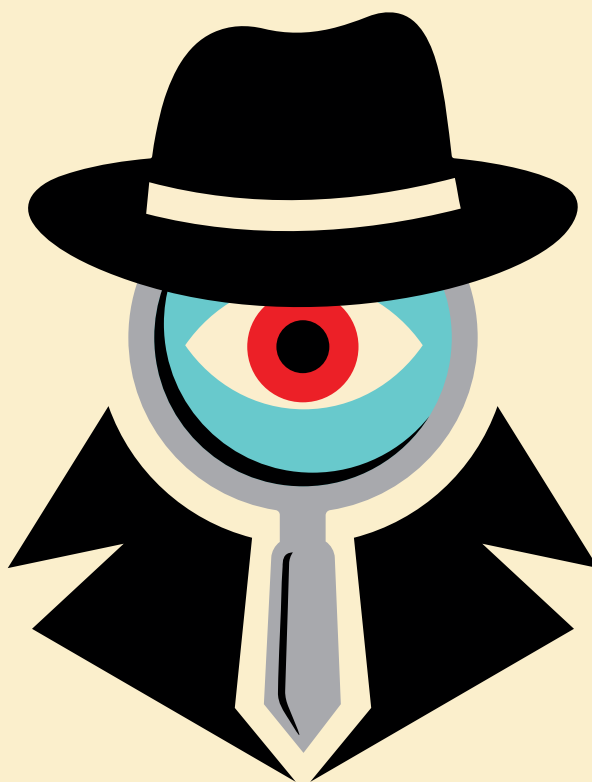


REF 64551529

2-4 JUGADORES • EDADES +12

MURDLE

El Juego



*¡EL CASO DEL
ENCUBRIMIENTO!*

INSTRUCCIONES

CONTENIDO

- Tablero
- 100 Hojas de notas
- 4 Carpetas de pruebas
- 16 Cartas de pruebas (CON PESTAÑAS)
- 16 Cartas de Murdle (4 CARTAS DE SOSPECHOSO, 4 CARTAS DE ARMAS Y 8 CARTAS DE LUGARES)
- 48 Fichas (12 ✓ FICHAS, 36 X FICHAS)
- 12 Cartas de descubrimiento
- 3 Fichas de acusación
- 4 Pantallas de privacidad



LA HISTORIA HASTA EL MOMENTO...

"A veces resulta difícil resolver un misterio porque nadie quiere resolverlo".

Este fue el último aforismo enigmático que Detective Lógico escuchó de la misteriosa sombra en el garaje fuera del Club de detectives. En realidad no estaba escuchando. Por el contrario, estaba pensando, *¿por qué los informantes misteriosos nunca quieren citarse en un restaurante agradable? ¿Por qué tiene que ser siempre en un garaje oscuro y frío?*

Si embargo, la sombra misteriosa estaba disfrutando del drama. "¿Qué importa un agente secreto menos? A E.S.P.I.A. no le importa si el asesinato de su propio operativo se resuelve. Lo único que le importa es guardar sus secretos. Por suerte no es así como pensamos en el Club de detectives, ¿verdad? No. Nosotros investigamos exhaustivamente todos los casos. Y quienquiera que resuelva este, será una leyenda del Club de detectives para siempre".

Desafortunadamente, esta carrera en busca de la gloria ha causado que los miembros del Club de detectives compitan entre sí, reservándose cada uno las pistas. Esto ha hecho que el misterio resulte más difícil de resolver, pero también más divertido.

¡Buena suerte resolviendo el Caso del encubrimiento!

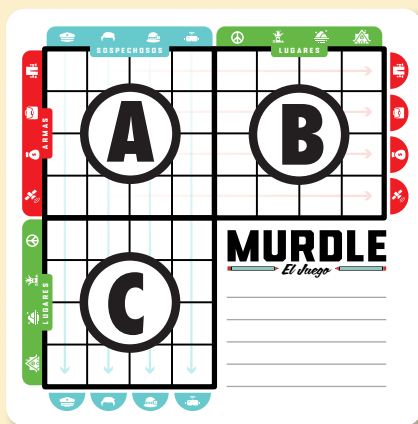


CÓMO JUGAR A MURDLE

Murdle es un rompecabezas de lógica que puede resolverse mediante el razonamiento deductivo, icomo un misterio real! En cada rompecabezas, los Sospechosos están cada uno en un Lugar y todos tienen un Arma. Por ejemplo, si descubres que el Alcalde Rojo tiene el Gran saco de Dinero, quiere decir que no puede tener ninguna otra Arma. También quiere decir, que los otros tres Sospechosos no puede tener el Gran saco de Dinero, ilos Sospechosos nunca comparten nada! Para ayudarte a gestionar las pistas que descubras, Murdle se juega con una 'cuadrícula Lógica'. Cada sección de la cuadrícula te ayuda a identificar qué pistas están emparejadas juntas y a eliminar las parejas que no puedan ser veraces.

En cada partida, solamente uno de los Sospechosos es culpable y **tu meta es ser el primero en encontrarlo** e identificar su Arma y Lugar correctas. Podrás averiguar esta información vital consultando las Cartas de veredicto negras.

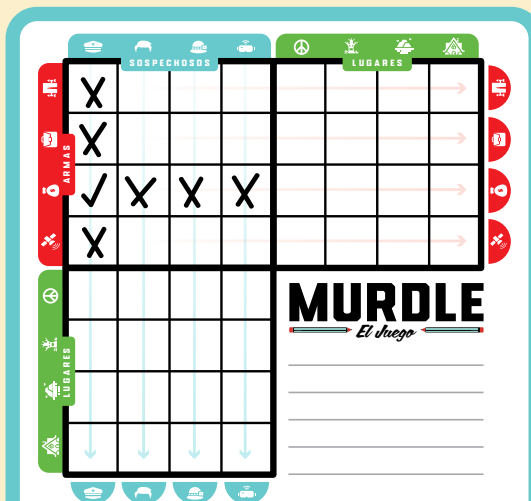
¿Cómo funciona la cuadrícula? La cuadrícula de deducción se divide en tres secciones. La **sección superior izquierda (A)** controla qué Sospechosos tienen cada Arma. La **sección superior derecha (B)** controla en qué Lugar está cada Arma. La **sección inferior izquierda (C)** controla qué Sospechoso está en que Lugar. Si encuentras dos pruebas que encajan, podrás marcar una **✓** en el lugar en el que se cruzan. Si encuentras dos pruebas que no encajan, podrás marcar una **X** en el lugar en el que se cruzan.



EJEMPLO:

Si averiguas que el Alcalde Rojo tiene el Gran saco del Dinero, entonces puedes colocar una **✓** en la casilla Sospechoso/Arma en donde se cruzan el Alcalde Rojo y el Gran Saco de Dinero. Entonces también puedes poner una **X** en las otras armas del Alcalde Rojo Y en cada otro sospechoso porque sabes que no pueden tener el Gran Saco de Dinero.

¡Este 'razonamiento deductivo' es el modo de rellenar la cuadrícula de deducción en tus notas!



1	CULPABLE	INOCENTE
S		
A		
L		

2	CULPABLE	INOCENTE
S	Alcalde Rojo	
A	Gran saco de dinero	
L		

3	CULPABLE	INOCENTE
S		
A		
L		

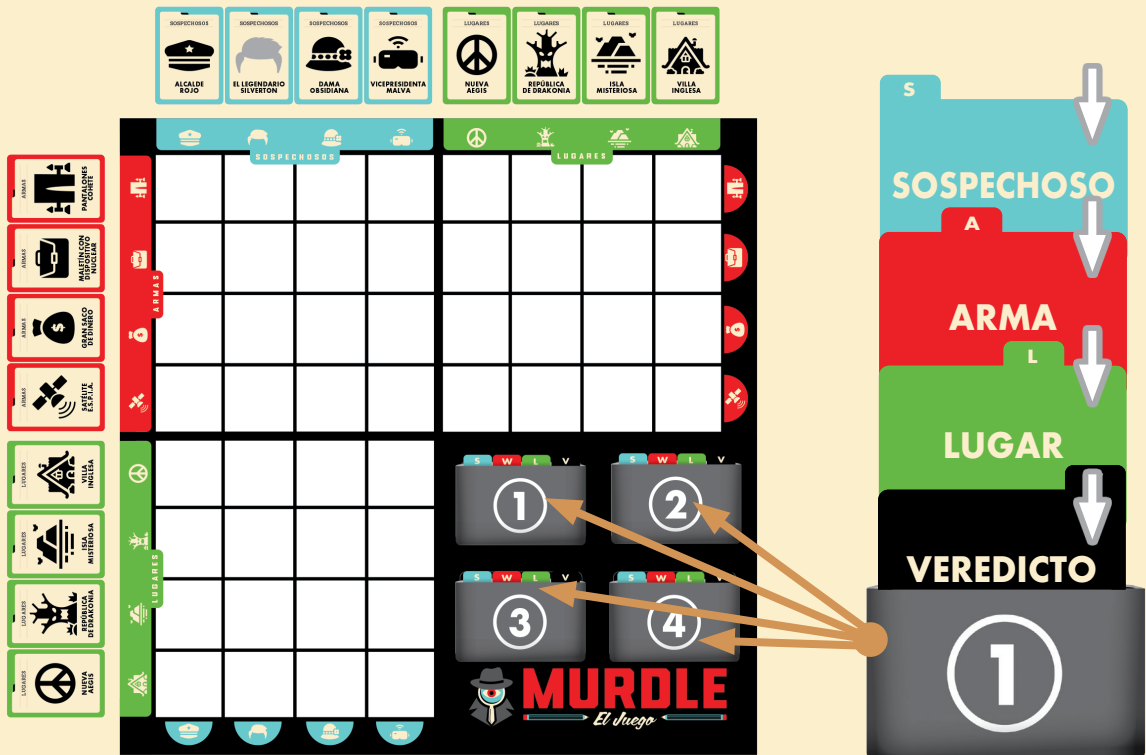
4	CULPABLE	INOCENTE
S		
A		
L		



LÍNEA ANÓNIMA INFORMATIVA: ¿NUNCA HAS JUGADO A UN ROMPECABEZAS DE LÓGICA O ES LA PRIMERA VEZ QUE JUEGAS? ¡INTENTA JUGAR A MURDLE "AL DESCUBIERTO". COMPARTIENDO TODO LO QUE AVERIGÜES CON EL GRUPO DE MODO QUE TODOS PODÁIS APRENDER A JUGAR JUNTOS!

PREPARACIÓN

Coloca el tablero en el centro de la mesa y reparte las Cartas de Murdle (las cartas sin pestañas: 4 Sospechosos, 4 Armas y 8 Lugares) alrededor de la parte exterior del tablero al lado de sus iconos correspondientes. Reparte todas las fichas y colócalas a un lado, a continuación, baraja las Cartas de descubrimiento y colócalas boca abajo en un lado del tablero. Cada jugador se hace con una Pantalla de privacidad (de cualquier color) y una Hoja de notas. Necesitarás un bolígrafo o un lápiz para tomar notas, irecomendamos algo que puedas borrar!



Organiza las Cartas de pruebas (las cartas con pestañas) por tipo/ color y, a continuación, baraja cada montón boca abajo. Sin dejar que nadie vea las cartas (incluyéndote a ti), prepara cada Carpeta de pruebas introduciendo una Carta de pruebas de cada tipo en cada carpeta. Asegúrate de que la pista esté orientada hacia el lado de la carpeta marcado con "¡Secretos!"



LÍNEA ANÓNIMA INFORMATIVA:

ES MUY IMPORTANTE CÓMO COLOCAR LAS CARTAS EN LA CARPETA, DE MODO QUE NO SE REVELEN PISTAS ACCIDENTALMENTE AL GRUPO AL EXTRAERLAS!

COMIENZO DE LA PARTIDA

Objetivo del juego: Ser el primer detective en acusar al Sospecho culpable en el Lugar y con el Arma correctas. Todos los Sospechosos llevaron un Arma a un Lugar, ¡pero solamente UNO es el culpable!

Tus primeras pistas:

Antes de que el juego comience, cada jugador se hace con una Carpeta de pruebas y mira dos de las Cartas de prueba en su interior: Sospechoso, Arma o Lugar. Si las cartas se colocaron en las carpetas correctamente, podrás sacar las cartas con "Secretos: Solamente para ti" orientado hacia ti sin revelar las pistas al resto de los jugadores. Anota lo que averigües en tu Hoja de notas personal, a continuación, vuelve a guardar las cartas y coloca la carpeta en el tablero.

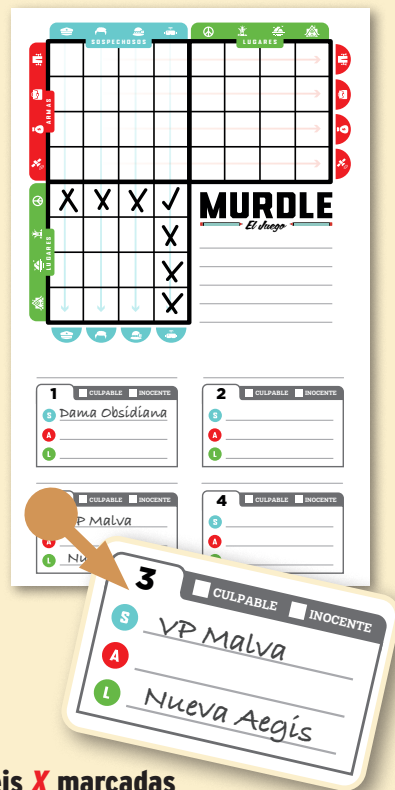
Cómo tomar notas:

¡Es importante que tomes las notas correctamente! Comparte este ejemplo con la mesa y asegúrate de que todos lo comprenden: Coges la Carpeta de pruebas 3 y decides mirar el Sospechoso azul y el Lugar verde. ¡Averiguas que la Vicepresidenta Malva estuvo en Nueva Aegis!

En primer lugar, debes anotar Vicepresidenta Malva y Nueva Aegis en la casilla de la Carpeta de pruebas 3 en tu Hoja de notas. A continuación, debes marcar una ✓ en la sección inferior izquierda de tu cuadrícula.

Por último, puedes comenzar a hacer deducciones: la Vicepresidenta Mauve está en Nueva Aegis por lo que NO puede estar en ninguna de las otras tres ubicaciones, por lo que marcas una X en esas casillas. También puedes deducir que los otros tres Sospechosos NO puede estar en Nueva Aegis, por lo que marcas una X en esas tres casillas también. ¡Ya has averiguado mucho!

Importante: ¡Todos los jugadores deben tener una ✓ y seis X marcadas en la cuadrícula de sus Hojas de notas antes de que comience el juego!



¿CÓMO SE JUEGA?

El último jugador que haya visto o haya leído una historia de misterio empieza, y el juego continúa hacia la izquierda (sentido horario). Durante tu turno, comparte algo que sabes (una X o una ✓) para averiguar más información.

Hay dos maneras de averiguar nueva información:

1. Compartir una X para robar una Carta de descubrimiento.
2. Compartir una ✓ para ver una Prueba.

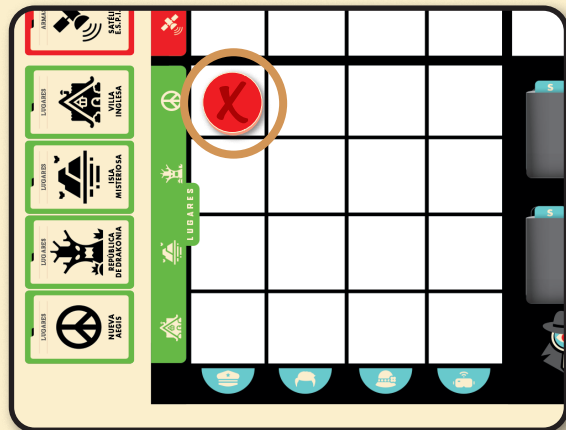
Cuando creas que has resuelto el caso, lee la sección titulada "Cómo acusar y ganar la partida".

¿CÓMO SE JUEGA?

1.

Compartir una **X** para robar una Carta de descubrimiento:

Coloca una **X** en un espacio vacío del tablero que se corresponda con una **X** marcada en tu Hoja de notas. Debes ser sincero, esta es una competición amistosa entre detectives, así que si compartes información falsa perderás tu placa! Cuando coloques la ficha, anúncialo en voz alta. Por ejemplo, **"El Alcalde Rojo no está en Nueva Aegis"**. El resto de los jugadores deben marcar la casilla correspondiente en sus Hojas de notas con una **X**, haciendo tantas deducciones privadas como puedan.



DEDUCCIONES: ¡Si colocaste una tercera **X** en una fila o columna de una sección de la cuadrícula, habrás deducido algo! Coloca una **✓** en el espacio final de dicha fila o columna. Puesto que compartiste una **✓**, ahora puedes echar un vistazo a una prueba en lugar de robar una Carta de descubrimiento (consulta la sección siguiente).

¡Tu recompensa por colocar una **X** es hacer un descubrimiento! Roba una Carta de descubrimiento. Cada carta tiene uno o dos iconos que muestran lo que has descubierto:

COMODÍN
COMODÍN
COMODÍN
COMODÍN
COMODÍN
COMODÍN
COMODÍN
COMODÍN

• Un icono 'Comodín':

Hecha un vistazo a cualquier Carta de pruebas que quieras en una carpeta, incluso una Carta de veredicto negra.

• Dos iconos:

Echa un vistazo a una Carta de pruebas de cada tipo mostrado. Deben estar en carpetas distintas. Por ejemplo, si tu Carta de descubrimiento muestra Sospechoso y Arma, deberás echar un vistazo a un Sospechoso en una carpeta y a un Arma en una carpeta distinta.

EL MAROT

Usando las cartas de marot, el inspector Irratino determinó que este sospechoso no tenía esta arma.



Anota lo que averigües en tu Hoja de notas personal, a continuación, vuelve a guardar las cartas y coloca la carpeta en el tablero. Recuerda, es mejor anotar tu información primero en las secciones de la carpeta. Mientras la partida continúa hacia la izquierda, puedes rellenar tu cuadrícula de deducción en base a la nueva información.



LÍNEA ANÓNIMA INFORMATIVA:

¡CUANDO MIRES A DOS PRUEBAS DE CARPETAS DISTINTAS, APRENDERÁS (COMO MÍNIMO) QUE AMBAS PRUEBAS NO ESTÁN CONECTADAS (PUESTO QUE PROVIENEN DE CARPETAS DISTINTAS) Y PUEDES MARCAR UNA X EN TU HOJA DE NOTAS!

2.

Compartir una ✓ para ver una prueba:

Coloca una ✓ en un espacio vacío del tablero que se corresponda con una ✓ marcada en tu Hoja de notas. Recuerda, ¡debes estar seguro de que dices la verdad por el bien del Club de detectives! Cuando coloques la ficha, anúncialo en voz alta. Por ejemplo, "La Vicepresidenta Malva está en Nueva Aegis". El resto de los jugadores deben marcar la casilla correspondiente en sus Hojas de notas con una ✓, haciendo tantas deducciones privadas como puedan.

DEDUCCIONES: Cuando coloques una ✓, estarás compartiendo que ambas pruebas van juntas, lo que quiere decir que puedes deducir varias cosas! Rellena inmediatamente cualquier espacio vacío en la misma fila y columna de aquella de la sección de la cuadrícula con X. Si colocas una tercera X en una fila o columna de una sección de la cuadrícula de este modo, podrás continuar haciendo deducciones colocando una ✓ en el espacio final.

¡Tu recompensa por colocar una ✓ es ver una prueba! Elige dos carpetas y echa un vistazo a una carta en cada una. Las dos cartas deben tener colores distintos. Puedes mirar cualquier carta de cualquier carpeta, ¡incluso la Carta de veredicto negra! Anota lo que averigües en tu Hoja de notas personal, a continuación, vuelve a guardar las cartas y coloca la carpeta en el tablero. Mientras la partida continúa hacia la izquierda, puedes rellenar tu cuadrícula lógica en base a la nueva información.

Los detectives con más experiencia pronto se darán cuenta de que pueden hacer más deducciones que aquellas explicadas en los ejemplos de estas instrucciones. ¡Consulta **Más sobre las deducciones** si eres curioso!

¡AYUDA!**"No tengo nada que compartir..."**

Si piensas que no tienes nada nuevo que compartir (tus notas y el tablero coinciden exactamente), ¡todavía puedes jugar tu turno! Anuncia que no tienes nada que compartir y luego roba una Carta de pruebas de la Carpeta de pruebas. Muéstrala a todos los jugadores. Después de que todos anoten la nueva información en sus Hojas de notas, vuelve a colocar la carta en la carpeta y acaba tu turno. No coloques ninguna ficha en el tablero.

CÓMO ACUSAR Y GANAR LA PARTIDA

Cuando estés listo para acusar, puedes hacerlo en tu turno en lugar de averiguar información nueva. ¡No puedes acusar si ya has realizado otra acción durante tu turno! ¡Si aciertas, has ganado la partida! ¡Si te equivocas, quedarás eliminado (aunque probablemente la partida no dure mucho)! Cuando acuses, debes decir el nombre del Sospechoso, el Arma que usó y el Lugar en el que crees que sucedió el crimen usando las Fichas de acusación y marcando las Cartas de Murdle correspondientes. Anuncia tu acusación en voz alta. Por ejemplo: **"La Carpeta 3 demostrará que fue la Vicepresidenta Malva, en Nueva Aegis, con el Maletín con Dispositivo Nuclear"**. Consulta en privado la carpeta que crees que contiene la acusación.

- Si la carpeta contiene las cartas del Sospechoso, el Arma y el Lugar que has usado en tu acusación, Y la carta de veredicto 'Culpable', muestra las cartas al resto de jugadores. **¡Has ganado!**
- Si la acusación es incorrecta por cualquier motivo, vuelve a colocar las cartas en las carpetas y devuélvela al tablero, mueve la ficha de acusación a un lado y anuncia "Me equivoqué". Quedas eliminado de la partida y no puedes pasar ningún tipo de información al resto de jugadores. El resto de jugadores deben marcar cualquier cosa que hayan averiguado en sus Hojas de notas.

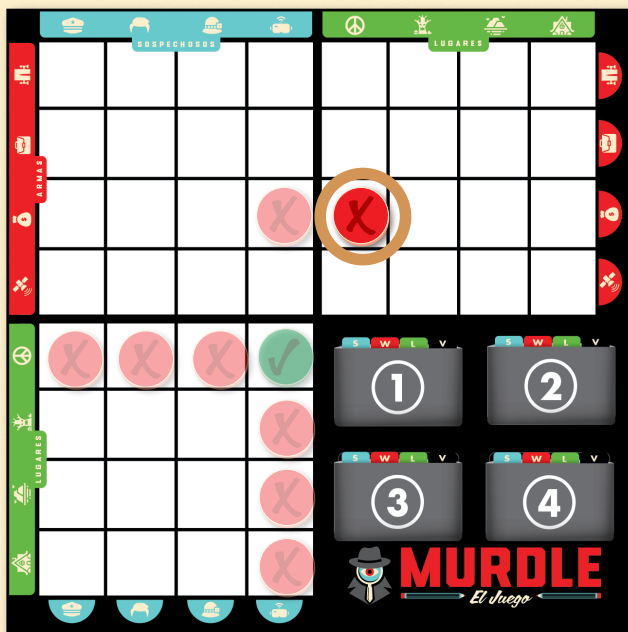


MÁS SOBRE LAS DEDUCCIONES

Después de que compartas una **X** o una **✓** en el tablero durante tu turno, podrás realizar deducciones, añadir **X** y/o **✓** adicionales que puedan deducirse usando solamente la información que está actualmente sobre el tablero. Sin embargo, no podrás realizar deducciones que solamente se fundamenten en la información de tu Hoja de notas. Deben ser información pública. Haz tantas deducciones como puedas. ¡Al compartir una **X** o una **✓**, los detectives más inteligentes buscarán la oportunidad de colocar las fichas sobre el tablero que puedan haber sido deducidas por un jugador anterior!

Por ejemplo:

*El jugador que va antes comparte que la Vicepresidenta Malva no tiene el Gran Saco de Dinero. Durante tu turno, compartes que la Vicepresidenta Malva está en Nueva Aegis, colocando una **✓** y seis **X** en el tablero. Esto quiere decir que el Gran Saco de Dinero no puede estar en Nueva Aegis. Puedes colocar una **X** en el tablero aquí en el mismo turno en el que colocaste la **✓**, pero no te diste cuenta y acabó tu turno. El siguiente jugador usa inteligentemente su turno para colocar una **X** aquí, sin haber compartido la información que no sea deducible desde el tablero.*



GUÍA DEL JUEGO

INICIO DE LA PARTIDA:

¡Hechas un vistazo a la carta del Sospechoso y de la Ubicación en la Carpeta 3 y averiguas que la Vicepresidenta Malva estaba en Nueva Aegis! Esto quiere decir que NO estaba en ninguna de las otras ubicaciones y que los otros tres sospechosos NO estaban en Nueva Aegis.

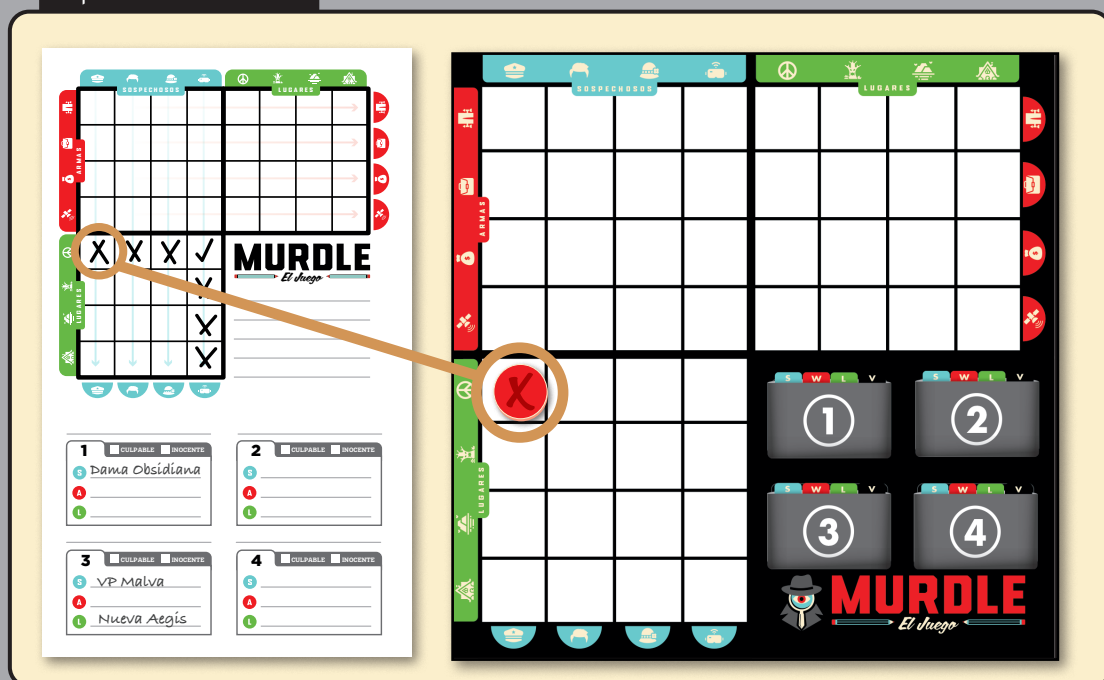


GUÍA DEL JUEGO

Turno n.º 1

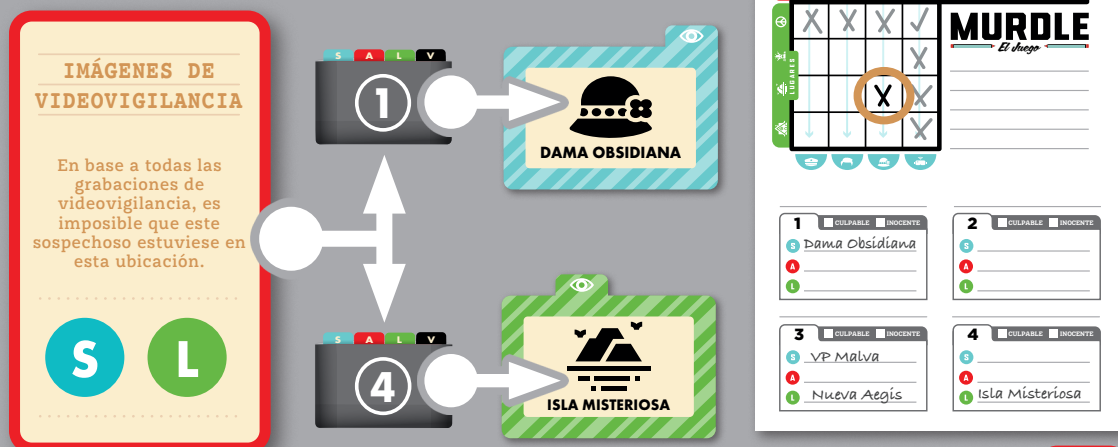
X para Descubrimiento

“El Alcalde Rojo NO estaba en Nueva Aegis”.



Eres el primero en jugar. Durante tu primer turno, quieres ver una Carta de descubrimiento de modo que tienes que compartir una **X** con los otros detectives. Anuncia “El Alcade Rojo NO estaba en Nueva Aegis”, coloca una ficha **X** en el tablero y roba tu Carta de descubrimiento. Muestra un Sospechoso y una Ubicación, por lo que miras al Sospechoso de la Carpeta 1 y a la Ubicación de la Carpeta 4, marcando lo que ves en tu Hoja de notas.

Tu Carta de descubrimiento te dice que robes un carta de Sospechoso y Lugar de dos carpetas distintas. Notas que Dama Obsidiana está en la Carpeta 1 y que la Isla Misteriosa está en la Carpeta 4. Esto quiere decir que la Dama Obsidiana no puede estar en la Isla Misteriosa, así que marcas una **X** en tu Hoja de notas.



GUÍA DEL JUEGO

Turno n.º 5

✓ para echar un vistazo a las pruebas

"La Vicepresidenta Malva estaba en Nueva Aegis".

The game board shows a 5x5 grid with 'SUSPECHOSOS' (Suspects) on the left and 'LUGARES' (Locations) on the right. A green checkmark is in the bottom-right cell of the 'LUGARES' column. Red 'X' marks are in the top-right, middle-left, and bottom-right cells of the 'SUSPECHOSOS' column. Below the board are four evidence cards:

- Card 1:** CULPABLE / INOCENTE. Suspect: Dama Obsidiana. Location: Nueva Aegis.
- Card 2:** CULPABLE / INOCENTE. Suspect: VP Malva. Location: Isla Misteriosa.
- Card 3:** CULPABLE / INOCENTE. Suspect: VP Malva. Location: Nueva Aegis.
- Card 4:** CULPABLE / INOCENTE. Suspect: Isla Misteriosa. Location: Nueva Aegis.

The game board shows the same 5x5 grid. The green checkmark is now in the bottom-right cell of the 'SUSPECHOSOS' column. Red 'X' marks are in the top-right, middle-left, and bottom-right cells of the 'LUGARES' column. Below the board are four evidence cards:

- Card 1:** CULPABLE / INOCENTE. Suspect: Dama Obsidiana. Location: Nueva Aegis.
- Card 2:** CULPABLE / INOCENTE. Suspect: VP Malva. Location: Isla Misteriosa.
- Card 3:** CULPABLE / INOCENTE. Suspect: VP Malva. Location: Nueva Aegis.
- Card 4:** CULPABLE / INOCENTE. Suspect: Isla Misteriosa. Location: Nueva Aegis.

Los otros tres jugadores han jugado sus turnos así que te vuelve a tocar a ti. Quieres ver una Carta de veredicto, por lo que decides compartir una ✓ y anuncias que "La Vicepresidenta Malva estaba en Nueva Aegis". Coloca una ficha ✓ en el tablero. También llenas los espacios de la misma fila y columna que los de la ✓ que has colocado con fichas X (estas 'deducciones' son las mismas que hiciste al comienzo de la partida. Ahora todos las saben).

Por último, reclama tu recompensa y echa un vistazo a las pruebas. La Carta de veredicto negra en la Carpeta 3 y la Carta de arma roja de la Carpeta 2.

The evidence cards are shown with their rewards. Card 3 (black) has a 'CULPABLE' reward. Card 2 (red) has a 'GRAN SACO DE DINERO' reward. Arrows point from the cards to their respective rewards.

La Vicepresidenta Malva es culpable porque estaba en la Carpeta 3, así que todos los demás Sospechosos pueden ser marcados como inocentes! Puesto que sabemos que la Dama Obsidiana y la Vicepresidenta Malva no están en la Carpeta 2, no pueden tener el Gran Saco de Dinero, así que puedes marcar dos X en tu Hoja de notas.

The game board shows the same 5x5 grid. The green checkmark is in the bottom-right cell of the 'SUSPECHOSOS' column. Red 'X' marks are in the top-right, middle-left, and bottom-right cells of the 'LUGARES' column. Below the board are four evidence cards:

- Card 1:** CULPABLE / INOCENTE. Suspect: Dama Obsidiana. Location: Nueva Aegis.
- Card 2:** CULPABLE / INOCENTE. Suspect: VP Malva. Location: Isla Misteriosa.
- Card 3:** CULPABLE / INOCENTE. Suspect: VP Malva. Location: Nueva Aegis.
- Card 4:** CULPABLE / INOCENTE. Suspect: Isla Misteriosa. Location: Nueva Aegis.

Turno n.º 6

Realizar deducciones durante el turno de otro jugador.

MURDLE
El Juego

1 CULPABLE INOCENTE
3 Dama Obsidiana
4
1

2 CULPABLE INOCENTE
3 Alcalde Rojo
4 Gran saco de dinero
1

3 CULPABLE INOCENTE
3 VP Malva
4
1 Nueva Aegis

4 CULPABLE INOCENTE
3 Silverton
4
1 Isla Misteriosa

Otro jugador declara, “El Legendario Silverton NO tiene el Gran Saco de Dinero”.

En tú último turno averiguaste que la Dama Obsidiana y la Vicepresidenta Malva tampoco tienen el Gran saco de Dinero y, por lo tanto, tienes tres **X** en una fila. Esto quiere decir que el Alcalde Rojo es el único Sospechoso que puede tener el Gran Saco de Dinero, y está en la Carpeta 2. Puedes marcar una **✓** en la sección superior izquierda (Sospechosos y Armas) donde el Alcalde Rojo y el Gran Saco de Dinero se juntan. El Alcalde Rojo solamente tiene un arma, así que puedes marcar una **X** en esta columna al lado de cualquier otra arma.

Por último, ya que hemos averiguado los Sospechosos que pertenecen a las Carpetas 1, 2 y 3, el otro Sospechoso (El Legendario Silverton) debe estar en la Carpeta 4.

Deducciones avanzadas

Puedes deducir todavía más. Puesto que el Alcalde Rojo tiene el Gran Saco de Dinero y no estaba en Nueva Aegis, sabes con certeza que el Gran Saco de Dinero no puede estar en Nueva Aegis. Puedes marcar una **X** en la sección superior derecha (sección de Lugar y Arma) en donde Nueva Aegis y Gran Saco de Dinero se cruzan.

Al final de este turno, ¡estás a un paso de la respuesta final! Tú eliges; ¿colocarás una **✓** en tu próximo turno para averiguar el Arma? ¿U ocultarás esta información al resto de los jugadores compartiendo solo una **X** y arriesgándote a realizar el Descubrimiento correcto?

MURDLE
El Juego

1 CULPABLE INOCENTE
3 Dama Obsidiana
4
1

2 CULPABLE INOCENTE
3 Alcalde Rojo
4 Gran saco de dinero
1

3 CULPABLE INOCENTE
3 VP Malva
4
1 Nueva Aegis

4 CULPABLE INOCENTE
3 Silverton
4
1 Isla Misteriosa

ESCANÉAME:

Para acceder a vídeos sobre
cómo jugar a Murdle. ▶▶▶



¿Quieres investigar más
misterios desafiantes?
Resuelve tantos
como quieras en
murdle.com/board.

Los colores y las imágenes impresas pueden diferir del contenido.
Conserve este embalaje y las instrucciones para su posterior referencia
Retire todo el material de embalaje y sujeción antes de entregar el juguete a un niño

933655.0



™ and © 2024. Made under license from A Red
Herring Corporation. All Rights Reserved.
© 2024 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem,
the Netherlands.

Murdle Design by Rob Grom
© St. Martin's Press Publishing. Art by Shutterstock.com
(detective jacket © eMboo; magnifying glass © marfuah)



Distribuido por:
BIZAK S.A.
Camino de Ibarsusi s/n
Bilbao 48004 España
www.bizak.es
Email: sat@bizak.es



933655.0-10-v01-2409