

Casos

Las cartas de caso añaden variedad al juego modificando las reglas del caso que estéis resolviendo. Por ejemplo, muchas cartas de caso alteran el plazo de tiempo permitido para resolverlas.

Una carta de caso puede obligaros a:

■ **Encontrar pistas concretas.** Por ejemplo, si la carta de caso dice «Encontrad la pista del sombrero», debéis aseguraros de conseguir esa pista durante la resolución del caso, además de completar cualquier otro requisito (como puede ser atrapar al culpable).

▲ **Recibir pistas gratuitas.** Algunos casos, como *El caso de la pluma delatora*, proporcionan una pista específica después de activar el temporizador. Estas pistas han de buscarse y apartarse antes de empezar a jugar, y luego se procesan una vez activado el temporizador.

No es necesario resolver escenarios para obtener estas pistas gratuitas.

● **Atrapar a varios culpables.** Si tenéis que atrapar múltiples culpables, debéis colocar sobre la mesa el número indicado de tarjetas de culpable durante la preparación de la partida.

Tened en cuenta que debéis cotejar las pistas con cada tarjeta de culpable por separado, así como llevar la cuenta en todo momento de las pistas que coinciden (o no) con cada uno de los culpables.

★ **Atrapar a culpables específicos.** En estos casos se indica de antemano el nombre de los culpables que debéis atrapar, así que podéis colocar directamente las tarjetas de esos culpables en vez de elegirlos al azar.

Solamente necesitaréis las cartas de sospechoso de los culpables nombrados en el caso; las demás podéis guardarlas en la caja.

Para resolver estos casos debéis encontrar las cuatro pistas que coincidan con cada uno de los culpables que estéis buscando.



FÁCIL	INTERMEDIA	DIFÍCIL
<ul style="list-style-type: none"> La gran inauguración La doble problemática Un sombrero a tiempo Las pistas azules La oferta del dos por uno Las labores de limpieza 	<ul style="list-style-type: none"> Los objetos perdidos La ronda de interrogatorios Las escamas inocentes Los invitados extraviados La pluma delatora Las pistas amontonadas Los cuatro sospechosos Un conejo blanco Los perfeccionistas 	<ul style="list-style-type: none"> Los dos tercios Los Tres Ojos Los grandullones La morsa dormida
■ Pista específica ▲ Pista gratuita ● Varios culpables ★ Culpables específicos		

Juego en solitario

¿Quieres probar a resolver unos cuantos casos por tu cuenta? Lo único que debes hacer es aplicar las siguientes modificaciones a las reglas:

- En vez de identificar los símbolos y dar indicaciones a otro jugador para que los seleccione en el Códice, tendrás que hacerlo todo tú mismo.
- Cuando juegas en solitario, solo has de identificar correctamente **4 de los 5 símbolos** de cada carta de escenario para obtener una pista.
- Ignora la carta *El caso de la morsa dormida*: no sirve para jugar partidas en solitario.

Texturas de fondo de los sospechosos

Las pistas moradas indican si un culpable tiene pelaje, plumas, escamas o piel. Por lo general resulta evidente cuál es el atributo físico que tiene cada sospechoso, pero en algunos casos podría no estar del todo claro... y por ese motivo hemos incorporado texturas de fondo que se corresponden con las ilustraciones de las fichas de pista moradas.

¡Si alguna vez dudáis desi un culpable tiene piel o escamas, basta con mirar la textura que aparece de fondo en su carta!



¿Alguna duda?

Si os surge alguna duda que no podáis responder utilizando este reglamento, visitad

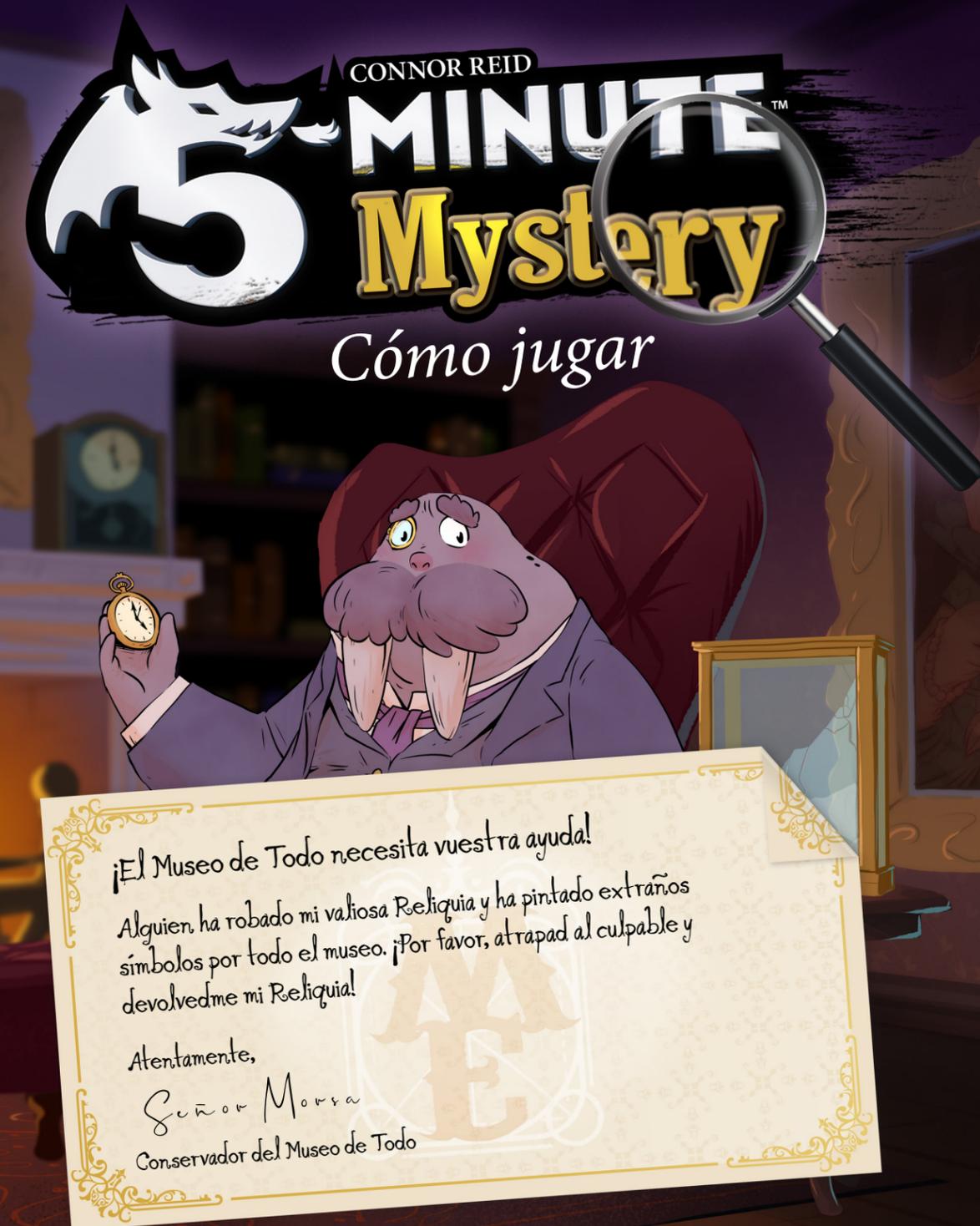
5minutemysterygame.com

Créditos

Diseño del juego y dirección artística: Connor Reid
 Diseño adicional, reglas y pruebas de juego: Peter Nesbitt
 Producción: Don Reid
 Ilustraciones: Cam Kendall
 Ilustraciones adicionales de los escenarios: Alex Diochon (Acuario, Taller, Jardín, Colección de estatuas, Entrada, Pasillo, Cuarto de calderas y Sala egipcia)
 Traducción: Juanma Coronil

Wiggles 3D

Publicado por Wiggles 3D Incorporated
 48 Pheasant Trail • Komoka • ON • Canadá N0L1R0
 Five Minute Mystery es una marca comercial de Wiggles 3D Incorporated. ©2023. Todos los derechos reservados.
 Fabricado en China.
 ASM-01, Abril 2023.



Contenido



Pistas



Culpable



Código



Caso



Escenarios



Sospedosos



Carta de referencia



Preparación de la partida

1. Busca la carta de caso de la partida introductoria: *El caso de la gran inauguración*.

Lee la carta para conocer las instrucciones particulares de este caso.



NOTA: en partidas posteriores habrá que resolver múltiples casos en vez de uno solo. Para más información, consulta «Selección de casos».

2. Baraja las cartas de escenario y amontónalas en el centro de la mesa, con las ilustraciones boca-riba, formando un único mazo.



3. Los sospechosos/culpables que tienen una ilustración con el fondo de color morado solo se usan en partidas con 5 o 6 jugadores. Si sois entre 1 y 4 jugadores, quitálas de los mazos de culpables y sospechosos.



4. Mezcla las tarjetas de culpable y reparte la cantidad indicada en la carta del caso. Para el caso de la partida introductoria solamente se utiliza una.



Sitúa todas las tarjetas de culpable en el centro de la mesa, de tal modo que las barras de colores queden a la vista.

5. Separa las fichas de pista en cuatro montones (uno de cada color), barájalos y luego colócalos con el signo de interrogación boca-riba.



6. Baraja las cartas de sospechoso y repártelas equitativamente entre todos los jugadores. Cada jugador puede mirar sus propias cartas de sospechoso.



7. Ajusta el Código de modo que todas las caras vacías queden en la superficie de arriba. Elegid a uno de los jugadores para que sea el primero en manipular el Código.



8. Cada jugador recibe una carta de referencia. En estas cartas figuran los distintos tipos de pistas y todas las variantes de símbolos que aparecen en el juego.



9. Preparad un temporizador. Cualquier reloj o cronómetro digital os valdrá, aunque os recomendamos utilizar nuestra propia aplicación. ¡Es gratuita y está disponible para dispositivos iOS y Android!

¡APLICACIÓN GRATUITA DEL TEMPORIZADOR!



Cómo jugar

Para atrapar al ladrón, los jugadores deberán colaborar identificando símbolos, obtener pistas y eliminar sospechosos, ¡pero el tiempo corre en su contra!

Programar el temporizador. La mayoría de los casos tienen un límite de tiempo de 5 minutos, pero no siempre es así. Por ejemplo, *El caso de la gran inauguración* impone un límite de tiempo de 9 minutos.

En las cartas de cada caso se indica el límite de tiempo que debe utilizarse en la partida:



Cuando estéis listos para empezar a resolver el caso, activad el temporizador.

Buscar símbolos. En cada escenario hay cinco símbolos ocultos. Siempre habrá *una de cada* de estas cinco figuras geométricas básicas:



Sin embargo, cada figura puede presentar cualquiera de las cinco variantes que aparecen en la carta de referencia.



El grupo debe describir qué variante ha encontrado de cada figura para que el jugador encargado de manipular el Código pueda girar la rueda correspondiente y seleccionarla.

El manipulador del Código también puede mirar la carta de escenario si es necesario. No obstante, aunque todos los jugadores pueden mirar el Código, el manipulador es el único que puede tocarlo.

Comprobar la solución. Una vez seleccionados los cinco símbolos en el Código, dale la vuelta a la carta de escenario para comprobar si son los correctos.

Si alguno de los símbolos está mal, tendréis que empezar desde cero con un nuevo escenario.

¡Pero, si los habéis seleccionado todos correctamente, obtenéis una pista!



¡La combinación es correcta! Habéis ganado una pista.

Elegir un color para la pista. Al conseguir una pista, tenéis que decidir entre todos de qué color la queréis recibir.

CONSEJO: al principio de la partida no importa mucho el color de las pistas, pero más adelante sería conveniente elegir el color que presente más probabilidades de eliminar un mayor número de sospechosos.

Toma una ficha de pista del montón correspondiente al color elegido y dale la vuelta. En ella aparecerá un objeto (por ejemplo, un *reloj*) o bien un atributo físico (por ejemplo, *pelaje* o *plumas*).

Comprobar si la pista coincide. La ficha de pista tiene también unas barras de colores. Alinéalas con las barras de la tarjeta de culpable que tengan el mismo color, tal y como se muestra en la ilustración.



¡Ajá! ¡El culpable lleva monóculo!

Si las barras coinciden (como ocurre en la ilustración de arriba), entonces el culpable *tiene* el objeto que aparece en la pista. Deja la ficha de pista junto a la tarjeta del culpable para recordar que ya no necesitáis más pistas de ese color.

Si las barras no coinciden, aparta la ficha de pista a un lado, donde quede a la vista de todos. ¡Siempre viene bien saber que el culpable *no tiene* un objeto concreto!



Descartar sospechosos. La nueva pista debería permitir eliminar algunos de los sospechosos que tenéis en las manos. Por ejemplo, si habéis averiguado que el culpable lleva monóculo, podéis eliminar a los sospechosos que no tengan monóculo.

Cada jugador debe examinar su mano de cartas de sospechoso y descartar a todos los que puedan eliminarse basándose en la pista recién adquirida.



X No lleva monóculo

X No lleva monóculo

✓ ¡AJÁ!

Los jugadores son libres de discutir los detalles de sus sospechosos e incluso mostrar sus cartas al resto del equipo. Si queréis, incluso podéis jugar con todas las cartas bocarriba sobre la mesa.

Entregar el Código. Cuando estéis listos para proceder con el siguiente escenario, tendréis que entregar el Código al siguiente jugador en sentido horario. ¡Seguid resolviendo escenarios y obteniendo pistas hasta que estéis listos para ordenar un arresto!

Ordenar un arresto

Cuando creáis estar seguros de haber deducido la identidad del ladrón, parad el temporizador y dadle la vuelta a la tarjeta de culpable.

NOTA: ¡Si el caso que estáis resolviendo requiere atrapar a varios culpables, solamente podréis parar el temporizador cuando vayáis a arrestar al último de ellos!

Si el sospechoso que habéis elegido coincide con el culpable, ¡enhorabuena! Vuestro equipo de sabuesos ha resuelto el crimen y saldréis en todos los periódicos.



Sabía que esa tortuga ocultaba algo...

¡Pero, si el sospechoso al que habéis acusado no es el verdadero culpable, habréis arrestado a la persona equivocada! Esto significa que perdéis la partida y tenéis que volver a empezar el caso desde el principio. ¡No os precipitéis!

Si se agota el tiempo...

Si se os acaba el tiempo, debéis parar la investigación inmediatamente. ¡Ya no se permite comprobar más pistas ni descartar sospechosos!

Pero no todo está perdido, porque aún disponéis de una última oportunidad para pillar al ladrón. Elegid uno de los sospechosos que os queden para ordenar su arresto y, si habéis elegido al verdadero culpable, el caso se dará por cerrado y habréis ganado la partida.



Selección de casos

Una vez que hayáis aprendido a jugar tras completar *El caso de la gran inauguración*, estaréis listos para probar partidas más largas con casos más complicados.

A continuación, os damos algunos consejos para añadir emoción al juego:

Al comienzo de la partida, baraja las cartas de caso y forma con ellas un mazo de cinco cartas elegidas al azar según su dificultad, tal y como se muestra en la siguiente tabla.

Dificultad			
Principiante	3	2	0
Veterano	2	2	1
Detective	1	2	2

Por ejemplo, si crees que tu equipo está en el nivel «Principiante», tendrás que formar un mazo con 3 casos Fáciles (verdes) y 2 casos Intermedios (amarillos).

Sois libres de combinar estos niveles de dificultad para adaptarlos a vuestras dotes de observación; también podéis añadir o quitar casos si preferís variar la duración total de la partida.