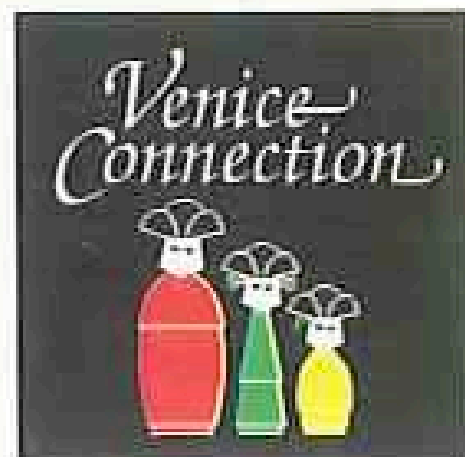


**ADVENTURE CARDS**

*Dario De Toffoli*

# *Detective*



*VeniceConnection* game 3.1

Pictures: Fabio Visintin

Design: Marina Pistorello - CompuService snc

Venice Connections

tel +39/041/5211029

fax +39/041/5240881

<dariodet@tin.it>

© 1998 - Venice Connection, Venice - All rights reserved

*Dario De Toffoli*

# Detective



- Los jugadores son DETECTIVES y hay 6 crímenes horribles por resolver.
- La caja contiene 24 cartas-prueba (todas con el mismo reverso) y 24 cartas-crimen (con el reverso de 4 colores distintos); las 2 barajas tienen las mismas ilustraciones.
- Se dividen las 24 cartas-crimen en 4 montoncitos de 6 cartas del mismo color numeradas de 1 a 6. Cada montón se debe barajar por separado; se trata de los lugares del crimen (fondo amarillo), de los sospechas (fondo verde), de los indicios (fondo rojo) y de las armas del delito (fondo azul).
- Al iniciar la partida se componen los 6 crímenes por resolver. Cada uno de ellos está formado por 4 cartas-crimen, una de cada montón, que deben ser colocadas boca arriba encima de la mesa. Por tanto, las 24 cartas-crimen estarán expuestas sobre la mesa, visibles y divididas en 6 grupos de 4 (los crímenes).
- Con las 24 cartas-prueba (que llevan las mismas ilustraciones que las cartas-crimen), una parte se distribuye a los jugadores y el resto se coloca formando una fila de cartas tapadas a un lado de la mesa. Con 2 jugadores se repartirán 8 cartas a cada uno y 8 al lado de la mesa; con 3 jugadores, 6 cartas a cada uno y 6 al lado de la mesa; con 4 jugadores, 4 cartas a cada uno y 8 al lado de la mesa; con 5 jugadores, 4 cartas a cada uno y 4 al lado de la mesa.
- El objetivo del juego es resolver los 6 crímenes. Para "cer-

rar" un caso hay que tener en la mano las 4 cartas-prueba correspondientes a las cartas-crimen que lo componen.

- EL JUEGO. Cuando le toca su turno, cada detective tiene siempre 2 posibilidades: A) PEDIR o B) DECLARAR:

A) Pide a uno de los demás jugadores una carta-prueba identificándola mediante la ilustración o mediante su color y número. Si el jugador interrogado tiene esa carta, debe dársela al detective, quien pide otra o hace otra declaración. Si el otro jugador no tiene la carta en cuestión, el turno pasa al jugador sentado a la izquierda del detective. Este último tiene derecho a mirar secretamente una de las cartas tapadas.

B) Declara la ilustración (o color y número) de una de las cartas cubiertas y sucesivamente descubre la carta indicada. Si ésta corresponde a la declaración, la toma y sigue formulando otra petición o declaración; si no corresponde, la vuelve a colocar tapada y pasa la vez sin mirar otra carta. Mientras acierta, el detective sigue pidiendo o declarando cartas. Pierde la mano al primer error.

- Cuando ha resuelto un caso, el detective enseña las cartas-prueba correspondientes (de las cuales se descarta) y coge las cartas-crimen; luego sigue haciendo peticiones.
- Si un detective se queda sin cartas-prueba, sí puede hacer su serie de peticiones cuando le llega su turno.
- VICTORIA. El juego prosigue hasta que TODOS los casos hayan sido resueltos. Gana el detective que resuelve más casos. En caso de empate, cuentan los valores numéricos de las cartas-crimen. Gana quien totaliza la puntuación más alta.

**VERSIÓN PARA LOS MÁS PEQUEÑOS.** Todas las cartas-prueba se reparten entre los detectives, no dejando ninguna cubierta en el lado de la mesa.