

EL ESPÍA

(QUE SE PERDIÓ)



Reglamento

"Qué vergüenza. Qué chapuza. Qué desastre. Se te ocurren otras palabras para definirlo pero no tienes tiempo que malgastar. Te has perdido. Como se enteren en tu Organización las risas te van a acompañar hasta la jubilación, si es que sobrevives... No sabes la ubicación de tu misión, estás completamente a oscuras. Los demás te miran y notas que sospechan de ti. Te hacen preguntas capciosas a las que respondes con una sonrisa forzada. Pero tú deja que hablen, que se sientan a gusto. A las personas les gusta hablar si tienen la oportunidad, apróvechate de eso para descubrir dónde estás.

Eso sí: date prisa, averígualo antes de que te descubran o tu misión será un fracaso absoluto."

Qué hay en la caja

- 240 cartas (incluidas 30 cartas de Espía)
- 36 bolsas zip
- Reglamento y póster de referencia

El tiempo es trascendental en toda misión de inteligencia así que asegúrate de tener un cronómetro a mano. La aplicación de un teléfono móvil puede ser una buena opción.

Resumen del lío en el que se ha metido el Espía

El Espía se ha perdido y no sabe cuál es la ubicación de su misión. El resto de jugadores tiene una carta que indica el lugar en el que están y el rol que desempeñan. La partida está formada por varias rondas cortas de preguntas y respuestas. A través de lo que se va diciendo, el Espía tiene que descubrir cuál es la ubicación sin delatarse. Por otro lado, los demás jugadores tendrán que demostrar que saben dónde están sin dar demasiada información para que el espía no descubra la ubicación y para obligarle a que cometa un desliz y se traicione a sí mismo.

Objetivo de la partida

El Espía tiene que descubrir dónde se ha metido sin que los demás jugadores le descubran.

El objetivo del resto de jugadores es destapar al Espía que se ha infiltrado entre ellos.

Preparativos para la primera ronda

Al inicio de cada partida tendréis que decidir cuántas rondas queréis jugar. Nuestra recomendación es que empecéis por 5 rondas (una hora de juego, más o menos) para coger ritmo.

Antes de que empiece la ronda, separa los mazos de cartas por ubicación. Son 30 en total. Cada mazo debe contener 7 cartas con ilustraciones iguales y una carta de Espía. Cada mazo va dentro de una bolsa zip. Todas las cartas deberán estar boca abajo y la carta de Espía debe ser la primera de ellas.

Todas las ubicaciones se muestran en las páginas centrales del libro de reglas. Un consejo: estudiadlas bien antes de empezar la ronda para que el posible Espía tenga una idea de los lugares en los que puede desarrollarse la partida.

Otra opción es que despleguéis sobre la mesa el reglamento con las ubicaciones para que todos puedan verlas durante el juego. Eso sí, el Espía tendrá que hacerlo con disimulo: mirar demasiado las ubicaciones puede delatarle.



Inicio de la ronda

En cada ronda se escoge una Mano Inocente que participa como un jugador normal pero será el encargado de repartir los roles. El jugador con la pinta más sospechosa es la primera Mano Inocente. Deberá coger las bolsas de cartas, ponerlas con las cartas boca abajo, mezclarlas y elegir una al azar. Luego, deberá sacar las cartas con mucho cuidado, sin darles la vuelta ni verlas.

La Mano Inocente coge tantas cartas como jugadores empezando por la carta de Espía (recuerda: tiene que ser la primera carta boca abajo de cada mazo). Luego, baraja las cartas elegidas y las reparte entre los jugadores.



Si hay cinco jugadores, reparte cinco cartas y devuelve las que sobren (¡sin darles la vuelta!) a la bolsa zip. Cada jugador mira su carta sin que los demás la vean y luego la coloca boca abajo sobre la mesa.

A partir de esta ronda, la Mano Inocente será el Espía de la ronda anterior y el proceso es el mismo: se elige un mazo, se eligen las cartas boca abajo y se reparten, barajadas, a los jugadores.

Carta de ubicación

Ubicación

Rol



Carta de Espía



Desarrollo de una ronda

La Mano Inocente pone en marcha el cronómetro, ¡comienza el juego! La primera pregunta la realiza la Mano Inocente. Dice el nombre del jugador y, luego, pregunta: "María, dime...". Normalmente, la primera pregunta está relacionada con la ubicación que se ha repartido, aunque no es obligatorio. Se hace sólo una pregunta y no vale repreguntar. No hay una respuesta válida: se puede contestar "sí", "no", o alargar la contestación, pero no es posible responder con otra pregunta. El jugador que ha contestado pregunta a su vez a otro jugador, con la única condición de que no puede ser la persona que le ha hecho la pregunta. Por lo demás, no hay orden: las preguntas se hacen en función de las sospechas, de las afinidades o de la espontaneidad.

EL ES (QUE SE

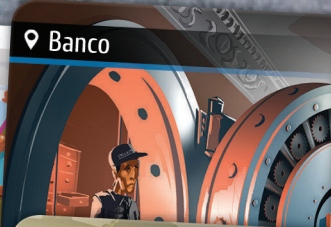
Avión



Parque de atracciones



Banco



Playa



Circo



Fiesta de empresa



Ejército cruzado



Spa



Hotel



Base militar



Estudios de cine



Discoteca



Barco pirata



Estación polar



Comisaría de policía



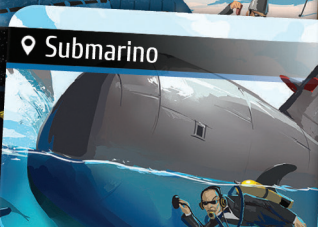
Restaura



Estación espacial



Submarino



Supermercado



Teatro



ESPIA

(PERDIÓ)

Playa



pa



Discoteca



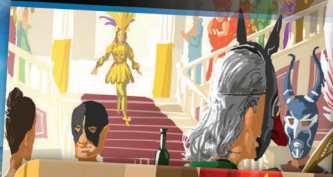
Restaurante



Teatro



📍 Carnaval



📍 Embajada



📍 Crucero



📍 Colegio



📍 Universidad



📍 Casino



📍 Hospital



📍 Tren de pasajeros



📍 Estación de servicio



📍 Zoológico



Las cartas, salvo la de Espía, especifican roles relacionados con la ubicación. Antes de empezar el juego, tenéis que decidir si los usáis o no. Son útiles para dar más profundidad a vuestras respuestas y hacer el juego más interesante, y también sirven de ayuda para alimentar la imaginación. Por ejemplo, si alguien es el Contable y está en la fiesta de empresa, puede responder que está pendiente de que haya hielo suficiente para las copas si le preguntan qué está haciendo en ese momento. Si es el Gorrón, puede contestar que le ha invitado el CEO, de verdad, que le ha invitado, que sí, que son muy buenos amigos de toda la vida.

Confidencial: El nombre del rol puede dar la impresión de que el personaje es de un sexo u otro, pero en realidad puede ser masculino o femenino. El Actor puede ser una Actriz, por ejemplo, o El Intrépido Capitán puede ser una Intrépida Capitana.

Esto es un ejemplo de ronda

María, Alberto, Paula y Sergio se encuentran en las Cruzadas, luchando en las filas del ejército cristiano. Sin embargo, Paula no lo sabe porque le ha tocado ser la Espía y está perdida. Alberto tiene la carta del Caballero, María es la Arquera y Sergio es el Escudero, pero tendrán que disimular hasta identificar a la Espía. El objetivo de Paula, claro, es descubrir dónde están.

Sergio el Escudero hace la primera pregunta:

"María, ¿recuerdas en qué mar nos dimos un baño el otro día?". María nombra el Mediterráneo y Paula lo apunta mentalmente: quizás están en la playa o en el barco pirata. María no puede preguntar a Sergio, así que pregunta a Alberto: "Alberto, ¿cuándo cobramos, a principios o a final de mes?". Todos están atentos a la respuesta porque puede delatar al Espía, pero Alberto contesta fácilmente: "¿Quién sabe? Nos pagarán cuando el comandante quiera pagarnos". Así que Paula está un poco liada. Podrían estar en el submarino o en la base militar (suponiendo que tenga una playa cerca). Alberto hace su pregunta: "Paula, ¿qué nos dieron de cenar ayer por la noche?". Paula responde con una evasiva: "Bueno, nada especial: patatas... lo de siempre". Pero en la época de las Cruzadas todavía no había patatas (faltaban al menos trescientos años para que los españoles llegaran a América). Puede ser un inocente error o puede que Paula no sepa dónde están, así que a partir de este momento los demás jugadores empiezan a sospechar...

Cómo se acaba este lío

Hay tres maneras de que se acabe la partida:

1. *¡Se acabó el tiempo!*

El Espía se ha hecho el remolón o no se ha enterado de nada y el resto de jugadores no se ponen de acuerdo. Y la cuenta atrás ha terminado así que hay que jugársela. Cuando se acaba el tiempo los jugadores deben declarar quién es su sospechoso. La Mano Inocente pide a cada jugador que acuse a un sospechoso, empezando



por sí misma y siguiendo en el orden de las agujas del reloj.

Si hace falta, podéis discutir las opciones y luego votar. Si todos los jugadores votan a un mismo sospechoso y resulta ser el Espía, vaya, qué mala suerte, ¡el Espía ha sido desenmascarado! En cualquier otro caso, el Espía mantiene su identidad a salvo y gana la ronda.

Confidencial: Podéis acordar una duración diferente de las rondas. De hecho, si hay jugadores primerizos, quizás sea más sencillo alargar las primeras rondas (hasta 12-15 minutos) para que vayan cogiendo un poco de rodaje.

2. Sospecho que el espía es...

No te gusta nada la respuesta que ha dado otra jugadora y encima ya es la segunda vez que dice algo raro... Cualquier jugador puede parar el juego en cualquier momento para acusar a otro jugador y pedir que los demás voten. Si todos los jugadores se ponen de acuerdo para votar al mismo jugador, se acaba la ronda (incluso aunque el sospechoso resulte no ser el Espía). Sin embargo, el Espía puede intentar desviar la atención acusando a otro jugador. Si el Espía es descubierto de este modo, el jugador que comenzó la votación consigue un punto extra (más adelante explicamos las puntuaciones). Si el jugador que acusa no consigue el apoyo de los demás jugadores para acusar a alguien, la ronda continúa en el punto en el que se paró.

Confidencial: No es muy aconsejable que los jugadores discutan sobre la identidad del Espía durante una votación. Por ejemplo: "Creo que Alberto es el Espía porque ha dicho que no se ha bañado en el mar". Esta clase de detalles puede dar pistas útiles al verdadero Espía si se reanuda la partida.

3. ¡Ya sé donde estamos!

El Espía puede parar el juego en cualquier momento desvelando que tiene la carta de Espía a los demás jugadores. En ese momento, puede mirar la lista de ubicaciones e identificar en cuál se está desarrollando la ronda. Si acierta, el Espía gana. Si no, ganan los demás jugadores.

Confidencial: Si otro jugador ha parado la ronda para acusar a alguien, el Espía no puede intentar adivinar la ubicación. Ha perdido su oportunidad y tiene que esperar a que se resuelva la votación. Al acabar la ronda, la Mano Inocente guarda las cartas en su bolsa y ya no se vuelven a usar en esta partida.

Consejos para (desenmascarar a) Espías despistados

Mientras se ponen de acuerdo para desvelar la identidad del Espía, los demás jugadores deberán tener cuidado con sus preguntas y sus respuestas, porque pueden dar más pistas de las aconsejables. Por ejemplo, si un personaje que es Director del banco pregunta a otro: "¿Cuánto dinero robaron los ladrones ayer?", el Espía detectará casi seguro que la ubicación es el banco.



Por eso, el Espía tiene que escuchar con atención y, al mismo tiempo, contestar con cuidado para no delatarse a sí mismo. Pero, a veces, un ataque es la mejor defensa y merece la pena correr el riesgo de dar una respuesta más concreta a cambio de conseguir más credibilidad. No suele ser buena opción apurar los 8 minutos de tiempo para dejarlo todo en manos de una votación.

Confidencial: Un pequeño aviso: mentir no sirve de mucho en este juego.

Puntuación por ronda

Ser el Espía y sobrevivir al escrutinio de los demás tiene premio, pero también lo tiene ser el jugador que acusa con éxito al Espía. Cada ronda es una oportunidad para conseguir puntos.

Si gana el Espía: el Espía consigue 2 puntos. Y además:

- Si el Espía para la ronda e identifica la ubicación: el Espía consigue 2 puntos extra.
- Si los demás jugadores acusan a un jugador inocente antes de que acabe la ronda: el Espía consigue 2 puntos extra.
- Si los demás jugadores acusan a un jugador inocente cuando se ha terminado el tiempo, el Espía no recibe puntos extra (sólo los 2 puntos por ganar).

Si ganan los demás jugadores: todos los jugadores, salvo el Espía, consiguen 1 punto. Y además:

- Si la victoria se consigue mediante votación antes de que acabe una ronda, el jugador que detuvo la ronda para acusar consigue 1 punto extra.

Final de la partida

Al final de la partida, sumad los puntos conseguidos por cada jugador en cada ronda. El que tenga más puntos, gana.



Créditos de la edición original

Editorial: Hobby World LLC
Creado por: Alexander Ushan
Desarrollado por Hobby World • Arte final: Uildrim y Sergey Dulin
Directores: Mikhail Akulov y Ivan Popov • Editor jefe: Vladimir Sergeyev
Instrucciones y textos: Alexander Kiselev y Valentin Matyusha • Diseño y maquetación: Ivan Sukhovey
Corrección: Olga Portugalova • Contacto editorial: Nikolay Pegasov (nikolay@hobbyworld.ru)
Agradecimientos especiales a Ilya Karpinsky.

© de la versión original 2014 Hobby World LLC. All rights reserved.

Créditos de la edición en castellano

Editorial: Zacatrus
Arte de la portada: Gigamic
Traducción y adaptación de las reglas: Javier Yohn Planells
Maquetación y adaptación del diseño: Dario Muel



zacatrus!
vivir es el otro juego

