



## REGLAS DEL JUEGO

En las calles de Pekín están ocurriendo cosas extrañas; necesitamos a los mejores detectives para resolver los misterios y atrapar a los culpables.

Hay 50 misterios que resolver y 12 posibles culpables. Tendrás que visitar a varios habitantes de Pekín: 6 testigos, cada uno de los cuales te dará una pista sobre el culpable, el Sabio, que sabe si los testigos han mentido y el Espía, que te dirá dónde está escondido el culpable.

Los habitantes se encuentran en los 8 lugares que aparecen en el tablero.

Debes hacerles preguntas para averiguar qué sospechoso es el culpable del crimen y dónde se esconde.

Los 4 dragones son dragones de papel que bailan durante los festivales. Tienen grandes cabezas de colores y sus largos cuerpos los sostienen hombres escondidos en su interior. ¡Son el escondite perfecto para un criminal que está huyendo!

Los decodificadores: La mayoría de las cartas son difíciles de leer sin el uso de un decodificador especial (el decodificador con pantalla roja, el espejo, el revelador de culpables).

No intentes descifrar las cartas antes de empezar la partida, ¡o se perderá el suspense y no te divertirás a la hora de investigar! Deben utilizarse cartas diferentes en cada partida.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Cada jugador elige una ficha de detective (que se monta colocando el personaje de cartón en su base) y la coloca en el círculo central —el centro de Pekín—, a continuación coge una lista de sospechosos, una ficha de investigación y un lápiz (no se incluyen los lápices). Si hay más de cuatro jugadores, hay que compartir las listas de sospechosos.
2. En el lado del tablero, coloca las cartas de pistas (barajadas, boca abajo), el decodificador con pantalla roja, el espejo y el revelador de culpables.
3. Coloca los discos de dragón en las casillas con rombo situadas delante del Templo, el Mercado, el Puerto y el Palacio de Jade. Puedes colocar un dragón de cualquier color delante de cualquier lugar.
4. Elige un misterio en el cuaderno de enigmas y coloca las cartas indicadas (busca sus números) boca abajo en sus sitios: La Sra. Zhu Bao en la Joyería, el Sr. Xi Di en la Lavandería, el Sr. Gang Kou en el Puerto, Lady Yu en el Palacio de Jade, Miss Mei Li en el Salón de Belleza, el Sr. Can Ting en el Restaurante, el Sabio en el Templo y el Espía en el Mercado.
5. Todos los jugadores tiran el dado. El jugador que saque el mayor número comienza y los participantes juegan en el sentido de las agujas del reloj.

## ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

Retira todos los objetos de sus soportes y agrúpalos por categorías: las cartas de pistas, las cartas del Testigo, las cartas del Sabio, las cartas del Espía, los discos del dragón, las fichas de detectives, las listas de sospechosos, el revelador del culpable, el decodificador con pantalla roja y el espejo.

Retira la película protectora del espejo para que brille.

¡Ya estás listo/a para jugar!

## CÓMO JUGAR UNA PARTIDA

Cuando sea tu turno, tira el dado y mueve a tu detective en la dirección que quieras de acuerdo con el número del dado, pero ten cuidado, ¡no puedes quedarte quieto(a)!

- Dos o más detectives pueden compartir una casilla o un lugar.
- El centro de Pekín y los diferentes emplazamientos cuentan cada uno como un movimiento.
- En un cruce puedes cambiar de dirección pero no puedes volver atrás.
- No importa cuál sea el valor de tu tirada, cuando pases por un lugar, puedes detenerte o continuar tu camino.
- Si un dragón se interpone en tu camino, no puedes pasar.
- Si te paras en una casilla con rombo, debes robar una carta de pistas.
- Si te paras en un rickshaw, puedes ir a cualquier casilla o lugar del tablero, sin tener en cuenta los dragones.

## VISITAR A LOS HABITANTES

El objetivo es visitar los diferentes lugares del tablero para recoger los testimonios de los habitantes leyendo la tarjeta correspondiente.

Para leer una carta de testigo, coloca el decodificador con pantalla roja sobre ella. El testigo dirá cosas como: «El culpable llevaba un sombrero», «El culpable no tenía ninguna cicatriz» o «No he visto al culpable».

Para leer la carta del Sabio, coloca la carta del Sabio sobre la mesa y coloca la carta del espejo en posición vertical, con la flecha contra el espejo. Si el Sabio te dice que uno de los testigos no dice la verdad, entonces el testigo te ha mentado, porque el Sabio siempre dice la verdad. Por ejemplo, si Lady Yu dice «El culpable llevaba un sombrero» y el Sabio dice

«Lady Yu no está diciendo la verdad» sabes que el culpable no llevaba sombrero.

Para leer la carta del Espía, frota el texto con el dedo o coloca la carta entre las palmas de tus manos. Su tinta mágica revelará un mensaje secreto y te dirá en qué dragón se esconde el culpable. Después de leer una carta, ponla boca abajo en su sitio.



## CARTAS DE PISTAS

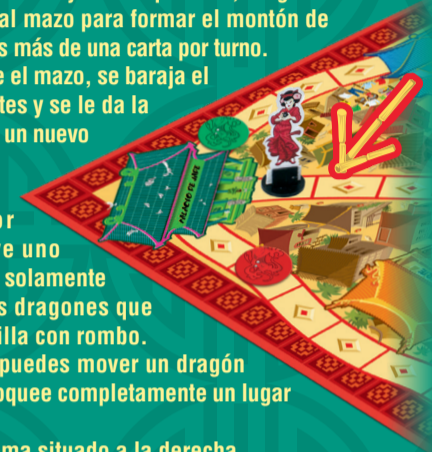
Cuando llegues a una casilla con rombo, roba tu carta de pistas, léela en voz alta y haz lo que dice, luego colócala boca arriba junto al mazo para formar el montón de descartes. No cojas más de una carta por turno.

Cuando se termine el mazo, se baraja el montón de descartes y se le da la vuelta para formar un nuevo mazo.

- Cuando una carta diga, por ejemplo, «mueve uno de los dragones», solamente puedes mover los dragones que estén en otra casilla con rombo. Sin embargo, no puedes mover un dragón de manera que bloquee completamente un lugar o a un jugador.

Consulta el esquema situado a la derecha.

No puedes colocar el dragón en este camino ya que bloquearías al jugador y el acceso al Palacio de Jade.



## UTILIZAR LAS FICHAS DE INVESTIGACIÓN

Cada vez que leas una carta, anota en secreto tus deducciones en tu ficha de investigación. Después de consultar con el Sabio para ver si alguien miente, puedes empezar a eliminar sospechosos. Los números de las casillas corresponden a los números de la lista de sospechosos, por lo que si descubres que el sospechoso no lleva gafas, puedes tachar los sospechosos 2, 5, 6, 8, 9, 10 y 11.

Cuando solamente quede un número, ¡habrás encontrado al culpable!

## ATRAPAR AL CULPABLE

Cuando creas saber quién es el culpable, (o quieras hacer una conjetura) y debajo de qué dragón se esconde, dirígete a ese dragón (no hace falta que llegues a él sacando el número exacto con los dados, si haces más, ¡también está bien!) y di, por ejemplo, «¡acusado al número 2, Wei Xiao!». Para comprobar si tienes razón, coge el revelador de culpables y colócalo correctamente en los números que aparecen en la parte inferior de la página del cuaderno de enigmas que estás utilizando. En uno de los círculos aparecerá un número que revelará al culpable. Si tienes razón, ganas la partida anunciando por ejemplo: «¡Arresto a Wei Xiao por robar el colgante de jade!». Si acusas a la persona equivocada o vas al dragón equivocado, no reveles la respuesta. Estás fuera de la partida, pero los demás jugadores continúan su carrera para atrapar al culpable. La partida termina cuando un jugador encuentra al culpable.