파이트 머니를 걸고, 무슨 수를 써서라도 대결에서 승리해야 합니다. 권위나 무력이 아닌 말로써 말이죠.

탄탄한 논리로 공격당하면 궤변으로 판을 흔들고, 내 신념에 반하더라도 필사적으로 밀어붙여야 합니다. 왜냐하면 **파이트 클럽**은 승자에게는 끝없는 부과 명예를 안겨주지만, 패자에게는 즉시 자유를 박탈해 버리는 엄격한 룰을 가지고 있기 때문입니다. 두려운가요? 걱정마세요. 극한의 궁지에 몰리면 당신안에 잠들어 있는 창조성이 저절로 깨어날테니까요.

부디 **파이트 클럽**과 함께 즐거운 시간이 되길 바랍니다.

20XX.XX.XX

파이트 클럽 제작자
모포 & 프랭코

**파이트 클럽을 조직하는 데는
큰 노력이 필요합니다.
좋은 소식은 우리에게 당신을
도울 포괄적인 가이드와 도구
들이 있다는 것입니다.
신규 및 베테랑 주최자 모두
이 가이드 북을 권장합니다.**

**파이트 클럽에서 의미있는
것은 승리 뿐입니다.
정석과 변칙을 다양하게
구사하며 치열한 배틀에서
상대를 꺾으세요.**

구성품 소개

원활한 대결 진행을 위해 꼭 확인해주세요!

파이트 클럽 박스 1개



토픽 카드 100장



미션 카드 70장



역할 카드 3장



투표 카드 6장



무전기 카드 6장



파이트 클럽 코인 12개



회원 전용 보드 6개



가이드 북 1부



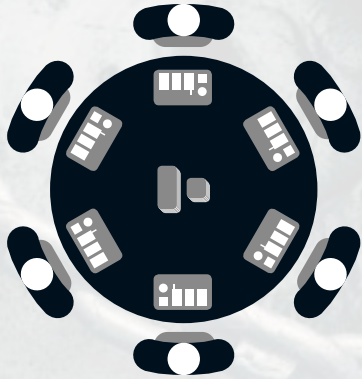
승리 조건

이어지는 대결에서 끝까지 살아남는 것

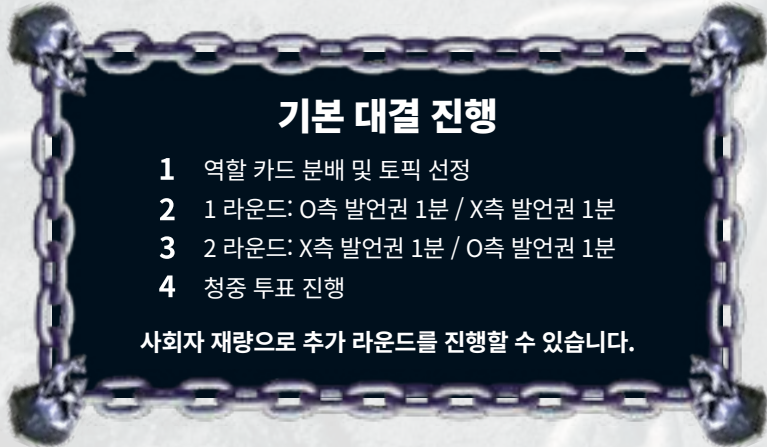
파이트 클럽 대결을 통해 회원 1인을 제외한
다른 모든 회원이 클럽 코인을 모두 잃으면 대결이 종료되며,
1개 이상의 코인을 가진 최후의 회원이 승리자가 됩니다.

파이트 클럽 대결 준비

원활한 대결 진행을 위해 꼭 확인해주세요!



- 1 회원들은 테이블을 중심으로 동글게 둘러 앉습니다.
- 2 회원 전용 보드 위에 다음 구성품을 배치합니다:
투표 카드 1장, 무전기 카드 1장,
파이트 클럽 코인 2개(5~6인 기준)
p16 파이트 클럽 코인 참조
- 3 테이블 중앙에 토픽 카드와 미션 카드 덱을 뒤집어 놓습니다.
- 4 남은 구성품들은 정리한 뒤에 박스에 보관해 둡니다.



기본 대결 진행

- 1 역할 카드 분배 및 토픽 선정
- 2 1 라운드: O측 발언권 1분 / X측 발언권 1분
- 3 2 라운드: X측 발언권 1분 / O측 발언권 1분
- 4 청중 투표 진행

사회자 재량으로 추가 라운드를 진행할 수 있습니다.

회원 전용 보드

<게임 시작 시: 일반 청중 모드>

파이트 클럽의 구성품을 다음 보드의 각 영역에 배치합니다.



미션 카드 파이트 클럽 코인 무전기 카드 역할 카드 투표 카드

<게임 탈락 시: 죄수 모드>



**파이트 클럽 배틀에서 챔피언은
클럽을 이끄는 수장이 됩니다.**

**클럽 코인을 모두 잃은 패자는
즉시 교도소에 수감됩니다.**

파이트 클럽 역할 소개

다 함께 오랫동안 기억될 최고의 대결을 만드세요!



사회자 HOST

파이터 선정 시 **대결 토픽**에 걸맞는 대결자를 뽑거나, 혹은 정반대의 입장을 가질 것 같은 사람들을 의도적으로 선정해 대결을 흥미진진하게 만듭니다. **토픽**을 이해시키고, **파이터**의 입장을 정리합니다. **청중 투표**를 진행합니다.

*이전 대결의 승자가 다음 대결의 사회자가 됨.
단, 3인으로 플레이 할 시에 패자가 다음 대결의 사회자가 됨.

파이터 FIGHTER

파이터는 토론 대결을 펼치는 역할입니다. 대결 마다 2명이 이 역할을 맡게됩니다. **청중**에게 더 많은 지지를 받아 승리해야 합니다. 논리적 주장부터 궤변 혹은 도발까지 다양한 전략을 사용할 수 있습니다.



청중 AUDIENCE

청중은 **파이터**의 대결을 지켜 본 후 **청중 투표**에 참여합니다. **투표** 시 자신의 평소 신념과 성향을 반영하지 않습니다. **대결**을 경청하며 객관적으로 우위를 점한 **파이터**에게 표를 줍니다.

죄수 PRISONER

파이트 클럽 코인을 모두 잃고 탈락하면 **죄수**가 됩니다. 하지만 탈락했다고 끝이 아닙니다. **무전기 카드**를 사용하여 **챔피언 메이커**에 선정될 수 있도록 **챔피언** 필요에 따라 후보들의 의견을 적극적으로 지지하고 도와주어야 합니다.



파이트 클럽 대결 상세 진행

- 1 **사회자는 토픽 카드 덱에서 5장 뽑아 가장 마음에 드는 대결 토픽 카드 1장 선택**

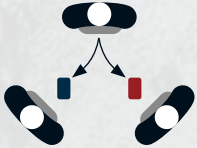


게임의 첫 번째 **사회자**는 파이트 클럽 게임 **소유자**나 이전 게임의 **챔피언**이 맡습니다.

사회자로 선정된 회원은 **사회자 역할 카드**를 자기 **보드의 역할 카드 칸**에 배치합니다.

토픽 카드 5장 중 선택되지 않은 4장은 **토픽 카드 덱**의 가장 아래에 넣습니다.

- 2 **사회자는 대결 토픽으로 대결할 회원 2명을 정하고 파이터 역할 카드를 우선 전달**



파이터 선정 시 다음 회원을 우선으로 선택할 것을 권합니다: **클럽 코인**이 2개 남은 회원, 대결 횟수가 적은 회원

사회자가 건넨 **파이터 역할 카드**를 받은 회원은 **보드의 역할 카드 칸**에 배치합니다.

- 3 **사회자는 토픽 카드를 모든 회원에게 공개, 각 파이터가 토픽을 이해하였는지 확인**

*파이터는 매 대결 시작 전 미션 카드를 1장씩 뽑아 확인 후 뒷면이 위로 오도록 하여 보드의 미션 카드 칸에 놓습니다.



대결 토픽은 반드시 **파이터** 선정 후에 모두에게 공개합니다.

사회자 재량으로 대결 전 **파이터**들에게 발언 준비 시간을 줄 수 있습니다.

빈 칸이 있는 대결 토픽의 경우 각 **파이터**가 빈 칸에 들어갈 내용을 선정합니다. 선정된 내용을 **사회자**가 정리해 다시 한 번 정확하게 모든 회원에게 공표합니다.

파이터는 **미션 카드**의 내용을 반드시 수행할 필요는 없습니다.

- 4 **사회자와 파이터는 사전에 합의된 대결 방식에 따라 대결을 진행**



- 5 **대결 후 미션 카드 공개 및 청중 투표 진행**

*승자는 다음 대결의 **사회자**가 되고, 패자는 **코인 1개 반납**



청중 투표 시 **사회자**는 **청중**들이 개인의 신념이나 성향이 아닌 **파이터**들의 활약을 기준으로 투표할 것을 강조합니다.

파이터들의 대결이 첨예하게 대립하여 비슷하다고 판단되면 **사회자** 재량으로 추가 라운드를 진행할 수 있습니다. 이 때 **청중**이 공통 질문하고 **파이터**가 답변하는 식의 진행도 가능합니다.

각 **파이터**의 **미션 카드**는 **청중 투표** 전에 공개합니다. p14 미션 카드 참조

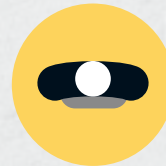
청중 투표에서 **사회자**는 투표 인원(청중과 죄수 모두)이 짝수인 경우에만 **투표**에 참여합니다. **청중**과 **죄수**들은 **사회자**의 진행에 따라 **투표 카드**를 사용해 지지하는 **파이터**를 공개합니다.

사용된 **토픽 카드**와 패배한 **파이터**의 **클럽 코인**은 **사회자**가 회수하여 박스에 보관합니다.

클럽 코인을 모두 잃게 되면 **보드**를 뒤집어 **죄수** 역할로 참여하게 됩니다. **죄수**는 탈락했지만 **청중 투표**와, **무전기 카드** 활용에 참여할 수 있습니다.

p15 무전기 카드 참조

- 6 **최종 우승자인 챔피언이 나올때 까지 대결 진행**



<결승전: 최종 2인 시 진행 규칙>

최후 3인에서 탈락한 회원이 최종 2인의 결승 대결의 **사회자**가 됩니다. (4~6인 플레이 기준) p8 **사회자 역할**, 3인 플레이 참조

결승전의 **파이터**는 자신이 가진 모든 **클럽 코인**을 걸고 대결하게 됩니다. 즉 최종 우승자인 **챔피언**을 뽑기 위한 대결은 단판 승부입니다.

수단과 방법을 가리지 마세요.
불리한 대결에서 청중들의 지지를
받는 자가 진짜 챔피언입니다.

챔피언이 아니더라도
클럽에서 준비한 다양한
승리를 쟁취하세요.

파이트 클럽 어워즈

훌륭한 성과를 낸 자는 명예의 전당으로! p18 참조



챔피언 CHAMPION

마지막까지 **클럽 코인**을 잃지 않은 회원입니다. 모든 회원들로부터 가장 뛰어난 대결 능력자로서 인정받을 것입니다.

가이드 북 마지막에 있는 **파이트 클럽 명예의 전당**에 이름이 기록되며, 다음 **파이트 클럽** 행사 개최 시 첫 번째 대결에서 **사회자**를 맡습니다.

*모든 회원들이 **챔피언**의 탄생에 기뻐하며 큰 박수 갈채를 보냅니다.

챔피언 메이커 CHAMPION MAKER

챔피언 메이커는 **챔피언**의 업적에 가장 큰 기여를 한 회원입니다. **챔피언**이 직접 선택합니다.

직접 명승부를 펼친 적수나 대결을 승리로 이끌 수 있도록 도움을 준 죄수가 후보이며, **가이드북**에 있는 **파이트 클럽 명예의 전당**에 이름이 기록됩니다.

*즉시 죄수복을 반납하고 석방됩니다.



미션 마스터 MISSION MASTER

미션 마스터는 **미션 카드**에 나온 **미션**을 가장 훌륭하게 수행한 회원이 받습니다.

대결 종료 후 **청중 투표**를 통해 선정합니다. **가이드 북**에 있는 **파이트 클럽 명예의 전당**에 이름이 기록됩니다.

***미션 마스터**의 탁월한 기술을 모두가 기억할 것입니다.

파이트 클럽 카드 & 토큰 소개


활용법을 익히고 대결을 좀 더 재미있게 즐기세요!

토픽 카드

토픽카드는 대결 내용이 담겨있는 카드입니다. **사회자**는 대결에 앞서 사용할 **토픽 카드 내용**을 **파이터**를 포함 모든 회원들에게 정확하게 이해시킬 의무가 있습니다.

***빈 칸 토픽 카드**의 경우 카드의 지시사항에 따라 **파이터** 혹은 **사회자**가 내용을 선택합니다. 이 경우에도 마찬가지로 **사회자**가 모든 회원들에게 정확히 숙지시킵니다.

FIGHT TOPIC 67




반드시 하나를 골라 먹어야한다.
O똥 맛나는 초콜릿
X초콜릿 맛나는 똥

입 안에서 천천히 녹여먹어야 함.

If I eat one, I will choose chocolate that tastes like poop/ chocolate-flavored poop.

FIGHT TOPIC 47




12시간 뒤 지구는 멸망합니다. 그래서 저는 여러분들과 _____ 하겠습니다.

무조건 한 가지만 선택

After 12 hours, the Earth is extinct. So I'm going to do this with you.

FIGHT TOPIC 59



● 정말 원하는 직장의 구직 면접장이다. 합격하라.

한 사람만 합격함. 사회자가 어떤 직장인지 정하고 면접관 역할

This is the job interview I really want. Pass it.

사회자

파이터 O는 똥 맛나는 초콜릿을 먹는 것이 더 낫다고 주장하고, 파이터 X는 초콜릿 맛나는 똥을 먹는 것이 더 낫다고 주장해야 합니다. 모두 이해하셨습니다나?

사회자

각자 빈 칸에 넣을 말을 정해주세요.

파이터 O / 파이터 X
(빈 칸 내용 알림)

사회자

파이터 O는 OO 하겠다는 주장하고, 파이터 X는 XX하겠다고 합니다.

사회자

여기는 면접장입니다. 파이터 O와 X는 '동물원'에 구직 면접을 보러 온 지원자입니다. 번갈아가며 자신의 포부를 밝히고, 이후 면접관의 공통 질문에 1분씩 답변을 합니다. 모두 이해하셨나?

미션 카드

미션 카드에는 말싸움 대결에 활용할 수 있는 전략이 담겨있습니다. 논리적인 전략부터 변칙적인 미션까지 **청중**들의 지지를 이끌어내고 승패에 변수를 만드는 핵심 카드입니다. **파이터**가 매 라운드에 앞서 **미션 카드** 텍에서 1장씩 뽑아 보드에 놓고 활용할 수 있습니다.

파이터가 적극적으로 **미션 카드**를 사용할 경우 **미션 마스터**로 선정될 확률이 높아지며 즐거운 분위기 조성에 도움이 됩니다. 단, 게임 시작 전 전체 합의 하에 **미션 카드**를 사용하지 않을 수 있습니다.

***미션 마스터**는 **사회자**의 진행으로 **청중 투표**를 통해 결정합니다.

FIGHT MISSION 45

상대 주장에 윤리적 문제가 있음을 지적하라.

Point out that the other argument has an ethical problem.

FIGHT MISSION 2

상대의 주장이 순진한 발상이라고 도발하라.

Stimulate the opponent's argument as naive.

FIGHT MISSION 30

눈물을 흘려 청중의 동정을 사라.

Weep away sympathy from the audience.

파이터 O

언뜻 듣기에는 일리있는 주장입니다만, 사실 거기엔 아주 치명적인 윤리적 문제가 있습니다. 그럼 예를 한 번 들어볼까요?

파이터 X

말씀해주신 내용은 아주 따뜻하고 합리적인 해결책이라고 생각합니다. 하지만 현실세계에서 그런 순진한 발상이 도움이 될른지는 의문입니다.

파이터 O

(눈물을 글썽이며) 사실 이번 토픽에 관련해서 예전에 저에게 일어났던 일들이 생각납니다. 한번 들어보시겠어요?

파이트 클럽 카드 & 토큰 소개

활용법을 익히고 대결을 좀 더 재미있게 즐기세요!

무전기 카드

무전기 카드는 죄수가 된 회원이 파이터 대신 한 라운드 대결을 참가할 때 사용합니다. 회원 누구나 대결 전에 무전기 카드를 들고 'SOS'를 외쳐 사용할 수 있습니다. 전체 게임 중 오로지 1회 사용할 수 있습니다. 사용한 무전기 카드는 사회자에게 반납합니다.

*무전기 카드는 대결에서 최종 탈락한 회원, 즉 죄수 역할이 생긴 시점부터 아래 2가지 상황에서 사용할 수 있습니다.



1) 파이터가 죄수에게 도움 요청

파이터 본인이 대결에서 불리함을 느낄 때 라운드 시작 전 죄수에게 한 라운드 대결(1 라운드 혹은 2 라운드)을 대신 참가해줄 것을 부탁할 수 있습니다. 죄수는 승낙할 시에 성실한 자세로 대결에 임할 의무가 있습니다. 파이터는 사용한 무전기 카드를 반납합니다.

2) 죄수가 파이터에게 도움 제안

대결 토픽의 내용에 자신이 있는 죄수가 파이터를 대신해 한 라운드 대결 참여를 제안할 수 있습니다. 제안은 라운드 시작 전에 하며, 파이터의 승인을 받은 죄수는 해당 라운드의 대결에 참여합니다. 파이터는 이로 인한 대결 결과에 모든 책임을 질 의무가 있습니다. 죄수는 사용한 무전기 카드를 반납합니다.



파이트 클럽 코인

파이트 클럽 코인은 대결에 참가한 회원들의 파이트 머니입니다. 각 대결에서 패배하면 하나를 잃고, 코인을 모두 잃으면 최종 탈락하고 죄수가 됩니다. 게임 인원수에 따른 코인 지급 개수는 다음과 같습니다.

*3인 시작시: 4개, 4인: 3개, 5~6인: 2개



투표 카드

대결의 승자를 가릴 때 사용합니다. 투표 시 청중은 토픽에 대한 평소 개인적 신념이나 성향이 아닌 대결에서 더 뛰어난 기량을 보여주었던 파이터에게 투표합니다. 사회자는 청중이 객관성을 잃지 않도록 이 점을 지속적으로 언급합니다.



역할 카드

파이트 클럽에 존재하는 역할은 총 5종이며, 구성품으로 보드에 인쇄된 기본 역할 2종(청중, 죄수)과 카드 형태 3종(사회자, 파이터 O/X)이 있습니다. 역할 카드는 보드에 인쇄되어 있는 기본 역할 공간에 올려 자신의 역할을 회원들에게 알릴 때 사용합니다.

*파이터 카드의 색상과 O과 X 기호는 임의의 구별을 위해 사용된 것입니다. 긍정과 부정의 편향을 뜻하지 않습니다. 단, 토픽 카드가 찬성하거나 반대하는 경우는 사회자가 찬성 입장에게 O를 주고 반대 입장에 X를 주면 진행이 더 수월합니다.

안녕하세요. 모포와 프랭코입니다. 저희가 만든 설명서를 끝까지 검토해주셔서 진심으로 감사합니다. 저희가 시작한 보드게임 <파이트 클럽> 제작 프로젝트의 여정에 동참해주세요.

지금 이 순간에도 저희는 더 좋은 게임을 위해 디자인과 콘텐츠를 보완 작업하고 있는 중입니다. 부디 함께 이 프로젝트를 완성시켜가는 동료가 되어 게임에 대한 의견이나 생각이 있다면 언제든지 메시지를 통해 알려주세요.

다시 한 번 감사드리며 부디 기분 좋은 하루 보내세요 :)

— 문구점 응 X 화이트 베어 게임즈

PRODUCT 보드게임 파이트 클럽 v1.01 basic edition

COMPANY 문구점 응

PRINT 미정

FEEDBACK help.eung@gmail.com

PORTFOLIO eung.co

COPYRIGHT 2019 문구점 응X화이트베어게임즈 all rights reserved.

보드게임 파이트클럽에 관한 저작권은 저희에게 있으며, 본 자료는 연구목적으로 보드라이프 커뮤니티와 제작자 블로그를 통해 배포한 것입니다. 저작권자의 허락 없이 무단 전재 및 재배포를 금지합니다.

THANKS TO 수키 · 모포 · 프랭코 · 남준우 · 김나민 · 송철재 · 이도 · 백준수 · 성미리
김기정 · 이은진 · 박형규 · 김병규 · 김나영 · 정문정 · 우민심 · 김정담
한종구 · 유수정 · 김수빈 · 이승철