

DETECTIVE

UN JUEGO DE INVESTIGACIÓN MODERNO

REGLAMENTO

Detectives, bienvenidos a Antares, la agencia de investigación más avanzada tecnológicamente del mundo. Mientras trabajéis para Antares, estaréis bajo la jurisdicción de la Oficina Federal de Investigación o FBI, por lo que podéis consideraros funcionarios del sistema judicial público.

A lo largo de nuestro primer año de funcionamiento, la sociedad, los medios de comunicación y el Departamento de Justicia de los EE. UU. estarán observando atentamente nuestras operaciones. Nuestra agencia fue fundada para resolver los casos más inusuales mediante los últimos avances en informática, medicina forense y psicología. Ahora, ha llegado el momento de que cumpláis vuestro cometido en esta misión. No hay lugar para errores ni dudas, solo para la profesionalidad, la ética y vuestras particulares habilidades que pronto tendréis la oportunidad de poner a prueba. ¡Que nada os impida resolver cada caso!

Por cierto, la pausa para el almuerzo es a las 12:30.

—Transcripción parcial del discurso de presentación para nuevos reclutas de Richard Delaware, creador de Antares.

CONCEPTOS DEL JUEGO

▶ EJEMPLO DE MAPA CONCEPTUAL

▶ BIENVENIDOS, INVESTIGADORES

Detective es un juego cooperativo de deducción. Cada uno de los jugadores se mete en la piel de un investigador con una capacidad y un conjunto de habilidades únicos. Debes reunir información, buscar indicios y seguir pistas para resolver cada caso, que estará representado por un mazo de cartas. Al final de la partida, responderás junto con tu equipo a una serie de preguntas para obtener puntos de victoria; los cuales determinarán si habéis tenido éxito o habéis fracasado.

▶ TRABAJO EN EQUIPO

Detective es un juego cooperativo. Todos los jugadores comparten las fichas de Habilidad, de Estrés (🔴) y de Autoridad (🔵), que se colocan en un suministro común. El medidor de Horas señala el paso del tiempo al realizar acciones. En el texto usaremos casi siempre la primera persona del singular porque hablamos directamente a cada uno de los investigadores. Tendréis que colaborar como uno solo para examinar las pistas, ya que sois un equipo.

▶ METATRAMA

Detective es un juego de campaña. Los cinco casos de esta caja están conectados por una trama narrativa común. Mientras juegas, es posible que encuentres pistas que parezcan no tener conexión alguna con el caso actual. En ocasiones son callejones sin salida, pero a veces las necesitarás para resolver casos posteriores. No te desanimes si no entiendes el propósito de una pista la primera vez que te topes con ella: es posible que muy pronto acabe revelándose como información crucial...

▶ UN CASO, UN MAZO

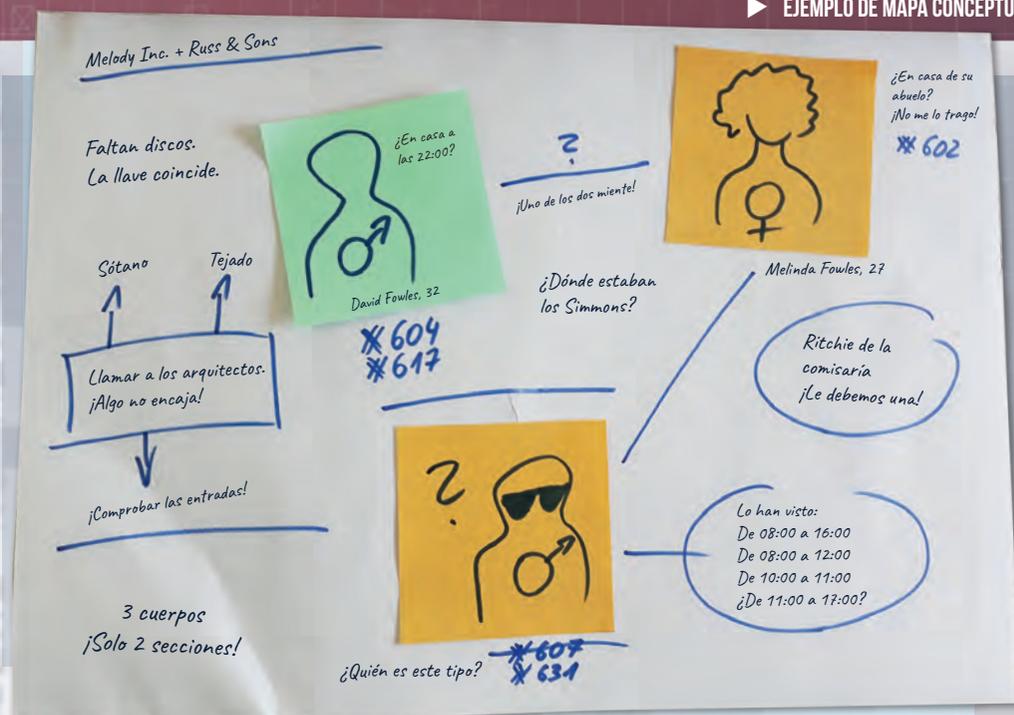
Cada caso se compone de un mazo compuesto por 36 cartas: 1 de cubierta y 35 cartas de Pista. ¡No mires las cartas ni las barajas! Roba las cartas que correspondan únicamente cuando se te indique y lee solo el anverso a menos que se diga lo contrario. Una vez que hayas robado una carta de Pista, podrás consultarla en cualquier momento de la campaña.

▶ AMPLÍA LA BÚSQUEDA

Al principio de cada caso, dispondrás de algunas cartas de Pista e indicios como punto de partida. Es buena idea Seguir todas estas Pistas antes de decidirte a profundizar en un hilo en particular. Seguir varias Pistas basadas en una amplia variedad de indicios para construirse una imagen general de los sucesos es, a menudo, MUCHO mejor que centrarse en un único indicio.

▶ NOTAS

Como ya hemos dicho, el juego incluye cinco casos conectados entre sí, así que tomar notas es fundamental. Si al empezar un caso no recuerdas nombres o pistas vitales de casos anteriores, te costará más resolver el misterio. No dudes en escribir los nombres más importantes. Conéctalos con líneas para destacar las relaciones que tienen entre sí, además de con las pruebas, las fechas, los lugares y los acontecimientos. Además, es recomendable crear un mapa conceptual para organizar los pensamientos e ideas.



▶ RESOLVER CASOS CON UN MAZO INCOMPLETO

Hay varios caminos para resolver cada caso. Debido a las restricciones de tiempo, es imposible ver el mazo entero o descubrir todas las pistas. De hecho, en cada caso suelen robarse unas 20 cartas de media.

Cuando acabe la partida, no te sientas decepcionado por no haber podido ver el mazo completo: este es un juego de deducción y a la hora de la verdad lo que importa es resolver el caso, no el número de pistas que hayas descubierto.

▶ NO HAY NINGUNA CARTA QUE TE "DÉ LA VICTORIA"

Detective no es un juego de tipo «Elige tu propia aventura». No hay un último párrafo que te diga que has ganado y resume lo acontecido ni existe una carta que haga que todo encaje. Toda la información está repartida entre distintas cartas y tendrás que unir los puntos para dar forma a teorías y encontrar la respuesta a las preguntas finales.

Recuerda: no hay ninguna carta que te dé la victoria. Debes deducir las respuestas del Informe final a partir de las pistas que hayas reunido durante la partida. No llegarás muy lejos si lo único que haces es intentar agotar el mazo, robando carta tras carta con la esperanza de que la última te haga ganar la partida. No lo hará.

#consejodejuego

Detective es una experiencia para pasar una velada entera, ya que resolver un caso puede llevar más de tres horas. Como es probable que solamente juegues una vez cada caso, no arruines la experiencia jugando con prisas, de mal humor o en otras circunstancias que te impidan disfrutar por completo del juego. Busca un lugar tranquilo, pon algo de música de fondo, relájate y... ¡convértete en detective!

▶ TABLERO



El tablero muestra las Ubicaciones principales que los investigadores visitarán durante la partida. También incluye un medidor de Día y un medidor de Horas para marcar el paso del tiempo, algo de suma importancia en este juego, puesto que cada caso tiene un límite de tiempo específico para resolverlo.

▶ 5 TARJETAS DE PERSONAJE



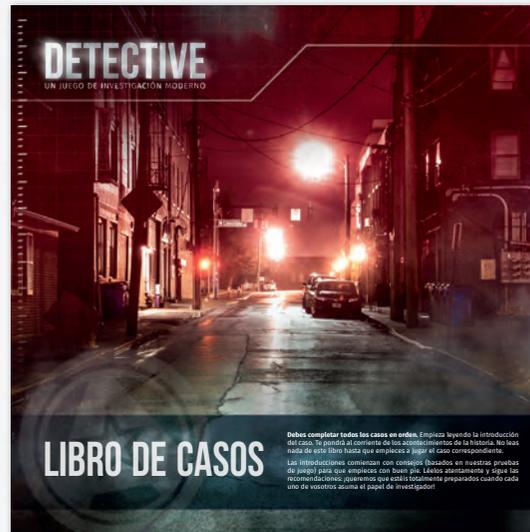
Con investigadores por una cara y asesores por la otra.

▶ 5 FICHAS ESPECIALES

01 02 03 04 05

Se usan para diversos propósitos (entre otros, como marcadores adicionales de Equipo, Día u Hora, como ficha de repuesto o para marcar cartas de Pista importantes). A menos que se indique lo contrario, puedes usarlas como prefieras. ¡Échale imaginación!

▶ LIBRO DE CASOS



El Libro de Casos incluye la introducción y reglas especiales para cada uno de los 5 casos de la campaña. No lo abras antes de empezar la partida. Juega todos los casos en orden y no leas el siguiente hasta que acabes el que tienes entre manos.

▶ 5 MAZOS DE CASO



No leas ni abras el siguiente mazo de caso hasta que hayas terminado el que estás jugando.

▶ RETRATOS DE LOS PERSONAJES



- ▶ Úsalos en tu mapa conceptual para marcar sospechosos o personajes.
- ▶ No los mires para prevenir «spoilers».
- ▶ Cada carta tiene un número en su dorso, con un icono de persona junto a él. En la Base de Datos de Antares, cuando encuentres un retrato, mira el número e icono que tenga asignado. Si hay alguno, busca el retrato correspondiente.
- ▶ Hay 3 retratos sin imagen para usarlos como prefieras, con un interrogante en el centro.

▶ BASE DE DATOS DE ANTARES



La Agencia de Investigación Nacional Antares cuenta con una base de datos de sus recursos en ANTARESDATABASE.COM. En esta web encontrarás declaraciones de testigos, transcripciones de interrogatorios, materiales adicionales dedicados a cada caso y fichas de las personas a las que irás conociendo en el juego.

▶ MARCADORES DE MADERA



1 marcador de Hora, 1 marcador de Equipo de Investigación (Equipo), 1 marcador de Día.

▶ FICHAS DE PERSONAL



15 fichas de Autoridad, 10 de Estrés, 5 de Capacidad Usada.

▶ FICHAS DE HABILIDAD



3 de Documentación, 3 de Tecnología, 3 de Percepción, 3 de Interrogatorio y 5 de Comodín.

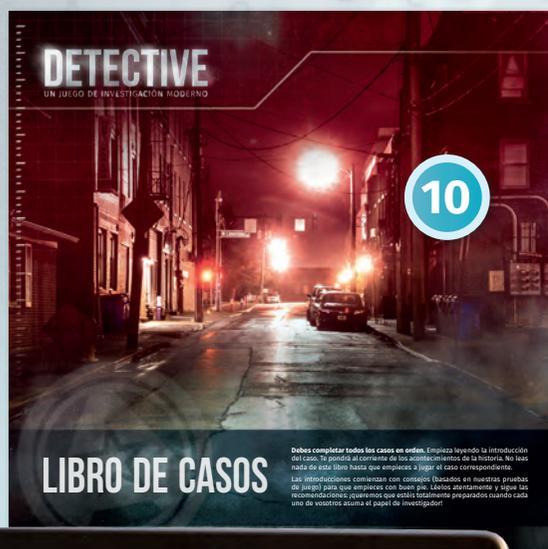
▶ 1 HOJA DE INTRODUCCIÓN/GUÍA DE ANTARES

▶ ESTE REGLAMENTO

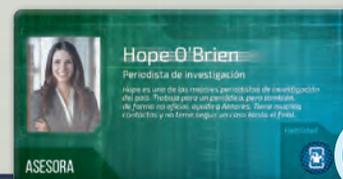
PREPARACIÓN DEL CASO

PARA PREPARAR CADA CASO:

- Coloca el tablero en la mesa al alcance de todos los jugadores.
- Coloca el marcador de Equipo de Investigación (abreviado como marcador de Equipo) en la Ubicación de la Sede de Antares.
- Coloca el marcador de Hora en la casilla «08:00» del medidor de Horas.
- Coloca el marcador de Día en la casilla «Día 1» del medidor de Días.
- Reparte a cada jugador la tarjeta de personaje que elija. Coloca las tarjetas de personaje elegidas bocarriba, por el lado de los investigadores, y reúne todas las fichas de Habilidad mostradas en la esquina inferior derecha de cada tarjeta (5a).
- Dale la vuelta a las tarjetas de personaje que no se utilicen para ponerlas por el lado de los asesores y coge las fichas de Habilidad que muestren (6a).
- Crea un suministro con todas las fichas de Habilidad proporcionadas por los investigadores y los asesores.
- Inicia sesión en la página web de Antares, antaresdatabase.com, y selecciona la campaña y el caso correspondientes.
- Coloca el mazo de caso junto al tablero.
- Abre el Libro de Casos y lee la introducción, las reglas especiales y los cambios en la preparación del juego del caso correspondiente.
- Deja espacio suficiente para colocar las notas o el mapa conceptual. Si tienes una pizarra blanca o un tablero de corcho, ¡úsalos!
- Asegúrate de que tienes a mano algún dispositivo con el que consultar páginas web para investigar información relacionada con el caso.



Ejemplo de partida a 3 jugadores:



► RESUMEN

Dispones de un número limitado de Días («rondas de juego») en el que descubrir toda la información posible sobre el caso en curso y cumplir el objetivo indicado. Cuando se acabe el plazo, visita la sección de «Informe Final» del caso correspondiente en el sitio web de Antares e intenta responder las preguntas relacionadas con el caso que encontrarás allí. Las respuestas escogidas determinarán la puntuación final del equipo.



► DÍAS Y HORAS

Cada Día se divide en 8 Horas de trabajo (desde las 08:00 hasta las 16:00) que puedes invertir en distintas acciones. Puedes dedicar más Horas cada Día haciendo Horas Extra, pero cuidado: hacerlo provoca Estrés, lo que puede poner un fin prematuro a la investigación.



Medidor de Horas

Medidor de Días

#consejodejuego

Nuestra experiencia nos ha demostrado que hacer una parada para estirar las piernas, tomarse un café o un té o simplemente comer algún aperitivo ayuda a despejar la mente para acometer el día siguiente. Esta breve pausa ayuda enormemente a procesar todas las pistas y mantener al equipo centrado.

► ACTIVIDAD DIARIA

Durante cada Día, NO hay turnos ni fases individuales para cada jugador. Eres parte de un equipo que realiza todas las acciones al unísono, por lo que debes decidir junto a tu equipo los pasos a dar. Según las decisiones que el equipo tome, es posible que haya que desplazar el marcador de Equipo por el tablero, mover el marcador de Hora por el medidor, etc.

Estas son las acciones que puedes realizar cada Día:

- **Seguir una Pista**
- **Investigar a Fondo**
- **Explorar la Base de Datos de Antares**
- **Investigar en Internet**
- **Escribir un Informe**
- **Usar la Capacidad de un investigador**
- **Gastar fichas de Autoridad para realizar una acción especificada en una carta**
- **Realizar otra acción especificada en la introducción de un caso o en una carta**

Cada acción indica si debes o no mover el marcador de Hora en el medidor para realizarla.

Ejemplo: El equipo decide robar y leer una carta de Pista, así que mueves el marcador de Hora como se indica. Esa carta de Pista da acceso a dos nuevas cartas de Pista en la sección «Más Pistas». Luego, decidís robar y leer una de las nuevas cartas de Pista, lo que hace avanzar el medidor de Horas de nuevo. Ves la opción de revisar algo en la Base de Datos de Antares y decidís hacerlo (sin coste en el medidor de Horas). A continuación, robas otra carta de Pista, pero esta se encuentra en una Ubicación distinta, así que primero debes mover el marcador de Equipo y avanzar 1 Hora en el medidor de Horas; después, puedes leer la carta. Desplaza el marcador de Hora el número de casillas indicado en la carta. Después, decidís realizar la acción «Escribir un Informe»; luego, consultar otra carta de Pista, y así sucesivamente.

► FINALIZAR EL DÍA

Cuando el marcador de Hora llegue a las 16:00, puedes decidir con tu equipo trabajar Horas Extra o finalizar la jornada. Si finalizas la jornada, debes:

- **Mover el marcador de Día al siguiente Día del medidor**
- **Reiniciar el medidor de Horas poniendo el marcador en las 08:00**
- **Devolver el marcador de Equipo a la Sede de Antares**
- **Organizar las notas y hablar con tu equipo de lo que has averiguado ese Día**
- **Anotar todas las pistas posibles para tener claro todo lo que está disponible**

TRES REGLAS BÁSICAS

▶ REGLA 1: INDICIOS

Durante cada partida, sigues indicios para resolver un caso. Cada caso tiene tres fuentes básicas de indicios: las Pistas, la Base de Datos de Antares y los conocimientos generales.

▶ # CARTAS DE PISTA

Las cartas de Pista representan escenas de delitos, testigos, pruebas encontradas y otra información obtenida durante la investigación. Cada Pista del juego está representada por una sola carta e identificada por un símbolo de almohadilla (#) seguido de un número (por ejemplo: #103). Cuando obtengas una nueva carta, solo puedes mirar el anverso. Posteriormente, es posible que tengas la opción de mirar el reverso o cara B, pero solo cuando se te indique.

Cada carta de Pista incluye un coste de tiempo y la Ubicación en la que puede obtenerse.

Cada caso se compone de 35 cartas de Pista exactamente.



▶ NOTA

Antes de Seguir una Pista, o lo que es lo mismo, robarla y leerla, la única información de la que dispondrás es su número y Ubicación, pero no el coste de tiempo, que depende de numerosos factores. Puedes hacer una estimación de las Horas que te llevará seguir una Pista basándote en la Ubicación de la carta.

SEDE DE ANTARES: El sistema de Antares acelera considerablemente las tareas que suelen consumir más tiempo, como obtener información o investigar asuntos a fondo. Estas Pistas suelen llevar 1 o 2 Horas. Los interrogatorios pueden requerir más tiempo.

RICHMOND PD Y JUZGADOS: Consultar los Archivos de la policía suele ser un proceso laborioso. Estas Pistas suelen llevar 2 o 3 Horas.

LABORATORIO: Su tecnología de vanguardia y sus especialistas aumentan enormemente tu eficacia, pero analizar las pruebas puede requerir hasta 4 Horas.

TRABAJO DE CAMPO: Se trata de Pistas sustanciales que pueden llevarte a los lugares más variopintos, pero todos esos desplazamientos suponen que este tipo de cartas de Pista te llevarán como mínimo 2 Horas. A menos, claro está, que el tiempo apremie.

▶ @ BASE DE DATOS DE ANTARES

En la Base de Datos de Antares (antaresdatabase.com), podrás encontrar información registrada por la policía, el FBI, el ejército y otras agencias de inteligencia federales. Cuando veas el símbolo de la arroba (@), tendrás que seleccionar la opción correspondiente en el menú e introducir el nombre o número correcto. ¡Lee la guía de la Base de Datos de Antares para más detalles!



▶ @ CONOCIMIENTOS GENERALES

Detective está ambientado en la actualidad y, como protagonista del juego, tendrás acceso a todos los datos que puedas encontrar en Internet.

Puedes usar Google Maps, Wikipedia o cualquier otra fuente que necesites. Este mecanismo se denomina «romper la cuarta pared». Los conocimientos generales se identifican con el icono (wifi). Cuando lo veas, quiere decir que puedes investigar el tema en Internet para encontrar más información. Si hay unas palabras subrayadas antes del icono de wifi, deberías buscarlas en el motor de búsqueda que prefieras para ver qué encuentras. ¡Consulta «Buscar en Internet» para más información!

TRES REGLAS BÁSICAS

▶ REGLA 2: TIEMPO

Resolver un caso lleva su tiempo. En *Detective*, el paso del tiempo está representado por el avance del marcador de Hora en el medidor de Horas y el avance del marcador de Día en el medidor de Días. Los investigadores tienen un límite de tiempo muy preciso para resolver cada caso y todas las cartas de Pista tienen un coste de tiempo.

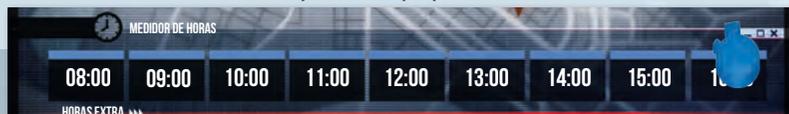
- ▶ **Cuando robes una carta de Pista, debes desplazar el marcador de Hora por el medidor de Horas tantas casillas como indique la carta.**



Ejemplo: Para resolver esta carta, hay que desplazar el marcador 3 Horas a la derecha.

▶ FINALIZAR EL DÍA

Cuando el marcador de Hora llegue a las 16:00, la jornada laboral termina. A menos que decidas hacer Horas Extra, tendrás que poner el marcador de Hora en las 08:00 y el de Día en el Día siguiente. Retira todas las fichas de Capacidad Usada (⊗) de las tarjetas de personaje. Si este era el último Día de la investigación, tienes que terminar el caso presentando el Informe Final en la Base de Datos de Antares y, a continuación, leer el epílogo, que se basa en los resultados obtenidos por el equipo.



Puedes finalizar el Día a la Hora que quieras, empezando el siguiente a las 08:00, hasta que se agote el plazo de vuestra investigación.

▶ HORAS EXTRA Y ESTRÉS

Si quieres seguir trabajando después de las 16:00, tienes la opción de desplazar el marcador de Hora por las casillas de Horas Extra del medidor. Simplemente, sigue moviendo el marcador de Hora hasta las 17:00 y en adelante. Puedes dedicar tantas Horas Extra como quieras y, después de hacer avanzar el medidor de Horas el tiempo necesario para realizar las acciones, finalizar el Día.



En ocasiones, te verás obligado a hacer Horas Extra porque el coste de tiempo de una carta de Pista te obligue a desplazar el marcador de Hora más allá de las 16:00. Trabajar Horas Extra tiene sus desventajas:

- ▶ **Añade 1 (ficha de Estrés) al suministro común de fichas por cada Hora que trabajes más tarde de las 16:00.**
- ▶ **Si acumulas un número de fichas de Estrés igual o superior al límite de Estrés del caso (indicado en su introducción), la investigación termina de inmediato y debes presentar el Informe Final en la Base de Datos de Antares.**

▶ REGLA 3: UBICACIONES

Hay cinco Ubicaciones en el tablero de *Detective*. La Sede de Antares es donde se encuentran las oficinas y el centro neurálgico de la investigación. En la comisaría de Richmond, o Richmond PD, podrás encontrar archivos y pruebas de casos antiguos. En el Laboratorio, podrás examinar las pruebas encontradas en el lugar del delito. En los Juzgados, podrás acceder a los archivos y la documentación de juicios antiguos, además de acudir a algunos asesores especiales que trabajan allí y te podrán aconsejar. El Trabajo de campo representa el resto de lugares de la ciudad, como restaurantes, aparcamientos o casas de testigos, otros sitios fuera de ella o incluso otros rincones del planeta.

Cuando quieras Seguir una carta de Pista y no estés ya en la Ubicación adecuada, debes realizar estos dos pasos:

- ▶ **Mover el marcador de Equipo a la Ubicación correspondiente del tablero**
- ▶ **Avanzar el marcador de Hora 1 casilla (representa el tiempo de viaje).**

#105

RICHMOND PD



Ejemplo: Resolver la carta de Pista #105 requiere que vayas a Richmond PD. Dado que ahora estás en el Laboratorio, ¡lo primero que debes hacer es desplazarte allí! Mueve el marcador de Equipo a la Ubicación de Richmond PD, y avanza 1 casilla el marcador de Hora.

▶ IMPORTANTE:

- ▶ **Al comienzo de cada Día, coloca el marcador de Equipo en la Ubicación de la Sede de Antares.**
- ▶ **Algunas cartas de Pista no muestran ninguna Ubicación: puedes Seguir las en cualquier Ubicación (no muevas el marcador de Equipo).**

PUEDES REALIZAR CUALQUIERA DE ESTAS ACCIONES COMO EQUIPO EN CUALQUIER ORDEN:

- ▶ Seguir una Pista
- ▶ Investigar a Fondo

- ▶ Explorar la Base de Datos de Antares
- ▶ Investigar en Internet

- ▶ Usar una Capacidad
- ▶ Escribir un Informe

▶ ACCIONES DISPONIBLES

▶ SEGUIR UNA PISTA

Al principio de un caso, la sección «Más Pistas» del Libro de Casos presentará una lista de cartas de Pista. Puedes Seguir Pistas en el orden que quieras y puedes hacer caso omiso de las que no te interesen. Sin embargo, una vez que robes una carta de Pista, TIENES que resolverla: NO puedes consultar el coste de tiempo y la Habilidad requerida para Investigar a Fondo y luego decidir no resolver la carta.

Cuando decidas Seguir una Pista concreta, debes:

1. **Buscar en el mazo la carta de Pista con el número que corresponda.**
2. **Comprobar la Ubicación de la carta de Pista y mover el marcador de Equipo y el marcador de Hora si es necesario (consulta la «Regla 3: Ubicaciones»).**
3. **Consultar el coste de tiempo de la carta de Pista y avanzar el marcador de Hora el número de casillas que corresponda (consulta la «Regla 2: Tiempo»).**
4. **Leer la carta en voz alta; todos los jugadores deben conocer su contenido. Asegúrate de mantener oculto el reverso (a menos que se indique lo contrario).**
5. **Seguir todas las instrucciones directas de la carta de Pista (consulta la sección «Instrucciones»).**
6. **Cuando encuentres un Código, debes introducirlo en la Base de Datos de Antares, en la sección de Códigos (consulta el apartado «Cotejar pruebas» en la sección «Otras reglas»).**
7. **Decidir si quieres o no «Investigar a Fondo», en caso de que sea posible (consulta la acción «Investigar a Fondo»).**
8. **Leer la lista de «Más Pistas» si las hubiera (ver «Más Pistas»).**
9. **Colocar la carta a un lado: ahora está resuelta. Concretamente:**
 - ▶ Si la carta no tiene el símbolo  o decidistes no Investigar a Fondo, coloca la carta en el lado derecho del tablero para recordar que no tienes acceso al reverso de estas cartas de Pista.
 - ▶ Si leíste el reverso de la carta porque tenía el icono , porque decidiste Investigar a Fondo o debido a otras instrucciones, colócala en el lado izquierdo del tablero, donde se almacenan todas las cartas cuyas dos caras se pueden consultar.

▶ MÁS PISTAS

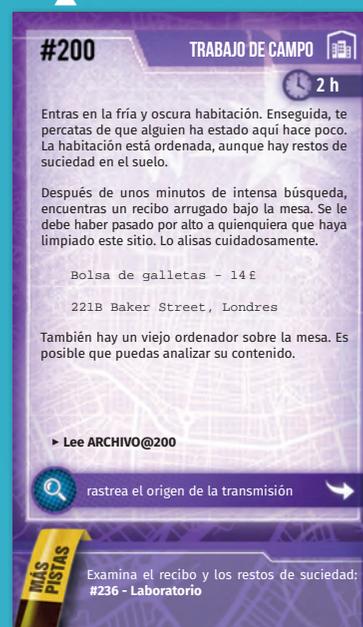
La sección «**MÁS PISTAS**» de una carta de Pista enumera otras cartas de Pista que puedes Seguir en cualquier momento de la partida. Antes de Seguir una nueva Pista, debes terminar de resolver la actual.

▶ GASTAR FICHAS DE AUTORIDAD

- ▶ Algunas pistas e instrucciones podrían requerir que descartases una cierta cantidad de  (fichas de Autoridad).

▶ ELEMENTOS DE UNA CARTA DE PISTA

NÚMERO DE CARTA (1)



- ▶ UBICACIÓN (2)
- ▶ COSTE DE TIEMPO (3)
- ▶ TEXTO PARA LEER DE LA CARTA DE PISTA (4)

- ▶ INSTRUCCIONES (5)
- ▶ INVESTIGAR A FONDO (7)

- ▶ MÁS PISTAS (8)

▶ INSTRUCCIONES

 Este símbolo significa «dale la vuelta a la carta y lee su reverso», ya sea después de seguir unas instrucciones adicionales (consulta la acción «Investigar a Fondo») o sin tener que hacer nada más.

La palabra clave «**LEE**» indica que debes leer de inmediato la carta o entrada de la Base de Datos de Antares que se indique. Si se te indica que leas más de un indicio, puedes leerlos en el orden que quieras.

La palabra clave «**ELIGE**» significa que tienes que decidir cuál de las acciones realizar de entre las opciones presentadas, por lo general Siguiendo distintas Pistas o leyendo otros indicios. Una vez hayas tomado la decisión, no podrás consultar las demás opciones: debes resolver el resto de la carta de Pista o seguir las instrucciones que se te den en la entrada de la Base de Datos de Antares.

«**AÑADE UNA CARTA DE TRAMA**»: las cartas de Trama son un tipo especial de carta que representa Pistas para futuros casos.

Puede que encuentres algunas instrucciones adicionales sencillas que no requieren más explicación.

▶ INVESTIGAR A FONDO

Las cartas de Pista tienen dos caras. La acción de Investigar a Fondo te permite revelar información adicional leyendo el reverso de la carta de Pista. Para Investigar a Fondo, tienes que gastar las fichas que se muestran en la sección Investigar a Fondo de la carta. Después, podrás darle la vuelta a la carta, leerla, consultar la lista de «Más Pistas», etc.



Ejemplo: Sigues una Pista; vas a interrogar a un sospechoso. El anverso de la carta te muestra el testimonio del sospechoso. No es muy convincente: estás seguro de que esconde algo. Sin embargo, su coartada es sólida. La sección de Investigar a Fondo te da la opción de presionar más al sospechoso. ¿Estás satisfecho con lo que has averiguado o quieres Investigar a Fondo?



Cuando tengas la oportunidad de Investigar a Fondo, debes decidir si gastar la ficha correspondiente o no. El número de fichas que puedes gastar en un determinado caso es limitado, así que escoge con cuidado. Puedes esperar a tomar la decisión de Investigar a Fondo o no hasta el momento en que decidas Seguir otra Pista.

En el caso poco común de que decidas Seguir más de una carta de Pista simultáneamente, por ejemplo debido a la palabra clave «Lee», puedes tomar la decisión de Investigar a Fondo después de leer todas las cartas de Pista que acabas de Seguir.

#consejodejuego

La acción de Investigar a Fondo es algo similar a seguir tu instinto. No tienes por qué Investigar a Fondo todas las Pistas. En ocasiones, eso no te conducirá a nada de interés, otras veces solo confirmará lo que ya habías deducido y otras obtendrás nueva información.

▶ EJEMPLO DE RESOLUCIÓN DE UNA CARTA

Para empezar, **roba** la **carta** correspondiente. Búscala en el mazo sin leer nada más que los números de la parte superior de las cartas. En este ejemplo, buscas la carta #336. Después, cambia de Ubicación si es necesario.

Si no estabas ya en Richmond PD, tendrás que mover allí el marcador de Equipo y avanzar el marcador de Hora 1 casilla.

A continuación, **actualiza el medidor de Horas**. Mira el coste de tiempo de la carta. En este ejemplo, el coste de tiempo son 2 Horas, así que adelantas el marcador de Hora 2 casillas en el medidor de Horas.

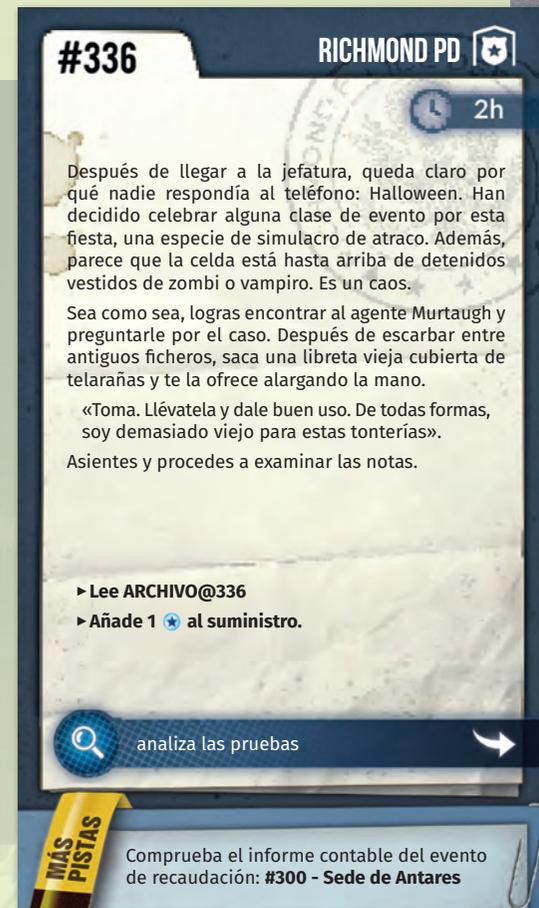
Después, **lee el contenido** de la carta. Fíjate en que tienes que cumplir de inmediato las instrucciones que haya en el texto. En este ejemplo, lo primero que se te indica es que abras el ARCHIVO en la Base de Datos de Antares. Introduce el número del archivo y lee su contenido. Se mencionan pruebas y un evento de recaudación de fondos relacionado con vuestro caso.

Sigue las instrucciones que pudieras encontrar ahí. Lo segundo que se te dice es que añadas 1 ficha de Autoridad al suministro común. Hazlo ahora. Recuerda que puedes resolver cualquier carta solo una vez, así que nunca tendrás una segunda oportunidad de obtener este beneficio.

La carta tiene una sección de **Investigar a Fondo**. Puedes gastar 1 ficha de Habilidad de Percepción para analizar las pruebas mencionadas en el archivo. Tienes que decidir ahora si quieres Investigar a Fondo o no. Si lo haces, lee el reverso, sigue las instrucciones que encuentres y continúa con el siguiente paso. Si no, continúa sin leer el reverso. Fíjate en todas las pistas adicionales (sección «Más Pistas») para tener claro todo lo que hay disponible.

En este ejemplo, solo hay una **Pista adicional** para investigar el evento de recaudación de fondos mencionado en el archivo. La carta está ahora resuelta. Ponla en el lado derecho o el izquierdo del tablero, dependiendo de si tienes acceso únicamente al anverso de la carta o a ambas caras. En otras palabras, si Investigaste a Fondo, pondrás la carta a la izquierda y, si no, a la derecha.

Habla con tu equipo de lo que habéis averiguado y de cuál será el próximo paso.



► EXPLORAR LA BASE DE DATOS DE ANTARES

Durante la partida, se te indicará que leas información de la Base de Datos de Antares.

Inicia sesión y escribe el nombre de una persona para buscar su ficha o el número indicado para el resto de datos.

Ejemplo 1: Averiguas que Rupert Owens es uno de los sospechosos del caso. La carta dice «Lee NOMBRE@RupertOwens». Debes iniciar sesión en el sitio web de la Base de Datos de Antares, seleccionar «Fichas personales» y escribir «Rupert Owens» en el buscador. La web te mostrará la ficha de la persona con todos los datos recopilados por la policía y de otras fuentes.

Ejemplo 2: Averiguas que Tony Russo, el dueño de un restaurante italiano, estuvo en la escena del delito. La carta #032 dice «Habla con Tony Russo. Lee INTERROGATORIO@032». Puedes iniciar sesión en el sitio web de Antares, elegir la categoría INTERROGATORIO y escribir «032». La web te mostrará una transcripción del interrogatorio a Tony Russo.

- **NUNCA introduzcas ningún número o nombre que encuentres durante la investigación en la Base de Datos de Antares si no se indica específicamente con el icono @.**
- **Acceder a la Base de Datos de Antares nunca requiere invertir Horas.**
- **Puedes acceder a la Base de Datos de Antares en cualquier momento de la partida y tantas veces como quieras.**

Lee la guía de la Base de Datos de Antares para más detalles.

► INTERROGATORIO: NIVELES DE ESTRÉS

Al interrogar, hacer preguntas o simplemente hablar con la gente, podrás identificar el Nivel de Estrés de vuestro interlocutor como sigue:

- **NEB: Nivel de Estrés bajo**
- **NEM: Nivel de Estrés medio**
- **NEA: Nivel de Estrés alto**

Cuando leas transcripciones de conversaciones anteriores, es posible que el sofisticado sistema de Antares haya analizado los Niveles de Estrés del interlocutor y usará la misma nomenclatura.

Cuanto mayor sea el Nivel de Estrés, más probable es que el sospechoso o testigo esté mintiendo, ocultando información o reaccionando de forma emotiva al tema en cuestión.

Ejemplo: Comienzas el interrogatorio del sospechoso:

«Cuénteme, señorita O'Connor, ¿dónde estaba el 17 de marzo?».

«En el trabajo, como de costumbre, (NEB) y cuando volvía a casa tuve un pinchazo. (NEA) Fui al taller más cercano y esperé hasta que me lo arreglaron (NEM)».

Podrías interpretar sus palabras y Niveles de Estrés de la siguiente forma: es fácil comprobar si fue a trabajar, no tiene motivo para mentir en eso, así que probablemente sea cierto, tal y como parece sugerir su Nivel de Estrés Bajo. Es poco probable que el pinchazo le haya provocado una reacción emocional, a menos que la situación en general fuera estresante. Esto podría ser mentira, como sugiere su Nivel de Estrés Alto. Sin embargo, sí que parece que fue al taller, aunque es difícil saber si se quedó ahí o por qué podría tener una reacción tan marcada, como indica su Nivel de Estrés Medio. Puede que esté ocultando información o que tenga alguna relación con alguien que trabaja allí.

► INVESTIGAR EN INTERNET

Durante la partida, encontrarás frases subrayadas con el icono . Pueden ser direcciones, citas, nombres, fechas u otro tipo de datos que puedes investigar en Internet. Ninguno de estos indicios es imprescindible para resolver el caso y es perfectamente posible acabar una partida sin visitar Internet. Sin embargo, conocer mejor los temas propuestos podría ayudarte a entender la trama y algunos aspectos del caso.

Eres libre de usar cualquier recurso que encuentres para seguir indicios marcados con el icono , incluyendo Wikipedia, Google y Google Maps.

- **No puedes buscar en Internet información sobre un tema si no se indica específicamente con el icono .**
- **Cuando veas la indicación, puedes buscar en Internet todo lo que tenga que ver con el tema en cualquier momento de la partida, tantas veces como quieras.**
- **Explorar Internet nunca requiere invertir Horas.**

...si no fuera por Karl Landsteiner  jamás lo habríamos averiguado. Parece que al final nuestra víctima y su asesino están emparentados. No sé si eso te ayudará en algo, pero también hemos encontrado trazas de tetrahidrocannabinol  en su pelo, así que no hay duda de que de vez en cuando le gustaba fumar «maría».

Por ejemplo: Puedes escribir Karl Landsteiner en el motor de búsqueda que más te guste (o usar métodos más tradicionales, como una enciclopedia) y averiguarás que era un científico austriaco que desarrolló el sistema moderno de clasificación por grupos sanguíneos. Si hay personas de interés en vuestro caso y tienes datos sobre su grupo sanguíneo, sería aconsejable que investigases sobre el tema un poco. ¡Probablemente descubrirás algo relevante sobre ellos!

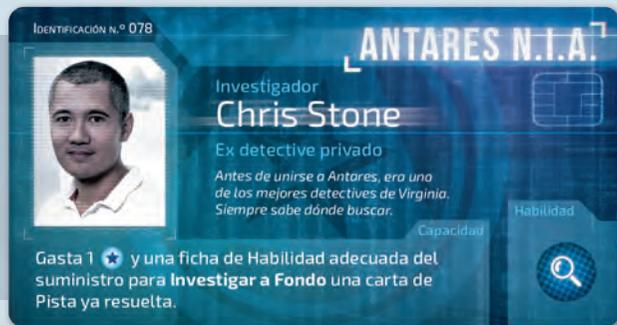
Aparte, puedes escribir tetrahidrocannabinol y confirmar que la víctima consumía cannabis. ¡Puede que eso te ayude a formular nuevas teorías!

► USAR UNA CAPACIDAD

Cada investigador tiene una Capacidad especial que puede usarse 1 vez al Día. Después de usar la Capacidad de un investigador, el jugador coloca 1  (ficha de Capacidad Usada) en su tarjeta de investigador como recordatorio de que no puede volver a usarla hasta el Día siguiente.

► IMPORTANTE:

- Los investigadores pueden usar su Capacidad en cualquier Ubicación.
- Tened en cuenta que la Capacidad de Mia Roberts permite a otro investigador quitar la ficha de Capacidad Usada de su tarjeta. La Capacidad de Mia solo puede usarse 1 vez al Día, como el resto.



Ejemplo: Mientras Sigues una Pista en el vecindario del sospechoso, te dieron la opción de Investigar a Fondo y gastar una ficha de Habilidad de Interrogatorio del suministro común de fichas para interrogar a un drogadicto que merodeaba por los alrededores de la casa del sospechoso. Decidiste no hacerlo, ya que probablemente no sería una fuente fiable de información.

Resolviste la pista y pusiste la carta en el lado derecho del tablero. Sin embargo, acabas de descubrir que a tu sospechoso le gusta fumar «maría» de cuando en cuando. ¡Quizá este drogadicto sepa algo sobre su camello!

Normalmente, no se puede Investigar a Fondo una carta ya resuelta. Por suerte, uno de los jugadores eligió como personaje a Chris Stone. Usar su Capacidad permite gastar 1 ficha de Autoridad y 1 ficha de Habilidad adecuada (la de Interrogatorio o Comodín en este caso) del suministro común de fichas para Investigar a Fondo una carta de Pista que ya se hubiera resuelto.

Puedes leer el reverso de la carta, descubrir qué tiene que decir el yonki, seguir las instrucciones que veas allí y, a continuación, poner la carta en el lado izquierdo del tablero, ya que ahora tienes acceso a ambas caras.

Recuerda colocar una ficha de Capacidad Usada en la tarjeta de investigador de Chris después de usar esta Capacidad.

► ESCRIBIR UN INFORME

1 vez al Día, puedes invertir 1 de las Horas de trabajo en cualquier Ubicación para «Escribir un Informe» y recibir 1 ficha de Autoridad. Si lo haces, avanza el marcador de Hora 1 casilla y añade 1  al suministro común de fichas. No puedes realizar la acción «Escribir un Informe» si el marcador de Hora se encuentra en las Horas Extra.



JUZGADOS

OTRAS REGLAS

► FICHAS DE HABILIDAD

Al inicio de un caso, cada investigador y asesor añade sus fichas de Habilidad al suministro común de fichas del equipo (aunque algunos personajes no aportan fichas). Las fichas de Habilidad no se recuperan al final del Día, así que este suministro incluye todos los recursos del equipo para el caso entero. Existen cuatro tipos de Habilidades:



DOCUMENTACIÓN representa la capacidad de consultar antiguos ficheros o archivos y hablar con bibliotecarios; y el conocimiento general y la minuciosidad durante una investigación.



TECNOLOGÍA representa la capacidad de usar tecnología moderna para recopilar información, incluyendo consultar bases de datos gubernamentales, superar la seguridad digital de sistemas privados, crear complejos algoritmos de búsqueda, etc.



INTERROGATORIO representa la capacidad de hablar con los testigos, interrogar a los sospechosos, interpretar el lenguaje no verbal, pedir favores o ayuda, etc.



PERCEPCIÓN representa la capacidad de fijarse en pequeños detalles de la escena del delito, buscar pruebas y establecer vínculos, visualizar el delito y procesarlo mentalmente para encontrar las piezas que faltan. También es útil para el trabajo en el laboratorio, donde fijarse en los detalles es vital.



Los **COMODINES** se usan como sustitutos de cualquiera de los cuatro tipos de ficha de Habilidad anteriores.

► FICHAS DE AUTORIDAD



Las fichas de Autoridad representan el nivel de prestigio / reputación del equipo dentro de Antares. Los investigadores empiezan cada caso con un número fijo de fichas de Autoridad en el suministro común de fichas (las indicadas en la introducción del caso). Puedes gastar fichas de Autoridad del suministro común para activar sus Capacidades.

Durante la partida, los investigadores pueden llegar a obtener más fichas de Autoridad según avanzan con su investigación. Recibir como recompensa este tipo de fichas durante la partida suele ser señal de que el equipo se está moviendo en la dirección correcta.

Tener fichas de Autoridad también te permite persuadir a tus superiores y subordinados para que te ayuden de diversas maneras; por ejemplo, algunas cartas de Pista piden descartar fichas de Autoridad del suministro común para conseguir algo (quizás una orden de arresto).

► IMPORTANTE:

- Puedes invertir 1 Hora al Día con la acción «Escribir un Informe» para añadir 1 ficha de Autoridad al suministro común.
- En ocasiones, tendrás que gastar fichas de Autoridad para Seguir una Pista concreta.
- No puedes tener más fichas en el suministro común que las que se incluyen en la caja. Si se te indica que añadas más de las disponibles, no hagas nada.



LABORATORIO

#consejodejuego

Las fichas de Autoridad pueden ser cruciales en algunas partes del caso, así que vigila el suministro!

► COTEJAR PRUEBAS

Cuando encuentres un Código, visita ANTARESDATABASE.COM, haz clic en la sección de «CÓDIGO» y escribe el código de 12 caracteres (distingue entre mayúsculas y minúsculas) en el recuadro. El sistema reconocerá automáticamente el tipo de Código y añadirá una breve descripción. También puedes añadir una propia, como por ejemplo con qué se relaciona el Código (por ejemplo: carta #008, huellas dactilares de un cuchillo).

Tienes acceso a todos los Códigos introducidos en el sistema en cualquier momento del juego. Se dividen en tres categorías: Dactiloscópicos (CHD), de ADN (CADN) y Materiales (CM); y representan huellas dactilares, sangre, cabellos, polvo y otros tipos de pruebas.

La Base de Datos de Antares coteja pruebas con distintas personas de interés y entre sí, lo que puede proporcionar valiosos datos o incluso facilitar una orden de arresto.

Prueba: Sangre de una víctima,
trazas de alcohol
CADN: KPUHVS-UDVZCB

Ejemplo: Si examinas pruebas en el Laboratorio o encuentras resultados de laboratorio en otro lugar, a menudo obtendrás Códigos que hay que introducir en la Base de Datos de Antares. Allí podrás cotejarlos con otras pruebas que hayas recogido y descubrir nuevos datos, ¡como la identidad de un sospechoso! Si el resultado es importante para el caso, ganarás puntos adicionales que se añaden automáticamente a tu puntuación final.

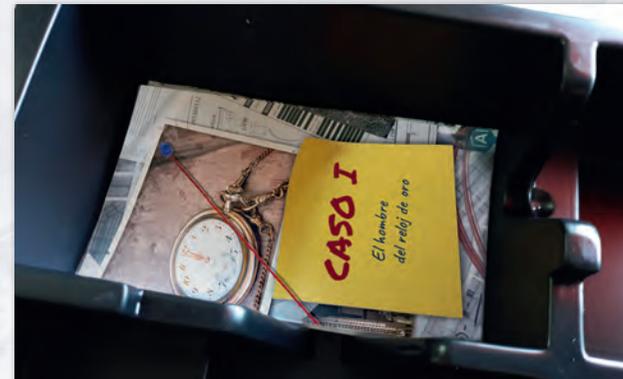
► IMPORTANTE:

- Los Códigos nunca coinciden en los doce caracteres.
- El carácter 'x' representa un Código incompleto.
- La Base de Datos de Antares coteja y compara los Códigos para ayudarte a encontrar resultados coincidentes.
- ¡Introducir los Códigos encontrados en la Base de Datos de Antares es obligatorio!

► GUARDAR LA PARTIDA

Cuando acabes un caso, separa las cartas que obtuviste durante la investigación entre las que puedes consultar las dos caras y las que solo has visto el anverso. Después, pon todas esas cartas en el hueco específico del inserto. Podrás consultarlas en todos los casos futuros, pero solo como referencia: ¡no pueden usarse para realizar acciones! El resto de las cartas del caso terminado dejarán de estar disponibles en el juego.

También deberías guardar todas las notas que se tomen durante la partida. *Detective* es un juego de campaña y todos los casos están conectados: los personajes, los nombres, los lugares, los indicios y las tramas forman parte de un gran arco argumental.



#consejodejuego

Recomendamos dedicar unos minutos al final de cada caso para resumir los hechos, nombres y teorías más importantes que hayas recopilado durante el mismo. Te serán de gran ayuda cuando continúes el juego y hayan pasado algunos días... ¡o semanas! Comenzar el siguiente caso con solo unos vagos recuerdos de la trama, los personajes principales y los indicios del anterior es la receta para el fracaso.

OTRAS REGLAS

▶ INVESTIGADORES

Detective es un juego de 1 a 5 jugadores, cada uno de los cuales deberá elegir un investigador para asumir su papel. Las principales características de estos personajes son sus Capacidades y Habilidades. Las Habilidades se añaden al suministro común al principio de un caso. Las Capacidades te permiten obtener o gastar fichas de Autoridad y usarlas para realizar acciones no permitidas normalmente por las reglas. ¡Las Capacidades pueden usarse solo 1 vez al Día! Después de usar una Capacidad, coloca una ficha de  en la tarjeta del personaje como recordatorio. Retira todas las  de todas las tarjetas de personaje cuando comiences un nuevo Día.

Los cinco personajes investigadores del juego básico son los siguientes:



▶ JACK COLEMAN, EXPOLICÍA

Cuando los investigadores realicen la acción «Escribir un Informe», añade 2  en lugar de 1 al suministro común de fichas. ¡Recuerda que el equipo solo puede Escribir un Informe 1 vez al Día!



▶ CHRIS STONE, EX DETECTIVE PRIVADO

Gasta 1  del suministro y la ficha de Habilidad que corresponda para Investigar a Fondo una carta de Pista que ya se hubiera resuelto y colocado a la derecha del tablero. ¡A veces, nuevos datos podrían hacerte cambiar de opinión sobre una Pista que no parecía importante!



▶ BEN HARRIS, EX ANALISTA DEL FBI

Gasta 2  del suministro para añadir 1  al suministro.



▶ JULIA JACOBSON, EX PERIODISTA DE INVESTIGACIÓN

Gasta 1  del suministro para cambiar 1 ficha de Habilidad de cualquier tipo por 1 ficha de .



▶ MIA ROBERTS, EX PSICÓLOGA DE LA POLICÍA

Gasta 1  del suministro para quitar 1  de la tarjeta de otro investigador.

▶ ASESORES

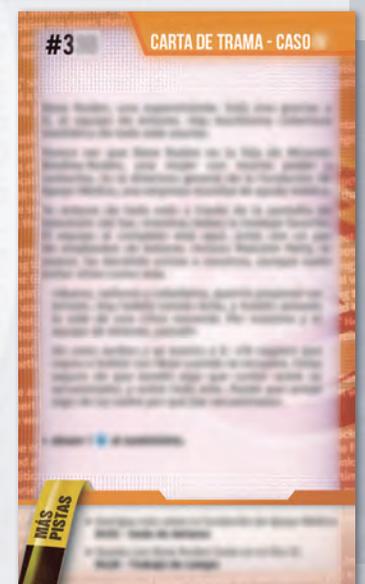
Dependiendo del número de jugadores, el equipo contará con la ayuda de entre 0 y 4 asesores. Al comienzo de la partida, reúne todas las fichas de Habilidad que te proporcionen los asesores y añádelas al suministro común.



▶ CARTAS DE TRAMA

Las cartas de Trama representan Pistas que no están relacionadas con el caso en curso, pero que sí son importantes para la trama principal de la campaña. Cuando descubras Pistas relacionadas con la trama principal, se te pedirá que coloques la carta de Trama número XXX en el caso número YYY. ¡Aunque esta información no te ayude demasiado con la investigación en curso, puede suponer una gran diferencia para desentrañar la trama de la campaña!

Cuando se te pida que añadas cartas de Trama a un caso futuro, coge las cartas de Trama adecuadas y, sin mirarlas, añádelas a la bolsa dedicada al caso correspondiente (encontrarás bolsas para los casos 2 a 5 en la caja).



▶ IMPORTANTE:

- ▶ No leas una carta de Trama cuando la robes; espera hasta el comienzo del caso al que hace referencia.
- ▶ Obtener cartas de Trama a menudo indica que te estás desviando del hilo principal de tu caso en curso. Sin embargo, también son señal de que te acercas más a desentrañar el misterio de la trama principal de la campaña.

FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

► FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

Cada caso te da un tiempo específico (por ejemplo, 3 Días) para completar la investigación. El caso acaba a las 16:00 (o más tarde si decides trabajar Horas Extra) del último Día. Cuando dejes de trabajar y finalices el último Día, debes iniciar sesión en la Base de Datos de Antares y seleccionar «Informe Final» en el menú. Una vez allí, completarás un informe virtual para explicar el caso, dividido en dos secciones. En la primera, tendrás que responder las principales preguntas relacionadas con el objetivo del caso; en la segunda, encontrarás preguntas adicionales relacionadas con la trama general. Tendrás que hablar con tu equipo de cada pregunta y decidir cómo responderla.

Las respuestas se basarán en lo que hayas deducido durante la investigación y después de ella; no las encontrarás en ninguna carta específica, sino que tienes que inferirlas de lo que hayas averiguado.

Para ganar cada caso, debes alcanzar una puntuación total predeterminada.

- **Las preguntas principales son las que valen más puntos.**
- **Las preguntas adicionales valen menos puntos.**
- **Recibirás automáticamente puntos adicionales por cada prueba cotejada introducida en la Base de Datos de Antares (más que por las preguntas adicionales, pero menos que por las principales).**
- **Además, se te preguntará cuántas fichas de Estrés has acumulado. Por cada , pierdes 1 punto.**

Una vez completado el Informe, la Base de Datos de Antares calcula de forma automática la puntuación final y anuncia si el equipo ha ganado el caso. Si lo habéis conseguido, ¡buen trabajo!

Si el equipo pierde, puedes jugar otra vez el caso o pasar al siguiente. Para jugar el mismo caso de nuevo, reinicia el mazo para que quede como estaba antes de jugarlo; para jugar el siguiente caso, guarda las cartas de Pista sin usar en la caja y coloca las que hayas obtenido en la investigación en el hueco específico del inserto. Sea cual sea el resultado, descarta el suministro común de fichas y empieza de nuevo tal y como se indica en la «Preparación del caso».

► IMPORTANTE:

- **¡Una vez terminada la partida, ya no puedes leer las cartas de Pista que no hayas obtenido!**
- **Cada respuesta de «No lo sé» vale 0 puntos.**
- **Cada respuesta errónea resta 1 punto.**
- **Es casi imposible obtener la máxima puntuación en cada caso (por ejemplo, para ganar en algunos casos posiblemente tendrás que hacer Horas Extra).**

► CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Ignacy Trzewiczek
HISTORIA: Przemysław Rymer, Jakub «Dragon» Łapot
DISEÑO GRÁFICO: Ewa Kostorz, Rafał Szyma, Aga Jakimiec
EDITORES DEL TEXTO INGLÉS: Luke y Zara Otfinowski, Vincent Salzillo
PRODUCTOR EJECUTIVO: Grzegorz Polewka
TRADUCCIÓN: Ángel Martínez Murillo y Claudia González Pablos
REVISIÓN: Paco Gil, Rafael González Galiana y Álamo Cantarero



© 2018 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice,
Polonia. Todos los derechos reservados.



MALDITO GAMES
Alejandro Collantes, 85A, 41005, Sevilla (España)
www.malditogames.com

Se prohíbe la reimpresión y publicación de las reglas, los componentes o las ilustraciones del juego sin el permiso de Portal Games.

Si falta un componente, escríbenos a recambios@malditogames.com y te lo enviaremos en seguida.

Agradecimientos especiales a: Merry, Marek, Damian, Zara, Aaron Downing, Łukasz Piechaczek, Eric W. Martin, Iwona y Chevee Dodd.

Nos gustaría dar las gracias al equipo de pruebas que contribuyó a mejorar aún más el juego: Merry, Młody, Michał, Walec, Andy, Daria, Olga, Ewa, Aga, Mirek, Rafał, Basia, Bernadetta, Marek, Marcin, Andrzej, Pako, Greg, Asia, Darek, Natalia, Piotr, Adam, Olaf, Lesiu, Pusia, Uzu, Kamil, Ania, Ala, Tomek, Paxu, Zbyszek, Grzesiek, Gloomy, Jagódka, Eryk, Piechu, Agnieszka, Angelika, Dominik, Aleksandra, Dawid, Damian, Axel, Łasica, Szczuras, Olo, Michał and Ela, Mysza, Marta, Magda y Marek, Tony y Brian.

La historia, los nombres, los personajes y los incidentes narrados en esta producción son ficticios. No se debe buscar, ni fue nuestra intención hacerlo, ningún parecido con personas (vivas o fallecidas) o productos reales.



COMISARÍA DE RICHMOND

NOTAS DE LOS DISEÑADORES

► COMETIDOS DE LOS JUGADORES

En este juego, además de elegir un personaje, recomendamos que cada jugador asuma un cometido y unas responsabilidades. En las pruebas de juego, descubrimos que adoptar los siguientes cometidos hace que el juego sea más divertido e inmersivo:

► ENCARGADO DE LAS NOTAS

«Voy a necesitar otra hoja de papel. Esa no, la grande...»

Se encarga de tomar notas, dibujar el mapa conceptual y conectar cada dato. A medida que la investigación tome forma y la información antigua empiece a tener sentido, la persona encargada de tomar notas verifica y coteja los nuevos indicios con las pistas anteriores.

► INFORMÁTICO

«Dejad que compruebe eso en la base de datos...»

Se encarga de buscar en Internet cuando aparece el icono correspondiente en el texto. Crea la cuenta en la Base de Datos de Antares, inicia sesión, abre las categorías e introduce los Códigos que el equipo encuentre.

► LECTOR DE PISTAS

«Creo que eso estaba en la carta 003, lo del tipo que hablaba del coche verde. Voy a mirarlo...»

Se encarga de mantener ordenadas las cartas de Pista y de consultarlas para verificar los hechos. Lleva el control de las cartas de Pista que ya ha resuelto el equipo y de qué pistas adicionales («Más Pistas») siguen disponibles. Sabe qué cartas se Investigaron a Fondo y también cuáles no (y por tanto solo se puede consultar su anverso).

► NARRADOR

«Llegamos al Laboratorio a las 09:15, buscamos sitio para aparcar y entramos a toda prisa en el edificio...»

Se encarga de que la historia sea atrayente. Lee en voz alta las cartas, imposta la voz para interpretar a los personajes y ayuda a crear una gran experiencia añadiendo atmósfera a cada nueva carta de Pista.

► REVISOR DE DATOS

«Es imposible. Según mis notas, nació en 1954. En esa época tenía seis años. No es nuestro sospechoso...»

Se encarga de los detalles menores que hay diseminados por toda la campaña. Grupos sanguíneos, fechas, direcciones, nombres, parentescos... Esta campaña tiene muchos datos que controlar. Lleva un seguimiento de todos, ubica las fechas en la cronología, sabe si alguien era pelirrojo y es capaz de señalar que el sospechoso era alto y rubio.

► TODOS TIENEN ALGO QUE APORTAR

Como ocurre en la mayoría de los juegos cooperativos, es posible que alguien del grupo asuma el liderazgo y decida que sus ideas son las ideas del grupo. Queremos animar a todos los detectives a participar en la partida; todos los jugadores deben tener la oportunidad de exponer sus ideas y teorías. A continuación, pueden decidir colectivamente lo que quieren hacer. Además de buscar la explicación más probable para un caso dado, este juego se basa en el diálogo y el debate. Si un jugador domina el grupo, no solo estará yendo en contra del espíritu del juego, sino que también es probable que conduzca al equipo a una conclusión errónea y acabéis perdiendo por arrestar al sospechoso equivocado. Todo el mundo tiene algo que aportar. Respetad las ideas de todos y debatid todas las teorías.

► ¡SÍGUENOS!

- **WEB** de Portal Games: portalgames.pl/en/
- **WEB** de Detective: Un juego de investigación moderno: detectiveboardgame.com
- **FACEBOOK** de Portal Games: fb.com/portalpublishing
- Canal de **YOUTUBE** de Portal Games: youtube.com/user/portalgamesmovies/
- **TWITTER** de Portal Games: [@trzewik](https://twitter.com/trzewik)
- **FACEBOOK** de Maldito Games: fb.com/malditogames
- **INSTAGRAM** de Maldito Games: instagram.com/malditogames
- **TWITTER** de Maldito Games: [@MalditoGamesES](https://twitter.com/MalditoGamesES)



SEDE DE ANTARES:
DESPACHO DE LOS INVESTIGADORES