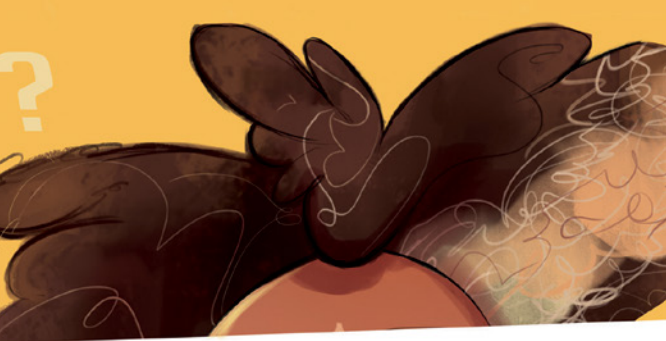




SOSPECHOSOS INUSUALES

REGLAMENTO



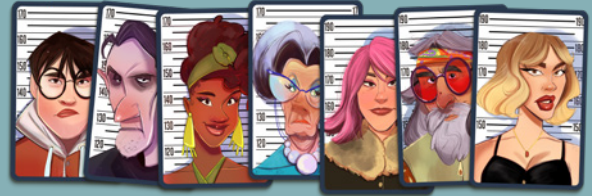
CONTENIDO

Sospechosos Inusuales es un **juego cooperativo** en el que un Testigo y uno o más Detectives encaran una investigación para identificar a un Culpable entre distintos sospechosos. Los Detectives no van a poder basar sus preguntas en características tangibles

(como por ejemplo: "¿Tiene anteojos?" o "¿Es rubio?") sino exclusivamente en los hábitos y personalidad

que imaginan del Culpable.

En este juego van a poner en práctica sus intuiciones al momento de juzgar a alguien por su apariencia... aunque sepamos que está mal hacerlo.



50 cartas de Personaje



87 cartas de Pista

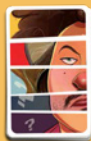


12 cartas de Culpable



1 reglamento

PREPARACIÓN



1) Entre todos elijan quién va a ser el **Testigo**. Los demás serán **Detectives**.

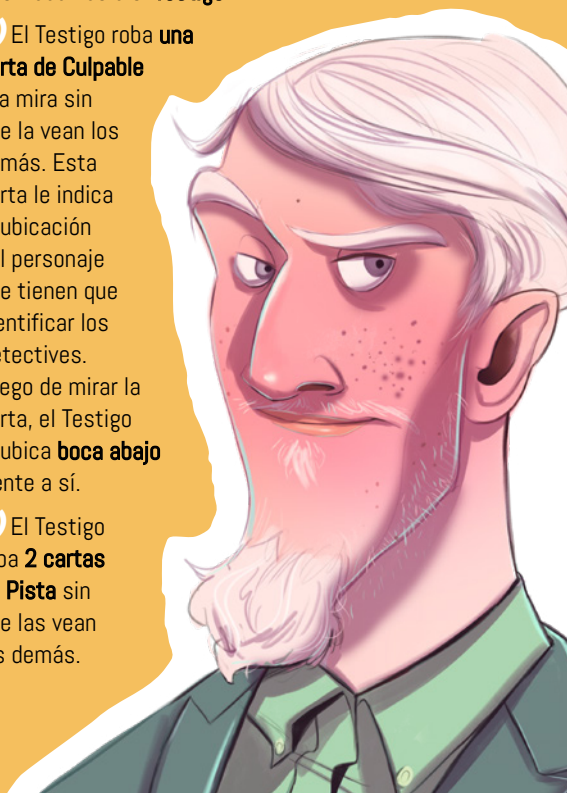
2) Mezclá por separado las cartas de Personaje, de Pista y de Culpable, formando tres mazos distintos.

3) Robá **12 cartas de Personaje** y ubícalas boca arriba en el centro de la mesa, en una grilla de 3x4 orientada hacia el **Testigo**.

4) El Testigo roba **una carta de Culpable**

y la mira sin que la vean los demás. Esta carta le indica la ubicación del personaje que tienen que identificar los Detectives. Luego de mirar la carta, el Testigo la ubica **boca abajo** frente a sí.

5) El Testigo roba **2 cartas de Pista** sin que las vean los demás.



CÓMO JUGAR

Una partida de Sospechosos Inusuales se desarrolla en distintas rondas hasta que solo quede el Culpable boca arriba sobre la mesa (victoria de los jugadores) o hasta que den vuelta boca abajo al Culpable (derrota de los jugadores).

En cada ronda, sigan estos pasos:

1) DAR UNA PISTA

El Testigo elige una de las cartas de Pista que tiene en la mano y la juega boca arriba debajo de la carta de Culpable que tiene frente a sí (en la primera ronda) o debajo de la última carta de Pista jugada (ver ilustración). Tiene que quedar a la vista solo uno de los dos textos de cada carta (el de fondo rojo o el de fondo verde): el que el Testigo considere que **mejor describe la personalidad del Culpable**.

El Testigo tiene que permanecer en completo silencio, sin hacer comentarios ni gestos que ayuden a los Detectives. Recuerden: el juego es cooperativo y nadie los está vigilando, ¡pero no hagan trampa!

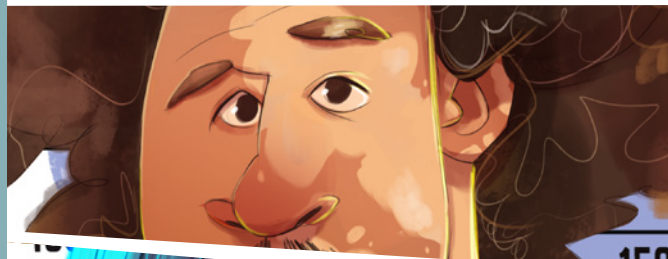
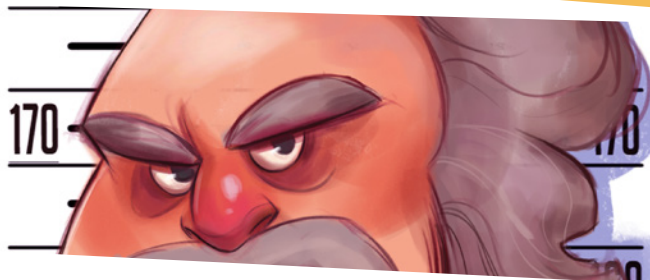
Luego de jugar la carta, **el Testigo se descarta de toda Pista que le quede en la mano**, ubicándola boca abajo en un mazo de descarte cerca suyo.



¡Atención! ¡No hay pistas correctas o incorrectas!

El Testigo elige su pista según lo que piense que los demás jugadores van a pensar, fijándose solamente en la apariencia de los personajes.

Ejemplo: el Testigo decide jugar una carta de Pista que muestra el texto "Es puntual" (por lo tanto tapando "No es puntual"), ya que el Culpable le parece una persona que planifica bien sus tiempos.



2) DESCARTAR A UN SOSPECHOSO

Ahora los Detectives pueden discutir libremente cuál de los personajes a la vista NO coincide con el perfil del Culpable que está sugiriendo el Testigo. Cuando los Detectives se ponen de acuerdo, **uno de ellos da vuelta boca abajo una de las cartas de Personaje que quedan en la grilla**, eliminando de la investigación a ese sospechoso.

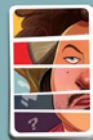
Ejemplo: según el Testigo, el Culpable es puntual. Los Detectives debaten y deciden dar vuelta a un personaje que, en su opinión, no da la sensación de ser puntual.

Si el personaje que dieron vuelta ES el Culpable, el Testigo debe decirlo de inmediato. ¡Todos los jugadores perdieron la partida!

Si el personaje que dieron vuelta NO es el Culpable, el Testigo roba una carta de Pista y temporariamente la sostiene boca abajo frente a sí: esto significa que la investigación puede continuar.

Luego, los Detectives pueden decidir si dar vuelta OTRO personaje más (repitiendo el paso 2) o si se detienen y esperan a que el Testigo juegue una nueva carta de Pista (repitiendo el paso 1).

No hay límite para la cantidad de cartas de Personaje que los Detectives pueden dar vuelta luego de leer la última Pista jugada. ¿Por qué querrían seguir arriesgando? Porque por cada nuevo acierto, el Testigo roba una nueva carta de Pista, teniendo más opciones entre las cuales elegir su próxima Pista.



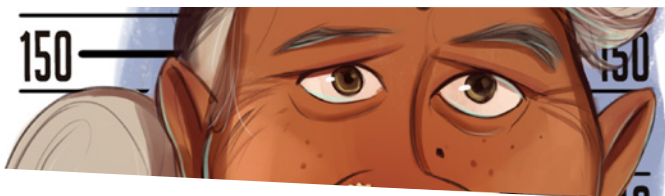
GANAR Y PERDER

Si al descartar a un sospechoso la única carta de **Personaje que queda boca arriba es el Culpable**, el Testigo revela la carta de Culpable que robó en la preparación y ¡los jugadores ganan la partida!

Si quieren evaluar la eficiencia de su victoria, pueden contar cuántas cartas de Pista hay reveladas sobre la mesa: cuantas menos haya, mejor fue su investigación.

Si los jugadores dan vuelta la carta de **Personaje que corresponde al Culpable**, ¡liberan al criminal y pierden la partida! Pero no es el fin del mundo (saaalvo que ese al que liberaron termine destruyendo el mundo, claro). ¡Pueden volver a intentarlo con otros sospechosos!





CRÉDITOS:

AUTOR: Paolo Mori

DIRECCIÓN DE PROYECTO: Simone Serrao

ILUSTRACIONES: Giulia Maruzzelli

DISEÑO GRÁFICO: Federica Nasseti

ADAPTACIÓN GRÁFICA: Paula Hernandez

TRADUCCIÓN: Santiago Szulman

¡Aprendé a jugarlo!



WWW.BUROARGENTINA.COM

WWW.MANCALAMARO.IT