

INTRODUCCIÓN

"¡Mi loro NO se ha hecho caca en medio del comedor, pero creo que fue el conejo!"



Como orgulloso propietario de un precioso conejito, tu deber es despejar rápidamente las dudas sobre él y apuntar las sospechas hacia la mascota de otro jugador.

Para conseguirlo deberás confiar en tu memoria y tu rapidez de reacción, si no, puedes acabar acusando a una mascota inocente y teniendo que limpiar tú todo el estropicio.

CONTENIDO

36 cartas (6 animales en 6 colores)

15 fichas con forma de caca



OBJETIVO DEL JUEGO

Una impresionante caca ha aparecido en medio del comedor de la casa. Una de tus mascotas o quizás una de otro jugador es la culpable.

¿Pero cuál?

Defiende la inocencia de tus 6 mascotas descartándote de todas tus cartas. En cuanto una sea acusada, deberás encontrar rápidamente su carta para jugarla sobre la mesa y así poder desviar las sospechas hacia otro animal. Para asegurarte que no eres el dueño de la mascota cagona asegúrate de ser rápido y recordar qué animales ya han sido declarados inocentes.

En cada ronda, el propietario de la mascota culpable se llevará una ficha de caca. El primer jugador que tenga 3 perderá el juego.



PREPARACIÓN

Cada jugador escoge un color y coge las 6 cartas de mascota de ese color en su mano. Los colores que no juega nadie se dejan en la caja.

Se sacan de la bolsa las fichas de caca y se dejan a un lado; serán utilizadas para rastrear quién ha sido el culpable en cada ronda.

¡Ya está todo a punto para encontrar quién ha sido el cagón!



CÓMO SE JUEGA

El jugador más joven empieza el juego eligiendo una carta de mascota de su mano y poniéndola boca arriba en la mesa mientras dice cuál es y asegurando que no fue el culpable. Por ejemplo:

"No ha sido mi tortuga; creo que ha sido el hámster de alguien".

Todo el mundo debe entonces correr para encontrar su carta de hámster y ser el primero en colocarla encima de la tortuga para probar así la inocencia de su hámster.

El primero en poner su carta demostrará así la inocencia de su hámster y le tocará acusar de la caca a otro animal diciendo por ejemplo:

"No ha sido mi hámster; creo que ha sido el pez de alguien"

Todo el mundo corre de nuevo para encontrar su carta de pez y ponerla encima el primero para probar así su inocencia y ser quién decida un nuevo animal al que culpar.



IMPORTANTE:

El jugador que acaba de acusar a un nuevo animal no puede jugar ninguna de sus cartas este turno.

El juego continúa hasta que se encuentra a la mascota culpable (ver el apartado Final de ronda).

Si un jugador consigue jugar su última carta y pasar la culpa a un nuevo animal, el juego continúa sin él hasta finalizar la ronda. Todos sus animales han resultado ser inocentes. ¡Qué buen amo!

Nota:

Se permite salvar a tu mascota jugando su carta y a continuación acusar a otra del mismo tipo de otro jugador.

Por ejemplo:



"No ha sido mi gato el que se cagó en el comedor pero creo que ha sido el gato de otro".

FINAL DE RONDA

Una ronda finaliza cuando se encuentra el animal culpable. Un animal es culpable cuando su propietario no consigue pasar la culpa al animal de otro jugador. Hay dos formas de que esto suceda:

Caso 1

Si un jugador intenta pasar la culpa a otro animal pero ningún jugador tiene ya esa carta en su mano (lo que significa que todo el mundo ha probado antes la inocencia de su mascota de ese tipo), entonces no queda ningún animal al que acusar... ¡y el animal que se acaba de jugar es entonces el culpable!

Una vez todo el mundo ha mostrado sus cartas para comprobarlo, se le da una ficha de caca al amo de la última mascota jugada.

Caso 2

Cuando solo un jugador tiene cartas en su mano porque todos los demás han conseguido jugar las suyas. Esto significa que ese jugador es el amo del culpable ya que no quedan mascotas de otros jugadores sobre

los que sospechar. Así que él se lleva una ficha de caca.

FINAL DEL JUEGO

El juego finaliza cuando un jugador recibe su tercera ficha de caca. ¡Qué amo más malo!

El jugador que tenga menos fichas de caca será el ganador. En caso de empate, los jugadores comparten la victoria.

SUGERENCIAS DE JUEGO

¡Sé creativo!

Aquí te damos algunas sugerencias para vuestras partidas que seguro motivarán más de una risa.

¿Quién se tiró un pedo en el coche?
¿Quién rebuscó comida en la basura?
¿Quién robó el pollo asado?



¿Se te ocurre alguna más?

© 2018 Blue Orange. Who did it? y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. IMPORTADO Y DISTRIBUIDO POR: Lúdilo S.L. C/Pouet de Nasio s/n, Parcela 5, Nave B2, Sector 14. 46190. Ribarroja del Turia, Valencia, Spain. Fabricación en China. www.ludilo.es