

SOSPECHOSOS INUSUALES

UN JUEGO DE: PAOLO MORI



Reglas del juego

EL CASO

Han pasado meses desde que la policía comenzó a investigar un caso. Parece que finalmente, han encontrado a alguien que pilló al culpable con las manos en la masa, un testigo con una memoria un tanto singular: no puede recordar aspectos físicos del culpable, pero sí que conoce sus hábitos, opiniones y gustos. La policía lo ha reducido a 12 sospechosos. ¿Podrá ayudar el testigo a identificar al culpable?

Sospechosos Inusuales es un juego cooperativo: ¡los jugadores ganan o pierden juntos! Un jugador asume el papel de testigo, y los demás serán los detectives. El testigo es el único que conoce la identidad del culpable. Ayudará a los detectives a reducir el grupo de sospechosos respondiendo sus preguntas hasta que identifiquen al culpable.

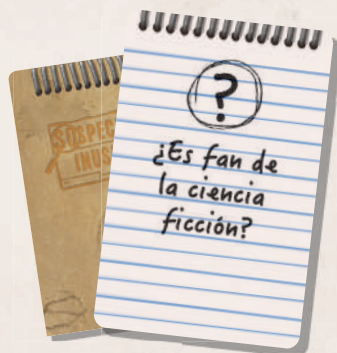
Pero, ¡atención! las respuestas nunca serán obvias porque el testigo no puede responder preguntas sobre el aspecto físico del culpable; las respuestas estarán basadas en los hábitos, las opiniones y los gustos de los sospechosos.



COMPONENTES



70 Cartas de sospechoso



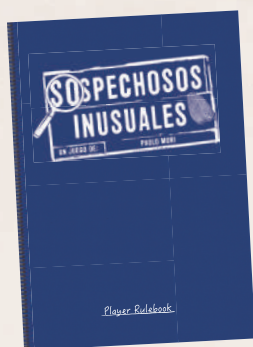
100 Cartas de pregunta
(+10 Cartas en blanco)



1 Carta de Si 7 Carta de No



12 Cartas de culpabilidad



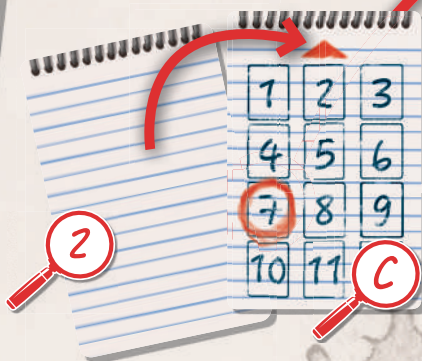
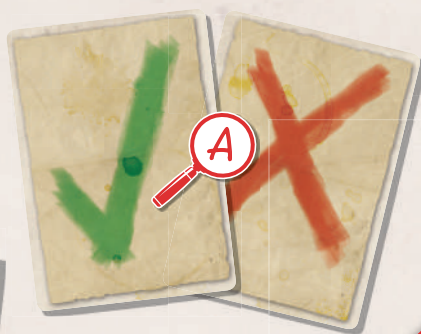
1 Libro de reglas
ilustrado

Nº de pregunta	Sospechosos eliminados	Tiempo ampliado
1	x	=
2	x	=
3	x	=
4	x	=
5	x	=
6	x	=
7	x	=
8	x	=
9	x	=
10	x	=
11	x	=
Tiempo de la investigación =		
Equipo formado por:		

1 Bloc de
investigación

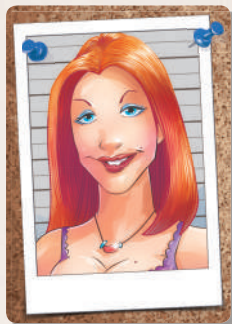
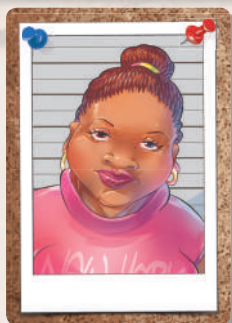
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Baraja las cartas de pregunta y colócalas en un mazo bocabajo sobre la mesa.
NOTAS: Si hay jugadores menores de 14 años, se recomienda sacar del mazo las siete cartas marcadas con "+14". Si quieres incluir tus propias preguntas, dispones de 10 cartas en blanco.
2. Baraja las cartas de culpabilidad y colócalas en un mazo bocabajo sobre la mesa.
3. Baraja las cartas de sospechoso. Saca las **12** primeras **cartas** y colócalas bocarriba en la mesa creando una **cuadrícula de 3x4**. Esto se llamará el panel de sospechosos. Guarda el resto de cartas de sospechoso en la caja, no las necesitaremos durante la partida.
4. Elegid qué jugador será el testigo en esta partida.
El testigo:
 - A. Coloca las cartas de Sí y de No delante de él.
 - B. Escribe los nombres de los jugadores en el bloc de investigación.
 - C. Coge una carta de culpabilidad y la mira en secreto. La carta muestra la ubicación del culpable en el panel de sospechosos.
5. Los demás jugadores serán los detectives.
6. ¡Ya puede comenzar la investigación!



SOSPECHOSOS
INUSUALES

3



CÓMO JUGAR

La partida se desarrolla en un máximo de 11 rondas. Cada ronda se divide en tres fases: interrogatorio, deliberación y puntuación.

FASE 1: EL INTERROGATORIO

Cualquier detective coge la primera carta del mazo de cartas de pregunta y la lee en voz alta. El testigo debe responder Sí o No colocando la carta de pregunta sobre la carta de Sí o de No, en función de la respuesta. Los detectives solo pueden debatir el caso después de que el testigo haya dado su respuesta.

Importante: El testigo no puede dar ningún tipo de información además de Sí o No. No tiene permitido hacer gestos o señales, ni decir otras palabras.



FASE 2: DELIBERACIÓN

Ahora es cuando los detectives pueden deliberar , tratando de descubrir qué sospechosos podrían coincidir con la respuesta del testigo.

Los detectives deben eliminar, **al menos, un sospechoso que no coincida con la respuesta del testigo**, descartándolo como culpable. Solo se podrá eliminar a un sospechoso si todos los detectives –o, al menos, la mayoría– están de acuerdo.

Cuando se descarta un sospechoso, se gira la carta bocabajo.

Si los detectives descartan a un sospechoso inocente, no pasa nada. Pero, si han descartado al culpable, el testigo debe decirlo de inmediato, enseñando la carta de culpabilidad: la partida se termina y los detectives han perdido. (Consultar "Final del juego")

Atención: en cada ronda los detectives pueden descartar tantos sospechosos como quieran, pero mínimo han de descartar a un sospechoso por ronda. Cuando el equipo decide no eliminar más sospechosos, pasamos a la siguiente fase.

FASE 3: PUNTUACIÓN

Los detectives anotan en el bloc de investigación el número de sospechosos descartados en ese turno en la línea correspondiente. Solamente se anotan los descartes de esa ronda.

Multiplicando el número de ronda por el número de descartes se obtiene el tiempo empleado en la investigación (simbolizando minutos), y también se anota en su columna.

Consejo del juego: cuantas más preguntas hagas, más tiempo emplearás para descartar a los sospechosos.

Completada esta fase, comienza una nueva ronda, con un nuevo interrogatorio.

EJEMPLO: En la primera ronda, los detectives preguntan "¿Toca algún instrumento musical?". El testigo coloca la carta de pregunta debajo de la carta de No. Los detectives deliberan sobre quién podría tenerlo y quien no; finalmente deciden descartar a tres sospechosos que, en su opinión, no tocan ningún instrumento. Giran las cartas de los sospechosos descartados bocabajo. Como ninguno de ellos es el culpable, escriben los puntos en el bloc de investigación. Descartan a tres sospechosos en la primera ronda, por lo que han utilizado 3 minutos de tiempo.



Nº de pregunta		Sospechosos eliminados	Tiempo empleado
1	x	3	= 3
2	x		=

FINAL DE LA PARTIDA

Si los detectives descartan al culpable, termina la partida y ¡todos los jugadores pierden el juego! Se deja registrado en el bloc de investigación.

Si los detectives descartan a los once sospechosos inocentes y solamente queda la carta del culpable bocarriba en la mesa ¡habéis ganado la partida!

Suma todos los números de la tercera columna del bloc de investigación; ¡cuantos menos minutos hayáis empleado, mejores detectives seréis!

Guarda las hojas usadas para recordar vuestras mejores investigaciones.

VARIANTE COMPETITIVA POR EQUIPOS

Si sois más de seis y os apetece competir, probad esta variante.

Los jugadores se dividen en dos equipos; cada equipo hará sus investigaciones para tratar de identificar al ladrón antes que el otro equipo. Gana el equipo que alcance una puntuación determinada (a decidir por los jugadores): 10 puntos para partidas rápidas, 15 puntos para partidas normales o 20 puntos para partidas más largas.

Cada equipo elige un testigo. Los testigos cogen una carta de culpabilidad (¡ambos la misma carta!) y la guardan bocabajo.

Se escoge al azar qué equipo empieza la ronda. Ese equipo juega la fase 1 y 2 como en el juego cooperativo. Las cartas de sospechoso que descarte el equipo se las guarda a modo de puntuación. Cada carta valdrá un punto. Cuando el equipo acaba su turno, pasa al equipo contrario.

Los dos equipos se alternan hasta que finalice la investigación, ya sea porque descartan al culpable o porque lo identifican con éxito.



FIN DE LA INVESTIGACIÓN POR EQUIPOS

Si un equipo descarta al culpable, pierde los puntos conseguidos (devuelve las cartas de esa ronda al mazo) y su puntuación pasa a ser 0. El **equipo contrario** obtiene 3 puntos adicionales (roba tres cartas del mazo).

Si un equipo encuentra al ladrón, obtiene un punto de victoria adicional (coge una carta del mazo).

Cuando acaba la ronda, el equipo que menos puntos haya conseguido en esa ronda, comienza la siguiente. Ambos equipos deben elegir a un nuevo testigo y colocar 12 nuevos sospechosos sobre la mesa.

Cuando uno de los dos equipos consigue la puntuación establecida ¡gana la partida! Si ambos equipos han superado la puntuación para ganar, gana el que tenga mayor puntuación. Si están empatados, hacen otra ronda de investigación.



20 min



3 - 16



+ 10



www.ludilo.es

*Parque Empresarial
Táctica. C/ Corretger, 127.
46980 - Paterna, Valencia
(Spain). 961 15 23 10*



Autor

Paolo Mori

Ilustraciones

Alessandro Costa

Desarrollador

Simone Luciani



0-3

¡ADVERTENCIA! PELIGRO DE ASFIXIA.

No recomendado para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas o inhaladas por el niño. FABRICADO EN CHINA.

