

Detectives paranormales

LIBRO DE REGLAS

Introducción

Al abrir los ojos te llevas una gran impresión, todo se acabó y ¡ahora no eres más que un fantasma flotando en el aire! Aterrado, observas tu propio cuerpo, que se encuentra debajo tuyo, y ves a un extraño grupo de gente reunida alrededor de él, estudiándolo con fascinación. Son... ¡detectives! ¡Enhorabuena! Necesitas comunicarte con ellos de alguna forma, que descubran cómo terminó todo y quién es el responsable, para que pueda ser llevado frente a la justicia y tú puedas descansar en paz.

Objetivo del juego

Detectives paranormales es un *party game* con un enfoque deductivo.

Un jugador toma el papel del fantasma de una víctima que murió recientemente, mientras los demás jugadores trabajan como detectives paranormales que buscan descubrir la causa de su muerte. Usando sus habilidades psíquicas, los detectives buscarán comunicarse con el fantasma, para así obtener más información acerca del crimen.

El primer detective que adivine correctamente las 5 pistas de la historia será el ganador, junto con el fantasma.

Componentes

1 tablero

35 cartas de interacción

28 tarjetas de historia

3 cartas de interacción del fantasma

5 separadores o láminas de detective

5 hojas de investigación

1 hoja del fantasma

1 hoja de dibujo

5 fichas de discurso

6 marcadores

3 fichas de contador del fantasma

10 fichas de herida

17 cartas del tarot

2 cuerdas de ahorcado

Control parental

Detectives paranormales es un juego sobre la muerte. Algunas historias pueden contener violencia, drogas o sexo. Si se va a jugar con menores, se recomienda que un adulto tome el rol del fantasma y escoja una historia apropiada para dicha audiencia. Todas las historias que contienen violencia, drogas o sexo tienen el logo de *parental advisory* en la esquina superior derecha de la tarjeta.

Montaje del juego

1. Coloque el tablero y la hoja para marcador en el centro de la mesa. **(A)**
2. Coloque las fichas de contador del fantasma, las fichas de discurso, las fichas de herida y las cuerdas de ahorcado junto al tablero. **(B)**
3. Escoja quien jugará como el fantasma. Este jugador tomará la hoja del fantasma, una tarjeta de historia al azar, las tres cartas de interacción del fantasma, todas las cartas del tarot y un marcador. **(C)**
4. Los demás jugadores escogen (o se asigna al azar) uno de los detectives y toman:
 - El separador o lámina de detective correspondiente
 - Una hoja de investigación para ser colocada detrás del separador de detective
 - Todas las cartas de interacción que tengan el icono del detective en la esquina superior izquierda de la carta
 - Un marcador **(D)**
5. Cada detective descarta todas las cartas de interacción con el icono de número de jugadores que no concuerde con el número de jugadores en la partida (incluyendo al fantasma).

Nota: En una partida de 2 jugadores (un detective y un fantasma), el detective deberá tomar los sets de cartas de interacción de dos detectives, quedando así con 14 cartas.

Por ejemplo: En una partida de 5 jugadores, descarte las cartas que tengan los iconos de (2-3) (2-4).

La siguiente tabla muestra el número de cartas con el que empieza cada detective basado en el número de jugadores en la partida:

2 jugadores	14 cartas
3 jugadores	7 cartas
4 jugadores	6 cartas
5 jugadores	5 cartas
6 jugadores	4 cartas

Nota: Dos cartas de interacción (Toque espectral y Pluma y tinta) requieren de contacto físico entre jugadores. Si alguien en el grupo no se siente cómodo con esto, puede escoger descartar dichas cartas y tomar otras diferentes sin considerar el icono de número de jugadores.

En las partidas de 2, 3 y 5 jugadores donde los detectives deben descartar menos de 2 cartas, aquellos jugadores (que no se sienten cómodos con el contacto físico) pueden cambiar dichas cartas por otras cartas de interacción de los personajes que no están en juego. Esto significa que un jugador podrá tener más de una copia de una carta en particular y esto no afectará el desarrollo normal del juego.

6. El fantasma lee la tarjeta de historia (en secreto, ¡no en voz alta!). Después, coloca las fichas de herida sobre el croquis del cuerpo en el tablero (**E**) tal y como se muestra en la tarjeta de historia (algunas historias no tienen fichas de herida), y una ficha de herida sobre el símbolo de género (**F**) que señala la tarjeta de historia. Estas fichas les indican a los detectives las heridas visibles del cuerpo del fantasma y su género aparente. Finalmente, el fantasma lee en voz alta la descripción corta sobre la apariencia del cuerpo, dicha descripción está en letra inclinada en la parte inferior de la tarjeta.

Ejemplo de un montaje para 3 jugadores: [Mirar manual original]

Desarrollo de la partida

El jugador que haya presenciado más recientemente algo escalofriante comienza la partida y toma el primer turno. Los demás continuarán en el sentido de las agujas del reloj. Este proceso se repite hasta el final del juego. El fantasma nunca toma un turno, su papel en el juego es responder las preguntas de los detectives.

Durante tu turno, realiza las siguientes acciones en orden:

1. Hazle una pregunta al fantasma (obligatorio)
2. Trata de adivinar la historia (opcional)

Preguntando al fantasma

Para preguntarle al fantasma, realiza las siguientes acciones en orden:

1. Escoge una carta de interacción de tu mano y júégala boca arriba sobre la mesa.
2. Haz una pregunta en voz alta cuya respuesta no pueda ser “sí” o “no”.
3. El fantasma responde a tu pregunta de la manera que dice la carta de interacción que jugaste.
4. Después de que el fantasma responda, todos los detectives toman nota en su hoja de investigación.
5. Descarta la carta de interacción jugada. Ésta no podrá jugarse nuevamente en esta partida.

Nota: ¡La clave de este juego es la creatividad! Los detectives pueden hacer cualquier pregunta que deseen. Una pregunta podría ser simplemente acerca de las 5 pistas de información (Las 5 pistas: QUIÉN, POR QUÉ, DÓNDE, CÓMO e INSTRUMENTO), pero no es obligatorio limitarse a estas.

Ejemplos de preguntas:

- ¿Cuál era tu profesión?
- ¿Qué tan rápido moriste?
- ¿Cómo te sentiste 5 minutos antes de morir?
- ¿Cuál era tu relación con el asesino?

Adivinando la historia

Después de que el fantasma responde la pregunta del detective, solamente éste puede intentar adivinar la historia de la muerte del fantasma. Para tratar de adivinar, el detective debe decir en voz alta las que cree son las 5 pistas de la historia.

Nota: Cada detective posee solo 2 oportunidades para adivinar la historia durante la partida. Después de que un detective gaste su segunda oportunidad, si no acertó las 5 pistas, es removido de la investigación y no puede tomar más turnos. Los detectives restantes en juego continúan con sus turnos con normalidad.

Cuando trates de adivinar la historia, debes tener en cuenta las 5 pistas escritas en la tarjeta de historia:

QUIÉN - ¿Quién fue la persona o criatura responsable de la muerte de la víctima? No es necesariamente un asesino, podría ser una persona cuyas acciones llevaron a la muerte de la víctima, sin haber sido a propósito. Pudo haber sido la misma víctima. QUIÉN usualmente se refiere a una profesión o su relación con la víctima.

Ejemplo: mafioso, taxista, tío, novio.

DÓNDE - ¿Cuál es el lugar o la ubicación donde ocurrió la muerte? Usualmente es un área, un edificio, o incluso una habitación en específico dentro de una casa.

Ejemplo: sala, pastelería, playa, mina.

POR QUÉ - ¿Cuál fue el motivo o razón que llevaron al asesino (el QUIÉN mencionado anteriormente) a causar la muerte de la víctima?

Ejemplo: celos, dinero, matoneo, ajetreo.

CÓMO - ¿Cómo ocurrió la muerte? Usualmente la causa directa de la muerte de la víctima es una acción o una condición médica.

Ejemplo: apuñalada, ahogada reacción alérgica, disparo.

INSTRUMENTO - ¿Cuál fue el arma, objeto o herramienta que causó directamente la muerte del fantasma?

Ejemplo: machete, escopeta, piedra, fuego.

En la parte izquierda de la tarjeta de historia, el fantasma tiene una lista con las frases que puede aceptar como pistas de la historia. Sin embargo, si un detective usa un sinónimo muy cercano a una de las palabras en la lista de pistas, debe aceptar la respuesta como correcta.

Ejemplo:

Si la pista en la categoría INSTRUMENTO es “hacha”, el fantasma debe aceptar palabras como Tomahawk, pero no palabras como machete, daga o cuchillo.

Si la pista en la categoría POR QUÉ es “pánico”, el fantasma debe aceptar palabras como asustado o miedo, pero no palabras como emociones, neurosis o estrés.

Resolviendo el misterio y progreso parcial

Después de que intentes adivinar la historia, puede haber dos posibilidades:

- **Se resuelve el misterio:** Si adivinaste correctamente las cinco claves, el juego termina y ganas tú junto con el fantasma.
- **Progreso parcial:** Si adivinaste algunas de las pistas, pero no todas, el fantasma anota en algún lugar de tu hoja de investigación solo el número de pistas adivinadas de 0 a 4 (Sin que ningún otro detective lo vea). Este número dice cuántas pistas adivinaste correctamente, ¡pero no te dice cuáles! Esto lo hace el fantasma en silencio, sin decir ni una sola palabra, para que sepas qué tan cerca estás de descubrir el misterio y que los otros detectives solo sepan que se ha hecho un progreso.

Después de esto, el fantasma anotará en su hoja del fantasma (también en secreto) el número de las pistas adivinadas en la hilera frente a la imagen del detective que las adivinó, en la columna más a la izquierda que esté vacía. Esto le permite al fantasma llevar un registro y nivel de éxito de los intentos de adivinar de los detectives.

Ejemplo: Claire, la monja, hace su segundo y último intento para adivinar la historia. Ella adivina 4 claves correctamente. El fantasma escribe el número 4 en su hoja del fantasma en la hilera de Claire, en la columna más a la izquierda que este vacía.

Nota: La hoja del fantasma debe estar siempre boca abajo en la mesa para que ninguno de los detectives pueda ver su contenido.

Pista adicional del fantasma

Si tu intento de adivinar resulta solo en un progreso parcial, el fantasma les da a todos los detectives una pista adicional. El fantasma juega una de las 3 cartas de interacción del fantasma dando una pista usando el método descrito en la carta. Ningún detective tiene permitido hacer una pregunta antes de que la pista sea dada, pero sí pueden observar la pista y tomar nota de ella. Cada carta de interacción del fantasma puede ser usada una sola vez por juego y luego es descartada.

Fin del turno de un detective

Una vez completes tu turno, el detective a tu izquierda toma el siguiente turno.

Final del juego

El juego puede terminar de dos maneras:

1. Un detective descubre todas las pistas de la historia (ver: Resolviendo el misterio). En ese caso, este detective gana el juego junto con el fantasma.
2. Todos los detectives se quedan sin cartas de interacción o todos han usado sus dos intentos para adivinar la historia y nadie ha adivinado todas las pistas de la historia correctamente. ¡El detective que haya adivinado la mayor cantidad de pistas es el único ganador! En caso de un empate, el detective que haya adivinado primero el mayor número de pistas es el ganador.

Ejemplo: Esta hoja del fantasma muestra que en un juego con dos detectives, el primer intento para adivinar la historia lo hizo Claire, la monja. Ella adivinó 3 de las 5 pistas correctamente. Después, Cristofer, el científico, hizo un intento y adivinó 4 pistas. En la siguiente ronda, Cristofer intentó adivinar de nuevo y consiguió 4 pistas correctas nuevamente. Finalmente, Claire hizo su segundo intento y consiguió adivinar 4 pistas correctas también. El juego terminó porque ambos detectives gastaron sus dos oportunidades para adivinar. Como resultado, Cristofer es el ganador porque fue el primero en adivinar la mayor cantidad de pistas correctas.

Historias y descarte de cartas

Detectives paranormales depende de sus historias, por lo que cada una puede ser usada solo una vez. Sugerimos que las historias utilizadas sean descartadas y separadas en un lugar aparte para evitar ser reutilizadas en juegos futuros.

¡Te invitamos a descargar nuestra aplicación gratuita **Paranormal detectives** para que puedas experimentar muchas más historias llenas de misterio!

Variante cooperativa

Puedes jugar Detectives paranormales como un juego cooperativo. En esta variante, todos los detectives trabajan en conjunto para resolver el misterio. Aquí los detectives pueden comunicarse libremente y hablar sobre lo que piensan de las pistas con total libertad.

La única diferencia es que el grupo de detectives tiene solo dos oportunidades en conjunto para adivinar la historia. Deberán decidir en grupo cuando utilizar sus intentos.

Todos ganan (incluyendo el fantasma) solo si se adivinan las 5 pistas correctamente. El número de cartas de interacción utilizadas equivale al puntaje obtenido. Consulta el puntaje en la tabla que está a continuación.

Número de cartas de interacción usadas

Puntaje

14+

Cazadores de fantasmas novatos

12-13

Sutiles rastreadores de espíritus

10-11

Imparables cazadores de Poltergeists

9 o menos

Los cazafantasmas definitivos

Cartas de interacción

Cartas del tarot

El fantasma escoge hasta 3 cartas del tarot y las acomoda en la mesa para responder a la pregunta.

El fantasma tiene permitido utilizar la parte trasera de las cartas para cubrir las cartas escogidas y así mostrar solo lo que quiere que los detectives vean.

Ejemplo: Se le preguntó al fantasma: “¿Cómo moriste?” El fantasma pone dos cartas boca arriba y cubre partes de una carta usando una boca abajo, para mostrar a un hombre cayendo del techo de un edificio alto.

Tabla ouija

El fantasma utiliza la tabla ouija para responder la pregunta. La tabla ouija consiste en 9 grupos de 3 letras cada uno. El fantasma puede usar hasta 5 fichas de discurso para señalar hasta las 5 primeras letras de una palabra. El fantasma coloca las fichas una por una, cada una apuntando hacia el grupo de letras (no una sola letra). Más de una ficha puede ser colocada en el mismo grupo.

Ejemplo: Para sugerir la palabra “poison” (veneno) el fantasma coloca las fichas de esta manera:

Medidor espectral

El fantasma trata de responder la pregunta colocando las fichas de contador del fantasma en diferentes escalas del medidor espectral:

Pequeño – Grande

Ligero – Pesado

Lento – Rápido

Bueno – Malo

Silencioso – Ruidoso

Frío – Caliente

Joven – Viejo

Alternativamente, el fantasma puede colocar una o más fichas en los colores en vez de colocarlos en las escalas.

Ejemplo: Se le preguntó al fantasma acerca del Instrumento y la respuesta es fuego. El fantasma escoge poner una ficha cerca de “light” (Que en inglés puede ser ligero o luminoso), una ficha muy cerca de caliente, y una ficha en el color rojo.

Pluma y tinta

El fantasma sostiene la muñeca del detective mientras el detective sostiene un marcador en su mano. Moviendo la mano del detective, el fantasma trata de responder la pregunta en la hoja de dibujo. El trazo debe ser continuo, si el trazo se interrumpe, el detective pierde contacto paranormal

y el dibujo termina. El fantasma solo puede dibujar formas y símbolos, no puede dibujar letras, palabras o números.

Lamento fantasmal

El fantasma responde la pregunta haciendo un sonido (no puede ser una palabra de ninguna forma) o apuntando con el dedo a algún objeto en el cuarto.

Toque espectral

El fantasma dibuja la respuesta con su dedo en la espalda del detective, sin revelárselo a los demás. El fantasma solo puede dibujar formas y símbolos, no puede dibujar letras, palabras o números.

Cuerda de ahorcado

El fantasma acomoda las cuerdas sobre la mesa tratando de responder a la pregunta. El fantasma solo puede formar figuras y símbolos, no puede formar letras, palabras o números.

Susurro de las sombras

Sin hacer ningún sonido, el fantasma responde la pregunta moviendo su boca y sus labios tratando de decir una palabra.

Espejo encantado

Sin hacer ningún sonido, el fantasma responde la pregunta realizando una mímica de hasta 3 segundos.

Créditos

La historia detrás de este juego es algo especial. El diseño inicial nació durante un encuentro de juegos llamado “Games Laboratory”. Al equipo de Lucky Duck Games y los diseñadores les gustaría expresar su gratitud al equipo detrás de “Games Laboratory” liderado por Krzysztof Szafranski y Maciej Jesionowski, y a todos los participantes del evento.

¡Nos gustaría agradecer a los embajadores de Lucky Duck Games por su valiosa retroalimentación enviada durante la prueba preliminar del juego!

Traducido por: Alejandro Rodríguez Castaño (alerodriguezcas@unal.edu.co)