ASESINO

ELEMENTOS

- 15 fichas de INOCENTE (I)
- 5 fichas de ASESINO (A)
- 1 FLECHA (SORRY)
- 1 BOLSA para mezclar las fichas
- 5 cartas de INTRODUCCIÓN
- 10 cartas de DESEMPATE
- 14 Elementos de votación (?)

Cuando estrenes el juego, las 15 cartas de este juego (Asesino) las encontrarás encima de la baraja del juego 2 (Teams). A partir de ese momento las puedes guardar en el espacio reservado para el juego 1, junto al resto de los elementos del mismo.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores INOCENTES deben descubrir quién o quiénes son los ASESINOS que hay encubiertos entre los jugadores. A su vez, el/los ASESINO/S debe/n disimular y hacerse pasar por inocente/s, mientras va/n eliminando al máximo número de jugadores posibles sin ser descubierto/s.

RECOMENDACIÓN FICHAS / JUGADORES

De 4 a 8 jugadores, 1 ASESINO.
Ejemplo para 8 jugadores: Introducir en la bolsa 7 fichas de INOCENTE (I) + 1 ficha de ASESINO (A) - TOTAL: se introducen en la bolsa 8 fichas.

De 9 a 12 jugadores, 2 ASESINOS.
Ejemplo para 12 jugadores: Introducir en la bolsa 10 fichas de INOCENTE (I) + 2 fichas de ASESINO (A) - TOTAL: se introducen en la bolsa 12 fichas.

A partir de 13 jugadores, 3 ASESINOS.
Ejemplo para 13 jugadores: Introducir en la bolsa 10 fichas de INOCENTE (I) + 3 fichas de ASESINO (A) - TOTAL: se introducen en la bolsa 13 fichas.

¡PREPARAMOS EL JUEGO!

Colocar las cartas de INTRODUCCIÓN y DESEMPATE en la mesa.

Colocar LA FLECHA (SORRY) en el centro de la mesa y poner a un lado las cartas de INTRODUCCIÓN y las de DESEMPATE.

Repartir 1 ELEMENTO DE VOTACIÓN para cada jugador.

¡EMPIEZA EL JUEGO!

Mezclar las fichas dentro de la bolsa. Cada jugador introduce su mano en la bolsa para coger una ficha y mirar si es INOCENTE (I) o ASESINO (A), sin que ningún otro jugador lo vea.

Barajar bien las cartas. El jugador más joven coge una carta de INTRODUCCIÓN y la lee en voz alta. El objetivo de esta carta es advertir a los participantes del rol del / de los ASESINO/S para que no se dejen engañar.

Una vez leída la carta de INTRODUCCIÓN, todos los jugadores deben **cerrar los ojos y realizar juntos una cuenta atrás de 10 segundos en voz alta**. Mientras tanto, el / los ASESINO/S debe/n abrir los ojos y, con mucho cuidado para no ser descubierto/s, girar LA FLECHA (SORRY) señalando con ella al jugador que quiere eliminar. Sólo puede haber una víctima en cada ronda.

Es importante que el/los ASESINO/S en este proceso, realice/n verbalmente la cuenta atrás como todos los demás, mientras mueve/n la flecha para no ser descubierto/s. En el supuesto de que sean 2 o más los ASESINOS, estos tendrán que ponerse de acuerdo de forma rápida y por señas a qué jugador eliminar, antes de que finalice la cuenta atrás, para no ser descubiertos.

Una vez finalizada la cuenta atrás, todos los jugadores, incluido el/los ASESINO/S, abren los ojos. El jugador de mayor edad empezará la primera ronda de debate, preguntando a cualquier participante si es o no ASESINO. El participante tendrá que defenderse y acusar a otro, y así sucesivamente.... Según las distintas respuestas, los jugadores deberán votar quién es el/los ASESINO/S.

Preguntas típicas que se pueden realizar para empezar el debate:

- Te estás poniendo colorado ¿No serás tú el ASESINO?
- Estas parpadeando los ojos ¿No serás tú el ASESINO?
- Mírame a los ojos y dime que no eres el ASESINO.

- Tienes cara de ASESINO ¿A caso lo eres?
- Estás muy callado ¿No serás tú el ASESINO?

Así empieza el debate de acusación / defensa entre todos los jugadores, para buscar indicios de quién puede ser el/los ASESINO/S a partir de los comentarios, respuestas, gestos...

Al mismo tiempo, el/los ASESINO/S tendrá/n el objetivo de encubrirse con máximo ingenio para no ser descubierto/s. Por ejemplo: lanzará sospechas hacia otros participantes, se defenderá si es acusado o intentará pasar desapercibido. Cuando entre los jugadores exista uno o varios sospechosos, se pasará a la fase de votación.

LA VOTACIÓN

Todos los participantes tendrán que poner su ELEMENTO DE VOTACIÓN delante del jugador que consideran que es ASESINO.

El jugador que acumule más ELEMENTOS DE VOTACIÓN, será el nominado como posible ASESINO. **Este tendrá que levantarse y alegar por qué no lo es.**

En caso de que los jugadores **no supiesen a quién votar**, deberán cerrar todos los ojos y el/los asesino/s, vuelve/n a girar la flecha.

EL ALEGATO

A través del alegato, el acusado intentará convencer al resto de jugadores para que cambien sus votos. Por ejemplo: "Me conoces y sabes que digo la verdad".

"¡Soy tu mejor amigo/a, confía en mí!".

Si el acusado lo consigue, los jugadores podrán cambiar su voto poniendo su ELEMENTO DE VOTACIÓN delante del nuevo sospechoso que tendrá que levantarse para hacer su alegato de defensa. Esta situación ocurre con frecuencia, lo que hace el juego más divertido.

Si el acusado no es capaz de cambiar la opinión de los jugadores y sigue siendo el más votado, tendrá que revelar si es o no el ASESINO mostrando su ficha a todos los jugadores.

- Si es el ASESINO, los INOCENTES ganan.
- Si NO es el ASESINO, el nominado queda eliminado y el juego sigue,

con una nueva ronda.

- En caso que se juegue con más de un ASESINO, el juego continúa hasta que se descubran todos los ASESINOS.

EN CASO DE EMPATE

Cuando se produce una situación de empate entre dos o más jugadores porque tienen el mismo número de ELEMENTOS DE VOTACIÓN delante suyo, estos deberán levantar **la misma carta de DESEMPATE** y hacer lo que ésta les indique.

Las cartas de DESEMPATE están diseñadas para ayudar a detectar al ASESINO y para que los jugadores puedan cambiar su voto y deshacer el empate.

En caso de que nadie decida cambiar su voto y se mantenga el empate, la ronda queda finalizada. Por tanto nadie levantará su ficha y todos los jugadores cerrarán los ojos para volver a realizar la cuenta atrás. Se empieza una nueva ronda y los ASESINOS vuelven a eliminar.

¿CUÁNDO FINALIZA LA PARTIDA?

La partida finaliza cuando los INOCENTES descubren al/los ASESINO/S o cuando el/los ASESINO/S consigue/n llegar hasta el final eliminando a los INOCENTES.

CUANDO UN JUGADOR INOCENTE ES ELIMINADO

Un jugador INOCENTE pueden ser eliminado por 2 motivos:

- Le ha eliminado el/los ASESINO/S.
- Le han juzgado como ASESINO y no lo es.

Los participantes eliminados pueden tomar 2 decisiones:

A) Quedarse callados sin participar en el juego y ver quién es el/los ASESINO/S. Además, pueden ayudar al/los ASESINO/S a colocar la FLECHA (Sorry) para que no sean descubiertos.

B) Permanecer en la partida cerrando los ojos para no ver quién es el/los ASESINO/S y así dar su opinión en el debate y en los alegatos, **pero sin tener derecho a voto.**