



¡ATENCIÓN! Leed este manual antes de empezar a jugar y evitad mirar el resto de los componentes hasta que se os indique, incluido el anverso de las cartas.



MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

九頭竜館の殺人

THE MURDER AT CTHULHU MANOR

+15 años / 7-9 jugadores / 120 minutos

Manual de instrucciones

Introducción

Este juego ofrece a cada jugador la posibilidad de ponerse en la piel de uno de los personajes que participan en la trama, que se desarrollará investigando las habitaciones de la mansión y entablando conversaciones con el resto del reparto para recabar información. El asesino debe procurar que los investigadores no descubran su identidad, en tanto que sus compañeros de partida deben hacer lo posible por identificarlo. Simultáneamente, cada jugador dispone asimismo de varios objetivos a pequeña escala que debe tratar de cumplir.

Contenido

- 1 manual de instrucciones (que estás leyendo)
- 9 libretos de ambientación (con la presentación del personaje y el desarrollo de la partida en el anverso)
- 36 marcadores de investigación (4 por personaje)
- 36 cartas de habitación de personaje (4 por personaje)
- 14 cartas de habitación del servicio
- 3 cartas de sótano
- 3 cartas de torre
- 2 cartas de pista especial
- 2 cartas de advertencia
- 1 libretto de resolución

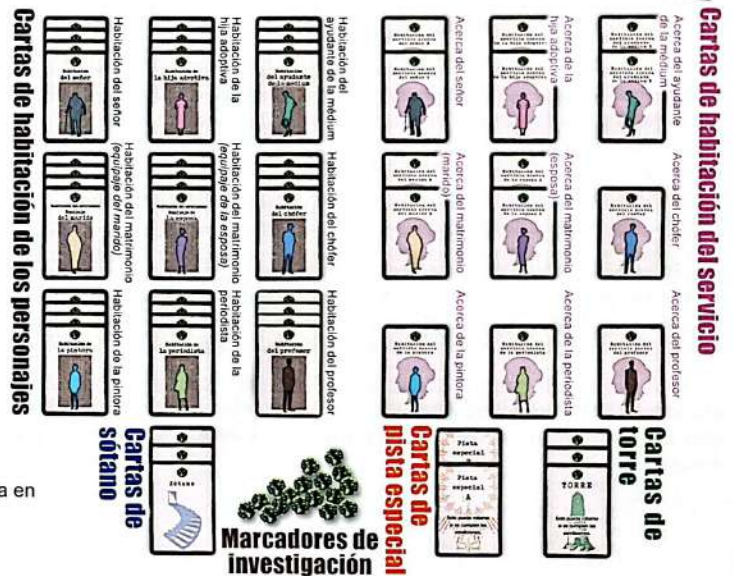
Preparación

EL ESCENARIO

Colocad los libretos de ambientación, las cartas y los marcadores tal como se indica en la imagen de la derecha. Este será el escenario por el que os desplazareis.



Libretos de ambientación



Cartas de habitación del servicio

LECTURA DE LA INTRODUCCIÓN

El jugador con este libreto lee en voz alta el siguiente fragmento:

Comienza la historia...

El cabeza de familia de la estirpe con mayor solera de esta región del Japón rural os ha invitado a participar en una sesión de espiritismo que se prolonga hasta la medianoche, uno de los entretenimientos en boga entre la clase alta de la época. La médium que han contratado para la ocasión afirma poseer sangre de bruja, en tanto que la propia región tiene una arraigada tradición de historias de monstruos capaces de controlar al ser humano. ¿Podría haber un mejor lugar para tratar de establecer contacto con el más allá?

Al amanecer, la tragedia se cierne sobre la mansión cuando el cadáver de la médium aparece en el sótano del edificio. Al ver que el candado de la puerta estaba roto, uno de los sirvientes ha sospechado que algo había pasado y ha entrado en la estancia. Afirma haber encontrado el cuerpo sin vida de la mujer en el centro de un charco de sangre. Puede apreciarse una herida de arma blanca en el pecho de la víctima, pero el cuchillo no aparece por ninguna parte.

El dueño de la mansión envía al mozo de cuerdas al pueblo. Sin embargo, los agentes de la remota localidad no se ven capacitados para resolver el asesinato, por lo que contactan con la comisaría de la ciudad más cercana. Mientras aguardan la llegada de los inspectores, el anfitrión pide a sus invitados que no salgan de la casa, pero el grupo decide identificar por su cuenta al culpable antes de que tenga tiempo de destruir las pruebas.

El servicio comparte una única habitación, por lo que ninguno de sus integrantes pudo salir a escondidas durante la noche. En consecuencia, el culpable solo puede ser uno de los nueve asistentes a la sesión de espiritismo.

Cada uno de vosotros oculta sus propios secretos. ¿Seréis capaces de dar con el asesino de la médium y capturarlo sin permitir que el resto de los invitados descubra aquello que tanto deseáis esconder?

ELEGIR A LOS PERSONAJES

A cada jugador se le asigna el personaje que deberá interpretar.

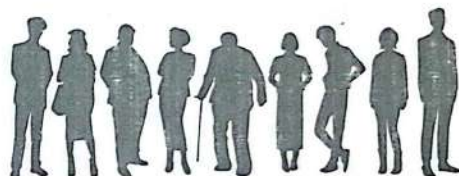
A continuación, se entregan los libretos de ambientación y las cartas de habitación correspondientes, que deberán leerse con atención aunque en un primer momento quizás haya detalles que no entendáis.

Dejad el libreto de ambientación cerca de vosotros, pero devolved las cartas de habitación al lugar que ocupaban en la mesa. Estas cartas representan los objetos que guardáis en la habitación; no los que lleváis con vosotros.

Cada jugador recibe cuatro marcadores de investigación.

* En caso de haber 8 jugadores, la esposa actúa a modo de PNJ (personaje no jugador). En caso de haber 7 jugadores, lo mismo será aplicable al marido. Dejad sus libretos de ambientación en un lugar de fácil acceso y sus cartas de habitación tal como se ha indicado en la sección «El escenario».

* En caso de haber más de 9 jugadores, un mismo personaje puede ser interpretado por dos personas diferentes.



Desarrollo de la partida

La partida se desarrolla a lo largo de las siguientes fases:

- Inicio
- Primera fase de investigación (20 minutos)
- Primera fase de deducción (1 minuto por jugador)
- Segunda fase de investigación (30 minutos)
- Segunda fase de deducción (2 minutos por jugador)
- Fase de votación
- Fase de acción
- Resolución

INICIO

Los personajes se presentan basándose en la información pública que contienen sus libretos de ambientación. En caso de contar únicamente con 7 u 8 jugadores, el jugador encargado de leer estas instrucciones también leerá en voz alta la información referente a los PNJ.

PRIMERA FASE DE INVESTIGACIÓN (20 MINUTOS)

Los jugadores deben hablar, en público o privado, con el resto de los participantes. Recomendamos usar alguna aplicación de mensajería del teléfono para las conversaciones más privadas. Cada vez que lo deseen pueden devolver 1 marcador de investigación a la mesa y robar una carta en representación de que han conseguido un objeto o fragmento de información en alguna de las estancias. Pueden escoger cualquiera de las cartas que haya en la pila, pero solo podrán leer el anverso una vez realizada la elección.

En caso de que la carta indique que debe devolverse a su lugar, el jugador que la ha obtenido tendrá que depositarla en la habitación de donde la ha recogido una vez leído el contenido. Si quiere consultarla más adelante, deberá pagar el marcador de investigación correspondiente para hacerlo.

Las cartas del marido y la esposa estarán disponibles incluso si solo hay 7 u 8 jugadores en la partida. Sin embargo, las cartas de la propia habitación en ningún momento pueden ser robadas por el personaje que se aloja en ella, así como tampoco las cartas de la habitación del servicio que hablen de uno mismo. Tampoco se puede robar más de una carta del mismo lugar durante la misma fase; sin embargo, se considera que cada una de las pilas en la habitación del servicio constituye una estancia diferente.

En lo que a las cartas de pista especial y de torre se refiere, es necesario cumplir ciertas condiciones antes de robarlas. Algunas de las cartas que encontraréis os pedirán que estéis en posesión de un objeto, contar con alguna habilidad, tener una Fuerza total superior a cierto valor, etc. En estos casos, es posible aliarse con otros jugadores para poder cumplir dicha condición. Por ejemplo, un jugador con Fuerza 1 y un jugador con Fuerza 2 que trabajen juntos pueden conseguir una carta que exija una Fuerza total de 3. Sin embargo, deberán decidir quién se queda con la carta. Si no llegan a un acuerdo, la carta se devolverá al lugar del que se ha robado. En caso de que la carta en cuestión indique que debe devolverse a su lugar, todos los personajes que han colaborado para conseguirla pueden leer su contenido antes de volver a dejarla en el mazo.

La Fuerza total de un personaje se calcula sumando su Fuerza base y la Fuerza de los objetos en su posesión.

Los jugadores pueden mentir cuanto quieran, pero están obligados a decir la verdad cuando se les pregunte por el número de cartas que poseen de cada habitación. Durante la fase de investigación, también pueden mostrar el contenido de sus cartas a otros jugadores en secreto, así como entregar, recibir o intercambiar cartas y marcadores de investigación.

Todos los marcadores de investigación deben gastarse en cada una de las fases de investigación.

PRIMERA FASE DE DEDUCCIÓN (1 MINUTO POR JUGADOR)

Tras elegir al personaje que comenzará a exponer sus teorías, se proseguirá de jugador en jugador en sentido horario. Cada uno de vosotros dispondrá de 1 minuto para compartir su hipótesis acerca de la identidad del asesino.

En esta fase no está permitido mostrar el contenido de las cartas a otros jugadores. Sin embargo, puede explicarse de manera oral o mentir al respecto.

SEGUNDA FASE DE INVESTIGACIÓN (30 MINUTOS)

Cada jugador vuelve a coger 4 marcadores de investigación. En caso de que haya solo 7 u 8 jugadores y todavía no se hayan vaciado los equipajes de los PNJ, sus cartas se colocarán boca arriba. Al igual que ha sucedido hasta ahora, es posible robarlas pagando un marcador de investigación por ellas.

Siguiendo el procedimiento de la primera fase, los personajes hablan, en público o privado, con el resto del reparto y roban cartas de las habitaciones hasta agotar los marcadores de investigación. Al tratarse de una fase diferente, pueden volver a entrar en una habitación que hayan visitado en la primera fase de investigación.

SEGUNDA FASE DE DEDUCCIÓN (2 MINUTOS POR JUGADOR)

Cada jugador dispone de dos minutos para exponer sus teorías. Luego, todos los jugadores disponen del tiempo necesario para discutir entre todos las hipótesis que se han ofrecido.

FASE DE VOTACIÓN

A la cuenta de tres, todos los jugadores señalan al personaje que crean que ha matado a la médium: ningún jugador puede señalarse a sí mismo. En caso de que solo haya 7 u 8 jugadores y se considere que el culpable es un PNJ, es posible señalar el libreto de ambientación correspondiente. El personaje que más votos haya obtenido es capturado como culpable y el jugador que le ha dado vida se retira de la partida. En caso de empate, el resto de los personajes vuelve a votar para decidir quién es el asesino. Si tampoco en esta ocasión se determina un único culpable por unanimidad, se capturará a todos los personajes que más votos hayan obtenido.

FASE DE ACCIÓN

Cada personaje, con excepción de aquel o aquellos que hayan sido capturados como culpables, puede realizar una acción particular cuyos efectos se describen en su libreto de ambientación. Contamos otra vez hasta tres y todos los jugadores que aún estén dentro de la partida señalan al personaje o lugar que se convierte en el objetivo de la acción. En esta ocasión, es posible señalarse a uno mismo o incluso al personaje que ha sido capturado como culpable.

A continuación, se preguntará quién es el primer personaje por orden de acción, el segundo, etc. y se resolverán las acciones del reparto siguiendo dicho orden. En aquellos casos en los que la acción implique una condición relacionada con la Fuerza total (Fuerza base + Fuerza proveniente de objetos u otros medios), deberá compararse la del sujeto y el objeto de la acción. En caso de producirse un empate, la acción no genera efectos.

RESOLUCIÓN

El personaje cuyo libreto de ambientación así lo indique leerá la resolución del caso. A continuación, revelará sus objetivos, sus puntos de victoria y sus secretos. Cuando haya terminado, el siguiente personaje en sentido horario expondrá esta misma información y así consecutivamente hasta que todos los jugadores hayan hablado.

El jugador que más puntos de victoria haya obtenido será el ganador. En caso de empate, todos los jugadores con la puntuación más alta se considerarán ganadores.

Pistas y consejos

Sujetad el libreto de ambientación de modo que el anverso mire siempre al exterior y el resto de los jugadores pueda consultar fácilmente el papel que interpretáis.

Respetad los límites de tiempo.

Hablad con tantos personajes como podáis.

El sospechoso es capturado por decisión de la mayoría, por lo que nadie podrá atraparlo en solitario. Si crees que has descubierto quién ha matado a la médium, habla con todos los jugadores que puedas para poner en común la información de la que dispones.

Exponer tus secretos y circunstancias es una decisión arriesgada, puesto que podría haber personajes cuya victoria dependa de evitar la tuya. Por otra parte, si te limitas a ocultar información, será difícil que puedas colaborar con alguien. Intenta identificar a los personajes que no supongan una amenaza aunque conozcan ciertos detalles acerca de tu persona, trabaja con ellos y tratad de alcanzar la victoria juntos.

Los puntos de victoria para cada personaje oscilan entre 8 y 10.

Aunque el ganador se decide por el número de puntos de victoria obtenidos, el objetivo del juego es que los participantes cuenten una historia entre todos. Disfrutaréis más de la partida si, en lugar de obcecaros con ganar, os sumergís en la historia interpretando a sus protagonistas.

Si hay algo que no entendáis, solicitedad tiempo muerto en voz alta para que podáis resolver las dudas entre todos. En caso de ambigüedad, podéis jugar tal y como decreta la mayoría de los jugadores.

Mystery Party in the Box series 公式サイト : <https://mpb.cosaic.co.jp/>

Diseño : 秋口ぎぐる (@Giggle_Akiguchi)

Ilustración y diseño : タンサン株式会社 (www.tansan.co)

Colaboración : 水谷剛 (@T_Mizutani)

Producción : 株式会社コザイク (www.cosaic.co.jp)

株式会社グループSNE (www.groupsne.co.jp)

Traducción: Maite Madinabeitia

Edición española : GDM Games (www.gdmgames.com)

©2019 cosaic & GroupSNE. Todos los derechos reservados.