



REGLAS DE JUEGO

Los hechos ocurren en un viejo castillo de Transilvania cuando una condesa y todas las personas que trabajaban allí desaparecen sin dejar rastros. Algunos hablan de temibles monstruos que en las noches de luna llena atacan a cualquiera que decida pasar la noche allí. Sólo un detective capaz de hacer las preguntas precisas podrá reconstruir la escena del crimen. ¿Podrás identificar a la víctima, al asesino y el lugar del hecho?

OBJETIVO DEL JUEGO

Descubrir quién fue la víctima, quién el asesino y en qué lugar ocurrió el hecho.

CANTIDAD DE JUGADORES

2 a 6. Pueden armarse parejas o equipos.

COMPONENTES DEL JUEGO

21 cartas Misterio, 6 peones, 6 fichas de monstruo, 6 bases plásticas, 6 tarjetas de víctima, planillas de informe, 1 sobre Misterio, 1 dado, 1 tablero, 1 reglamento.

PREPARACIÓN

- Cada jugador deberá elegir qué color de detective quiere ser y colocarlo en la entrada que le resulte más cercana. No puede haber más de un detective por entrada. Repartir a cada jugador un informe.
- Tomar las tarjetas pequeñas y colocar a los 6 monstruos de pie y las tarjetas de víctima alrededor del tablero.

- Un jugador cualquiera deberá tomar las cartas, apartar a la Bruja de Salem y separarlas en tres mazos: uno de monstruos, otro de víctimas y otro de recintos. El jugador de su derecha, deberá elegir, sin mirar, una carta de cada mazo e introducirlas en el sobre Misterio. Colocar el sobre en el centro del tablero.

Nota: el contenido del sobre incluye la información que los detectives van a develar a lo largo del juego: monstruo, víctima y lugar del hecho.

- Con las cartas restantes, incluir a la Bruja de Salem y armar un mazo. Mezclarlo y repartirlo boca abajo entre todos los jugadores. Cada jugador deberá levantar sus cartas y, sin que los demás las vean, marcar con una X en su informe las cartas que ya tiene.

MONSTRUOS



DRÁCULA



FRANKENSTEIN



HOMBRE LOBO



FANTASMA



MOMIA



DR. JEKYLL MR. HYDE

VÍCTIMAS



CONDE



CONDESA



AMA DE LLAVES



MAYORDOMO



DONCELLA



JARDINERO

Las casillas sin marcar son los datos que se deben corroborar a lo largo del juego cuando se manifiesten sospechas. Se irán completando hasta que quede una casilla por categoría: un monstruo, una víctima y un recinto. En ese caso, se habrá descubierto al asesino, a la víctima y el lugar del hecho.



BRUJA DE SALEM: El jugador que haya obtenido la carta de la Bruja de Salem podrá abrir el sobre MISTERIO y ver una de las tres cartas. Una vez que lo haya hecho, la devolverá al sobre y lo colocará nuevamente en el centro del tablero. Deberá anotar la carta vista en su informe.

COMIENZO DEL JUEGO

El primero en jugar será el detective que menos cartas tenga. En caso de empate o misma cantidad de cartas se tira el dado y comienza quien haya obtenido mayor número. Cada jugador en su turno deberá avanzar el número de casillas que indique el dado en dirección al recinto al que desee entrar. Luego pasará el turno al jugador de la derecha y así sucesivamente.

Aclaración: Los detectives pueden moverse en sentido horizontal y vertical, hacia adelante o hacia atrás. Se puede cambiar de dirección las veces que lo permita el número de los dados.

No es necesario para entrar en un recinto sacar el número exacto de puntos. Pero no se podrá entrar en un recinto si el número es inferior.

¡A JUGAR!

El detective deberá avanzar hacia un recinto del tablero que falte en su informe. Una vez que caiga allí deberá colocar en él las fichas de víctima y monstruo que están al costado del tablero y decir en voz alta cuál es su sospecha. *Ejemplo: Si el recinto es el panteón, el monstruo es Drácula y la víctima es el jardinero, la acusación que tenés que formular al jugador de tu derecha es: “Drácula asesinó al jardinero en el panteón”.*

Una vez hecha la acusación, el jugador de la derecha debe verificar entre sus cartas si tiene una o más de las cartas mencionadas. Si tuviera una o más, deberá mostrarle una sola carta, sin que el resto la vea.

Si el jugador de la derecha no tiene ninguna carta de las mencionadas en la acusación, pasará la pregunta al siguiente jugador y así sucesivamente hasta que se haya mostrado una de las tres cartas a quien manifestó la sospecha. Una vez mostrada, el jugador marcará en su informe el dato recibido y pasará el dado al jugador siguiente. Cada jugador actúa de la misma manera, expresando sus sospechas en cada turno hasta descubrir a la víctima, al monstruo y el lugar del hecho.

FIN DE LA PARTIDA

Cada jugador anotará en su informe las averiguaciones que haya conseguido. Según la información obtenida irá eliminando monstruos, víctimas y recintos hasta que haya quedado uno de cada uno.

Por ejemplo:

MONSTRUO: **MOMIA** / VÍCTIMA: **CONDE** / RECINTO: **BODEGA**

Si el detective está seguro de que esas son las tres cartas del sobre MISTERIO, en su turno podrá abrir el sobre y develar la verdadera información del crimen sin mostrarla a los demás. Si la solución coincide con el contenido del sobre, deberá mostrarla a los demás jugadores y habrá ganado la partida. En caso contrario, devolverá las cartas al sobre y quedará eliminado para interrogar, aunque deberá continuar en el juego para responder por sus cartas.

¡Atención! Podés expresar tu sospecha preguntando por las cartas que ya tenés para despistar al resto de los jugadores, pero nunca decir que no tenés una carta y tenerla en verdad.

CASILLAS ESPECIALES



LA TRAMPA: si un jugador cae en ella deberá quedarse un turno sin avanzar, saliendo por la misma, o por otra que desee.



COBRA, ESCORPIÓN, TARÁNTULA Y VAMPIRO: si un jugador cae en una, podrá pasar a otra con el mismo dibujo para acercarse al recinto que le convenga.



www.ruibalgames.com

f /ruibalgames

t @ruibalgames

ig @ruibalgames

Escribinos a juegos@ruibalgames.com

Fabricado por Ruibal S.R.L. Corrales 2444 - Buenos Aires

Ilustración: Ricardo Fernández - Paula Martínez / ***Arte y diseño:*** María M. Aramburu