

SUPER NEWS

Martes 28 de Abril
1998, Buenos Aires
República Argentina

CONTINÚA LA INVESTIGACIÓN POR LOS ASESINATOS EN SERIE



Una serie de crímenes sin resolver mantiene en vilo a la ciudad de Buenos Aires mientras un astuto asesino deja víctimas en las sombras. Su debilidad: la adicción a los cereales. ¿Podrá el detective deducir su paradero para lograr atraparlo?

COMPONENTES

1 Ciudad



7 Cereales



1 Detective



1 Testigo



1 Cuchara



1 Anotador



PREPARACIÓN

- 1 Poné la carta de **Ciudad** en la mesa a la vista de ambos.
- 2 Colocá la **Cuchara** en el **día 1**. Servirá para contar los **turnos**.
- 3 Quien haya desayunado más recientemente, será el **Asesino**.
- 4 Dale al Asesino **lápiz y papel**, **7 Cereales** y **1 Testigo**.
- 5 Dale al Detective **su ficha**. *Tiene sombrero y corbata :D*

CONDICIONES DE VICTORIA

Asesino: Gana si cumple con los **objetivos de víctimas** debiendo **permanecer oculto** hasta terminar el día 7, o si el **Detective** agota sus intentos de arresto.

Detective: Gana si **arresta al Asesino**, o si el **Asesino** falla en uno de sus **objetivos**.

CONCEPTOS BÁSICOS

- ▶ Tanto los **movimientos** como la **interacción** son **adyacentes**.
No se consideran las **diagonales**.



← **Diagonal**



← **Adyacente**

- ▶ El **Asesino** se moverá anotando sus pasos.

Es invisible, no tiene una ficha que lo represente en la ciudad.

TURNOS

Cada turno (días) será dividido en 2 fases:

❶ **Mueve el Asesino:** Luego de mover, verificar que cumpla con los **objetivos de víctimas**.

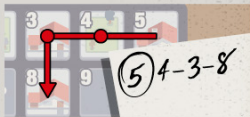
❷ **Actúa el Detective:** Luego de actuar, mover la cuchara al siguiente turno.



Al final del día 4, el Asesino debe haberse cobrado al menos 3 víctimas durante la partida.

EL ASESINO

- Elegí una casa  como punto de partida y escribí en secreto el número en tu anotador. Rodeá el número inicial con un círculo.



- De ahora en más, **deberás mover siempre 3 pasos** escribiendo los **3 números** de los casilleros por los que pases.
- En uno de los siete días podés decidir no cobrarte una víctima.

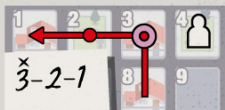
Mover

- Mové **siempre 3 pasos** (Podés volver sobre los mismos).
- No podés pasar por el casillero donde se encuentre el Detective.
- Podés pasar por el café, pero no te da ningún beneficio.

Víctimas y Testigo

- Para **cobrarte una víctima** poné un  cuando estés en una  **empezando, pasando, o terminando tu turno** en ese casillero.
- Si hay un parque  **adyacente** al casillero donde pusiste el , colocá al Testigo . Si hay 2 , podés elegir en cuál colocarlo.
- No podés terminar tu turno en el parque en donde esté el .

El Asesino parte del casillero 8 y pasa por 3, 2 y 1. Pudiendo cobrarse una víctima en 8, 3 o 1, opta por el 3 colocando el Cereal. Debe poner al Testigo en uno de los parques adyacentes, y se decide por el 4.



! Sólo podés cobrarte una víctima por turno:

Al final del turno 2/4/7 deberás tener 1/3/6 víctimas en la ciudad.

Si fallás, perdés la partida.

! Puede suceder que el Detective termine su turno en tu mismo casillero. No hay problema. Incluso, estando en la misma  podés poner un  en frente de sus narices para luego escaparte.

EL DETECTIVE

Después del primer turno del Asesino, elegí un café  como **punto de partida** y colocá tu ficha en ese casillero.

Durante tu turno, podés hacer lo siguiente **en cualquier orden**:

Mover

- Podés mover hasta 3 casilleros (podés decidir no mover).
- Pasar por un  te da **1 paso extra** (sólo 1 por turno). Empezar el turno en un café no otorga este beneficio.

Interrogar

- Posicionate adyacente al  o en su casillero y retirá su ficha.
- El Asesino responde tomando la ubicación del  como referencia.
- Solo podés hacer una pregunta por testigo y no pueden repetirse:

? ¿En qué dirección está?

Indicar el punto cardinal que corresponda.
De ser ambiguo, el asesino elige qué punto cardinal dar. Ej: Noroeste = Norte/Oeste



? ¿Misma fila del Testigo? Sí / No.

? ¿Misma columna del Testigo? Sí / No.

? ¿Se metió en algún lado? Sí: al estar en , o

? ¿Casillero par o impar? Par / Impar

❗ Si no interrogás al Testigo, en el siguiente turno desaparece.

Arrestar **Sólo 4 intentos**

Preguntale si está en tu casillero o en uno de los 4 adyacentes.
¡Si acertás ganas! Si fallás termina tu turno y perdés un intento.

SUBTE

Ambos pueden usarlo. Entrá en un 
y salí por el otro  (1 paso cada uno).
Podés terminar tu turno en el subte.



Diseño de juego y gráficos: Julián Tunni | Edición: Super Noob Games

Gracias a Nani, Aibel, Ari, Nico, Koche, Fran, Fena, Fabri, Alejo, Julito y todo el team de Punto de Partida. Pro Blind Test: Miguel A. Álvarez, Lucas E. Sosa, Fish Bernhardt.

Contacto, info y más juegos en: www.SuperNoob.Games

TESTEADO EN

