

VARIANTE: ¡LAS COARTADAS ACUSADORAS!

¡Cuidado! Cuando se repiten dos coartadas, no hay duda de que el culpable actúa astutamente para evitar sospechas. Sin embargo tú eres más listo que él. Para jugar esta variante, el funcionamiento y las reglas de juego son exactamente las mismas excepto en el caso en el que aparezca la misma tarjeta de coartada por segunda vez. Si esto ocurre, ya tenemos la pista para saber **quién o quiénes** son los culpables.

Todas las otras tarjetas de coartada se ignoran y los jugadores han de poner sus manos lo más rápidamente posible sobre todas las tarjetas de sospechosos que contengan la coartada repetida (cada jugador no puede tocar más de dos tarjetas).

Los jugadores que hayan sido más rápidos toman estas tarjetas y las ponen delante de ellos para anotar un punto. Cuando varios culpables han sido identificados de esta manera, es el jugador que jugó la última carta de esta ronda quien juega la primera carta de la siguiente. Si ningún sospechoso tiene la coartada duplicada entonces es Moriarty el culpable. El primer jugador en poner su mano sobre Moriarty en el centro de la mesa ganará la primera carta de la pila de sospechosos.

El juego finaliza inmediatamente cuando se da la vuelta a la última tarjeta de la pila de sospechosos. El jugador con mayor cantidad de tarjetas de sospechosos gana el juego.

© 2019 Blue Orange. Sherlock express y Blue Orange son marcas comerciales de Blue Orange Editions, France. Fabricado en China. Diseñado en Francia.
www.blueorangegames.eu



SHERLOCK EXPRESS



Henri Kermarrec
Bénédicte Ammar

blue orange
Hot Games Cool Planet

INTRODUCCIÓN

Ayuda a Sherlock a desenmascarar a los culpables. Utiliza astutamente las pistas y podrás encontrar al cómplice de Moriarty, su mortal enemigo. Pero cuidado, porque si nadie resulta culpable, ¡deberás capturar al mismísimo Moriarty!

CONTENIDO

- 27 tarjetas de sospechosos
- 36 tarjetas de coartadas



OBJETIVO DEL JUEGO

Observa a todos los sospechosos, examina las coartadas y usa tus habilidades deductivas para desenmascarar al verdadero culpable.

PREPARACIÓN

- Baraja las tarjetas de coartada y repártelas por igual entre todos los jugadores. Los jugadores las colocarán frente a ellos en una pila boca abajo.
- A continuación coloca la pila de tarjetas de sospechosos boca abajo en el centro de la mesa.
- Gira 6 tarjetas de sospechosos y colócalas boca arriba alrededor de la pila.



El jugador que haya visto una película de detectives hace menos tiempo iniciará el juego.

La investigación puede comenzar.

CÓMO JUGAR

Empezando por el primer jugador y moviéndose en el sentido de las agujas del reloj, cada uno de los jugadores girará la primera carta de coartada de su mazo y la colocará boca arriba, delante de él, de forma que todos los jugadores puedan verla. Cada jugador colocará su tarjeta de coartada a un lado, en línea con las ya giradas para que todas las coartadas sean visibles al mismo tiempo.

Las tarjetas de coartada pueden mostrar un lugar, un animal o un accesorio. Cada tarjeta de coartada girada boca arriba probará la inocencia de uno o varios sospechosos al proporcionarles una coartada.

Al dar la vuelta a la tarjeta de su mazo, los jugadores anuncian cuál es la coartada mostrada que demostrará la inocencia de uno o más sospechosos. Todos los jugadores deben mirar todas las cartas de sospechosos para ver quién es el último en quedar sin coartada y, por tanto, ser el autor del delito.

Nota: Si se da la vuelta a una tarjeta de coartada idéntica a otra tarjeta de coartada ya visible, no pasa nada y la investigación continúa. El siguiente jugador muestra una nueva coartada.



2



Por ejemplo:

Los jugadores giran sucesivamente las 3 cartas de coartada: tigre, biblioteca y sombrero. El culpable no es un tigre, ni está en la biblioteca, ni lleva sombrero. La lista de sospechosos se reduce.

Para identificar a un culpable, el jugador que cree haberlo descubierto pone su mano sobre la tarjeta del sospechoso. Si varios jugadores identifican al mismo culpable, ganará el primero en colocar su mano en la tarjeta y la guardará como un punto.

IMPORTANTE! Solo puede haber un único culpable. Si se prueba la inocencia de los 6 sospechosos visibles en el centro de la mesa por una o varias coartadas, entonces los jugadores han de atrapar al mismísimo Moriarty. El primer jugador que ponga la mano encima del mazo de tarjetas del centro de la mesa será quien lo atrape.



Una vez identificado un culpable, los jugadores comprobarán que la acusación sea correcta verificando dos veces las cartas de coartada:

- Si el jugador ha acertado en su acusación, toma la carta de sospechoso, o la primera tarjeta del mazo de sospechosos si han acusado a Moriarty, y la coloca a su lado.
- Si el jugador se ha equivocado, queda eliminado en esta ronda y el resto de jugadores seguirán buscando al culpable.

Una vez se ha encontrado al culpable, se coloca una nueva tarjeta de sospechoso en el centro de la mesa para que siempre haya 6 tarjetas visibles. Cada jugador toma sus cartas de coartada, las baraja y las coloca boca abajo frente a él. Una nueva ronda empieza y será el último jugador que ha ganado la carta de sospechoso el primero en dar la vuelta a una de sus cartas de coartada.

FIN DE LA PARTIDA

El primer jugador en conseguir 5 cartas de sospechosos será declarado el ganador.



3