



Marine Faraguna



Evelien Monti

SUSPECTO



4+



10min



1-5





Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

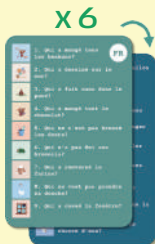
Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

CONTENU - CONTENTS CONTENIDO - CONTENUTO INHOUD - INHALT





4+



10min



1-5



¿Quién se comió todos los caramelos? ¿Quién no terminó su sopa? Tantos enigmas por resolver y culpables por desenmascarar. Cooperen, usen la observación y la escucha para descubrir a los autores de todas estas travesuras.

Objetivo del juego: Desenmascarar al culpable de cada investigación.

Preparación:

Coloquen las cartas de Sospechoso e Investigación en dos montones diferentes, con los lados Sospechoso e Investigación visibles.

1. Elijan la investigación que desean resolver y colóquenla, con el lado Investigación visible, dentro de la carpeta secreta. **Nota:** Las 18 investigaciones tienen un nivel de dificultad progresivo. Se recomienda comenzar con las investigaciones 1 o 2.
2. Anuncien el delito cometido y los sospechosos de la investigación.
3. Reúnan a todos los sospechosos y colóquenlos, con el lado Sospechoso visible, en el centro de la mesa, uno al lado del otro y bien visibles para todos los jugadores.



Desarrollo del juego:

Los jugadores irán eliminando a los sospechosos uno por uno hasta que solo quede uno: el culpable.

El último jugador que haya resuelto una investigación comienza, y el turno continúa en el sentido de las agujas del reloj.



Este jugador anuncia claramente a los demás los 3 primeros indicios escritos en la carta de Investigación.

Todos juntos, los jugadores deben encontrar entre los sospechosos de la mesa al personaje que tenga esos 3 indicios.

En cuanto un jugador crea haberlo encontrado, señala con el dedo la carta del personaje.

Entre todos, los jugadores verifican si es el personaje correcto y si están de acuerdo con la elección.

Si los jugadores no están de acuerdo, la búsqueda continúa.

Si están de acuerdo, el siguiente jugador toma la carta, la da vuelta y anuncia claramente los 3 nuevos indicios que aparecen en el reverso.



Y así sucesivamente hasta que solo quede un sospechoso.

Fin de la ronda:

La ronda termina cuando solo queda una carta de Sospechoso sobre la mesa. Entonces saquen la carta de Investigación de la carpeta secreta y denle la vuelta.



- Si los dos personajes son idénticos: **¡Bravo!** Han desenmascarado al culpable.
- Si los dos personajes son diferentes: **¡Fallaron!** El culpable sigue suelto... ¡intenten de nuevo más tarde!

Nota: Si durante la ronda los indicios no les permiten identificar al siguiente sospechoso, significa que hubo un error... ¡Reinicien la ronda desde el principio!

Variante de observación:

El objetivo del juego sigue siendo el mismo: desenmascarar al culpable de cada investigación.

Preparación:

1. Se elige un director del juego. Los demás jugadores serán los investigadores.
2. Todos los sospechosos se colocan, con el lado Sospechoso visible, en el centro de la mesa, uno al lado del otro y bien visibles para todos.
3. El director elige una carta de Investigación, anuncia el delito cometido y luego da vuelta la carta para identificar al culpable sin revelarlo a los demás jugadores.

Desarrollo del juego:

El jugador que haya resuelto una investigación por última vez comienza, y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, el investigador hace una pregunta al director.

El director solo puede responder **SÍ** o **NO** a cada pregunta.

Según la respuesta del director, el investigador descarta los sospechosos correspondientes de la mesa.

Ejemplo:

Investigador: ¿El culpable lleva sombrero?

Director: Sí

-> El investigador descarta a todos los sospechosos que no lleven sombrero.

Luego, el siguiente investigador hace una pregunta.

Fin de la partida:

La partida termina cuando solo queda un sospechoso. El director revela entonces al culpable.

Si los dos personajes son idénticos: **¡Bravo!** Han desenmascarado al culpable.



Méritos:

Autora: Marine Faraguna

Ilustradora: Evelien Monti

Agradecimientos: Kiwizou da la gracias a los jóvenes jugadores que han probado el juego: las clases de la escuela Saint-Exupéry de Bois-Colombes y a The Leslie, probadora extrema.