

Acusación: Resolver el asesinato

Cualquier jugador que no sea el Científico Forense, (incluso el Asesino y el Cómplice) puede realizar un único intento para acusar y resolver el asesinato en cualquier momento de la partida. El jugador debe anunciar públicamente su intención a los demás jugadores de forma verbal. Seguidamente, el jugador deberá señalar una carta de método y otra de evidencia, pertenecientes a un mismo jugador.

Si las dos cartas indicadas son correctas, la partida concluye inmediatamente con la victoria del Científico Forense y los Investigadores.

Si alguna de las cartas seleccionadas por el jugador es incorrecta, el Científico Forense lo anunciará con un “NO”, sin revelar ninguna otra información. Si el jugador se ha equivocado al resolver, deberá entregar al Científico Forense su Ficha de Acusación, indicando de esta forma que ya ha perdido su única oportunidad de acusar. No obstante el jugador en cuestión podrá seguir participando en las deliberaciones del grupo y realizando sus exposiciones, pero no podrá realizar ningún otro intento para resolver el asesinato durante el resto de la partida.

Importante: Si no usas la Ficha de Acusación antes de que el último jugador acabe su exposición, perderás la oportunidad de hacerlo.
Usa tu Ficha de Acusación antes de que sea demasiado tarde.

3. Cierre del expediente

La partida terminará si se cumple una de estas dos condiciones:

- Un Investigador realiza una acusación y elige de forma correcta el “Método del Crimen” y la “Evidencia Clave”, es decir, aquellas cartas que el Asesino eligió en secreto al inicio de la partida. En este caso tanto el Científico Forense como los Investigadores (asi como el Testigo, en caso de jugar) serán los ganadores de la partida.
- Todos los jugadores han perdido su oportunidad para resolver el crimen; bien porque ya han realizado una acusación incorrecta o bien porque no lo han intentado antes de la tercera y última fase de exposición. En este caso el Asesino y el Cómplice, (en caso de jugar) ganan la partida.

FINAL: CAMBIO DE RUMBO

En una partida con Testigo, puede ocurrir un giro inesperado. Si el caso se resuelve de forma correcta por parte de los Investigadores (acertando el Método del Crimen y la Evidencia Clave), el Asesino, después de hablar con el Cómplice, elige a un jugador. Si el jugador elegido es el Testigo, el Asesino y su Cómplice consiguen escapar y evitan ser detenidos, ganando así la partida, si el jugador elegido no es el Testigo, el Asesino es arrestado y tanto los Investigadores como el Científico Forense y el Testigo ganan la partida.

VARIANTES

Losetas de Evento

Las Losetas de Evento son opcionales y se distinguen del resto de “Losetas de Escena del Crimen” porque tienen algo de texto en azul. Si se quiere jugar con Losetas de Evento, el Científico Forense debe mezclar dichas losetas con el mazo de “Losetas de Escena del Crimen”, después de la primera ronda. De esta forma una Loseta de Evento solo puede aparecer durante la segunda y tercera ronda. Cuando esto suceda, simplemente el Científico Forense leerá el texto del evento y seguirá sus instrucciones.

Variar la dificultad

Los jugadores pueden realizar los siguientes cambios para modificar el nivel de dificultad:

Para jugar una partida más fácil para los Investigadores, repartir 3 cartas de cada tipo a cada jugador en vez de 4 al principio de partida. Para una partida más fácil para el Asesino, repartir 5 cartas de cada tipo en vez de 4 al principio de partida.

REGLAS DE ORO

- El Científico Forense no podrá dar ningún tipo de información al resto de jugadores que no sea mediante la colocación de las balas o contestando “sí” o “no” a una acusación de un jugador.
- Los jugadores no se podrán interrumpir durante la fase de Exposición, excepto para realizar una acusación para resolver el crimen.

Durante la fase de Recogida de Pruebas, los jugadores podrán hablar libremente. Hacer preguntas está permitido, responderlas es opcional.

© Jolly Thinkers' Learning Centre Limited
Traducción al castellano: Artur Zanón, Júlia Zanón.
Revisión: Santa Clara BCS
Maquetador: Víctor Eguren



ASESINATO EN HONG KONG

INTRODUCCIÓN

En la antigua ciudad de Hong Kong, se ha cometido un asesinato. Tú y tus compañeros habéis llegado a la escena del crimen, descubriendo que el Asesino se ha dejado pruebas en el lugar de los hechos. Entre todos los objetos encontrados, debéis averiguar cuál ha sido el “Método del Crimen” y la “Evidencia Clave”, para poder descubrir al Asesino y resolver el crimen. Por si esto fuera poco, se sabe que el Asesino se encuentra oculto entre los Investigadores.

Mientras el Científico Forense intenta ayudar a los Investigadores, el Asesino intentará crear confusión y acusar a “falsos culpables” para evitar ser descubierto.

¿Serán capaces los Investigadores de descubrir al culpable?, o por el contrario, éste se escapará evitando ser descubierto.

COMPONENTES



Cartas de rol
x12 (negras)



Cartas de evidencia
x200 (rojas)



Cartas de método
x90 (azules)



Losetas de Escena del Crimen
x32 (Incluidas 6 Losetas de Evento)



Fichas de Acusación x11



Balas x6

ROLES



Científico Forense x1

Como director del juego, el Científico Forense es quien conoce la solución del crimen. Es el responsable de ayudar a los Investigadores a identificar el “Método del Crimen” y la “Evidencia Clave” del Asesino. Cuando un Investigador resuelve el asesinato de forma correcta, la partida acaba con la victoria del Científico Forense y los Investigadores.

Durante la partida, al Científico Forense no le está permitido ayudar al resto de Investigadores con palabras, sonidos, gestos o cualquier otra mecánica que no sea del propio juego.

Asesino x1

Cuando se comete el crimen, el Asesino elige entre sus cartas un método y una evidencia, las cuales se convertirán en el “Método del Crimen” y la “Evidencia Clave”, ambos conformarán la solución del crimen que los Investigadores tendrán que descubrir en el transcurso del juego.

El Asesino intentará esconder su rol implicando a otros jugadores y creando confusión para no ser descubierto. Incluso siendo identificado, el Asesino gana el juego si ningún Investigador identifica correctamente ambas cartas: “Método del Crimen” y “Evidencia Clave”.

ASESINO



Investigadores x8

Para resolver el asesinato, los Investigadores deberán analizar las pistas que el Científico Forense les irá proporcionando. Una vez identificado el “Método del Crimen” y la “Evidencia Clave”, el Asesino será arrestado y los Investigadores, junto con el Científico Forense habrán ganado la partida.

Hay que tener en cuenta que el Asesino y el Cómplice (en caso de jugar) se hallan entre los Investigadores, y que estos últimos deberán esforzarse en defenderse de falsas acusaciones.



Cómplice x1

El Cómplice es un rol opcional para partidas de 6 o más jugadores. El Cómplice sabe quién es el Asesino y conoce la solución del caso, es decir, conoce el "Método del Crimen" y la "Evidencia Clave". Cómplice y Asesino ganan si el Asesino no es arrestado.



Testigo x1

El Testigo es un rol opcional que puede jugarse siempre y cuando juegue el Cómplice, en partidas de 6 o más jugadores. Se trata de un Investigador más, que ha sido testigo del asesinato. Conoce las identidades del Asesino y el Cómplice, pero no sabe qué jugador tiene cada rol, tampoco conoce ni el "Método del Crimen" ni la "Evidencia Clave". Si el Asesino es arrestado pero puede identificar al Testigo, el Testigo se considerará también asesinado, permitiendo al Asesino y al Cómplice escapar y ganar la partida.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Preparación de la escena del crimen

Reparte 4 cartas de método y 4 cartas de evidencia a cada jugador. Cada jugador debe dejar sus 8 cartas boca arriba, con los textos y los gráficos orientados al resto de jugadores, para que estos puedan fácilmente visualizarlas. A continuación debe dejarse un periodo de tiempo razonable para que cada jugador examine todas las cartas que hay sobre la mesa. Guardad en la caja todas las Losetas de Eventos, pues se usan como una variante (ver página 4).

Los dibujos de las cartas son una referencia, se usan como ayuda. Los jugadores deberán usar su imaginación basándose en los textos.

2. Roles

Usa una cantidad de cartas de rol igual al número de jugadores:

4 a 5 jugadores: 1 Asesino, 1 Científico Forense, el resto Investigadores.

6 a 12 jugadores: 1 Asesino, 1 Científico Forense, 1 Cómplice (opcional), 1 Testigo (opcional), el resto Investigadores.

Devuelve las cartas de rol no usadas a la caja. Mezcla las cartas de rol elegidas y reparte una a cada jugador boca abajo. El jugador que reciba el rol de Científico Forense, lo revela y se convierte en el director del juego, seguidamente descarta las cartas de método y evidencia que tuviera, ya que no las va a usar; en lugar de esto, jugará usando las "Losetas de Escena del Crimen". El resto de jugadores no revelarán su rol hasta el final de la partida.

En vuestra primera partida es recomendable dar el rol de Científico Forense al jugador más experimentado.

3. Fichas de Acusación

Finalmente reparte a cada jugador (excepto el Científico Forense) una Ficha de Acusación. Esta ficha se utilizará durante la partida para realizar la acusación del presunto Asesino. Cada jugador solo podrá realizar una única Acusación por partida (ver "Acusación: Resolver el asesinato" pág. 4). Deja en la caja las Fichas de Acusación sobrantes.

DESARROLLO DEL JUEGO

1. El asesinato

Durante esta fase del juego el Asesino debe seleccionar entre sus cartas el "Método del Crimen" y la "Evidencia Clave", estas 2 cartas formarán la solución del crimen. El Científico Forense será el encargado de dirigir esta fase del juego, siguiendo los siguientes pasos:

- El Científico Forense anuncia: "Todo el mundo debe cerrar los ojos", y comprueba que así sea.
- El Científico Forense anuncia: "Asesino y Cómplice (caso de jugarlo), abrid los ojos".
- El Científico Forense anuncia: "Asesino, indica el "Método del Crimen" y "Evidencia Clave". El Asesino señala una carta de método y una de evidencia, de entre sus cartas, éstas serán la solución del crimen.
- El Científico Forense, con el pulgar hacia arriba, indica al Asesino que ya ha reconocido la solución, en ese momento, el Asesino deja de señalar las cartas indicadas. Seguidamente, el Científico Forense anuncia: "Asesino y Cómplice (caso de jugarlo), cerrad los ojos".
- Solo en caso de haber Testigo, el Científico Forense anuncia: "El Testigo que abra los ojos". El Científico Forense le indica, apuntando con el dedo, las dos personas con el rol de Asesino y de Cómplice (sin especificar quién es quién). Seguidamente el Testigo le comunica con el pulgar hacia arriba que ya ha entendido la indicación. Hecho esto, el Científico Forense anuncia: "Testigo, cierra los ojos".
- Finalmente, el Científico Forense anuncia: "Todo el mundo puede abrir los ojos".

2. Investigación

Esta es la parte principal de la partida y se divide en tres rondas. Cada ronda consiste en una fase de Recogida de Pruebas y una fase de Exposición. La partida puede acabar antes de las tres rondas si un Investigador descubre el "Método del Crimen" y la "Evidencia Clave", si esto no es así, la partida termina al final de la tercera ronda. Las rondas siguen el siguiente orden:

2.1 Primera ronda

- El Científico Forense guarda en la caja las Losetas de Evento (con parte del texto en azul), éstas solo se usan para el juego con variantes (ver página 4). Coloca la loseta de "Causa de la Muerte" boca arriba en primer lugar. Escoge una entre las 4 losetas de "Lugar del Crimen" y la coloca a la derecha de la loseta "Causa de la Muerte", devuelve a la caja las 3 losetas de "Lugar del Crimen" restantes a la caja.

CAUSA DE LA MUERTE	LUGAR DEL CRIMEN	ESTADO DEL CUERPO	DAÑOS EN EL CUERPO	DURACIÓN DEL CRIMEN	EL TIEMPO
Asfixia	Bar	Todavía caliente	Cabeza	Instantáneo	Soledad
Herida grave	Librería	Rígido	Pecho	Breve	Tormentoso
Desangrado	Restaurante	Deteriorado	Mano	Gradual	Seco
Enfermedad	Hotel	Incompleto	Pierna	Prolongado	Húmedo
Envenenamiento	Hospital	Intacto	Varias partes	Pocos días	Frio
Accidente	Recinto en obras	Retorcido	Por todas partes	Foco claro	Caluroso

Elige al azar 4 "Losetas de Escena del Crimen" entre las restantes colocándolas boca arriba al lado de las otras 2 ya existentes (ver ilustración adjunta). Finalmente, forma un mazo con las restantes "Losetas de Escena del Crimen" para usar en las rondas 2 y 3.

- Recogida de Pruebas (Balas)

El Científico Forense coloca, una a una, las 6 balas en uno de los 6 apartados de cada una de las "Loseta de Escena del Crimen" expuestas, intentando dar las mejores pistas posibles a los Investigadores. En cada loseta solo se puede colocar una bala, el Científico Forense puede tardar el tiempo que estime oportuno para realizar esta acción.



Después de colocar la primera bala, todos los jugadores (exceptuando el Científico Forense) pueden empezar a deliberar y hacer sus conjeturas. El Científico Forense continúa colocando las restantes balas. El orden de colocación de las balas, o el grado la firmeza que usa el Científico Forense, puede dar pistas al resto de jugadores sobre la importancia de cada "Loseta de Escena del Crimen". Las balas pueden ser jugadas en cualquier orden, pero una vez colocadas no se pueden cambiar de lugar.

La fase termina una vez se haya colocado la sexta bala.

- Fase de Exposición

Una vez colocada la sexta bala, el Científico Forense debe dar un turno de argumentación a cada uno de los jugadores. Empezando por el jugador a la izquierda del Científico Forense y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador puede exponer su opinión acerca del "Método del Crimen" y la "Evidencia Clave". Cada jugador dispone de 30 segundos, aunque en cada partida se puede acordar previamente cuánto va a durar el tiempo de exposición. Los jugadores no se podrán interrumpir durante la fase de Exposición, excepto para realizar una Acusación (ver Acusación: "Resolver el asesinato", pág 4).

2.2 Segunda ronda

- El Científico Forense robará del mazo una nueva "Loseta de Escena del Crimen". Con ella reemplazará una "Loseta de Escena del Crimen" anteriormente expuesta, excepto las losetas de "Causa de la Muerte" y "Lugar del Crimen", éstas nunca se podrán reemplazar. La loseta reemplazada se descarta de la partida.
- Recogida de Pruebas
Sobre la nueva "Loseta de Escena del Crimen", el Científico Forense colocará la bala de la loseta previamente descartada.
- Fase de Exposición
El Científico Forense otorgará al grupo de jugadores otra ronda de discusión exactamente como se hizo en la primera ronda.

2.3 Tercera y última ronda

Una vez todos los jugadores hayan dispuesto de su tiempo de exposición por segunda vez, el Científico Forense empezará la tercera ronda. Para jugar esta tercera ronda se procederá exactamente como en la segunda.

Importante: La partida termina después de que el último jugador haya realizado su exposición en la tercera ronda.