



SUSPICIOUS

INSTRUCCIONES

En la habitación hay un **ESPIÁ** que os convierte a todos en sospechosos. Nadie sabe quién es. Todos los **AGENTES** habéis recibido la misma palabra clave secreta excepto el espía. Intentad desenmascararlo eligiendo, cuidadosamente, las pistas que describan vuestra palabra clave secreta. Pero tened cuidado porque...

¡TÚ podrías ser el espía!

SUSPICIOUS es un juego de mesa rápido, que te mantiene en tensión y en el que los espías no saben que son espías, y los agentes no saben que son agentes...

Contenido



Preparación

Coloca el tablero de puntuación en el centro de la mesa. Elige una persona para que haga de **DIRECTOR**. La función del **DIRECTOR** es apuntar en secreto

el nombre del ESPÍA y hacer de moderador en las conversaciones. En cada ronda, los jugadores se van turnando para hacer del papel de DIRECTOR. Cada jugador, excepto el DIRECTOR de la ronda, coge una pizarra y un rotulador borrable. El DIRECTOR coge el tablero de puntuación.

Cómo se juega

1 Comienzo de la ronda

En tu turno como DIRECTOR, haz lo siguiente: extrae una tarjeta de la pila e insértala en el **decodificador**. Asegúrate de que ninguno de los jugadores vea la tarjeta para que no sepan cuál es la palabra clave secreta.



Cada tarjeta está dividida en dos partes, una para los que jueguen como **AGENTE** y otra para el que juegue como **ESPIA**, y en cada una de ellas hay una **palabra clave secreta**. Ahora pide a todos los jugadores que cierren los ojos y decide en secreto qué jugador será el **ESPIA**. En el sentido de las agujas de reloj y empezando por el jugador de tu izquierda, pronuncia el nombre de todos los jugadores uno a uno. Cuando el primer jugador nombrado abra los ojos:

- Si es el jugador que has escogido como **ESPIA**, muéstrale la palabra clave secreta que es para el ESPÍA (en el ejemplo, COPA) tapando con la mano todas las demás palabras visibles en el decodificador.



- Si el jugador es uno de los **AGENTES**, muéstrale la palabra clave secreta que es para el AGENTE (en el ejemplo, VASO) tapando con la mano todas las demás palabras visibles en el decodificador.

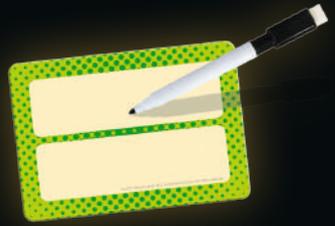
Tras ver su palabra clave secreta, cada jugador cierra los ojos. Una vez completada la ronda, pide a todos los jugadores que abran los ojos.

2 Las palabras-pista

Ahora el DIRECTOR debe pensar en una **palabra-pista** que conecte las palabras clave secretas del ESPÍA y la de los AGENTES.

El Director pronuncia en voz alta la palabra-pista para que todos los jugadores tengan un contexto para su palabra clave secreta.

- Todos los jugadores escriben una única palabra-pista en el primer espacio de la pizarra. Esta palabra puede ser cualquiera, **excepto la palabra-pista que ha pronunciado el DIRECTOR.**



Aquí tienes algunas **sugerencias útiles** para escribir **palabras-pista** apropiadas: el objetivo de la palabra-pista es convencer a los AGENTES de que tú también eres un AGENTE, así que es importante elegirla cuidadosamente. Como norma general, es preferible dar pistas que sean **sutiles y vagas**. Dar pistas obvias puede no ser la mejor estrategia porque, o bien descubrirás la palabra clave secreta de los AGENTES (ver el punto 4), o bien te delatarás como el ESPÍA.

- Puede interesarte dar **pistas completamente falsas** para despistar al ESPÍA (ver el punto 4), pero eso puede hacerte parecer **sospechoso**.
- Incluso puedes escribir la palabra clave secreta que te ha mostrado el DIRECTOR. Esto podría crear una situación interesante.

Cuando todos los jugadores hayan terminado de escribir, deben colocar su pizarra boca abajo. En el sentido de las agujas del reloj y empezando por el jugador que esté a la izquierda del DIRECTOR, cada jugador muestra su pizarra y lee la palabra-pista **en voz alta**.

Cuando todos los jugadores hayan mostrado su primera palabra-pista, escribirán una segunda palabra-pista debajo de la anterior y distinta a todas las que hayan salido en la ronda. **La primera palabra-pista no debe borrarse.**

Cuando todos los jugadores hayan terminado de escribir, colocarán sus pizarras boca abajo. Nuevamente, en el sentido de las agujas del reloj y empezando por el jugador que esté a la izquierda del DIRECTOR, cada jugador muestra su pizarra y lee la segunda palabra-pista **en voz alta**.

3 Debatir y acusar

Ahora los jugadores pueden exponer sus conclusiones sobre quién es el ESPÍA, ya sea acusando a otros o defendiéndose. El DIRECTOR actúa como moderador. Nuestra recomendación es que los jugadores fijen un límite de **2 minutos** para la charla.

4 Votar y desvelar

Una vez consumido el tiempo, o cuando los jugadores estén listos para votar, todos deben **votar quién creen que es el ESPÍA** escribiendo el nombre del sospechoso en el bocadillo de la parte trasera de su pizarra.

Nadie puede votarse a sí mismo. Incluso si sospechas que tú eres el ESPÍA, debes votar a otro jugador. En el sentido de las agujas del reloj, cada jugador desvela el nombre del que ha votado. El jugador con más votos queda **“capturado”**. Si hay un empate entre los más votados, los AGENTES pierden y el ESPÍA gana.

El jugador capturado debe pronunciar su palabra clave secreta. Pueden suceder dos cosas:

- 1) El jugador capturado es un **AGENTE** si la palabra clave secreta coincide con la de todos los demás jugadores (menos uno). **En ese caso gana el ESPÍA.**
- 2) El jugador capturado es el **ESPÍA** si la palabra clave secreta es diferente a la de todos los demás. En ese caso, el ESPÍA dispone de 1 minuto y un intento para adivinar la palabra clave secreta de los agentes. El ESPÍA puede volver a mirar las palabras-pista de todos los jugadores. Los AGENTES no pueden hablar hasta que el ESPÍA haga un intento. **Si adivina la palabra clave secreta de los AGENTES, el ESPÍA gana.** En caso contrario, gana el equipo de los AGENTES.

5 Puntuación

Según el papel que hayan tenido en la ronda (ESPÍA o AGENTE), el DIRECTOR escribe los puntos de cada jugador en el tablero de puntuación usando el rotulador borrable, añadiéndolos a los totales de cada jugador:

El ESPÍA escapa		El ESPÍA es capturado, pero acierta la palabra de los AGENTES		El ESPÍA es capturado y no acierta la palabra de los AGENTES	
ESPÍA	AGENTES	ESPÍA	AGENTES	ESPÍA	AGENTES
+2	0	+1	0	0	+2

6 ¿Quién gana?

- En partidas de **4 o 5 jugadores**, el juego termina cuando cada uno de los jugadores haya sido DIRECTOR dos veces.
- En partidas de **6 a 8 jugadores**, el juego termina cuando cada uno de los jugadores haya sido DIRECTOR una vez.

El jugador que tenga más puntos al finalizar todas las rondas ¡es el ganador!