



Comienza la investigación



INCÓMODOS INVITADOS

No los querrás en tu casa

CRÉDITOS

Version 32 (Noviembre de 2022)

**Un juego original de MEGACORPIN GAMES
concebido en España**

Diseño del juego

Rodrigo Gonzalo García

Ilustración y diseño gráfico

Samuel Gonzalo García

Laura Medina Solera

Desarrollo del juego y testeo

Javier Mayans Arrabal

App MATERIA WORKS

Diego Aguado Hernández

Alejandro García González

Kevin McLeod (incompetech)

Producido en China por STARRY GAME MANUFACTURING

Agradecimientos

Gracias a nuestros 758 mecenas que financiaron el juego en 2016 porque la investigación no podría haber comenzado sin ellos.



Índice

Introducción	p. 4
Descripción	p. 5
Componentes	p. 6
Objetivo del juego	p. 8
Preparación de la partida	p. 8
Orden y desarrollo de los turnos	p. 9
Variante para dos jugadores	p. 10
Modo solitario	p. 10
¿Qué hacer cuando se agota la pila de juego?	p. 10
Las cartas y cómo usar la hoja de seguimiento	p. 11
Consejos	p. 13
Partidas	p. 14
Soluciones	p. 16

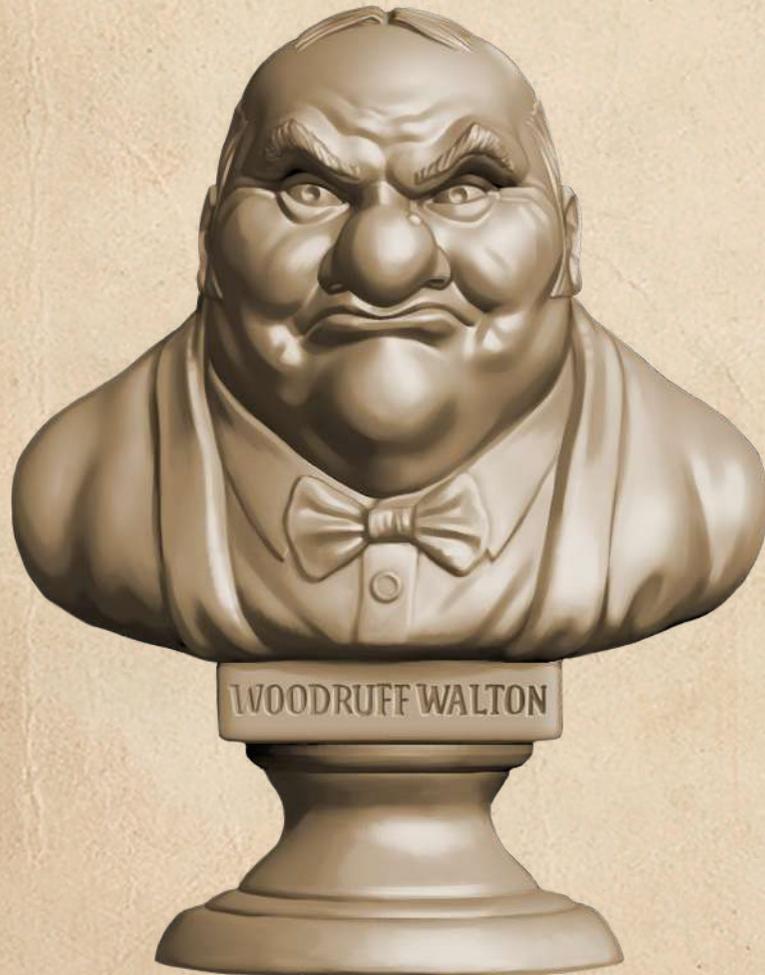


Introducción

Esta noche tú y algunos de tus colegas investigadores habéis recibido una llamada para acudir urgentemente a la Mansión Walton. Allí, el ama de llaves os comunica el motivo de la convocatoria: ¡el Sr. Walton ha aparecido muerto en su Despacho!

Woodruff Walton era el dueño de una de las fortunas más fabulosas de la nación. Seguramente tanto su magnífico olfato para cualquier tipo de negocio como la falta de escrúpulos para llevarlos a cabo tuviesen mucho que ver con ello. El dinero le dio poder y a muchos éste les convierte en seres egoltras, tiranos y mezquinos. En el caso del Sr. Walton no fue así, él ya era todas esas cosas mucho antes de alcanzar su estatus. Si a tan adorable semblanza le añadís un ácido sentido del humor y una patológica afición por las bromas crueles, podréis imaginaros que los enemigos del Sr. Walton no eran pocos.

Ésta es la carta que se encontró sobre su escritorio:



*Si usted está leyendo estas líneas, es porque esta noche yo...
¡¡¡He sido asesinado!!!*

Durante las dos últimas semanas alguien ha estado tratando de acabar con mi vida. Conozco a muchas personas con suficientes motivos como para plantearse, pero sólo a siete tan rematadamente estupidas como para hacerlo: mi mediocre ex compañero de universidad, Stanley Smithe; mi limitado sobrino, Mortimer W. Mollow; las infames hijas de mi difunto socio, Beatrice y Berenice Berwick; mi inepto guardaespaldas, Greg Gaffney; la que fuese mi sirvienta y hoy reputada médium, Claudette Gazelar y por supuesto, mi insoportable "amiga" Angelica Albinson.

Decidí reunirlos esta noche en mi mansión para averiguar quién estaba detrás de todo.

Desafortunadamente, creo que no es necesario que les diga que algo salió mal. Ya me lo advirtió mi padre, si les abres las puertas de tu casa pero ellos sólo están pensando en matarte, no hay duda de que son...

INCÓMODOS INVITADOS

Ahora, haga su trabajo y encuentre a mi asesino.

Woodruff Walton

Descripción

INCÓMODOS INVITADOS: El Caso Walton es un juego de cartas, misterio y deducción en el que cada partida recrea de forma totalmente distinta la noche en la que el Sr. Walton fue asesinado.

Existen **3.600 soluciones distintas** que se pueden presentar en millones de partidas. ¡Nunca jugaréis dos iguales! Además, su **SISTEMA MAZO INTELIGENTE** os hará sentir dentro de la investigación permitiéndoos emplear **DEDUCCIÓN REAL** para solucionar el caso.



¿Serás el primero en resolver el misterio?

¿QUIÉN mató al señor Walton?

¿POR QUÉ lo hizo?

¿CÓMO acabó con su vida?

¿Contó con la ayuda de algún CÓMPLICE?

Para dar con la solución, tendréis que interrogar a los sospechosos, preguntar al servicio, inspeccionar el Escenario del Crimen, buscar pistas por toda la Mansión Walton, consultar los informes policiales, ... todo ello mientras cambiáis u ocultáis información a vuestros rivales. ¡Preparaos para emplear todas vuestras habilidades deductivas!



SOSPECHOSOS



1(+)-8



12+



45-75 min

Componentes

La caja de **INCÓMODOS INVITADOS: El Caso Walton** contiene:

- 243 cartas de juego diferentes
- 1 cajón de descartes
- 1 carta de "Información Clasificada" para señalar la pila de descartes
- 1 cuaderno con hojas de seguimiento
- 1 troquel del infame Sr. Walton para indicar el jugador inicial en cada ronda
- 8 fichas de resolución
- 8 pantallas para evitar "incómodas miradas" **escribible**
- 12 fichas de oferta
- 4 fichas de consulta
- 6 cartas "Perfil de sospechoso"
- 1 Reglamento

(*) para el modo solitario se precisa la aplicación de **INCÓMODOS INVITADOS: El Caso Walton App** (no incluida con el juego). Disponible en iOS y Android



Imagen 1: Ejemplo cara de carta



Éstas son las **referencias de la carta**. Se trata de los sospechosos o habitaciones de la Mansión Walton con los que está relacionada.

Éste es el **valor de la carta**. Representa la cantidad de información que contiene y varía entre 1 y 3.

En este espacio se recoge la **información** que contiene la carta.

Aquí se explica **cómo anotar la información de la carta** en la hoja de seguimiento.

Imagen 2: Ejemplo dorso de carta



Éste es el **número de la carta**. Cada carta tiene uno diferente y sirve para identificarla entre todas las demás.

Identificador de mazo. Sirve para facilitar la recogida de las cartas tras la partida.

Imagen 3: Hoja de seguimiento

Esta es la *hoja de seguimiento* de **INCÓMODOS INVITADOS: El Caso Walton**. Sirve para recoger la información que iréis recibiendo durante la partida y acceder fácilmente a ella en cualquier momento.

INCÓMODOS INVITADOS

Los sospechosos y sus móviles

Angelica Albinston	Hermanas Borwick	Claudette Cazlar	Greg Gaifney	Mortimer W. Malloy	Stanley Smith
<input type="checkbox"/> Obsesivo envenenado	<input type="checkbox"/> Venganza familiar	<input type="checkbox"/> Farsa desastrosa	<input type="checkbox"/> Tradición robada	<input type="checkbox"/> Amigos descubiertos	<input type="checkbox"/> Apuesta macabra
<input type="checkbox"/> Principios extremos	<input type="checkbox"/> Ofensa intelectual	<input type="checkbox"/> Desempeño fatal	<input type="checkbox"/> Amores descubiertos	<input type="checkbox"/> Maltrato animal	<input type="checkbox"/> Arso universitario
<input type="checkbox"/> Encargo funesto	<input type="checkbox"/> Ambición ilimitada	<input type="checkbox"/> Negocio insospechado	<input type="checkbox"/> Maltrato animal	<input type="checkbox"/> Paternidad desatendida	<input type="checkbox"/> Miserias delatadas

La mansión Walton

Resolución

¿Quién?

¿Por qué?

¿Cómo?

¿Tuvo algún cómplice?

No

Sí ¿Quién?

¿Por qué?

Las posibles armas

Armas contundentes	Armas de fuego	Armas blancas	Venenos	Armas asfixiantes
Llave inglesa cochera	Escopeta caza pab. de caza	Cuchillo cocina cocina	Anticongelante en herba dormitorio	Correa de cuero cochera
Sarten cocina	P. Deringer pab. de caza	Abrecartas dormitorio	Matarratas cocina	Almohada dormitorio
Pala cobertizo	Revolver dormitorio	Machete pab. de caza	Planta venenosa dormitorio	Cordeón cortina biblioteca
Taco de billar sala de billar	Pistola sala	Sable recibidor		

Los sospechosos y sus móviles

Es el área destinada a recoger la información relativa a los invitados del Sr. Walton y sus posibles motivos para acabar con él.

Angelica Albinston

Obsequio envenenado

Principios extremos

Encargo funesto

Si un *móvil* ha sido *descartado* por la información de las cartas de juego, se tacha esta casilla.

Nombre del invitado.

Estas casillas se marcan cuando se encuentran *testimonios* (D) o *evidencias* (Q) relativos a un determinado móvil.

Éstos son los posibles *móviles* del invitado para asesinar al Sr. Walton. Junto a cada uno de ellos figura el icono que representa al tipo al que pertenece.

El área **La Mansión Walton** sirve para anotar la ubicación declarada por los sospechosos en el momento del asesinato y estudiar por qué habitaciones se pudieron desplazar.

Estos conectores representan los *posibles desplazamientos* de los invitados por las habitaciones.

Ésta es la *habitación* donde el Sr. Walton fue *asesinado*.

Éstas son las *armas* que se encuentran en la habitación.

Éstas son las *habitaciones* en que los *invitados* pueden decir que estaban en el momento del asesinato.

Esta casilla es para anotar el *número de personas* que se encontraban en la habitación en el momento del asesinato. El ama de llaves es quien os dará esta información.

Las posibles armas es una lista de las armas que el asesino pudo haber empleado para matar al Sr. Walton.

Armas contundentes	Armas de fuego	Armas blancas	Venenos	Armas asfixiantes
Llave inglesa cochera	Escopeta caza pab. de caza	Cuchillo cocina cocina	Anticongelante cocina	Correa de cuero cochera
Sarten cocina	P. Deringer pab. de caza	Abrecartas dormitorio	Matarratas cocina	Almohada dormitorio
Pala cobertizo	Revolver dormitorio	Machete pab. de caza	Planta venenosa dormitorio	Cordeón cortina biblioteca
Taco de billar sala de billar	Pistola sala	Sable recibidor		

Tipo de arma.

Nombre del arma.

Habitación donde se encuentra.

Casilla para tachar un *arma descartada*.

Signos que deja el arma en el escenario del crimen si ha sido empleada. En este caso "heridas defensivas" y restos de "polvo oscuro".

-----SIGNOS-----

Heridas defensivas	Signos de enfrentam.
Abundante sangre	Sustancia aceitosa
Maque por la espalda	Restos de polvo oscuro
Clavos o cardenales	Quemaduras
Restos de tierra	Olores fuertes

Leyenda de los signos que las armas dejan en el Escenario del Crimen.



Imagen 4: Imagen ficha de turno.



Imagen 5: Imagen ficha de consulta.



Imagen 6: Imagen fichas de oferta.



Imagen 7: Imagen carta de "Información Clasificada".

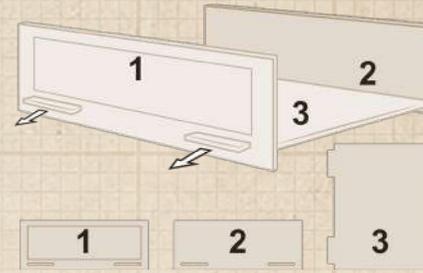


Imagen 8: Imagen fichas de resolución.



Imagen 9: Imagen cajón de descartes e instrucciones de montaje.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es ser el primer jugador en resolver el misterio del asesinato del Sr. Walton. La solución debe responder correctamente a las siguientes preguntas:

¿QUIÉN mató al señor Walton?

¿POR QUÉ lo hizo?

¿CÓMO acabó con su vida?

¿Contó con la ayuda de algún CÓMPLICE? En caso afirmativo ¿quién fue? y ¿por qué?

Preparación de la partida

- Repartid a cada jugador una *hoja de seguimiento* y una *pantalla*. Además, cada jugador ha de escoger una *ficha de resolución*. Colocad las *fichas de oferta* y de *consulta* en el centro de la mesa al alcance de todos.
- Escoged una partida de la sección PARTIDAS que encontraréis al final de este manual o en la aplicación para dispositivos móviles de **INCÓMODOS INVITADOS: El Caso Walton**.
- Tomad de entre las cartas de juego, y SIN MIRAR SUS CARAS, las 70 cuyos números se indican. Estas 70 cartas conforman el *mazo de juego* y son las únicas que necesitaréis en esta partida; el resto dejadlo aparte dentro de la caja porque no será empleado. La información contenida en el *mazo de juego* responde de manera única, y sin dejar lugar a dudas, a las preguntas que hay que contestar para resolver el misterio.
- Barajad el *mazo de juego* y repartid 6 cartas a cada jugador.
- Las cartas restantes se dejan en el centro de la mesa al alcance de todos en la pila de juego. A su lado colocad el cajón de descartes con la carta de "Información Clasificada" en él; los descartes irán debajo de ella, siempre con las caras HACIA ABAJO. Dejad espacio también para la pila de cartas reveladas que, de momento, estará vacía.
- El jugador inicial en la primera ronda será aquel que designe el anfitrión de la partida como su invitado más incómodo. Entregadle el troquel del infame Sr. Walton para que lo sitúe delante de él en la mesa.

Orden y desarrollo de los turnos

Los turnos de **INCÓMODOS INVITADOS: El Caso Walton** siguen el sentido contrario al de las agujas del reloj y en cada ronda comienzan por el que es jugador inicial en ese momento. En el turno de cada jugador hay tres fases:

- **Consulta**
- **Ofertas**
- **Intercambios**

Al acabar cada ronda (es decir, cuando todos los jugadores hayan jugado su turno), se desarrollan:

- la **Fase de Resolución** y, si la partida continúa,
- la **Fase de Descartes**

Consulta

El jugador activo ha de comunicar al resto 2 referencias distintas acerca de las que querría obtener información.

Las posibles referencias son:

- **los invitados del Sr. Walton:** *Angelica Albinson, Claudette Cazelar, las Hermanas Berwick, Stanley Smithe, Greg Gaffney y Mortimer W. Mollow.*
- **y las habitaciones de su mansión:** *la Sala de Billar, la Biblioteca, el Recibidor, el Salón, el Pabellón de Caza, la Cochera, el Dormitorio, la Cocina, el Cobertizo y el Despacho* (o, indistintamente, *Escenario del Crimen*).

Así, un jugador puede pedir información por **2 sospechosos**, por **2 habitaciones** o por **1 sospechoso y 1 habitación**.

El jugador activo puede emplear la contraportada de este reglamento y las fichas de consulta para indicar al resto de jugadores por qué referencias está preguntando.



Ofertas

Empezando por el jugador a la derecha del activo, en sentido antihorario y por orden, los jugadores no activos **ELIGEN** de entre las cartas de su mano cuáles quiere ofrecer para intercambiar. Puede ofrecer las

que quieran con la condición de que **contengan al menos una de las referencias pedidas**. NO está permitido ofrecer cartas que no contengan ninguna de las referencias pedidas. Cada jugador no activo deposita las cartas que quiera intercambiar boca abajo sobre la mesa, comunicando en voz alta la suma de sus valores e indicándola con una ficha de oferta. Las decisiones, una vez declaradas, son definitivas e inmodificables.

EJEMPLO: Es el turno de *Pendergast* y ha comunicado al resto de jugadores que quiere obtener información relacionada con las **Hermanas Berwick** o con el **Salón**.

Mrs. Marple consulta su mano:

Las informes policiales descartan que entre los móviles del asesinato esté **'TRADICIÓN ROBADA'** de **GREG GAFFNEY**.

Mrs. Marple, si quiere, podría ofrecer a *Pendergast* cualquier combinación formada con las cartas A, C, D y E. Supongamos que *Mrs. Marple* decide ofrecer las cartas A, C y E y retener en su mano la carta D. Por lo tanto, sitúa las cartas escogidas sobre la mesa y comunica que la suma de sus valores es 4, colocando una ficha de oferta de valor 4 sobre ellas



Intercambios

Cuando todos los jugadores no activos hayan hecho sus ofertas, el jugador activo elige con quiénes quiere intercambiar cartas. Puede **INTERCAMBIAR CON VARIOS**, tantos como quiera. Para ello, ha de entregar a cada jugador escogido, cartas de su mano (sin importar sus referencias) que sumen un valor **IGUAL** o **MAYOR** al de las cartas que le ofreció. Los intercambios se hacen siempre por el **TOTAL** de los puntos ofertados y **NO está permitido** negociar por parte de ellos. Los intercambios se hacen todos a la vez y los jugadores se quedan en su mano las cartas recibidas. Completados los intercambios, el turno pasa al siguiente jugador.

Únicamente en el caso de que **NINGÚN** jugador le ofreciera cartas para intercambiar, el jugador activo puede **ROBAR 3 CARTAS** de la pila de juego (si ésta no tuviese suficientes, consulta la sección **¿QUÉ HACER CUANDO SE AGOTA LA PILA DE JUEGO?**) y el turno pasa al siguiente jugador.

EJEMPLO: *Pendergast* ha decidido intercambiar cartas con *Mrs. Marple*.

Aquí tenemos la mano de *Pendergast*:

El ama de llaves asegura que en la **BIBLIOTECA** se encontraban **3 personas** en el momento del asesinato.

Para hacer el intercambio, *Pendergast* debe entregar a *Mrs. Marple* cualquier combinación de cartas (sin importar sus referencias) cuyos valores sumen 4 o más. A la vista de su mano, y entre otras opciones, podría dar las cartas G y K; I y J; G, H e I;... incluso, si se sintiese generoso o si le pudiera interesar, J y K.

Sólo cuando se completa una ronda (es decir, cuando todos hayan formulado su consulta), los jugadores tienen la oportunidad de resolver el misterio en la **Fase de resolución**.

Fase de Resolución

Los jugadores toman sus fichas de resolución. Secretamente, cada uno la sitúa sobre la mesa de juego con la cara que indique su decisión hacia arriba, la cara oscura si quiere seguir investigando o la cara clara si quiere resolver el misterio, y la oculta con la mano.



Cuando los jugadores estén listos, todos revelan sus fichas de resolución simultáneamente. Los jugadores que optaron por resolver el misterio, deben escribir claramente en su hoja de seguimiento quién asesinó al Sr. Walton, el móvil por el que se cometió el crimen y con qué arma lo hizo. En caso de que crean que el asesino actuó con un cómplice, además deberán escribir quién fue éste y qué móvil tenía para colaborar en el asesinato. Tened en cuenta que en las partidas de los niveles "Iniciación", "Muy fáciles" y "Fáciles" NUNCA hay CÓMPLICE.

Resolución

¿Quién? HERMANAS BERWICK.

¿Por qué? AMBICIÓN ILIMITADA

¿Cómo? MATARRATAS

¿Tuvo algún cómplice?

No

Sí ¿Quién?

¿Por qué?.....

Tras esto, uno por uno, los jugadores que plantearon una solución consultan en la sección **SOLUCIONES** de este reglamento si su suposición era correcta. Estos jugadores **NO DEBEN REVELAR NI SU SUPOSICIÓN, NI LA SOLUCIÓN DEL MISTERIO**. Aquellos que acierten TODOS los detalles del misterio (asesino, arma, móvil y, si lo hubiera cómplice y móvil del cómplice) ganan la partida y entonces ésta finaliza. Si ninguno acertó, los jugadores que plantearon una solución equivocada son eliminados y revelan sus cartas de la mano al resto (dejándolas

después BOCAARRIBA en la pila de cartas reveladas). Entonces se abre una nueva **Fase de Resolución**. Cuando ninguno de los jugadores quiere plantear una solución, la partida continúa. Si sólo queda un jugador en la partida, ésta finaliza.

Si estáis usando la aplicación de **INCÓMODOS INVITADOS: El Caso Walton** para dispositivos móviles, los jugadores que quieran resolver el misterio pueden consultar en ella si su suposición es correcta. Aquellos que acierten habrán ganado la partida. Los que no, no quedan eliminados de la misma (dado que no han visto la solución), sin embargo, como penalización a su fallo, NO podrán participar en la próxima **Fase de resolución**.

En caso de que la partida continúe, se lleva a cabo una **Fase de descartes**.

Fase de Descartes

Los jugadores que permanezcan en juego deben desprenderse de las cartas que sea preciso **PARA QUEDARSE SÓLO CON 3** en la mano. Las cartas desechadas se dejan dentro del cajón de descartes bajo la carta de "Información Clasificada" y con las caras HACIA ABAJO.



Ahora el troquel del infame Sr. Walton pasa al jugador a la derecha del que la tenía. El nuevo jugador inicial es el responsable de repartir a cada jugador que continúe en la partida, una por una, tantas cartas de la pila de juego como sean necesarias para que complete una mano de 6 (de nuevo, si no hay cartas suficientes, consulta la sección **¿QUÉ HACER CUANDO SE AGOTA LA PILA DE JUEGO?**). Hecho esto, da comienzo una nueva ronda tal y como se ha descrito.



Variante para dos jugadores

Las reglas de **INCÓMODOS INVITADOS: El Caso Walton** para jugar partidas de 2 jugadores son las mismas que las de partidas con 3 o más jugadores pero con los siguientes cambios:

- en la **Consulta**, el jugador activo ha de comunicar a su oponente **4 referencias distintas** acerca de las que querría obtener información. Las posibles referencias son las mismas:
- **los invitados del Sr. Walton:** Angelica Albinson, Claudette Cazelar, las Hermanas Berwick, Stanley Smith, Greg Gaffney y Mortimer W. Mollow.
- **y las habitaciones de su mansión:** la Sala de Billar, la Biblioteca, el Recibidor, el Salón, el Pabellón de Caza, la Cochera, el Dormitorio, la Cocina, el Cobertizo y el Despacho (o, indistintamente, Escenario del Crimen). Así, un jugador puede pedir información por **4 sospechosos, por 3 sospechosos y 1 habitación, por 2 sospechosos y 2 habitaciones, por 1 sospechoso y 3 habitaciones o por 4 habitaciones**.
- Las cartas que los jugadores reciben en los Intercambios, son apuntadas en sus respectivas hojas de seguimiento e inmediatamente después SE DEPOSITAN en la pila de cartas reveladas con las caras HACIA ARRIBA.
- Únicamente en el caso de que NO recibiera oferta de cartas para intercambiar, el jugador activo puede **ROBAR 2 CARTAS** de la pila de juego (si ésta no tuviese suficientes, consulta la sección **¿QUÉ HACER CUANDO SE AGOTA LA PILA DE JUEGO?**). Una vez apuntadas en su hoja de seguimiento, las ha de DEPOSITAR dentro del cajón de descartes bajo la carta de "Información Clasificada" y con las caras HACIA ABAJO. Tras esto, el turno pasa al otro jugador.
- El resto de reglas son exactamente las mismas.



Modo solitario

Para jugar a **INCÓMODOS INVITADOS: El Caso Walton** en modo solitario necesitarás descargarte la aplicación del juego disponible en Play Store y App Store. Una vez descargada, selecciona la opción "Modo Solitario" y la propia aplicación te explicará cómo jugar.

¿Qué hacer cuando se agota la pila de juego?

Cuando se agote la *pila de juego*, tomad las cartas en el *cajón de descartes* bajo la carta de "Información Clasificada" y barajadlas bien. Las **3 primeras cartas** tras la mezcla, se revelan sobre la mesa y se dejan con las caras **HACIA ARRIBA** en la *pila de cartas reveladas*. De este modo, todos los jugadores que permanecen en la partida reciben información adicional. El resto pasa a ser la *pila de juego* y se coloca en su lugar correspondiente para que se pueda seguir robando de ella.

Las cartas y cómo usar la hoja de seguimiento

Veamos qué cartas encontraréis en **INCÓMODOS INVITADOS: El Caso Walton** y cómo anotar la información que os dan en vuestra *hoja de seguimiento*.

Cartas de coartada

Estas cartas dan información sobre las coartadas de los sospechosos.

1

Ref. *Hermanas Berwick*
Sala de Billar

Sala de billar BB

Las HERMANAS BERWICK dicen que se encontraban en la SALA DE BILLAR en el momento del asesinato.

La **habitación** en la que el **ASESINO** declaraba estar en el momento del asesinato es desde donde salió para ir a tomar el arma del crimen y después dirigirse a matar al Sr. Walton.



Los sospechosos sólo pueden declarar que se encontraban en una de estas 4 habitaciones en el momento del asesinato: **Sala de Billar, Recibidor, Salón, o Biblioteca.**

1

Ref. *Claudette Cazlar*
Greg Gaffney

CLAUDETTE CAZLAR dice que se encontraba con GREG GAFFNEY en el momento del asesinato.

El asesino tratará de **elaborar sus coartadas** de modo que parezcan verosímiles. Por ejemplo, si asegura que se encontraba en la Biblioteca en el momento del asesinato, declarará que estaba acompañado por los sospechosos que verdaderamente se encontraban en la Biblioteca, o bien que estaba solo.



Si un sospechoso asegura estar con otro en el momento del asesinato y viceversa, o bien ninguno es el **ASESINO** o bien son el **ASESINO** y su **CÓMPICE**.

2

Ref. *Recibidor*

Recibidor

El ama de llaves asegura que en el **RECIPIENTE** se encontraban **2 personas** en el momento del asesinato.

Las **HERMANAS BERWICK** actúan y se mueven como un solo invitado, sin embargo, **cuentan como 2**.

Cartas de motivo

Estas cartas desechan o dan indicios de los móviles por los que el Sr. Walton pudo haber sido asesinado.

3

Ref. *Claudette Cazlar*
Greg Gaffney
Mortimer W. Mollow

Los informes policiales revelan que entre los móviles del asesinato **NO** hay ningún **AJUSTE DE CUENTAS**.



Si la policía descarta un móvil, **NO** quiere decir que aquellos que lo revelasen estuviesen mintiendo: el móvil existía, pero simplemente no era el del crimen.

1

Ref. *Angélica Albinson*

Los informes policiales descartan que entre los móviles del asesinato esté **"OBSEQUIO ENVENENADO"** de ANGÉLICA ALBINSON.

Éstos son los 3 posibles móviles del personaje. Si eliminas los 3 de un sospechoso, entonces es **INOCENTE**.



2

Ref. *Mortimer W. Mollow*
Dormitorio

Evidencia del móvil **"PATERNIDAD DESATENDIDA"** de MORTIMER W. MOLLOW.

1

Ref. *Angélica Albinson*
Greg Gaffney

ANGÉLICA ALBINSON declara que GREG GAFFNEY pudo haber participado en el asesinato incitado por el móvil **"TRADICIÓN ROBADA"**.



SIEMPRE hay **2 testimonios** (D) y **1 evidencia** (Q) del móvil del crimen. Pero, ¡CUIDADO! puedes encontrar móviles con 2 testimonios y 1 evidencia que **NO** sean el móvil del crimen.

Cartas de oportunidad

Estas cartas dan información sobre qué sospechosos tuvieron la posibilidad de cometer el crimen.

1

Ref. Sala de Billar
Pabellón de Caza

Pabellón de caza
Sala de Billar

El servicio asegura que ningún invitado se desplazó desde la SALA DE BILLAR hacia el PABELLÓN DE CAZA, ni viceversa.



Si un sospechoso no pudo acceder al Despacho (el Escenario del Crimen) mediante ningún recorrido, entonces **NO** es el asesino.

2

Ref. Claudette Cazelar
Greg Gaffney
Cochera

Cochera

El servicio asegura que CLAUDETTE CAZELAR y GREG GAFFNEY **NO** pasaron por la COCHERA.

El **ASESINO SIEMPRE** tuvo acceso a la habitación donde se encontraba el arma del crimen.

El **ASESINO** pudo atravesar habitaciones ocupadas en su camino hacia el Despacho e incluso coger el arma del crimen en ellas.

1

Ref. Hermanas Berwick
Stanley Smithe
Cocina

Cocina

Las HERMANAS BERWICK o STANLEY SMITHE pudieron pasar por la COCINA.

Estas cartas pueden relacionar al asesino con las habitaciones de la Mansión Walton.

Si el **ASESINO** es uno de los invitados referidos en esta carta, entonces es seguro que el culpable pasó por esa habitación en su recorrido hacia el Despacho.

Si la habitación referida es donde se hallaba el arma del crimen, entonces uno de los invitados referidos es el **ASESINO**.

En cualquier otro caso, la carta no aporta ninguna información útil.



Cartas de método

Estas cartas dan información sobre con qué arma se cometió el asesinato

3

Ref. Despacho

Tras examinar el cadáver, el forense **NO** encontró **CIANOSIS O CARDENALES**.



Cada arma presenta 2 signos pero basta con que **SÓLO 1** de ellos **NO** se observe para descartarla como arma del crimen.

3

Ref. Despacho

Tras examinar el cadáver, el forense determina que **NO** se empleó un **ARMA ASFIXIANTE** para asesinar al Sr. Walton.



Las cartas que desechan más armas tienen como referencia el **Despacho** que es el **Escenario del Crimen**.

Cartas de conspiración

Estas cartas dan información sobre qué sospechosos pudieron ser cómplices del asesino.

1

Ref. Hermanas Berwick

El servicio sorprendió a las HERMANAS BERWICK conspirando junto con otro invitado contra el Sr. Walton.



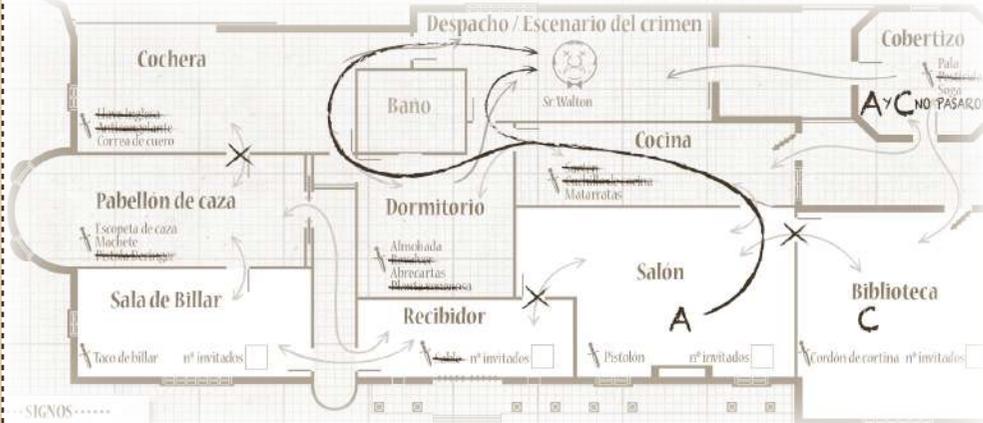
Si en la partida hay **COMPLICE**, el servicio **SIEMPRE** le sorprende conspirando. Pero **¡CUIDADO!**, puedes encontrar invitados conspirando que **NO** sean el **COMPLICE**.

El **COMPLICE** sólo ayuda al asesino dándole **coartada**. Ambos declararán estar en la misma habitación en el momento del asesinato. El **COMPLICE** **NO** miente acerca de la habitación en que él se encontraba en el momento del asesinato. El **COMPLICE** **NO** revela móviles del **ASESINO** ni viceversa.

En las partidas de dificultad "Iniciación", "Muy Fácil" o "Fácil" **NUNCA** hay **COMPLICE**. En el resto, puede o no haberlo.

EJEMPLO

A medida que ha ido progresando en su investigación, el Sr. Wang ha recabado estos datos:



Vemos que Claudette Cazelar le ha declarado que, en el momento del asesinato, se encontraba en la Biblioteca. Sabemos que, en caso de ser ella la culpable, tuvo que salir de esa habitación con destino al Despacho. Sin embargo, la información del abnegado servicio del Sr. Walton descarta que pudiese acceder al Escenario del Crimen partiendo desde allí: no hay duda de que Madame Cazelar es inocente.

Por otro lado, el Sr. Wang ha escuchado que Angelica Albinson aseguraba estar en el Saln cuando ocurri el crimen. Conociendo este hecho, los nicos caminos que pudo seguir esta sospechosa hasta el Despacho son los que el sagaz investigador ha dibujado. De momento no puede descartar que la Sra. Albinson sea

la asesina, aunque ya ha descubierto las armas que ella pudo haber utilizado para acabar con el anfitri n (las disponibles a lo largo de sus recorridos factibles: el pistol n, el matarratas, el abrecartas, la almohada o la correa de cuero). Si todas las armas del Saln, la Cocina, el Dormitorio y la Cochera hubiesen sido descartadas, se pod r a concluir que la Sra. Albinson no mat n al Sr. Walton.

Para su siguiente ronda de consulta, el Sr. Wang ha decidido preguntar por la Sala de Billar y el Recibidor, dado que si alg n invitado de los restantes dice que estaba all en el momento del asesinato, podr deducir inmediatamente que es inocente.



Consejos

INCÓMODOS INVITADOS: El Caso Walton es un juego de lógica y asociaci n. Si usáis vuestra capacidad deductiva, la informaci n que podéis obtener de las cartas en conjunto es mucho mayor que la que os proporcionan individualmente.

• La **policía**, el **forense**, así como el **ama de llaves** y resto del **personal de servicio** de la Mansi n Walton **NO MIENTEN**.

• Prestad atenci n a los **invitados inocentes** (aunque sigan siendo incómodos) porque ellos **NO MIENTEN** acerca de con qui n estaban en el momento del asesinato.

• Sed ordenados y precisos cuando trasladéis la informaci n que recibáis de las **cartas** a vuestras **hojas de seguimiento**. Un dato mal apuntado puede mandar al traste todas las pesquisas.

• Para tener mayores posibilidades de intercambiar informaci n con vuestros adversarios, tratad de que las **cartas** de vuestra mano siempre tengan referencias y puntuaciones variadas.

• No tengáis miedo a intercambiar informaci n al comienzo de las partidas. A medida que éstas avancen y comencéis a tener sospechas fundadas, ocultad selectivamente la informaci n que creáis que es crítica a vuestros adversarios. En cualquier caso, no dejéis de cambiar **cartas** con ellos u os será imposible resolver el misterio antes que los demás

• No devolváis siempre a vuestros adversarios la misma informaci n que ellos os entregaron o perderán el inter s por hacer intercambios con vosotros. Mantened el equilibrio entre esta postura y la opuesta.

• Si estáis perdidos acerca de con qué arma se cometió el crimen, preguntad por el **Despacho**, que es el **Escenario del Crimen**, en vuestro turno y estudiad con detenimiento los posibles movimientos de los invitados por la Mansi n Walton

• Si se os agotan las **hojas de seguimiento**, pasaos por www.incomodosinvitados.com.

Partidas

INCÓMODOS INVITADOS: El Caso Walton ofrece 39 partidas clasificadas en 7 niveles de dificultad que van desde "Iniciación" a "Crimen Perfecto". Si es la primera vez que jugáis, comenzad por alguna de dificultad "Iniciación". Tras varias partidas de cada nivel podéis intentar ir a por el siguiente.

Cuando acabéis con las partidas de este reglamento, tenéis muchas esperándoos en la aplicación de **INCÓMODOS INVITADOS: El Caso Walton**, disponible en Google Play y en App Store.

011736-J DIFICULTAD INICIACIÓN

009 014 015 025 035 036 039
040 043 046 049 054 060 066
070 073 076 078 079 083 086
087 091 092 093 094 097 098
100 107 108 109 110 116 118
131 135 142 148 151 152 153
154 155 156 160 162 163 168
172 175 177 178 180 182 187
190 193 196 197 206 213 214
222 228 229 233 235 239 241

036365-P DIFICULTAD MUY FÁCIL

003 006 009 014 023 024 029
031 034 036 054 058 060 063
067 069 072 073 076 077 081
084 090 091 098 100 102 108
109 110 113 118 122 123 126
132 135 137 141 142 143 148
162 163 168 169 173 178 182
184 186 187 190 191 197 199
204 207 216 218 219 220 222
227 228 233 235 236 237 241

098282-V DIFICULTAD FÁCIL

007 010 011 012 013 016 018
022 024 033 034 035 047 048
050 052 061 065 081 083 084
088 092 098 102 107 113 116
117 118 119 120 124 127 132
134 135 136 141 142 143 144
147 148 156 158 162 163 166
177 178 187 190 191 193 194
197 204 207 216 222 227 229
231 232 233 235 237 239 241

101839-S DIFICULTAD MUY FÁCIL

001 003 009 013 015 017 018
024 025 028 029 031 033 034
038 043 050 051 054 061 063
072 076 081 083 088 091 094
098 099 101 106 115 116 117
118 119 123 132 135 138 142
147 148 153 155 156 159 163
170 172 175 178 188 190 191
192 198 199 204 211 218 222
227 233 235 236 239 240 241

054288-K DIFICULTAD INICIACIÓN

013 015 024 031 033 035 041
043 044 053 055 059 070 072
074 075 078 081 083 086 087
088 090 091 093 098 103 106
108 118 121 132 134 135 138
142 147 150 153 156 160 162
163 166 173 176 177 183 190
195 197 202 204 208 211 215
218 221 222 228 233 235 236
237 238 239 240 241 242 243

076683-Z DIFICULTAD MUY FÁCIL

003 008 009 014 015 018 024
027 033 038 043 045 047 059
063 065 072 074 076 081 083
091 093 096 098 099 101 102
110 115 116 117 125 132 133
134 135 138 142 147 148 163
165 168 173 177 178 179 187
188 189 190 192 193 197 205
207 208 210 219 220 222 227
232 233 235 236 239 241 243

178900-Q DIFICULTAD MUY FÁCIL

001 004 023 024 025 028 033
035 038 044 048 051 054 058
065 071 072 073 076 083 091
097 098 100 103 109 110 112
118 120 122 124 134 137 138
139 142 143 144 148 153 156
162 166 171 173 175 176 178
187 189 190 194 196 197 199
201 210 212 214 218 222 225
228 229 233 236 237 239 241

189268-X DIFICULTAD MUY FÁCIL

010 017 024 030 031 033 035
036 044 051 054 056 061 067
081 083 085 087 090 091 092
097 103 108 116 118 122 123
125 127 129 130 132 133 134
136 138 142 145 146 147 148
149 153 162 163 165 176 177
178 180 187 189 190 193 197
204 205 210 211 214 216 217
220 222 224 228 233 239 240

085266-T DIFICULTAD INICIACIÓN

005 007 014 024 028 029 033
034 035 038 045 047 048 051
054 056 058 059 072 073 076
077 078 080 083 091 098 100
101 109 115 118 119 123 124
133 134 137 142 144 148 152
157 162 163 170 177 183 187
188 191 192 196 197 202 204
205 208 210 213 215 220 222
227 228 229 230 233 236 241

086126-F DIFICULTAD MUY FÁCIL

004 006 015 024 028 032 033
035 039 043 045 048 052 054
057 058 063 072 076 077 081
088 089 090 091 098 099 103
117 118 123 125 132 135 136
146 147 148 150 154 155 160
162 166 174 176 177 178 182
187 188 191 192 197 204 206
209 218 219 222 223 226 228
232 233 236 238 239 241 242

006818-Q DIFICULTAD MEDIA

001 009 024 028 032 033 035
037 038 047 048 053 054 065
069 071 072 074 077 081 083
086 096 098 099 102 103 108
116 118 125 130 131 132 135
136 137 141 142 147 148 149
153 155 156 159 162 167 180
187 190 195 196 197 198 204
206 214 222 223 225 227 228
232 233 234 238 239 241 242

031900-G DIFICULTAD MEDIA

009 019 041 045 048 049 052
054 058 059 064 069 070 071
076 077 078 081 083 085 087
091 093 098 107 110 112 116
118 122 128 130 131 132 135
140 141 142 144 147 148 152
155 158 162 163 166 168 172
177 178 187 190 193 197 198
200 202 203 204 206 208 214
217 222 224 226 228 239 240

056729-S DIFICULTAD FÁCIL

001 002 003 005 008 018 022
 024 027 035 038 045 047 052
 054 057 069 072 074 075 076
 083 086 090 091 092 096 100
 101 107 109 110 118 121 122
 124 132 135 136 139 141 142
 143 144 147 148 153 155 159
 162 163 165 177 180 183 187
 190 193 197 198 204 212 216
 218 220 228 238 241 242 243

067683-D DIFICULTAD MEDIA

002 003 011 024 032 033 038
 040 044 045 052 054 058 059
 061 063 066 067 072 077 081
 088 091 092 100 106 108 109
 116 118 120 129 132 133 134
 135 137 142 144 147 151 155
 156 163 168 173 176 177 178
 190 191 192 193 194 195 196
 197 204 208 209 210 215 223
 225 228 231 233 235 239 241

119415-M DIFICULTAD FÁCIL

002 011 015 017 018 019 022
 024 031 033 034 035 040 048
 051 055 058 059 061 070 072
 081 083 090 092 093 098 099
 103 106 107 108 110 118 125
 129 132 134 135 140 142 147
 160 163 166 172 173 174 177
 182 183 186 187 190 192 196
 197 200 204 207 208 218 221
 222 228 233 238 239 241 243

137502-F DIFICULTAD FÁCIL

001 002 003 006 008 014 015
 016 019 024 027 028 033 037
 040 044 047 048 054 057 060
 065 072 083 085 086 088 097
 098 099 100 105 106 108 114
 118 123 125 129 132 135 137
 138 142 148 151 155 160 167
 176 187 190 191 195 196 197
 203 204 207 211 221 222 228
 229 233 234 236 239 240 241

058475-R DIFICULTAD FÁCIL

002 003 004 011 014 015 023
 024 025 033 046 052 053 054
 056 057 063 064 065 070 072
 074 076 081 083 085 086 091
 097 098 100 103 107 110 118
 123 124 125 132 135 137 142
 143 148 149 158 160 162 169
 172 173 175 177 178 187 188
 189 192 199 201 204 206 213
 218 219 222 223 224 228 239

116363-M DIFICULTAD FÁCIL

004 013 031 033 035 043 048
 049 053 054 055 056 060 061
 065 072 075 081 086 090 091
 093 094 097 098 099 109 110
 115 118 119 120 126 131 135
 136 143 147 148 153 155 156
 162 163 172 173 177 178 182
 187 189 190 194 196 197 201
 204 206 210 213 214 221 222
 225 227 233 235 236 239 241

121615-T DIFICULTAD FÁCIL

005 014 019 023 024 028 033
 036 041 043 044 045 048 052
 054 059 064 072 076 077 080
 081 084 091 098 101 102 103
 104 107 113 118 120 122 123
 135 140 142 143 147 148 155
 157 160 162 166 168 169 176
 177 178 181 183 188 192 194
 197 199 200 204 208 215 217
 218 222 228 231 236 239 241

126134-Y DIFICULTAD FÁCIL

001 002 006 007 009 016 017
 024 031 032 033 035 037 038
 051 053 054 056 057 060 075
 077 081 083 089 090 091 103
 105 108 109 112 115 118 122
 123 129 130 132 134 136 141
 142 147 148 149 162 163 166
 167 170 173 174 177 178 182
 187 190 191 193 196 197 204
 210 216 228 233 234 236 241

208614-X DIFICULTAD MEDIA

004 008 011 013 014 016 017
 019 024 025 027 028 033 035
 038 043 044 049 053 054 056
 062 064 065 071 072 073 081
 083 091 092 098 099 110 121
 130 135 137 140 147 148 158
 159 160 162 163 164 172 175
 177 178 184 185 186 187 191
 193 198 200 201 204 206 209
 222 223 228 232 235 239 243

042635-Q DIFICULTAD MEDIA

009 010 013 014 024 028 029
 030 031 033 035 043 045 054
 056 065 072 073 075 076 081
 083 084 086 088 092 098 100
 103 107 113 120 122 126 127
 131 133 135 136 137 142 147
 148 149 153 156 162 163 165
 167 170 172 177 178 180 183
 187 192 193 204 205 206 210
 222 227 228 234 235 239 241

070280-Q DIFICULTAD DIFÍCIL

006 007 009 017 024 025 028
 033 035 036 043 046 054 055
 060 065 066 072 073 076 079
 081 083 091 097 098 099 103
 104 105 106 109 118 124 131
 132 134 137 140 142 146 147
 148 151 155 156 160 162 173
 175 178 180 181 187 190 191
 197 206 214 218 221 226 227
 228 229 233 239 241 242 243

078418-V DIFICULTAD DIFÍCIL

001 003 013 016 017 024 032
 033 038 040 048 050 054 064
 068 070 071 072 077 078 081
 083 086 091 093 098 100 107
 118 121 122 123 124 125 129
 132 135 136 142 148 149 152
 153 155 156 159 162 163 164
 168 178 180 187 188 190 191
 192 198 201 202 204 209 211
 218 222 229 235 240 241 242

213697-R DIFICULTAD MEDIA

003 010 013 014 018 019 020
 024 031 032 033 034 036 040
 043 048 049 054 056 062 071
 083 084 085 087 089 091 093
 100 108 111 113 116 122 126
 127 128 129 132 135 136 144
 147 148 160 163 174 176 177
 178 188 190 196 197 204 209
 211 214 215 216 223 224 225
 228 230 233 238 239 240 241

044892-X DIFICULTAD DIFÍCIL

003 005 009 021 022 024 025
 033 035 036 041 054 059 065
 066 072 074 076 078 080 083
 084 086 091 094 096 098 102
 103 104 110 117 118 123 124
 135 137 138 142 148 150 157
 161 166 172 175 177 178 179
 183 187 188 196 208 210 213
 218 219 220 221 222 228 229
 233 236 237 239 241 242 243

076806-F DIFICULTAD MUY DIFÍCIL

003 009 013 017 023 029 031
 033 035 039 041 044 045 049
 054 059 065 072 075 076 077
 088 091 092 093 098 099 100
 104 113 114 118 125 126 132
 133 135 137 139 142 148 150
 151 154 155 156 158 159 160
 163 169 172 177 178 180 181
 183 187 190 197 199 203 204
 212 213 219 225 237 239 242

145162-R DIFICULTAD DIFÍCIL

002 007 008 011 021 022 024
 027 030 033 035 037 038 044
 045 047 054 056 061 062 069
 072 076 082 086 089 091 108
 109 117 118 124 131 132 135
 136 137 141 142 145 147 155
 161 162 163 165 167 168 172
 173 174 177 178 183 187 190
 192 193 197 204 206 213 228
 230 233 234 235 238 241 243

10672-Z DIFICULTAD DIFÍCIL

001 003 011 014 024 030 046
 047 049 052 054 055 068 072
 073 075 076 080 083 089 090
 091 100 101 107 109 111 114
 118 121 125 130 132 135 138
 139 142 143 144 145 146 148
 153 155 157 159 162 163 165
 171 174 176 177 184 186 187
 190 193 197 198 208 210 212
 213 214 218 220 221 228 239

112924-I DIFICULTAD DIFÍCIL

010 011 012 013 015 019 020
 023 024 027 033 041 047 050
 053 061 067 070 071 072 081
 083 090 091 093 097 098 100
 103 104 106 110 115 118 121
 123 127 130 138 141 144 146
 147 157 163 166 169 171 176
 177 178 181 187 190 192 195
 196 197 204 206 212 214 222
 226 227 228 233 239 240 241

136090-S DIFICULTAD MEDIA

002 003 011 012 015 024 025
 027 030 031 033 035 036 037
 047 054 057 058 061 063 065
 072 074 076 083 084 087 088
 091 098 100 103 108 110 113
 118 121 123 124 132 135 137
 143 146 148 153 155 158 165
 173 175 176 179 186 187 190
 192 195 196 197 204 210 220
 226 228 232 233 237 239 241

173868-N DIFICULTAD DIFÍCIL

003 007 013 016 018 024 026
 031 033 034 035 039 041 048
 049 054 059 061 067 068 077
 078 080 083 085 088 090 092
 093 094 105 106 108 119 121
 128 129 131 132 135 141 142
 144 147 148 149 150 152 157
 162 163 166 170 171 177 178
 190 191 192 197 204 207 208
 210 216 224 228 233 239 241

101275-P DIFICULTAD DIFÍCIL

003 008 009 014 024 025 026
 027 035 037 040 043 048 049
 051 054 060 062 063 065 066
 071 072 076 079 084 086 094
 095 098 099 108 109 113 115
 116 118 121 122 124 135 137
 142 147 148 151 162 163 167
 168 170 173 175 178 184 186
 187 190 197 210 216 218 220
 228 229 234 236 237 239 241

200184-O CRIMEN PERFECTO

002 004 008 010 012 013 017
 021 023 024 027 028 033 035
 038 044 046 049 054 057 063
 064 065 072 073 076 080 081
 083 089 091 095 098 103 109
 110 116 122 130 135 136 137
 140 142 147 148 158 161 162
 163 166 172 174 177 178 180
 187 198 200 204 206 210 212
 215 225 226 228 235 239 242

158082-B CRIMEN PERFECTO

003 011 012 013 014 019 024
 031 033 034 035 038 040 041
 049 054 059 067 071 075 077
 079 083 090 091 092 093 100
 101 110 114 132 135 144 146
 147 148 149 157 159 160 162
 163 171 174 176 177 178 186
 187 188 190 192 197 198 202
 203 204 208 212 214 216 217
 225 226 228 230 232 239 241

117221-F CRIMEN PERFECTO

001 003 007 014 016 022 024
 028 029 033 037 042 048 051
 054 059 068 070 071 072 077
 081 083 084 086 093 096 098
 099 100 101 104 116 117 118
 122 123 124 132 135 138 141
 142 147 148 155 156 163 167
 168 173 178 181 187 188 190
 192 204 205 208 210 218 222
 227 230 234 236 240 241 243

206830-H CRIMEN PERFECTO

002 012 013 020 024 028 030
 031 033 035 038 049 050 054
 057 063 065 066 068 071 072
 077 080 081 083 087 089 091
 098 100 103 107 110 116 130
 131 135 136 137 146 147 148
 157 162 163 166 172 174 176
 177 178 179 180 189 191 198
 204 206 211 215 219 225 226
 228 232 235 239 240 241 242

036365-P DIFICULTAD MUY FÁCIL

La asesina fue **Claudette Cazelar**, incitada por el móvil '**Negocio insospechado**', con el **pesticida**.

El recorrido que hizo la asesina fue: Recibidor, Salón, Cocina, Cobertizo, Despacho.

076683-Z DIFICULTAD MUY FÁCIL

La asesina fue **Angelica Albinson**, incitada por el móvil '**Encargo funesto**', con el **cuchillo de cocina**.

El recorrido que hizo la asesina fue: Recibidor, Salón, Cocina, Dormitorio, Despacho.

086126-F DIFICULTAD MUY FÁCIL

El asesino fue **Mortimer W. Mollow**, incitado por el móvil '**Paternidad desatendida**', con la **llave inglesa**.

El recorrido que hizo el asesino fue: Salón, Recibidor, Pabellón de caza, Cochera, Despacho.

098282-V DIFICULTAD FÁCIL

Las asesinas fueron las **Hermanas Berwick**, incitadas por el móvil '**Ofensa intelectual**', con el **sable**.

El recorrido que hicieron las asesinas fue: Salón, Recibidor, Pabellón de caza, Cochera, Despacho.

Soluciones

011736-J DIFICULTAD INICIACIÓN

El asesino fue **Stanley Smithe**, incitado por el móvil '**Apuesta macabra**', con la **escopeta de caza**.

El recorrido que hizo el asesino fue: Sala de billar, Pabellón de caza, Cochera, Despacho.

054288-K DIFICULTAD INICIACIÓN

La asesina fue **Claudette Cazelar**, incitada por el móvil '**Desengaño fatal**', con el **machete de caza**.

El recorrido que hizo la asesina fue: Recibidor, Pabellón de caza, Cochera, Despacho.

085266-T DIFICULTAD INICIACIÓN

El asesino fue **Mortimer W. Mollow**, incitado por el móvil '**Idea arrebatada**', con la **pala**.

El recorrido que hizo el asesino fue: Biblioteca, Cobertizo, Despacho.

148938-L DIFICULTAD MUY FÁCIL

El asesino fue **Greg Gaffney**, incitado por el móvil '**Maltrato animal**', con la **pistola Deringer**.

El recorrido que hizo el asesino fue: Biblioteca, Salón, Recibidor, Pabellón de caza, Cochera, Despacho.

178900-Q DIFICULTAD MUY FÁCIL

Las asesinas fueron las **Hermanas Berwick**, incitadas por el móvil '**Ambición ilimitada**', con el **anticongelante**.

El recorrido que hicieron las asesinas fue: Sala de billar, Pabellón de caza, Cochera, Despacho.

006818-Q DIFICULTAD MEDIA

La asesina fue **Angelica Albinson**, incitada por el móvil '**Obsequio envenenado**', con la **planta venenosa**.

El recorrido que hizo la asesina fue: Recibidor, Pabellón de caza, Cochera, Dormitorio, Despacho.

101839-S DIFICULTAD MUY FÁCIL

La asesina fue **Angelica Albinson**, incitada por el móvil '**Principios extremos**', con el **matarratas**.

El recorrido que hizo la asesina fue: Salón, Cocina, Dormitorio, Despacho.

157819-Q DIFICULTAD MUY FÁCIL

El asesino fue **Mortimer W. Mollow**, incitado por el móvil '**Paternidad desatendida**', con el **abrecartas**.

El recorrido que hizo el asesino fue: Salón, Cocina, Dormitorio, Despacho.

189268-X DIFICULTAD MUY FÁCIL

El asesino fue **Greg Gaffney**, incitado por el móvil '**Amaños descubiertos**', con la **almohada**.

El recorrido que hizo el asesino fue: Recibidor, Pabellón de caza, Cochera, Dormitorio, Despacho.

031900-Q DIFICULTAD MEDIA

La asesina fue **Claudette Cazelar**, incitada por el móvil '**Farsa destapada**', con la **escopeta de caza**.

El recorrido que hizo la asesina fue: Salón, Recibidor, Pabellón de caza, Cochera, Despacho.

056729-S PARTIDIDA DIFICULTAD B

El asesino fue **Greg Gaffney**, incitado por el móvil '**Tradición robada**', con la **soja**.

El recorrido que hizo el asesino fue: Sala de billar, Recibidor, Salón, Biblioteca, Cobertizo, Despacho.

067683-D DIFICULTAD MEDIA

El asesino fue **Mortimer W. Mollow**, incitado por el móvil '**Anhelos quebrados**', con la **correa de cuero**.

El recorrido que hizo el asesino fue: Biblioteca, Salón, Cocina, Dormitorio, Cochera, Despacho.

119415-M DIFICULTAD FÁCIL

Las asesinas fueron las **Hermanas Berwick**, incitadas por el móvil '**Ofensa intelectual**', con el **machete de caza**.

El recorrido que hicieron las asesinas fue: Recibidor, Pabellón de caza, Cochera, Despacho.

137502-F DIFICULTAD FÁCIL

La asesina fue **Angelica Albinson**, incitada por el móvil '**Obsequio envenenado**', con la **planta venenosa**.

El recorrido que hizo la asesina fue: Salón, Cocina, Dormitorio, Despacho.

058475-R DIFICULTAD FÁCIL

El asesino fue **Stanley Smithe**, incitado por el móvil '**Miserias delatadas**', con la **sartén**.

El recorrido que hizo el asesino fue: Sala de billar, Recibidor, Salón, Cocina, Cobertizo, Despacho.

116363-M DIFICULTAD FÁCIL

El asesino fue **Stanley Smithe**, incitado por el móvil '**Acoso universitario**', con el **revólver**.

El recorrido que hizo el asesino fue: Recibidor, Pabellón de caza, Cochera, Dormitorio, Despacho.

121615-T DIFICULTAD FÁCIL

El asesino fue **Mortimer W. Mollow**, incitado por el móvil '**Anhelos quebrados**', con la **llave inglesa**.

El recorrido que hizo el asesino fue: Salón, Recibidor, Pabellón de caza, Cochera, Despacho.

126134-Y DIFICULTAD FÁCIL

La asesina fue **Claudette Cazelar**, incitada por el móvil '**Negocio insospechado**', con la **almohada**.

El recorrido que hizo la asesina fue: Recibidor, Pabellón de caza, Cochera, Dormitorio, Despacho.

208614-X DIFICULTAD MEDIA

El asesino fue **Stanley Smithe**, incitado por el móvil '**Acoso universitario**', con el **taco de billar**. **Claudette Cazelar** fue su cómplice, empujada por el móvil '**Farsa destapada**'.

El recorrido que hizo el asesino fue: Sala de billar, Pabellón de caza, Cochera, Despacho.

042635-Q DIFICULTAD MEDIA

El asesino fue **Greg Gaffney**, incitado por el móvil '**Maltrato animal**', con el **taco de billar**.

El recorrido que hizo el asesino fue: Salón, Recibidor, Sala de billar, Pabellón de caza, Cochera, Despacho.

070280-Q DIFICULTAD DIFÍCIL

El asesino fue **Stanley Smithe**, incitado por el móvil 'Apuesta macabra', con el **anticongelante**.

El recorrido que hizo el asesino fue: Biblioteca, Salón, Recibidor, Pabellón de caza, Cochera, Despacho.

078418-V DIFICULTAD DIFÍCIL

El asesino fue **Mortimer W. Mollow**, incitado por el móvil 'Idea arrebatada', con el **matarratas**.

El recorrido que hizo el asesino fue: Sala de billar, Recibidor, Salón, Cocina, Cobertizo, Despacho.

213697-R DIFICULTAD MEDIA

La asesina fue **Claudette Cazelar**, incitada por el móvil 'Desengaño fatal', con el **cordón de cortina**.

Mortimer W. Mollow fue su cómplice, empujado por el móvil 'Paternidad desatendida'.

El recorrido que hizo la asesina fue: Salón, Biblioteca, Cobertizo, Despacho.

044892-X DIFICULTAD DIFÍCIL

La asesina fue **Angelica Albinson**, incitada por el móvil 'Encargo funesto', con la **sartén**.

El recorrido que hizo la asesina fue: Biblioteca, Cobertizo, Cocina, Dormitorio, Despacho.

076806-F DIFICULTAD MUY DIFÍCIL

El asesino fue **Stanley Smithe**, incitado por el móvil 'Miserias delatadas', con el **revólver**.

El recorrido que hizo el asesino fue: Biblioteca, Cobertizo, Cocina, Dormitorio, Despacho.

145162-R DIFICULTAD DIFÍCIL

El asesino fue **Greg Gaffney**, incitado por el móvil 'Tradición robada', con la **correa de cuero**.

El recorrido que hizo el asesino fue: Salón, Recibidor, Pabellón de caza, Cochera, Despacho.

10672-Z DIFICULTAD DIFÍCIL

El asesino fue **Greg Gaffney**, incitado por el móvil 'Amaños descubiertos', con la **soga**. Las **Hermanas Berwick** fueron sus cómplices, empujadas por el móvil 'Ambición ilimitada'.

El recorrido que hizo el asesino fue: Sala de billar, Recibidor, Salón, Cocina, Cobertizo, Despacho.

112924-I DIFICULTAD DIFÍCIL

Las asesinas fueron las **Hermanas Berwick**, incitadas por el móvil 'Vendetta familiar', con el **abrecartas**.

El recorrido que hicieron las asesinas fue: Sala de billar, Pabellón de caza, Cochera, Dormitorio, Despacho.

136090-S DIFICULTAD MEDIA

Las asesinas fueron las **Hermanas Berwick**, incitadas por el móvil 'Vendetta familiar', con la **planta venenosa**.

El recorrido que hicieron las asesinas fue: Biblioteca, Cobertizo, Cocina, Dormitorio, Despacho.

173868-N DIFICULTAD DIFÍCIL

La asesina fue **Angelica Albinson**, incitada por el móvil 'Principios extremos', con el **cordón de cortina**. Las **Hermanas Berwick** fueron sus cómplices, empujadas por el móvil 'Ofensa intelectual'.

El recorrido que hizo la asesina fue: Salón, Biblioteca, Cobertizo, Despacho.

101275-P DIFICULTAD DIFÍCIL

La asesina fue **Angelica Albinson**, incitada por el móvil 'Obsequio envenenado', con el **pesticida**. **Stanley Smithe** fue su cómplice, empujado por el móvil 'Apuesta macabra'.

El recorrido que hizo la asesina fue: Sala de billar, Recibidor, Salón, Biblioteca, Cobertizo, Despacho.

200184-O CRIMEN PERFECTO

La asesina fue **Claudette Cazelar**, incitada por el móvil 'Farsa destapada', con el **taco de billar**.

El recorrido que hizo la asesina fue: Biblioteca, Salón, Recibidor, Sala de Billar, Pabellón de caza, Cochera, Despacho.

158082-B CRIMEN PERFECTO

Las asesinas fueron las **Hermanas Berwick**, incitadas por el móvil 'Vendetta familiar', con el **cordón de cortina**.

El recorrido que hicieron las asesinas fue: Sala de billar, Recibidor, Salón, Biblioteca, Cobertizo, Despacho.

117221-F CRIMEN PERFECTO

La asesina fue **Angelica Albinson**, incitada por el móvil 'Obsequio envenenado', con el **matarratas**.

Greg Gaffney fue su cómplice, empujado por el móvil 'Tradición robada'.

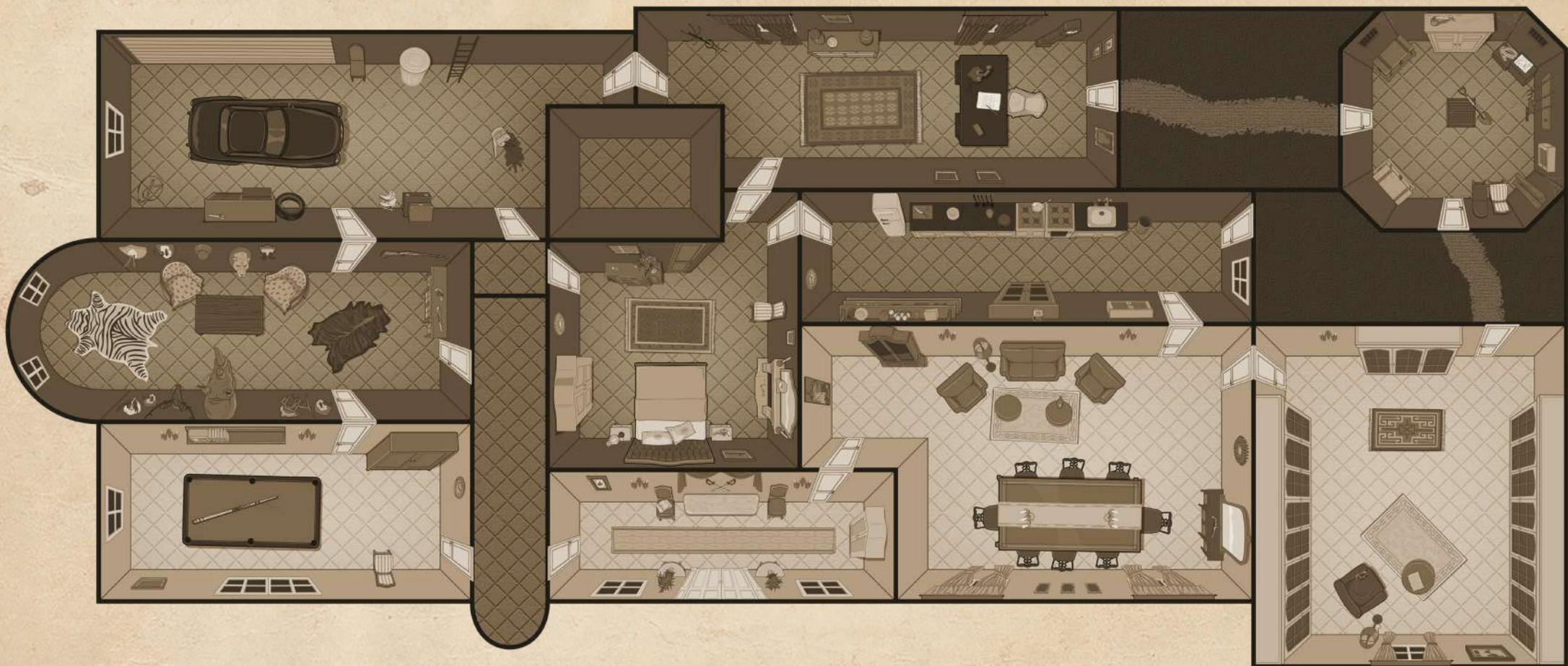
El recorrido que hizo el asesino fue: Sala de billar, Recibidor, Salón, Cocina, Dormitorio, Despacho.

206830-H CRIMEN PERFECTO

La asesina fue **Claudette Cazelar**, incitada por el móvil 'Desengaño fatal', con el **taco de billar**. Las **Hermanas Berwick** fueron sus cómplices, empujadas por el móvil 'Vendetta familiar'.

El recorrido que hizo la asesina fue: Biblioteca, Salón, Recibidor, Sala de Billar, Pabellón de caza, Cochera, Despacho.





INDICA TU CONSULTA

