

Detective

CARTAS

Contenido

78 cartas

Objetivo

Peter Nash, malvado personaje, máximo exponente del crimen organizado, buscado en toda la ciudad por sus atroces fechorías, ha vuelto a sembrar el terror y el pánico.

El detective más sagaz deberá descubrir las pruebas incriminatorias y el edificio donde Peter Nash cometió el crimen.

Preparación

Quita del mazo de juego todas las cartas marcadas con + (15 en total) ya que estas son solo para la versión avanzada, o sea, la de 2 a 4 jugadores.



> Tus Archivos del Caso

Debes repartir a cada jugador un montón de 12 cartas de la categoría "Información".

Debes tener en cuenta que cada carta está marcada en la esquina inferior derecha con los siguientes símbolos: lupa (imagen), cámara de fotos (imagen), huella digital (imagen) y sombrero de detective (imagen). Asegúrate que todas las cartas del montón tengan el mismo símbolo.

Todos comienzan con el mismo montón de cartas de información.

Separa las cartas sobrantes.



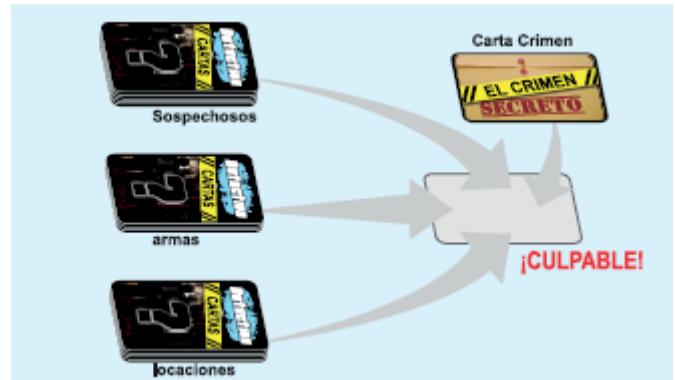
Detective

CARTAS

> El Crimen

1. Separa las cartas de EVIDENCIA en 3 montones diferentes (Sospechosos, Armas, Locaciones). Se entrefera cada montón y se colocan boca abajo.

2. Sin mirar, coloca una carta de cada montón boca abajo en el medio. Y encima se colocará la carta CRIMEN. Este es el crimen, y permanece secreto hasta que alguien realice una acusación.



> La Evidencia

1. Barajar el resto de las cartas juntando los 3 mazos, y repartiéndose boca abajo, de manera que todos los jugadores reciban la misma cantidad. Las cartas sobrantes se colocarán en el centro de la mesa boca arriba, para que todos los jugadores puedan verlas.

2. Mira en tu montón de cartas de INFORMACIÓN y en el de EVIDENCIA (incluyendo las que están boca arriba en el medio). Cualquier carta de evidencia que puedas ver son inocentes (puesto que no pueden estar debajo de la carta crimen).

3. Secretamente pon cualquier carta de información que concuerde con las cartas de evidencia que tu veas, boca abajo en un montón (este será tu montón "inocente").
MANTÉN TUS CARTAS DE EVIDENCIA EN TU MANO TODO EL TIEMPO.



Detective

CARTAS

¡A jugar!

1. Jugador Preguntando

El juego se inicia con el jugador preguntando quién repartió las cartas. Le pregunta al jugador de su izquierda acerca de dos objetos que sean parte del juego, que piense que pueden estar envueltos en el crimen.

Por ejemplo puedes preguntar sobre dos objetos diferentes (rojo y la soga, por ejemplo) o dos del mismo tipo ("la soga o el candelabro"). Así como todo un detective consultas: "sospecho que Rojo y la cuerda pueden estar envueltos en el crimen. ¿Puedes ayudarme?"



2. El juego continúa con el Jugador Respondiendo.

Cuando un jugador te hace una pregunta, debes revisar las cartas de Evidencia del mazo en tus manos.

Opción 1: ¿Tienes una de las cartas de Evidencia sobre las que te preguntaron? Si es así, debes mostrarla solo a quien te preguntó. Debes decir la verdad, de lo contrario el juego no funciona.

Opción 2: ¿Tienes ambas cartas de Evidencia que te preguntaron? En ese caso debes elegir solo una de las cartas para mostrarle al jugador que te preguntó, sin contarle que tienes las 2.

Opción 3: Si no tienes ninguna de las cartas sobre las que te preguntaron debes decir: "No, no puedo ayudarte".

3. Jugador Preguntando

Si el primer jugador a tu izquierda no puede ayudarte, preguntale al jugador siguiente la misma pregunta y así sucesivamente hasta que alguien te muestre una carta de EVIDENCIA, o hasta que hayas preguntado a todos los jugadores.

Si nadie tiene ninguna de las cartas de EVIDENCIA que tú preguntaste, sabrás que una o ambas cartas de EVIDENCIA están debajo de la carta Crimen.

Una vez que sepas que una carta EVIDENCIA no está debajo de la carta Crimen, colócala boca abajo en lo que será tu montón Inocente.

Si no estás seguro de la inocencia de una carta, puedes mantenerla en tu mano.

Allí termina tu turno de juego, y comienza el del jugador a tu izquierda.

Detective

CARTAS

> Cómo acusar

En tu siguiente turno debes decir que quieres acusar y jugar 3 cartas que tú creas que están implicadas boca abajo en la mesa (separadas de tu montón inocente). Tu acusación debe contener: ¿Quién? (Sospechoso), ¿Con qué? (Arma) y ¿Dónde? (Locación).

Pregunta si alguien más quiere acusar

Si solo tú acusas: Mira las cartas debajo de la carta crimen, sin mostrarlas a nadie. Si las 3 cartas debajo de la carta El Crimen concuerdan con tu acusación... ¡GANAS!, da vuelta la carta Crimen y tus cartas para probarlo. Si no concuerdan, ¡PIERDES! y no podrás hacer preguntas, ni acusar, pero si responder con la verdad todas las preguntas que te hagan. El resto de los jugadores continuará hasta llegar a un ganador.

Más de una persona acusa (todos harán lo mismo)

Se decide quién va primero, segundo, tercero o último en acusar.

Todos los jugadores ponen sus 3 cartas boca abajo.

¿Todos están listos? Den vuelta sus cartas al mismo tiempo.

Acusador 1: Da vuelta las cartas debajo de la carta El Crimen, y si concuerda con las suyas... ¡GANA! Por el contrario, si no concuerdan, el siguiente jugador si tiene las 3 coincidencias es el Ganador.

Si, nadie gana, el criminal es muy habilidoso. ¡Vuelve a la escuela de detectives, novato!

Juego Avanzado para Detectives con Experiencia (2 a 4 jugadores)

Agrega las cartas marcadas con +. Ahora tendrás 1 arma extra y 2 nuevas locaciones para investigar.

La preparación es igual al modo normal excepto que cada jugador ahora tiene un montón de 15 cartas (6 sospechosos, 5 locaciones y 4 armas).

Hay 3 nuevas cartas de evidencia, que pueden ser inocentes o culpables.

Se pregunta y se acusa de la misma manera, con la excepción de que si son solo 2 jugadores, cuando uno acusa, el otro deberá hacerlo también.