

Club de Detectives

Configuración:

1. Dé a cada jugador una lupa del mismo color. Pon las fichas de VP cerca.
2. Elija al azar un primer jugador (llamado el Informador) y entréguele el lápiz y un bloc de papel para todos los demás jugadores.
3. Cada jugador toma 6 cartas del mazo de Pruebas (Dixit) para formar su mano (sí, puedes miraras).

Flujo del juego:

- El Club de Detectives se juega en varias rondas hasta que cada jugador haya sido el Informador una vez (6+ jugadores) o dos veces (4-5 jugadores.) Cuando esto suceda, cuente el número de fichas de VP y la persona con más es el ganador.
- Una ronda consta de 5 fases: elegir una pista, asignar roles, jugar cartas, discutir y votar y puntuar. o Regla general: Siempre roba una nueva carta cada vez que juegues una durante el juego.
- **Descargue la aplicación "Club Beeper" para usar su teléfono en lugar de los blocs de notas**



Fases:

1. Elige una pista: El Informador mira sus 6 cartas y encuentra una pista de 1 palabra que se puede identificar con 2 de sus cartas. □

Ahora, el Informador juega 1 carta a la mesa boca arriba para reflejar la palabra en mente. (Esta tarjeta se coloca en el centro de la mesa para que todos los jugadores puedan ver fácilmente).

2. Asignar roles: El informante escribe la pista de 1 palabra en todos los blocs de notas excepto 1, los baraja y da 1 a todos los demás jugadores. **La persona que recibió el bloc de notas en blanco se conoce como el "Conspirador"**. Todos los demás jugadores que obtuvieron la pista se denominan "Detectives". □ Los detectives están tratando de encontrar al Conspirador.

3. Jugar a las cartas: Comenzando con el jugador a la izquierda del informante, cada jugador ahora colocará 1 carta en la mesa. Comenzando con el Informador, cada jugador jugará una segunda carta junto a la primera. Nota: El Informador juega sus 2 cartas en el "centro" de la mesa.

4. Discutir y votar: Después de que todos hayan jugado 2 cartas, el informante dice cuál es la pista y explica las 2 cartas que escogieron. Cada jugador en el sentido de las agujas del reloj ahora hará lo mismo, explicando por qué eligió las cartas que eligió. Aquí es donde el Conspirador debe hacer su mejor trabajo para que otros no sospechen de él. Después de que todos los jugadores hayan dado su mejor discurso para convencer a los demás de que sabían cuál era la pista, todos los jugadores en el sentido de las agujas del reloj (excepto el informante) vota poniendo su lupa frente al jugador que cree que es el Conspirador. **(No puede votar por usted o por el Informador).**

5. Puntuación: El conspirador ahora revela quiénes son y los puntos se anotan de la siguiente manera:

Cada Detective obtiene **3 puntos** si votó por el Conspirador. Si el Conspirador tiene 0-1 votos, ese jugador obtiene **5 puntos** y el Delator obtiene **4 puntos**. Si el Conspirador tiene 2+ votos, no obtiene puntos ni tampoco el Delator. □

* **Juego Temático:** Antes de comenzar el juego, el grupo puede elegir un tema y todas las pistas deben estar relacionadas con este tema.

* **Sin Fase de Discusión:** Ignore la parte de discusión de la fase 4 y pase directamente a la votación después de que todos hayan jugado sus 2 cartas.