



SOSPECHOSOS INUSUALES

LIBRO DE REGLAS

NADIE ES LO QUE PARECE



Sospechosos inusuales es un juego cooperativo, en el que un testigo y uno o más detectives realizan conjuntamente una investigación para identificar al culpable entre las imágenes de diferentes sospechosos. Sin embargo, el testigo no recuerda nada del aspecto físico del culpable ("¿Tiene gafas?", "¿Es rubio?"), pero sí que reconoce sus hábitos, opiniones y gustos. Durante el juego, te darás cuenta de que es más fácil juzgar por las apariencias de lo que parece.

COMPONENTES



50 cartas de sospechoso



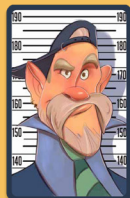
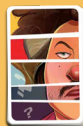
87 Cartas de pistas



12 cartas de culpable



Reglas de juego



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 1) Elegid qué jugador será el **testigo** en esta partida. El resto de los jugadores asumirán el papel de **detectives**.
- 2) Baraja, por separado, las cartas de sospechosos, las cartas de pistas y las cartas de culpable, y colócalas en 3 mazos boca abajo sobre la mesa.
- 3) Saca las **12** primeras **cartas de sospechoso** y colócalas bocarriba en la mesa creando una cuadrícula de 3x4, frente al testigo.
- 4) El testigo **coge una carta de culpable**, la mira en secreto y la coloca **boca abajo**, enfrente de los jugadores. La carta muestra la ubicación del culpable en el panel de sospechosos.
- 5) El testigo roba **2 cartas de pistas**, sin mostrarlas a los demás jugadores.



CÓMO JUGAR

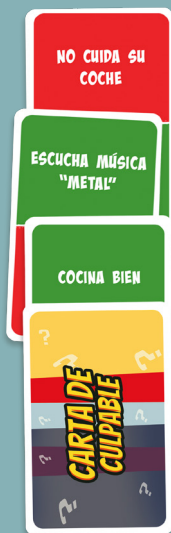
La partida se desarrolla en un máximo de 11 rondas, hasta que los jugadores descubran al culpable y ganen, o hasta que los jugadores descarten al culpable por error. Cada ronda consta de 3 pasos:

1) REVELAR UNA PISTA

El testigo elige una de las cartas de pista de su mano y la juega boca arriba, poniéndola debajo de la carta de culpable robada al principio de la partida o, debajo de la última carta de pista jugada dejando al descubierto sólo el texto de la pista (en verde o rojo) que se considere más adecuado para **describir la personalidad del culpable**.

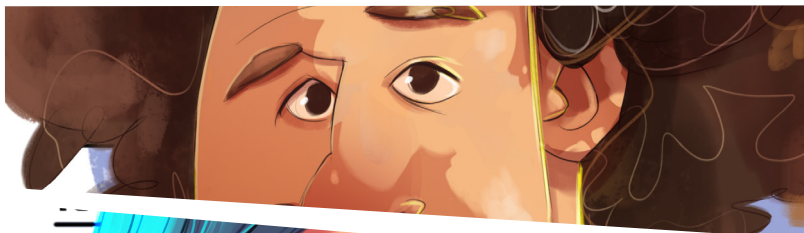
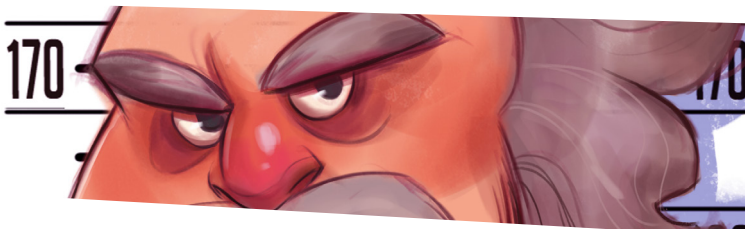
Al hacerlo, es mejor que el testigo permanezca en completo silencio, sin hacer comentarios o muecas que puedan ayudar a los detectives. (¡Aunque sea un juego cooperativo, el juego es más divertido si los detectives no reciben ningún tipo de ayuda!).

Después de jugar la carta, la carta o cartas de pistas que quedan en la mano del testigo se descartan en un montón de descarte, boca abajo.



¡ATENCIÓN! ¡No hay una pista correcta o incorrecta! El testigo tendrá que basar su elección sólo en lo que piensa y en lo que puedan pensar los demás jugadores, basándose en la apariencia del culpable y de los demás sospechosos.

Ejemplo: El Testigo decide jugar una carta de Pista mostrando el texto "Cuida su coche" (y ocultando así el texto "No cuida su coche"), porque el culpable parece una persona responsable, que presta atención a sus cosas.



2) ELIMINAR A UN SOSPECHOSO

Los detectives pueden debatir entre ellos para decidir cuál o cuáles de los sospechosos no corresponden al perfil del culpable y, por tanto, eliminarlos de la investigación. Cuando los jugadores llegan a una decisión común, **uno de los detectives pone boca abajo una o varias de las cartas de sospechoso.**

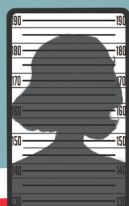
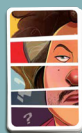
Ejemplo: Si según el testigo, el culpable cuida su coche, los detectives podrán poner boca abajo a un sospechoso que en su opinión no cuida su coche, ya que no coincide con el perfil del culpable.

Después de poner un sospechoso boca abajo, los detectives pueden decidir voltear otra carta (repitiendo así el paso 2: "Eliminar un sospechoso"), o pasar a otra ronda y esperar a que el testigo les ofrezca una nueva carta de pista (volviendo así al paso 1: "Revelar una pista").

Si en una ronda, el sospechoso o sospechosos que se han descartado **no es el culpable**, el testigo roba el mismo número de cartas de pista que sospechosos descartados. La investigación puede continuar.

En cambio, **si la carta de culpable está boca abajo**, el testigo debe decirlo inmediatamente, ¡y todos los jugadores pierden la partida!

Atención: En cada ronda los detectives pueden descartar tantos sospechosos como quieran, pero mínimo han de descartar a un sospechoso por ronda. Girar más cartas es arriesgado, pero esto permitirá al testigo elegir la siguiente pista entre varias cartas de pista en su mano.



FINAL DE LA PARTIDA

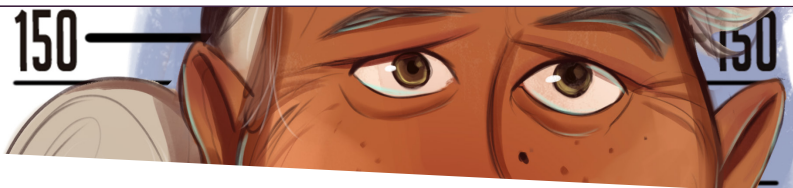
Si después de eliminar al penúltimo sospechoso, **la única carta de sospechoso que queda boca arriba** en el centro de la mesa **es la carta de Culpable**, ¡todos los jugadores ganan! El Testigo revela la carta de Culpable, robada al principio de la partida.

Cuantas menos cartas de pistas se hayan necesitado para descubrir al culpable, mejor habrá sido la investigación.

Si, por el contrario, **los jugadores ponen boca abajo la carta del sospechoso que corresponde al culpable**, los jugadores liberan a un criminal, ¡y pierden la partida! La investigación no ha tenido éxito. Pueden iniciar una nueva con otros sospechosos.







CREDITOS:

AUTOR: Paolo Mori

DIRECTOR DEL PROYECTO: Simone Serrao

ILUSTRACIONES: Giulia Maruzzelli

DISEÑO GRÁFICO: Federica Nassetti

Fabricado en Polonia por Fabryka Kart, Podleze 650 32-003 Podleze, Poland.

Diseñado por MANCALAMARO, Via Molino di Sopra, 53, 37054 Nogara (VR) Italy

www.mancalamaro.it. Todos los derechos reservados.



Distribuido en España por Ludilo S.L, c/ Corretger 127.

Parque Empresarial Tàctica, 46980 Paterna. Valencia

www.ludilo.es

