

DETECTIVE

Contenido

1 tablero, 6 fichas, 1 dado, 1 block de notas, 6 cartas de armas, 6 cartas de sospechosos, 9 cartas de lugares.

Cantidad de jugadores

3 a 6

Objetivo

Ser el primer detective en identificar correctamente: ¿Quién lo hizo?, ¿dónde? y ¿con qué arma?

Preparación

Elige una ficha de color y colócala en uno de los casilleros verdes en el tablero.

Mezcla las tarjetas de sospechosos, armas y lugares, cada categoría por separado y colócalas volteadas sobre el tablero. Toma 1 carta de cada categoría y colócala en el centro del tablero. Asegúrate de que ningún jugador (incluyéndote), vea el contenido de las cartas.

Mezcla aleatoriamente las 18 cartas restantes y repártelas una por una a cada jugador, empezando por el jugador de tu izquierda. No importa si algunos jugadores terminan con más cartas que otros.

Cada jugador debe tener una hoja del misterio y un lápiz (no incluido). Anota las tarjetas que tienes en tu hoja del misterio, descartando la posibilidad de que tus tarjetas estén envueltas en el crimen ya que no están en el centro del tablero.

¡A Jugar!

El jugador más joven comienza.

Lanza el dado y avanza el número de casillas correspondiente. Puedes compartir casilla con otro jugador.

> Para entrar y salir de lugares

Cuando entras a uno de los lugares, tu movimiento ha terminado y puedes hacer tu sugerencia para resolver el crimen.

> Hacer una sugerencia

Una sugerencia siempre tiene como ubicación el lugar en el que te encuentras durante tu turno. Entonces dices: “Yo sugiero que el crimen fue cometido por (sospechoso) con (arma) en (lugar donde te encuentras)”.

Por ejemplo, acabas de entrar a la tienda de ropa. Sospechas que Marga golpeó a la víctima con el descorchador. Por lo tanto dices: “Yo sugiero que Marga cometió el crimen con el descorchador en la tienda de ropa”.

DETECTIVE

> Detectives: la investigación

Después de haber hecho una sugerencia, debes cuestionar a los otros detectives. Empieza por el jugador que está a tu izquierda, pregunta jugador por jugador si tienen alguna de las 3 cartas que mencionaste. Cualquier jugador que tenga alguna carta debe mostrarla en secreto. Si un jugador tiene más de 1 carta, sólo tiene que mostrarte 1 carta de su elección. Una vez que se muestra la carta, tu sugerencia termina y los otros jugadores ya no tienen que enseñar sus cartas. Anota tus descubrimientos en la hoja del misterio.

Continúa con tus sugerencias y recolecta información hasta que estés seguro de quién cometió el crimen, en que habitación y con cuál arma. ¡Estás listo para realizar tu acusación!

> Hacer una acusación

Cuando estés seguro de quién lo hizo, puedes realizar tu acusación al final de tu turno. No tienes que estar en el lugar donde crees que se realizó el crimen para hacer tu acusación.

En secreto, marca con un círculo en tu hoja del misterio al sospechoso, el arma y el lugar y di a los demás jugadores: "Yo acuso a (sospechoso) de cometer el crimen con (arma) en (lugar)". Ahora mira las 3 cartas del centro del tablero sin que los otros jugadores las vean.

Fin del juego y ganador

Si tu acusación es correcta, debes mostrar las cartas a tus oponentes y mostrar lo que marcaste en tu hoja es lo mismo que muestran las tarjetas. De ser así, ¡ganaste el juego!

Si tu acusación es incorrecta, vuelve a colocar las tarjetas en el centro del tablero sin que los otros las vean. Tú ya no puedes tomar más turnos durante el juego, pero debes permanecer en la mesa ya que los otros jugadores podrán cuestionarte para sus sugerencias.