

REGLAS DE JUEGO

ESPIONAJE CARTAS



OBJETIVO DEL JUEGO

DESCUBRIR LAS TRES CARTAS DE INFORMACIÓN SECRETA:
AGENTE, DISPOSITIVO Y CIUDAD.

Elementos de juego: 15 cartas de ARCHIVO CONFIDENCIAL,
60 cartas de AGENDA PERSONAL (4 mazos de 15),
1 carta INFORMACIÓN SECRETA, 1 reglamento.

2 a 4 JUGADORES / + DE 10 AÑOS

PREPARATIVOS

1. Cada jugador recibe un mazo de cartas de AGENDA PERSONAL, cada mazo tiene 15 cartas de COLOR NEGRO y está indicado al frente JUGADOR 1, JUGADOR 2, JUGADOR 3 y JUGADOR 4 y en el dorso con un número.

2. Tomá las 15 CARTAS de ARCHIVO CONFIDENCIAL de COLOR AMARILLO, y separalas en 3 mazos: 5 ciudades, 5 dispositivos y 5 agentes.

Mezclá a continuación cada mazo por separado boca abajo y tomá una carta de cada uno sin mirarla. Estas tres cartas se colocan boca abajo en el centro de la mesa abajo de la carta "INFORMACIÓN SECRETA".

¡Hacé esto con mucho cuidado para que nadie vea las tres cartas!

3. Las 12 cartas de ARCHIVO CONFIDENCIAL que quedan, se juntan ahora en un solo mazo, se mezclan y se reparten todas, boca abajo y de a una por vez, a cada jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Cada jugador toma las cartas que le fueron entregadas cuidando que los demás no las vean.

A JUGAR!

- Mirá todas tus cartas y colocá en la mesa mirando hacia abajo las cartas de AGENDA PRIVADA que coincidan con las de ARCHIVO CONFIDENCIAL. Cada uno forma adelante suyo una pila de CARTAS DESCARTADAS.

- Un jugador comienza su turno realizando una SOSPECHA al jugador de su izquierda, por ejemplo dice:

"Sospecho que es el AGENTE AZUL en LONDRES" o,

"Sospecho que es en PANAMÁ y con el AVIÓN" o,

"Sospecho que es en TOKIO o en PARIS"

CADA SOSPECHA INCLUYE SIEMPRE 2 ELEMENTOS DE LAS 3 VARIABLES DE CIUDAD, AGENTE Y DISPOSITIVO. PUEDE INCLUIR DOS ELEMENTOS IGUALES, POR EJEMPLO DOS CIUDADES, DOS AGENTES, O DOS DISPOSITIVOS.

- Una vez realizada la sospecha el jugador situado a la izquierda examina sus CARTAS DE ARCHIVO CONFIDENCIAL, SI TIENE una o las dos debe –obligatoriamente– mostrar UNA SOLA de ellas al jugador que formuló la sospecha, sin que los demás la vean.

¡El jugador que responde NO puede mentir!

Entonces, el jugador que hizo la sospecha toma su carta de AGENDA PERSONAL correspondiente y la ubica en su pila de cartas descartadas. De esta forma podrá deducir que cartas "no están" en la pila de INFORMACIÓN SECRETA.

- Si el jugador de la izquierda NO TIENE ninguna de esas cartas dice "PASO" y la MISMA SOSPECHA pasa al próximo jugador de la izquierda y así continúa la vuelta hasta que se haya mostrado alguna CARTA DE ARCHIVO CONFIDENCIAL, o hasta que hayan "pasado" todos los jugadores.

Finaliza el turno del jugador y comienza su turno el jugador de la izquierda quien realiza una nueva sospecha.

El juego continúa de esta manera hasta que algún jugador cree saber cuáles son las tres CARTAS SECRETAS. Entonces puede realizar una ACUSACIÓN para ganar el juego.

REALIZAR UNA ACUSACIÓN

- Si un jugador cree saber cuáles son las 3 cartas ocultas puede, durante su turno, hacer una ACUSACIÓN (arriesgar cuáles son las 3 cartas secretas).

En este caso, anuncia que va a realizar una acusación y el juego se detiene:

Si el jugador arriesga para intentar ganar el juego en este turno ya no podrá preguntar emitiendo una sospecha. Entonces:

- Todos los jugadores colocan delante suyo BOCA ABAJO las tres cartas de sus propias AGENDAS PERSONALES que creen que son las tres cartas ocultas.

- El jugador que anunció la ACUSACIÓN da vuelta sus tres cartas y las compara, sin que los demás jugadores vean, con las tres cartas escondidas debajo de la que dice INFORMACIÓN SECRETA.

A: Si la acusación es correcta y las tres cartas que él bajó a la mesa de su AGENDA PERSONAL coinciden con las de INFORMACIÓN SECRETA, **gana el juego.**

B: Si la acusación es incorrecta (las tres cartas no coinciden), el jugador situado a la izquierda de quien hizo la acusación revisa si sus tres cartas coinciden con las de INFORMACIÓN SECRETA. En ese caso habrá ganado el juego, de lo contrario, tiene la oportunidad el jugador de la izquierda y así hasta que cada jugador pueda arriesgar su ACUSACIÓN.

¡IMPORTANTE!

- La sospecha incluye SIEMPRE 2 elementos.
- El jugador que responde NO PUEDE MENTIR.
- El jugador que formula la sospecha puede sugerir los mismos elementos que él tiene en su mano (Ejemplo: mencionar al horno solar aunque sea dueño de la carta correspondiente). Podrá averiguar así donde está una carta determinada y, al mismo tiempo, despistar a los otros jugadores.
- Si al contestar tiene las dos cartas sospechadas, solo debe mostrar una de ellas, la que prefiera y puede mostrarla todas las veces que convenga.

Visítanos en www.yetem.com
y conocé otros juegos de nuestra línea.

Escribinos a yetem@yetem.com

Adaptación: Guillermo Santos
Arte y Diseño: María M. Aramburu

NEW YETEM S.A. / INDUSTRIA ARGENTINA



LOS JUEGOS DEL REY