

En lugar de interrogar a un oponente, un jugador puede usar su turno para intercambiar sus Cartas de Búsqueda. Para hacerlo, el jugador descarta las cuatro Cartas de B y las reemplaza con cuatro cartas del mazo.

### IDENTIFICACIÓN DE LA JOYA QUE FALTA

Si un jugador cree que puede identificar la joya que falta sin más interrogatorio, puede hacerlo en cualquier momento, sin tener que esperar su turno. Sin embargo, si ese jugador cree que interrogar a cierto oponente le permitirá identificar la Joya Faltante, puede, en su turno, hacerle cualquier pregunta a ese oponente, independientemente de las Cartas de Búsqueda que tenga ante él. El jugador debe intentar identificar la joya.

Para identificar la joya que falta, el jugador rodea el espacio correspondiente en su Hoja de Información y anuncia que ha resuelto el misterio. El juego se detiene inmediatamente; Ningún otro jugador puede anunciar que ha resuelto el misterio hasta que el primer jugador haya verificado su solución. Para verificar esta solución, el jugador verifica en secreto la carta de joya que falta y,

- Si es correcto, revela la carta girándola boca arriba para que todos los jugadores la vean y es declarado ganador.
- Si es incorrecto, devuelve la Joya Faltante y el juego continúa. Este jugador ahora está fuera de la partida y debe continuar respondiendo cualquier interrogatorio sin participar en el juego.

El juego termina cuando un jugador identifica con éxito la Joya Faltante.

## Consejos de Estrategia

A medida que se gane experiencia, los jugadores desarrollarán sus propios métodos para registrar evidencia y otros datos pertinentes en sus Hojas de Información. Es esencial registrar quién tiene una carta en particular y quién no puede tener una determinada carta (como cuando un jugador anuncia que no tiene "Perlas Azules").

Cada vez que se interroga a un jugador, todos los jugadores obtienen información del número de cartas anunciadas. Una información que es inútil en el momento en que se recibe puede ser crucial en combinación con evidencia posterior.

**Ejemplo:** Un jugador pregunta por "Grupo de Perlas" de un oponente y le pasan dos cartas. Tienes el "Grupo Perlas Azules" en tu mano. Más tarde, se te pasa el "Grupo de Perlas Amarillas". Ya que solo hay cuatro cartas de "Grupo de Perlas", usted sabe que las cartas aprobadas anteriormente deben ser "Grupo de Perlas Rojas" y "Grupo de Perlas Verdes" y registrar esta información como evidencia.

5

## Variaciones

### JUGANDO POR SEGUNDO, TERCERO, ETC.

Antes del juego, los jugadores pueden decidir jugar hasta que haya dos o más ganadores. En este caso, el ganador no revela la Joya Faltante. En cambio, vuelve a ocultar la Joya Faltante y anuncia que estaba en lo correcto. El juego continúa con el ganador respondiendo los interrogatorios pero no participando en el juego.

### GEMAS ADICIONALES FALTANTES

Cuando juegan tres o cuatro, el juego puede volverse más desafiante al eliminar dos (o tres) Cartas de Joyas. El juego es el mismo excepto que, para ganar, un jugador debe identificar correctamente todas las Joyas que faltan.

### INTERROGACIONES ADICIONALES

Durante su turno, cada jugador puede interrogar a uno o dos oponentes. Si interrogan a dos oponentes, deben usar una **Carta de Un Elemento** para interrogar a un oponente y una **Carta de Dos Elementos** para interrogar al otro, pero pueden usarlos en cualquier orden. Después del interrogatorio, el jugador roba dos **Cartas de Búsqueda** del mazo.

### SUPER SLEUTH

Esta variación se juega de la manera habitual, excepto que las cartas nunca se pasan. Cuando se usa una **Carta de Búsqueda de Dos Elementos**, el oponente simplemente responde con la cantidad de cartas que tiene.

## Acerca del Diseñador



Designed by Sid Sackson  
Developed by Rick Soued

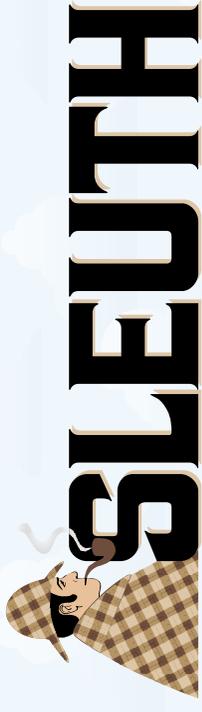
Graphics & Production by Pixel Productions Inc.

Traducción by frv de Juegos Sin Caja

[www.eagle-gryphon.com](http://www.eagle-gryphon.com)



6



UN JUEGO DE SID SAXON



## Objeto del Juego

Sleuth es un juego de detectives fascinante para 3 a 7 jugadores. A través del hábil cuestionamiento de sus oponentes, cada jugador reúne evidencia y luego, usando sus poderes de deducción y lógica, intenta descubrir la identidad de la gema que falta!

## Componentes

- 36 Cartas de Joyas
- 54 Cartas de Búsqueda
- 1 tablero de Hojas de Información



## Cartas

Sleuth se juega con dos mazos especiales de cartas

### MAZO DE JOYAS

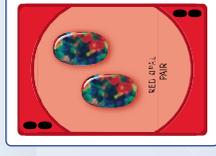
El Mazo de Joyas, consta de 36 cartas, cada una con una diferente combinación de tres elementos: Joya (Diamante, Perla u Oplao), Tipo (Solitario, Par o Grupo) y color (rojo, azul, verde o amarillo).



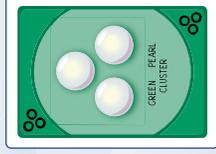
Dorso de Carta de Joya



Diamante Azul Solitario



Par de Opalos Rojos



Grupo de Perlas Verdes

1

## MAZO DE BÚSQUEDA

El Mazo de Búsqueda se compone de 54 cartas que se utilizan para la obtención de pruebas de otros jugadores. Hay tres tipos principales: 1) Uno cartas de elementos que cuentan con una joya, una cantidad o un color, 2) Dos cartas de elementos que cuentan con una combinación de dos elementos, y 3) Cartas de Libre Elección (ver **Juego**).



Dorso Carta de Búsqueda



Carta Un Elemento Cartas Azules



Carta Dos Elementos Grupos de Diamantes



Carta Libre Elección Libre Elección Amariillo

## Preparación

Cada jugador recibe una **Hoja de Información** y la utiliza para realizar un seguimiento de las pruebas obtenidas durante el juego. Los jugadores mantienen pruebas secretas doblando la hoja por la mitad. El Repartidor baraja la **Mazo de Joyas** y retira una Carta, colocándola donde ningún jugador puede verla. Ésta se convierte en la "joya **Faltante**". El resto de cartas se reparten boca abajo a cada jugador:

- 3 jugadores — 11 cartas
- 4 jugadores — 8 cartas
- 5 jugadores — 7 cartas
- 6 jugadores — 5 cartas
- 7 jugadores — 5 cartas

Las cartas restantes de joya (si las hay) se colocan boca arriba en el centro de la mesa. En sus Hojas de Información, todos los jugadores registran las cartas en el centro de la mesa. Estas cartas se establecen a continuación, a un lado para el resto del juego. Después de recoger su parte, cada jugador anota en secreto la identidad de sus propias cartas.

**Ejemplo:** En una partida de cinco jugadores, el jugador A recibe las siguientes tarjetas: "Grupo de Diamantes Rojos", "Par de Diamantes Azules", "Par de Diamantes Verdes", "Par de Perlas Verdes", "Grupo de Perlas Verdes", "Par de Opalos Azules", y "Grupo de Perlas Amarillo". Anota estas cartas en su Hoja de Información como se muestra en la página siguiente.

|        | DIAMONDS | OPALS | PEARLS |
|--------|----------|-------|--------|
| RED    | —        | —     | —      |
| YELLOW | —        | —     | —      |
| GREEN  | —        | —     | —      |
| BLUE   | —        | —     | —      |

El Mazo de Cartas de Búsqueda se baraja y se reparten cuatro cartas boca arriba a cada jugador (como se ilustra en la tapa trasera de la caja del juego). Las cartas restantes se colocan boca abajo en el centro de la mesa para formar el Mazo de Robo.

El juego comienza con el jugador a la izquierda y sigue hacia la derecha del Repartidor.

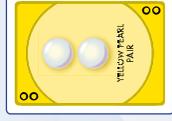
## Juego

Durante el juego, los jugadores obtienen pistas sobre la identidad de la **Joya Faltante** por interrogar a otros jugadores. Durante cada turno, un jugador puede interrogar a un oponente. Para ello, el jugador coloca una sus **Cartas de Búsqueda** en el centro de la mesa. Se puede utilizar una **Carta de un elemento**, una **Carta de dos elementos** o una **Carta de Libre Elección** de la siguiente manera:

### CARTA DE UN ELEMENTO

Cuando se utiliza una **Carta de Un Elemento**, un jugador puede interrogar a cualquier oponente, pidiéndoles que indique cuántas **Cartas de Joyas** tiene con ese elemento. El oponente elegido debe anunciar el número a todos los jugadores.

**Ejemplo:** La Cartas de Búsqueda dice "Pares" y el oponente elegido sostiene el "Par de Diamante Azules", "Par de Perlas Amarillas", y "Par de Perlas Verde". El jugador debe anunciar que tiene tres pares.



## CARTAS DE DOS ELEMENTOS

Al usar una Carta de Dos Elementos, el interrogador puede pedir a cualquier oponente que le muestre todas las cartas de joyas que tenga con esa combinación de elementos. El oponente le pasa las cartas (si las hay), boca abajo, al mismo tiempo anunciando el número a todos los jugadores. El interrogador entonces registra la identidad de las cartas y las devuelve al oponente.



**Ejemplo:** La Carta de Búsqueda utilizado dice "Opalos Azules" y el oponente tiene "Opalo Azul Solitario" y "Grupo de Opalos Azules". El oponente pasa estas cartas boca



abajo al interrogador, al mismo tiempo anunciando que está pasando dos cartas. El interrogador devuelve ambas cartas boca abajo después de anotarlas en su Hoja de Información.

## CARTAS DE LIBRE ELECCIÓN

Cuando se utiliza la "Carta de Libre Elección" que se muestra a la izquierda, el interrogador puede elegir cualquier combinación de dos elementos diferentes.

Cuando se utiliza la "Carta de Libre Elección de Azules" que se muestra a la derecha, el interrogador debe usar el elemento que aparece en la Carta.

Si se utiliza como una "Carta de Dos Elementos", el interrogador elige un elemento para combinar con el elemento "Azules" que aparece en la carta.



**Ejemplo:** La Carta Búsqueda de "Libre Elección Azules" se puede utilizar para pedir a un oponente el número de cartas que tienen "Azul", o para ver sus "Diamantes Azules", o sus "Grupos Azul", etc.

## FIN DEL TURNO

Al final de su turno, el interrogador toma una Carta de Búsqueda del mazo para reemplazar la que acaba de utilizar y sigue en sentido horario. Si se agota el Mazo de Robo, se mezcla el descarte y se coloca boca abajo en el centro de la mesa.