MINDOS INVITADOS? Los Gasos Berwick



CRÉDITOS

Versión 01 (Diciembre de 2022)

Unjuego original de MEGACORPIN GAMES concebido en España

Diseño del juego

Paz Navarro Moreno Rodrigo Gonzalo García

Ilustración y diseño gráfico

Samuel Gonzalo García Laura Medina Solera

Desarrollo del juego y testeo

Paloma Gonzalo Aliste Javier Mayans Arrabal Diego Aguado Hernández Jorge Gonzalo Rodríguez

Producido en China por STARRY GAME MANUFACTURING

ÍNDICE

- Introducción p. 4
- Descripción p. 5
- Componentes p. 6
- Objetivo del juego p. 12
- Preparación de la partida p. 12
- Planteamiento de los asesinatos p. 14
 - Secuencia de la ronda p. 18
 - Fases de investigación p. 18
 - Las consultas p. 19
 - Fase de resolución **p. 23**
- ¿Qué penalización tienen los jugadores **p. 23** que tratan de resolver y fallan?

INTRODUCCIÓN

Con tan sólo una semana de diferencia, las gemelas Berwick han sido halladas muertas en sus respectivos dormitorios. Todo apunta a que en ambos casos se trató de un asesinato. Primero fue Beatrice, quien ofrecía un cocktail con incómodos invitados en su mansión. Siete días después, le llegó el turno a Berenice, quien había convocado en su casa a las seis personas que estaban con su hermana el día que ella perdió la vida. ¿Puede ser que no aprendiese nada de la experiencia del Sr. Walton y tuviera la osadía de intentar encontrar personalmente a quien mató a su gemela?

La policía se ha mostrado incapaz de dar una solución a lo sucedido y la opinión pública está a punto de estallar. Es por eso que el comisario a cargo de los casos, desesperado, ha decidido solicitar ayuda a las dos mayores eminencias en el panorama de la investigación. Por supuesto, una de ellas eres tú. A la otra la conoces de sobra, está justo en frente de ti y ya has perdido la cuenta de los años de rivalidad que lleváis a las espaldas.

Dos asesinatos acaecidos en dos escenarios casi idénticos, rodeados por calcadas circunstancias y con exactamente los mismos sospechosos. Por supuesto es hora de dar con los culpables y hacer justicia, pero quizás también se den las condiciones ideales para dirimir quién es mejor detective. El juego está claro: cada uno se encargará de un caso y el que primero resuelva el suyo, se lleva la partida.

¿Te vas a conformar con el segundo puesto?



DESCRIPCIÓN

INCÓMODOS INVITADOS 2: Los Casos Berwick es un juego de dados, misterio y deducción para dos detectives que os propone el reto de resolver el asesinato de una de las gemelas Berwick... y plantear el de su hermana.

En cada uno de los casos adoptarás un rol diferente.

En uno serás la *mente maestra* PLANTEANDO cómo ocurrió el asesinato de una de las gemelas,



y en el otro serás el *investigador* RESOLVIENDO el de su hermana



El primer *investigador* que solucione su caso, gana la partida.



COMPONENTES

Este reglamento 3 dados de consulta. 1 tablero de consultas de doble cara. 60 cartas de consulta divididas en dos juegos, uno por caso. 6 cartas de sospechoso. 2 pantallas para evitar "incómodas miradas". 1 bloc de hojas de seguimiento impreso a doble cara.

Imagen 1: 2 pantallas para evitar "incómodas miradas".



Imagen 2: Cartas de sospechoso.



Imagen 3: Dados de consulta.

Cada dado de consulta tiene estas caras:















Imagen 4: Tablero de consulta de doble cara.







Imagen 6: Cartas del caso **Berenice**



Imagen 7: Cartas del caso **Beatrice**

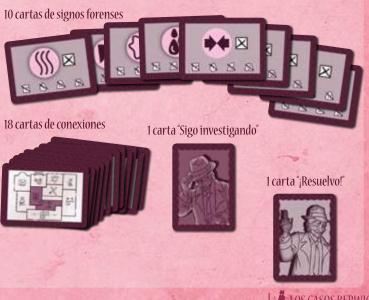




Imagen 8 y 9: hoja de seguimiento

Cada una de las caras de la *hoja de seguimiento* de INCÓMODOS INVITADOS 2: Los Casos Berwick representa el caso de una de las hermanas Berwick: Beatrice y Berenice.

Ambos casos tienen exactamente los mismos elementos salvo los planos de las mansiones (uno es la imagen especular del otro). Veamos en detalle una de las dos caras.

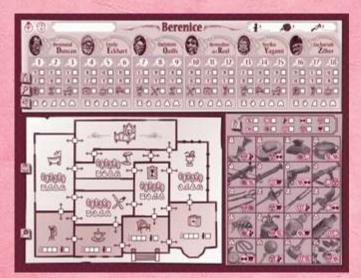


Imagen 5: cara caso Berenice

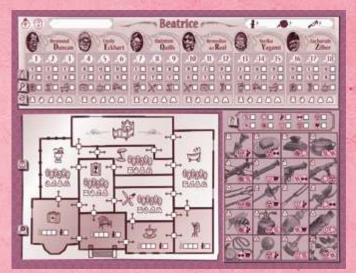
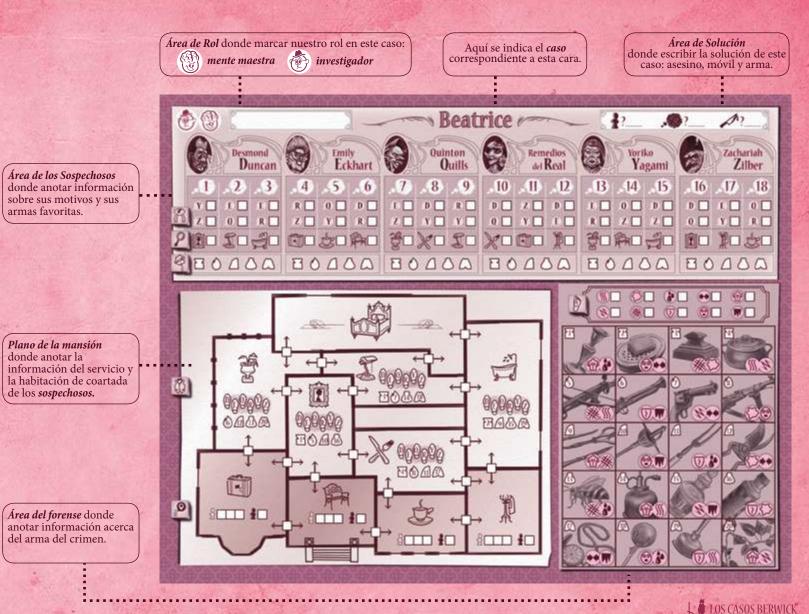


Imagen 6: cara caso Beatrice



Área de sospechosos

Número identificador del móvil

Las casillas representan los posibles motivos del sospechoso para asesinar a las Hermanas Berwick.

Estas son las casillas de evidencia.

En ellas se marca si se ha encontrado o no la evidencia asociada a un motivo. La evidencia del móvil 10 se puede encontrar en el comedor.



Estas son las casillas de testimonio.

En ellas se anota si se han encontrado o no testimonios relativos a un determinado motivo. Desmond Duncan puede Real tenía el motivo 12 para cometer el crimen.

tipo de arma favorito. ser el asesino.

Nombre del invitado.

declarar que Remedios del

Estas son las casillas de Sirven para anotar cuál es el tipo de arma favorito del sospechoso, el único que emplearía en caso de

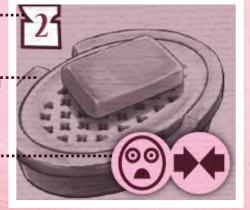
Área del forense

Tipo y Número identificador del arma

000000000

Imagen del arma

Estos son los signos que deja el arma cuando es empleada



Signos



Olores fuertes

Abundante

sangrado



Quemaduras



Cianosis o cardenales



Sustancia aceitosa



Heridas defensivas



Rictus de sorpresa



Vestimenta destrozada

Tipos de armas



Contundentes



De fuego







Plano de la mansión

El dormitorio es el escenario del crimen, la habitación donde tanto

Beatrice como Berenice fueron asesinadas.

RES.

Cada habitación tiene asignado un icono que la identifica.

Habitación escenario del crimen



Dormitorio

Habitaciones de paso



Invernadero



Galería



Comedor

Estudio





Habitaciones iniciales



Casa de invitados





Salón de té



Recibidor

Estas son las habitaciones iniciales. Son las únicas que pueden ser designadas como *habitación de coartada* por los sospechosos.

Estas *conexiones* son los *posibles desplazamientos* del asesino por las habitaciones.

Estas huellas sirven para anotar qué sospechôsos no pasaron por cada habitación. Sólo están en las habitaciones de paso.

Estos números representan las armas que hay en la habitación. Para identificarlas, consultad el Área de Forense

La habitación de coartada de un sospechoso es aquella donde dice que estaba en el momento del asesinato. En el caso particular del asesino, es desde donde inició el recorrido hasta

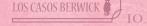
el dormitorio.

Esta es la casilla de coartada del asesino. Al plantear el asesinato, aquí escribiréis su inicial si esta es su habitación de coartada

Estas son las *casillas de coartada de los sospechosos*. En éllas se escriben las iniciales de los sospechosos que dicen que estaban en la habitación en el momento del asesinato.

230BQ





OBJETWO DEL JUEGO

El objetivo del juego es resolver el asesinato que planteó tu rival antes de que resuelva el que planteaste. La solución debe responder correctamente a las siguientes preguntas:

¿QUIÉN mató a Beatrice/ Berenice Berwick?

¿CUÁL FUE EL MÓVIL por el que lo hizo?

¿CON QUÉ ARMA acabó con su vida?

PREPARACIÓN DE LA

Situad ambos vuestra hoja de seguimiento por la *cara del caso en el que seáis investigador.*



En el Área de Rol, rodead la casilla de investigador y escribid vuestro nombre de investigador.



Tomad cada uno las cartas "¡Resuelvo!" y "Sigo investigando" correspondientes a este caso.

Dadle la vuelta a vuestra hoja de seguimiento. En el Área de Rol de esta cara, rodead la casilla de mente maestra y escribid vuestro nombre de mente maestra.

En esta cara vais a plantear el crimen que tratará de resolver vuestro rival. De cómo lo hagáis y de vuestra capacidad deductiva dependerán vuestras opciones de victoria.

Tomad cada uno las cartas de signo forense y de conexiones correspondientes a este caso.

¡Que empiece el juego!

Sentaos enfrentados en la mesa de juego. Repartid los roles en cada caso:

Si tú eres *investigador* en el caso Beatrice, tu rival será la *mente maestra*

Y a la inversa en el caso Berenice, tú serás *mente maestra* y tu rival *investigador*

Colocad el tablero de consultas entre ambos, mostrando la cara del caso Beatrice y de modo que a cada uno os apunte la flecha del rol que vais a adoptar en este caso.

Dejad a su lado las cartas de sospechoso.

Tomad una pantalla y una hoja de seguimiento, necesitaréis también un lápiz cada uno.



Paz y Rodrigo van a jugar una partida de INCÓMODOS INVITADOS: Los Casos Berwick.

Lo primero que han de hacer es repartir los roles en cada caso.

Lo hacen así:

en el caso Beatrice Paz será investigadora y Ron la mente maestra luego en el caso Berenice Rodrigo será investigador y Paz la mente maestra

Las áreas de roles de las hojas de seguimiento quedan así:

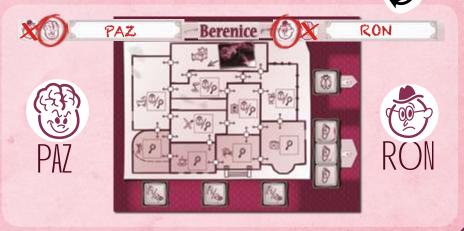




Por lo tanto, al colocar el tablero de consultas entre ambos por el lado del caso Beatrice, lo harán como se muestra a continuación:



En el caso Berenice, los papeles se invierten. Al girar el tablero esto queda patente.



PLANTEAMIENTO DE LOS ASESINATOS

A continuación se explican los 8 pasos que debéis seguir para plantear el caso que tratará de resolver vuestro oponente.

Veamos en paralelo la continuación del ejemplo anterior en el que Paz es la *mente maestra* en el caso Berenice.

1. Elegid **ASESINO** entre los 6 sospechosos.

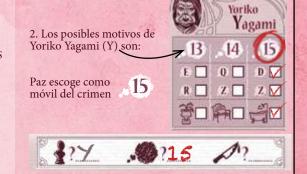
DEQRYZ

Escribid su inicial en el espacio asignado del *Área de Solución*.

1. Paz escoge a Yoriko Yagami (Y) como ASESINA.



2. Elegid el MÓVIL DEL CRIMEN entre los 3 posibles motivos del asesino escogido.



3. Elegid entre las habitaciones iniciales la **HABITACIÓN DE COARTADA** del asesino.









Esta es la habitación donde dirá que estaba en el momento del asesinato. En la habitación elegida, escribid la inicial del asesino en *la casilla de coartada del asesino* y tachad una de las casillas de coartada.

3. Paz escoge el salón de té como habitación de coartada de la asesina, Yoriko Yagami (Y).



4. Trazad el RECORRIDO del asesino desde su habitación de coartada hasta el dormitorio, el escenario del crimen, cumpliendo estas condiciones:

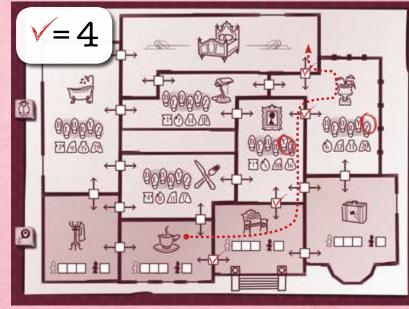
- DEBE usar EXACTAMENTE 4 conexiones.
- NO pude pasar 2 veces por la misma habitación.

Marcad con un verificado V las conexiones que el asesino emplee y redondead su huella en las habitaciones no iniciales que recorra.

A continuación, tomad cada uno el *mazo de cartas de conexiones* del caso que estáis planteando, *retirad las 4 correspondientes a las que atraviesa vuestro asesino* y dejadlas sin mostrarlas en la caja de juego, no se emplearán en la partida. Barajad el resto y colocadlas boca abajo junto al tablero de consultas, en el lado de vuestro rival.

4. Paz traza el recorrido de la asesina respetando las condiciones.





Teniendo en cuenta el recorrido que Paz trazó, deberá retirar estas cartas:



Después Paz baraja el resto de las cartas y las deja junto al tablero de consulta en el lado de su oponente







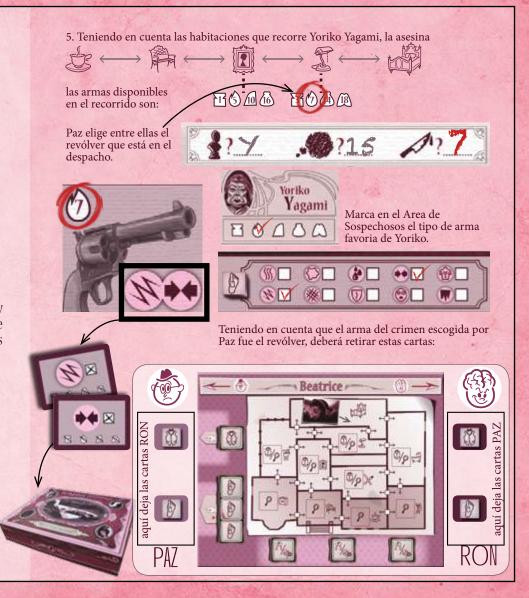
5. Elegid el ARMA DEL CRIMEN entre las presentes en las habitaciones de paso del recorrido trazado

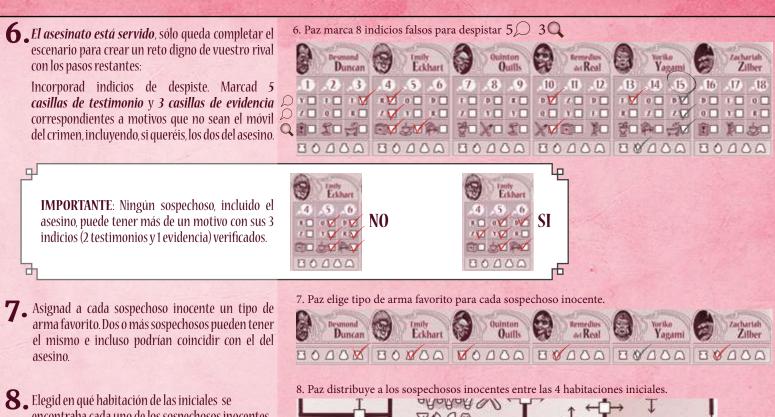
> Escribid el número identificador del arma del crimen en el espacio destinado para él en el Área de Solución

> En el perfil del asesino dentro del Área de *Sospechosos*, marcad con un verificado / el tipo del arma del crimen como su favorito.

Buscad en el Área de Armas el arma elegida y rodead su número identificador. En el Área de Forense, marcad con un verificado los dos signos que deja el arma del crimen.

A continuación, tomad cada uno el mazo de signos forenses del caso que estáis planteando, retirad las 2 correspondientes a los signos que deja vuestra arma del crimen y dejadlas sin mostrarlas en la caja de juego, no se emplearán en la partida. Barajad el resto y colocadlas boca abajo junto al tablero de consultas, en el lado 🐇 de vuestro rival





8 Elegid en qué habitación de las iniciales se encontraba cada uno de los sospechosos inocentes en el momento del asesinato y escribid su inicial en una casilla de coartada vacía.



IMPORTANTE: No está permitido situar más de 3 sospechosos en una misma habitación.



Listo, ya habéis completado el plantemiento de los asesinatos. Revisadlos bien porque a partir de este momento está terminantemente prohibido hacer modificaciones. En las pantallas de jugador encontraréis un guión-resumen de este proceso.

IMPORTANTE: Terminado el planteamiento, todas las casillas que no tengan un verificado 🗸 se consideran tachadas 🗶 Situad ambos vuestra hoja de seguimiento por la cara del caso Beatrice y estaréis listos para iniciar las rondas de juego.



SECUENCIA DE LA RONDA

Con ambos asesinatos planteados se inician las pesquisas. Estas se desarrollan en un número indeterminado de rondas hasta que uno o ambos *investigador*es resuelvan su caso. Cada ronda tiene las siguientes fases:

- Fase de investigación del caso Beatrice.
- Fase de investigación del caso Berenice.
- · Fase de resolución.

FASES DE INVESTIGACIÓN

Las fases de investigación de ambos casos tienen un desarrollo análogo. En cada fase de investigación actúa el *investigador* y la *mente maestra* le proporciona información. Al empezar cualquier fase de investigación es FUNDAMENTAL que el tablero de consultas y ambas hojas de seguimiento estén por la cara del caso investigado. Como *investigador* debes hacer las siguientes acciones:

- **1.** Lanzar los 3 dados de consulta y reservar, si quieres, los resultados que te interesen.
- **2.** (Opcional) Relanzar una única vez aquellos dados que no reservaste.
- **3.** (Opcional) Desechar un dado de consulta para modificar el resultado de otro.
- Formular consultas

 Con los resultados obtenidos, el investigador podrá formular hasta 3 consultas. Para ello ha de situar los dados en espacios del tablero de consultas que muestren los resultados obtenidos (mirad más adelante la sección Las consultas).
- Resolver consultas
 El investigador elige en qué orden se
 resuelven las consultas y anota la información que
 obtenga en su hoja de seguimiento. Cuando deba
 intervenir, la mente maestra está obligada
 a revelar información VERAZ sobre el caso que
 planteó.
- **6.** Dar la vuelta al tablero de consultas y a las hojas de seguimiento.

 Resueltas las consultas, se retiran los dados y se dan
 - Resueltas las consultas, se retiran los dados y se dan la vuelta tanto al tablero de consultas como a las hojas de seguimiento para dejarlas listas para la investigación del otro caso.

1. Paz ha obtenido estos resultados tras lanzar los dados de consulta y decide reservar un resultado:



3. Paz podría contar con 3 dados, pero decide desechar uno de ellos y cambiar el resultado de otro. De este modo sólo dispondrá de 2.





Paraformularunaconsulta, el *investigador* sitúa un dado en algún espacio del tablero de consultas que muestre el mismo icono que el resultado obtenido.

A continuación se explican las consultas que puede formular un *investigador* y cómo se resuelven.



Al formular esta consulta, el *investigador* además escoge 2 cartas de sospechoso que aún no hayan sido empleadas en ninguna otra consulta.

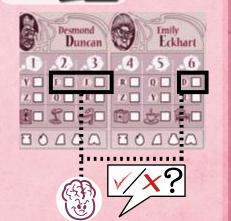
¿Para qué sirve?:

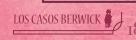
Para descubrir si los sospechosos escogidos dan testimonios de motivos el uno del otro y viceversa.

¿Cómo se resuelve?

La *mente maestra* informa si los sospechosos elegidos dan o no testimonios de motivos el uno del otro, es decir, si las casillas correspondientes tienen un verificado o no







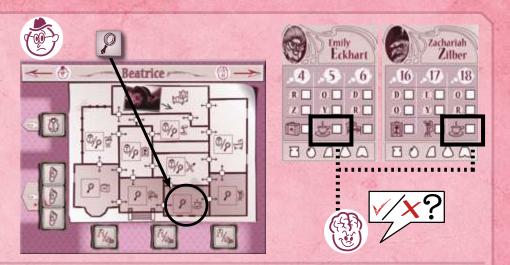
P EVIDENCIAS

¿Para qué sirve?:

Para hallar evidencias de móviles en las habitaciones de la mansión.

¿Cómo se resuelve?:

La *mente maestra* informa si las evidencias de la habitación donde colocó el dado el *investigador* se encuentran o no, es decir, si las casillas correspondientes tienen un verificado o no.



INTERROGATORIOS

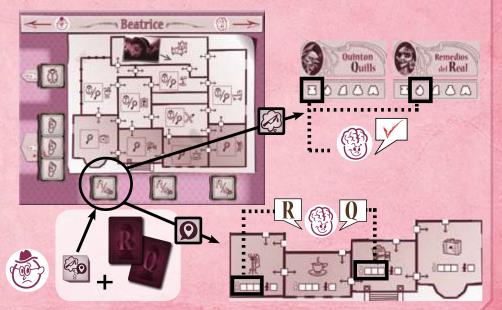
Al formular esta consulta, el *investigador* además escoge 2 cartas de sospechoso que aún no hayan sido empleadas en ninguna otra consulta.

¿Para qué sirve?:

Para descubrir el tipo de arma favorito o la habitación de coartada de los sospechosos escogidos.

¿Cómo se resuelve?:

Dependiendo de lo que elija el *investigador* la *mente maestra* revela el tipo de arma favorito o la habitación de coartada de los sospechosos escogidos.



SERVICIO SERVICIO

¿Para qué sirve?:

Para obtener información acerca de por dónde se pudieron mover los sospechosos dentro de la mansión.

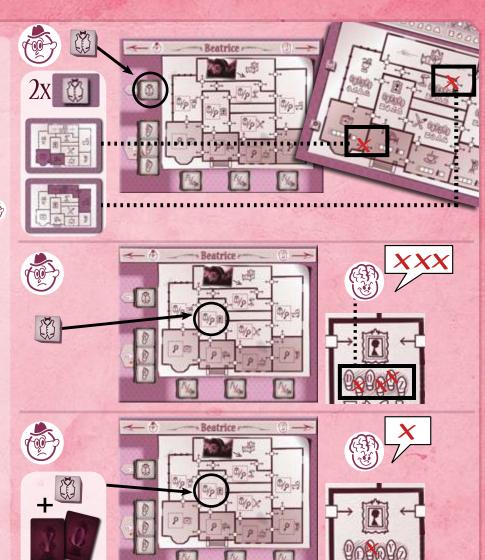
¿Cómo se resuelve?:

Dependiendo de en qué espacio el *investigador* coloque el dado:

- Si lo coloca en el espacio de conexiones, roba sin mostrar 2x del caso que está investigando y tacha las correspondientes conexiones.
- Si lo coloca sobre una habitación, la mente maestra revela 3 sospechosos que no pasaron por ella. La segunda vez que este resultado se use en una misma habitación, la mente maestra revela 2 sospechosos que no pasaron por allí. Este resultado NO se puede usar más de 2 veces en una misma habitación.

Regla opcional:

El *investigador* puede usar el resultado en una habitación con 2 cartas de sospechoso no empleadas en otras consultas, para que la *mente maestra* le revele cuál de ellos no pasó por esa habitación. No está permitido usar cartas de sospechosos cuyo paso ya se hubiese descartado.



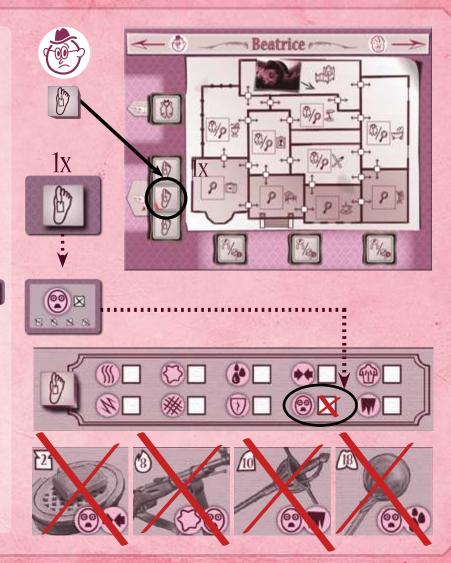


¿Para qué sirve?:

Para descubrir signos que no deja el arma del crimen.

¿Cómo se resuelve?:

El *investigador* roba sin mostrar a su rival 1x del caso que está investigando y descarta todas las armas que tengan asociado el signo de la carta que ha robado



FASE DE RESOLUCIÓN

En esta fase decidiréis si resolver el caso planteado por vuestro rival o seguir investigando. A lo largo de la partida, cada investigador sólo dispondrá de 3 intentos. Si un jugador consume los tres intentos de resolución sin acertar, pierde automáticamente la partida.

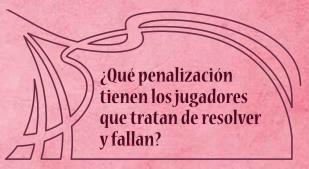
Tomad ambos vuestras cartas de resolución, elegid secretamente la que coincida con vuestra intención y reveladlas simultáneamente.

Si ambos decidís seguir investigando, iniciad una nueva ronda como se ha descrito

Si alguno decide resolver, deberá escribir su hipótesis en el **Área de Solución** de su hoja de seguimiento, esto es: INICIAL DEL ASESINO, Nº IDENTIFICATIVO DEL MÓVIL Y Nº IDENTIFICATIVO DEL ARMA. A continuación, la revelará a su oponente.

• SÓLO si las 3 suposiciones son correctas, la mente maestra dirá: "El caso ha sido resuelto". El jugador que planteó la solución gana y la partida finaliza. Si ambos jugadores resuelven correctamente en la misma fase de resolución, gana el que haya empleado menos intentos. En el caso de que hayan empleado los mismos, gana el que robó menos cartas de conexión y de signos forenses. Si robaron el mismo número de cartas, gana el que sea capaz de revelar el recorrido que hizo el asesino. Si todavía persiste el empate, ambos jugadores comparten la victoria.

• En otro caso, la *mente maestra* dirá: "¡Sigue investigando!", sin facilitar ninguna información adicional. Iniciad una nueva ronda como se ha descrito.



Si ambos jugadores fallan al tratar de resolver en la misma fase de resolución, se inicia una nueva ronda.

En cambio, cuando sólo un jugador trata de resolver y falla, como penalización, su oponente realiza una consulta adicional. Para ello, lanzará 3 dados de consulta y elegirá el resultado de uno para formular una consulta. Tras resolverla, sólo él puede tratar de resolver.

MINDOS INVITADOS? Los Gasos Berwick