

ESPAÑOL

¡Pillado!

Un juego cooperativo de detectives

+5

2-4

20 min

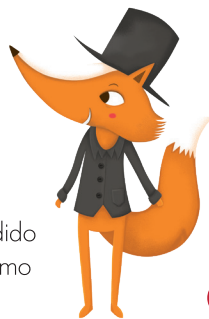
Reglas del Juego

Contenido

16 Cartas de sospechoso	3 Dados
16 Cartas de ladrón	1 Figura de zorro
12 Marcadores de pistas	1 Decodificador de pistas
4 Fichas de sombrero de detective	1 Tablero de juego

Objetivo

¡Un astuto zorro ha robado la tarta de la Sra. Pumpert y la ha escondido en su madriguera! Todos los jugadores debéis trabajar en equipo como detectives, reuniendo pistas y descartando sospechosos. Tenéis que averiguar cuál es el zorro culpable antes de que escape a la madriguera.



Preparación

- Colocar el tablero en el centro del área de juego.
- Cada jugador elige un sombrero de detective y lo coloca en la zona central del tablero.
- Colocar la figura de zorro en la casilla de inicio (icono de zorro) al borde del tablero.
- Barajar las 16 cartas de sospechoso y colocarlas boca abajo alrededor del tablero (4 en cada lado). Luego escoger 2 al azar y colocarlas boca arriba.
- Barajar las 16 cartas de ladrón y sin mirar, el jugador más joven elige una que se coloca en el decodificador de pistas. La manera más fácil de hacerlo es sostener el decodificador con el lado de la ventana hacia abajo y el deslizador cerrado. Luego insertar la carta con el logo de LÚDILLO sobresaliendo en la parte trasera como muestra la imagen.
- Devolver el resto de las cartas de ladrón a la caja, boca abajo y sin mirarlas.
- Colocar los 12 marcadores de pista boca abajo cerca del tablero.
- Colocar los 3 dados al alcance de los jugadores.



Cómo Jugar

- El jugador que haya comido tarta más recientemente comienza el juego y luego pasa el turno hacia la izquierda.
- En su turno, cada jugador coge los 3 dados, y antes de tirar dice si va a "buscar pistas" o "revelar sospechosos". Si elige buscar pistas intentará que los 3 dados muestren huellas, si quiere revelar sospechosos, intentará que muestren ojos.



Pistas



Ojos

- En cada turno se pueden tirar los dados hasta 3 veces, apartando los dados que muestren la imagen que se está buscando.

Pueden pasar dos cosas:

A) Los tres dados muestran la imagen elegida y según lo que se haya elegido se hace lo siguiente:



Buscar pistas - Cuenta el número de huellas que suman los dados y mueve la ficha de detective ese número de espacios en el tablero. Puedes mover en vertical y horizontal, pero no en diagonal.

1. Si caes en un espacio que contiene una huella coge un marcador de pista y colócalo en el descodificador. Luego desliza la pieza móvil del descodificador para abrirlo y comprobar si el color que aparece en el agujero de la ficha es verde o blanco. Si es verde quiere decir que has encontrado una pista, el ladrón lleva ese accesorio que indica la pista (p.ej. bufanda). Si es blanco significa que el ladrón no lo lleva.
2. Luego mira atentamente a todos los sospechosos que estén boca arriba alrededor del tablero. Si el agujero marcaba verde, descarta y guarda en la caja los sospechosos que no llevan el accesorio y ten en cuenta que cualquiera de los restantes puede ser el culpable. Si la pista marcaba blanco, podéis descartar a todos los sospechosos que lo lleven y considerar a los que no lo lleven como posibles culpables.
3. Cierra el deslizador y pasa el turno al siguiente jugador colocando el marcador de pista boca arriba en el espacio "pista" donde has llegado al tirar los dados.



Notas

- Puedes moverte por cualquier casilla del tablero, incluso por el camino del zorro.
- Puedes salir de una casilla con huella por una posición distinta de la que llegaste.



Revelar Sospechosos - Voltea dos cartas de sospechoso que estén boca abajo, las que tu quieras. Luego mira todos los marcadores de pistas que estén a la vista en el tablero y comprueba si los sospechosos llevan ese accesorio o no. (deberás recordar si el ladrón lleva o no ese accesorio). Descarta a los sospechosos o conservalos como posible ladrón según las pistas que vayáis consiguiendo.

B) Si después de lanzar los dados tres veces, los tres dados no coinciden con la acción que habías elegido:



¡Oh oh! - ¡El ladrón se acerca más a la madriguera!
Avanza la figura de zorro 3 espacios por el camino y pasa el turno al siguiente jugador.

Fin del Juego

El juego puede terminar de tres maneras:



1. Tenéis una fuerte sospecha de quien es el ladrón y no queréis arriesgaros a que el zorro llegue a la madriguera antes de que eliminéis a todos los sospechosos menos uno. En este caso, nombrar al sospechoso en voz alta y luego sacar la carta de ladrón del decodificador. Si el nombre coincide, ¡habéis ganado el juego! Si no, el zorro culpable corre al agujero y escapa de los detectives.
2. Habéis eliminado a todos menos a un sospechoso. Cuando esto ocurra, comprobar que el sospechoso restante coincide con la carta de ladrón del decodificador. Si es así, ¡felicidades detectives, habéis descifrado el caso y ganado el juego!
3. El zorro ha llegado a la madriguera antes de que hayáis podido conseguir suficientes pistas y revelar suficientes sospechosos para saber quién era el ladrón. Si esto ocurre, ¡ese astuto zorro escapa! ¡Mejor suerte la próxima vez, detectives!

Variantes del Juego

Una vez que sepáis jugar bien, aumentad el desafío moviendo la figura de zorro 4 espacios en lugar de 3.

Y para expertos, ¡móvedlo 5 espacios!



Lúdilo S.L. Parque Empresarial Táctica.
C/ Corretger, 127. 46980 - Paterna, Valencia (España)
www.ludilo.es



¡ADVERTENCIA! No recomendado para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas o inhaladas por el niño y producir asfixia. FABRICADO EN CHINA

Juego de Department of Recreation of Gamewright
Ilustraciones de Méline Grandgirard
©2022 Gamewright, a division of Ceaco Inc.
Todos los derechos reservados.

