



MUSEUM SUSPECTS™

Phil Walker-Harding
Maxime Sarthou

CONTENIDO DEL JUEGO

- * 24 losetas de Sospechoso
- * 1 loseta de Salida de Emergencia
- * 32 cartas de Pista (8 tipos de pistas en 8 colores distintos y con 4 criterios por tipo)
- * 48 fichas de Investigación (4 colores distintos y 12 fichas por cada color)
- * 4 fichas de Detective (A, B, C, D)
- * 4 libretas
- * 4 lápices



REGLAS



blue orange
Hot Games Cool Planet

RRRRRRRIiiiiiiiiiiNNNNNG!

Haz sonar la alarma y cierra las puertas, ¡rápido!

¡Alguien ha robado uno de los objetos del museo!

El director del museo confía en vosotros, famosos detectives, para desenmascarar al ladrón (¡o ladrones!) que se esconde entre los 16 sospechosos que aún están en el edificio. Busca las pistas que te ayuden a resolver el misterio, ¡a menos que el ladrón haya conseguido escapar antes de que se cerrasen las puertas!



OBJETIVO DEL JUEGO

Usa las pistas del museo para encontrar al ladrón o ladrones entre los 16 sospechosos. Anota en tu libreta las pistas que encuentres durante tus 6 turnos para que te sirvan de ayuda en tu investigación. Ganará el jugador que más haya apostado por el ladrón (o ladrones) real.

PREPARACIÓN

1. Coloca la loseta de Salida de Emergencia sobre la mesa (boca arriba).
2. Baraja las 24 losetas de Sospechoso y coloca 16 de ellas boca arriba en la mesa formando una cuadrícula de 4x4: esta cuadrícula representa un mapa con las 16 salas del museo con un sospechoso por sala. Devuelve las 8 losetas restantes a la caja.
3. Toma las 32 cartas de Pista:
 - Colócalas boca abajo formando 8 pilas agrupadas por tipo de pista:

1. Animal
2. Sombrero
3. Ropa
4. Accesorios
5. Fondo
6. Línea
7. Columna
8. Esquina

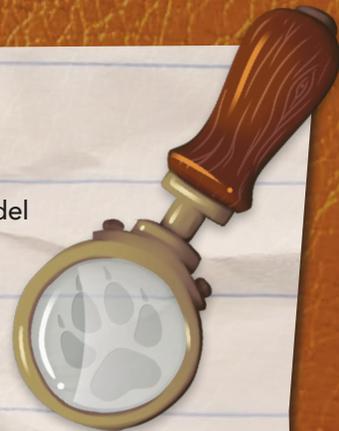


- Baraja cada mazo por separado y coloca las cartas boca abajo.
- Toma 1 carta de cada mazo y mézclalas para crear un nuevo mazo de 8 cartas. Devuelve el resto de cartas de los 8 mazos a la caja y sin mirar las cartas.
- Coloca las 8 cartas boca abajo junto a la cuadrícula con los 16 sospechosos.



Devuelve a la caja el contenido que no vayas a usar en tu partida.

4. Cada jugador recibe:
 - 1 libreta
 - 1 lápiz
 - 1 ficha de Detective:
 - ❖ Para una partida de 2 jugadores, usa las fichas A y B.
 - ❖ Para una partida de 3 jugadores, usa las fichas A, B y C.
 - ❖ Para una partida de 4 jugadores, usa las fichas A, B, C y D.
 - 12 fichas de Investigación que correspondan con el color de tu ficha de Detective. Las fichas de Investigación se colocan boca abajo delante de los jugadores.



CÓMO SE JUEGA

El juego dura 6 rondas.

El primer jugador es el A, seguido del B, el C y el D, dependiendo del número de jugadores.

En tu turno, **tienes** que realizar estas 2 acciones en orden:

1. **Investigar una pista.**
2. **Sugerir un sospechoso.**

1. Investigar una pista

El jugador activo elige una de las 8 pistas disponibles para investigarla. Las pistas te ayudarán a descubrir quién es inocente.

Por ejemplo, esta pista indica que el ladrón o ladrones no pueden estar en ninguna de las 4 salas de la parte superior derecha del museo.

Pueden pasar dos cosas:

- No hay una ficha de Investigación en la pista: el jugador puede ver la pista.
- Ya hay una o más fichas de Investigación en la pista: antes de ver la pista, el jugador debe asegurarse de tener una ficha de Investigación disponible que **valga lo mismo o más que la ficha de mayor valor que esté en la pista**. En caso contrario, el jugador no podrá ver esa pista y deberá elegir otra.

Después de ver la pista, el jugador toma nota en su cuaderno: tacha en su cuaderno la carta de Pista que acaba de ver y las casillas de la cuadrícula de 4x4 que corresponden con las fichas de Sospechoso que sabe que son **inocentes**.

Si es el primer jugador en consultar esa pista, podrá dejar una ficha de Investigación de cualquier valor. En caso contrario, tendrá que dejar una ficha **del mismo valor o superior que la que hayan dejado otros jugadores**.

Si el jugador no tiene suficientes fichas como para poder investigar una pista, tendrá que ir directamente al paso «Sugerir un sospechoso».



2. Sugerir un sospechoso

El jugador activo debe colocar boca abajo una de sus fichas de Investigación en:

- **Una de las 16 losetas de Sospechoso:** Esta ficha te dará puntos al final de la partida dependiendo de su valor y si se confirma que el sospechoso era el ladrón. Puede haber más de una ficha en el mismo sospechoso y los jugadores pueden colocar más de una ficha en un mismo sospechoso (una ficha por turno).



• Ficha de Salida de Emergencia:

Si un jugador no cree que uno de los 16 sospechosos es el culpable y que el ladrón ha conseguido huir, puede colocar su ficha de Investigación en la loseta de Salida de Emergencia.



FIN DE LA PARTIDA

La partida se acaba después de la 6ª ronda.

Dadle la vuelta a las cartas de Pista de una en una. A medida que se vayan revelando las pistas, los jugadores le darán la vuelta a las losetas de Sospechoso que sean inocentes. Todas las fichas de Investigación colocadas encima de los sospechosos que resulten ser inocentes se eliminan del juego.

Una vez reveladas todas las pistas, puede pasar una de estas tres cosas:

• **1 loseta de Sospechoso sigue boca arriba:** ¡Es el ladrón! Los jugadores que hayan sospechado de este personaje suman el valor de las fichas que hayan colocado sobre él y el que tenga más puntos gana el juego.

• **El ladrón no está entre los 16 sospechosos y ha conseguido escapar del museo:** Los jugadores que hayan colocado sus fichas de Investigación en la Salida de Emergencia suman el valor de sus fichas. Gana el jugador con más puntos.

• **Más de una ficha de Sospechoso boca arriba:** ¡Todos son ladrones! Los jugadores que hayan sospechado de uno o más de estos personajes sumarán el valor de las fichas que hayan colocado sobre ellos. Gana el jugador con más puntos.

En caso de empate, los jugadores comparten la victoria.

Si nadie ha conseguido acertar en su investigación, nadie gana la partida. ¡Tendrás que practicar más antes de poder convertirte en un gran detective! ¡Empieza otra partida para demostrar tus habilidades!



Charlotte



Felix

En este ejemplo, Carlotte y Felix eran los ladrones. El jugador amarillo tiene un total de 11 puntos (6 + 4 por sus fichas y + 1 por colocar sus fichas en el primer ladrón). El jugador rosa tiene un total de 12 puntos (5 + 3 + 2 por sus fichas y + 2 por tener fichas en los dos ladrones). El jugador rosa gana la partida.