

Resolución

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES
BAJO LA LUNA AZUL

LIBRETO DE RESOLUCIÓN
**Este libreto deberá
PERMANECER CERRADO
hasta la fase de conclusión**
Bajo sus páginas encontrarás una serie de epílogos sellados:
no los abras hasta que el texto de este libro así lo indique



BAJO LA LUNA AZUL

MONÓLOGO DEL ASESINO

El jugador que interprete **al oráculo (la adivina)** debe leer en voz alta el siguiente texto.

No tenía ningún motivo para matar al jefe, a excepción de mi misión. Del mismo modo en que vosotros os valéis del miedo como herramienta de trabajo, yo hago otro tanto con el deseo de matar.

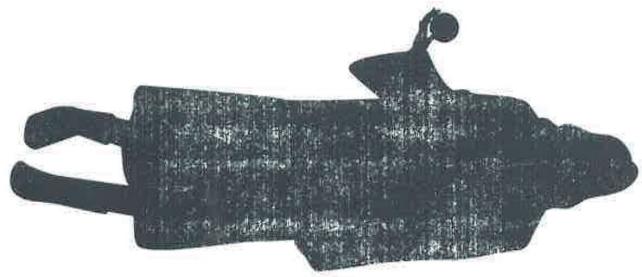
Me llaman el Espectro y pude que mis métodos no sean los más habituales para una siaria, puesto que no empleo ni armas de fuego ni cuchillos. Lo único que empuño es vuestra propia maldad y vuestros anhelos de matar al próximo. Sois como títeres en mis manos.

Supongo que os sonará el nombre de una familia llamada Malicia. Ellos me han encargado que elimine al jefe y a su hermano pequeño. El método más eficiente era, por supuesto, hacer que el jefe muriera a manos de su hermano, permitir que la familia lo descubriera y dejar que el destino del supuesto asesino recayera en manos de la Rosa Nera. En caso de que el plan fracasara, siempre podría usar a una tercera persona para matar al hermano.

El primer paso consistía en preparar cuidadosamente las condiciones para que el jefe y el hermano se encontraran a solas en el garaje; el golpe en la frente de la víctima proviene sin duda de este entretenimiento. Sin embargo, mientras el primer asalto tenía lugar, la señora me informó de algo que no entraña en mis cálculos; el hombre del garaje había sido encerrado en esa misma estancia acusado de haber intentado robar en la mansión.

Teniendo que la situación interfiere en mis planes, salí de la casa usando la escalera de cuerdas que había recogida en el balcón de la habitación del jefe; a fin de cuentas, sabía que el dormitorio iba a estar vacío. Atravesé el jardín trasero, donde Ricky no emitía ni un solo ladrido. Llegué al garaje y comprobé que no había rastro del supuesto ladrón. Creía que todo había sido una confusión; pero mi alivio fue breve, puesto que el jefe había recuperado la conciencia. Su hermano había fracasado, por lo que no tuve más remedio que romper mi regla de oro y mancharme las manos para garantizar el éxito de la misión. Estrangule al jefe con una cuerda que había en el garaje, apretando con todas mis fuerzas hasta asegurarme de que en esta ocasión estaba bien muerto.

Si conseguía que el hermano pareciera ser el auténtico responsable, mi misión estaría cumplida. No obstante, cuando entré en el garaje tras descubrirse el cadáver, mi sorpresa fue auténtica. Al fin y al cabo, el arma del crimen se encontraba ahora atando las manos de un hombre sentado en una silla junto al cadáver.



El motivo por el que Ricky no ladra

Ricky es un viejo perro cascarrabias que ladra en cuanto alguien atraviesa el jardín trasero. Esta noche lo he hecho en una única ocasión: a las 21:15, cuando la señorita de compañía ha entrado en el jardín trasero para comprobar a qué se debía el fuerte golpe que ha oido. En esos momentos, los cuatro invitados a la velada estaban reunidos en el comedor.

Por lo tanto, si el asesino ha llegado al garaje a través del jardín trasero, solo puede ser alguien a quien Ricky nunca ladaría. Si habéis investigado el caso debidamente, deberíais saber que el perro solo emite un dulce gemido de cariño cuando percibe el olor de los cigarrillos Luna Azul. Todas las pertenencias del oráculo desprenden este aroma, así como la propia adivina: esto le permite atravesar el jardín trasero sin que Ricky dé la voz de alarma. En resumen, el hombre del garaje y ella son los únicos que podrían emplear esta ruta sin levantar sospechas.

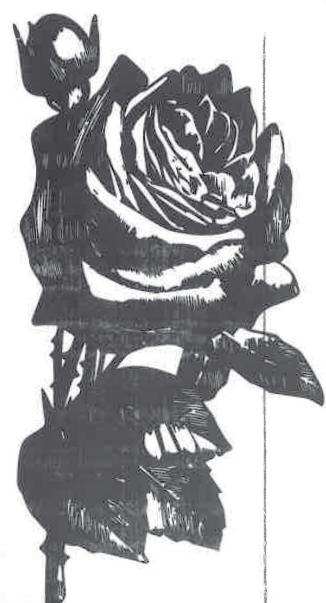
El jirón manchado y las pastillas blancas

Si alguien ha sospechado del capo, probablemente se deba al jirón manchado y las pastillas de color blanco que habéis encontrado en su habitación. El capo ignora la presencia del pedazo de tela en su habitación, pero el vigilante de la mansión puede informaros de que el hermano ha subido durante un par de minutos al primer piso para buscar al jefe en su habitación a pesar de haberle dicho que no estaba allí. Si alguno de los presentes estaba al corriente de esta información, es posible que el hermano no hubiera podido justificar su presencia allí.

En lo que a las pastillas blancas se refiere, la señora sabe que solo son los somníferos a los que el segundo al mando recurre para conciliar el sueño. Es posible encontrar un documento que respalda esta afirmación en la habitación de la dama.

El contenido de la caja fuerte

Si habéis logrado abrir la caja fuerte, deberíais saber que el oráculo es la hija del jefe (o que al menos así lo creía el difunto). Si esta carta se convierte en un motivo para sospechar de la adivina, la pondréis en un verdadero aprieto, puesto que ella misma ignora que acaba de matar a su padre. Este dato explicaría por qué el jefe había accedido a reunirse con ella en el garaje siguiendo las indicaciones de la misteriosa nota.



ALGUNAS EXPLICACIONES ADICIONALES

Las dos fotografías

El asesinato del jefe
El jefe ha sangrado a borbotones de una herida en la cabeza; al inspeccionar el cadáver, se descubre que alguien lo ha golpeado con un objeto contundente. Si habéis hablado con el vigilante del jardín detrás, a estas alturas deberíais estar al corriente de que ha visto al hermano con una palanca en la mano.

Además del golpe, el cuerpo sin vida del jefe presenta señales de haber sido estrangulado. Es posible que alguno de vosotros haya encontrado la cuerda que había en el garaje, en cuyo caso deberíais haber deducido que ha sido empleado después de que el jefe recibiera el golpe en la cabeza. El suelo de esa misma estancia revela la presencia de dos charcos de sangre, lo que indica que la víctima ha conseguido desplazarse levemente tras el primer ataque.

Todos estos detalles apuntan a que el jefe ha sido "asesinado" en dos ocasiones: la primera al recibir un fuerte golpe de su hermano y la segunda al ser estrangulado por el oráculo.

La nota que cita al jefe en el garaje

En la habitación del jefe hay un mensaje anónimo que lo cita en el garaje el día 22 a las 20:00 de la noche. Por la manera de expresarse, el autor debe de habersele entregado en algún momento anterior a la fecha indicada. Sin embargo, esta no es toda la información que podríais extraer de la breve nota. Si habéis hablado con el viejo jardinero, sabréis que gracias a Ricky es posible deducir que la anotación desprende un suave aroma a cigarrillos Luna Azul. Atención: la señorita de compañía está al corriente de que el sicario conocido como el Espectro fuma esta misma marca.

Las colillas de Luna Azul que hay en la habitación del hermano pertenecen en realidad al oráculo. También la pintura del espacio que hay en la habitación de la adivina desprende el mismo olor; por lo que el viejo perro reaccionará con un gemido de cariño si se lo mostráis. El aroma de llaves os puede revelar que al oráculo le gusta pintar a solas, lo que indica que probablemente sea la propia adivina, la autora del cuadro, quien lo haya impregnado de ese aroma. Recordad que el jefe fumaba esta misma marca, pero dejó de hacerlo hace prácticamente una década.

LÓGICO DE LA PUNTUACIÓN

En caso de que el capo siga con vida, debe elegir una de las opciones del siguiente listado. Si ha fallecido, la responsabilidad recaerá sobre la señora. También es posible que ambos hayan perdido la vida, en cuyo caso será el propio hermano quien tome la decisión.

• El intento de asesinato no se cuestiona: 7 puntos

• El hermano es castigado por haber intentado matar al jefe, pero la noticia no se extiende: 4 puntos

• El hermano es expulsado de la familia: 1 punto

• El hermano muere a manos de la familia: 0 puntos y el personaje se considera muerto a todos los efectos.

El encargado de escoger la opción de este listado puede decantarse por la última aunque el personaje del hermano ya esté muerto.

La condición oculta
Si el oráculo es capturado...

• Si el hermano no acusa al oráculo durante la fase de votación, pero la adivina es igualmente arrestada: -5 puntos.

En caso de que el hermano haya acusado al oráculo en la fase de votación, esta sección no tiene ningún efecto.

Los jugadores consultan la sección "Tus objetivos y tu puntuación" en su libreta de ambientación teniendo en consideración que el oráculo es el asesino del jefe, el Espectro y la persona a la que el hermano entregó el collar de gran valor.

Los personajes cuya puntuación pueda estar sometida a penalizaciones, consultan dicha sección y deducen los puntos necesarios del resultado que hayan obtenido. El resultado de esta operación no puede ser menor a cero. De manera similar, cada jugador puede obtener únicamente un máximo de 15 puntos, aunque este límite se reducirá a 10 puntos en caso de que el personaje esté muerto.

Ejemplo: El oráculo ha sido capturada y la señorita de compañía la ha arrestado. No obstante, ha sido acusada de ser la policía infiltrada y uno de sus compañeros de reparto la ha matado.

8 + 7 - 3 = 12 puntos

El límite de puntos de victoria para los personajes muertos, por lo que la señorita de compañía acabará la partida con 10 puntos en su haber.

El librito del hermano contiene cierto número de puntos señalado con un signo de interrogación y una condición oculta. Es hora de revelar la información que esconden.

Los puntos ocultos

Si acusas al oráculo durante la fase de votación...

Si has acusado al oráculo durante la fase de votación y la adivina no es capturada, no obtienes puntos adicionales. Quizás deberías haber revelado antes lo que sabías, puesto que probablemente la asesina no habría tenido ocasión de escapar.

Si has acusado al oráculo durante la fase de votación, la adivina ha sido capturada y la verdad ha salido a la luz —independientemente de las consecuencias que pudiera tener para ti—, consigues los puntos adicionales de la condición oculta.

El único modo alternativo de abandonar la mansión y llegar al jardín trasero es a través de la escalera de cuerda que hay en el balcón de la habitación del jefe. Aunque al inicio de la partida está recogida en lo alto de la terraza, el hombre del garaje puede dar fe de que la ha encontrado desplegada. Sin embargo, al haber perdido el conocimiento como consecuencia del interrogatorio del capo, ignora qué hora era. Mientras se encontraba en la habitación del jefe, ha telefoneado a la policía y el capo ha llamado a la puerta, por lo que tanto la señorita de compañía como el propio capo pueden garantizar que eran aproximadamente las 20:20. De aquí se deduce que alguien tiene que haberla desplegado antes de dicha hora, aunque tampoco con mucha antelación, puesto que aún estaba recogida en el balcón cuando el hombre del garaje ha tenido que entrar en la mansión trepando a un árbol. Como al iniciarse la partida la escalera vuelve a estar recogida, lo lógico es pensar que el mismo individuo que la ha desplegado ha vuelto a subir por ella para regresar a la mansión.

Tal como declara la camarera, el hermano ha estado bebiendo brandy en el comedor desde las 20:20, por lo que no puede haber sido la persona que ha usado la escalera.

ANUNCIO DE LOS RESULTADOS

Cuando todos los personajes hayan calculado su puntuación, se la comunican al grupo siguiendo el turno de palabra. El jugador que más puntos haya obtenido será el ganador. En caso de que dos o más personas compartan esta misma puntuación, todos se considerarán ganadores.

Sin embargo, tal como se menciona en el libreto de instrucciones, el objetivo primordial de este juego es contar una historia entre todos. En caso de que el reparto lo haya conseguido, todos sus integrantes se considerarán ganadores

EPÍLOGOS INDIVIDUALES

Este juego contiene un epílogo individualizado para cada uno de los personajes. Si la señorita de compañía, el hombre del garaje y junior siguen con vida, los obtienen de manera automática.

El resto de los personajes (el oráculo, el capo, el hermano y la señora) solo podrán acceder a la parte final de su propia historia si se cumplen las condiciones detalladas a continuación. En caso de que los interesados tarden demasiado en resolver este punto, el resto de los jugadores pueden comenzar a intercambiar sus impresiones acerca de la partida.

A Si alguno de los jugadores está en posesión de la Carta adicional 4 (Cartas escritas por el jefe)...

... será el encargado de recoger los epílogos de los 4 personajes restantes (el oráculo, el capo, el hermano y la señora) y decidir lo que hará con ellos. Puede leerlos antes de tomar la decisión si así lo desea, tras lo que decidirá si entrega cada uno de ellos a sus respectivos destinatarios. En caso de que el encargado de tomar la decisión sea el capo, le recomendamos que lea detenidamente su contenido antes de llegar a alguna conclusión.

B Si la condición anterior no se cumple, pero el capo sigue con vida...

... el jugador que interpreta al capo aún puede hacerse con las cartas de Caja fuerte y Llave, aunque a estas alturas no supondrá ninguna modificación en la puntuación que haya obtenido. En estos momentos es libre de apropiarse de las cartas que hayan quedado en el escenario o entregárselas a otros jugadores, que se verán obligados a aceptarlas aunque no quieran.

Cuando el capo haya reunido ambos objetos o si ya los tenía en su poder, roba

la Carta especial 4 y sigue las indicaciones expuestas en el punto a de esta misma sección. En caso de que no haya ningún medio por el que pueda obtenerla, tendrá que seguir las indicaciones del punto siguiente.

A Si ninguna de las condiciones anteriores se cumple...

... es una lástima, pero los personajes restantes no obtienen sus respectivos epílogos.

FIN DE LA PARTIDA

Muchas gracias por jugar a Bajo la luna azul. Cuando hayáis repartido los epílogos oportunos, podéis intercambiar vuestras impresiones acerca de esta peculiar velada.

Ya no formáis parte de la trama, por lo que no hace falta que sigáis ocultando los secretos de vuestros personajes ni que los epílogos que no han llegado a repartirse permanezcan cerrados. Poned en común vuestras impresiones, compartid los libretos de ambientación y leed los epílogos individuales de todos los personajes hasta que hayáis descubierto todos los detalles del caso: seguro que hay detalles que no habéis logrado descubrir a lo largo de la partida.

INTERCAMBIO DE OPINIONES

Las últimas páginas de este libreto contienen explicaciones adicionales acerca de los puntos más confusos de la trama. Podéis consultarlas si creéis que pueden ayudaros a desentrañar la verdad.



A ¡Atención! Conocer los detalles de la trama podría privaros de gran parte de la diversión, por lo que aconsejamos encarecidamente que no consultéis el contenido de los libretos ni de las cartas a menos que se indique lo contrario.

Comenzad leyendo este manual, puesto que incluye las instrucciones para preparar la partida.

Recordad que lo más importante es que todo el mundo se divierta.

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL

ダークユーノバニッシュ

CONTENIDO

+15 años / 6~7 jugadores / 150 minutos



INTRODUCCIÓN

- 1 manual de instrucciones (que estás leyendo).
- 7 libretos de ambientación.
- 35 marcadores de investigación.
- 72 cartas de investigación.
- 1 carta de candado.
- 1 libro de Resolución.
- 8 epílogos individuales.

NÚMERO DE JUGADORES

BAJO LA LUNA AZUL es un juego diseñado para 6-7 jugadores.

- Si el grupo está integrado por 6 jugadores, retirad los siguientes componentes de la partida.

- 1 Libreto de ambientación de Júnior (el hijo del jefe).
- Carta de inicio de Júnior (el hijo del jefe).



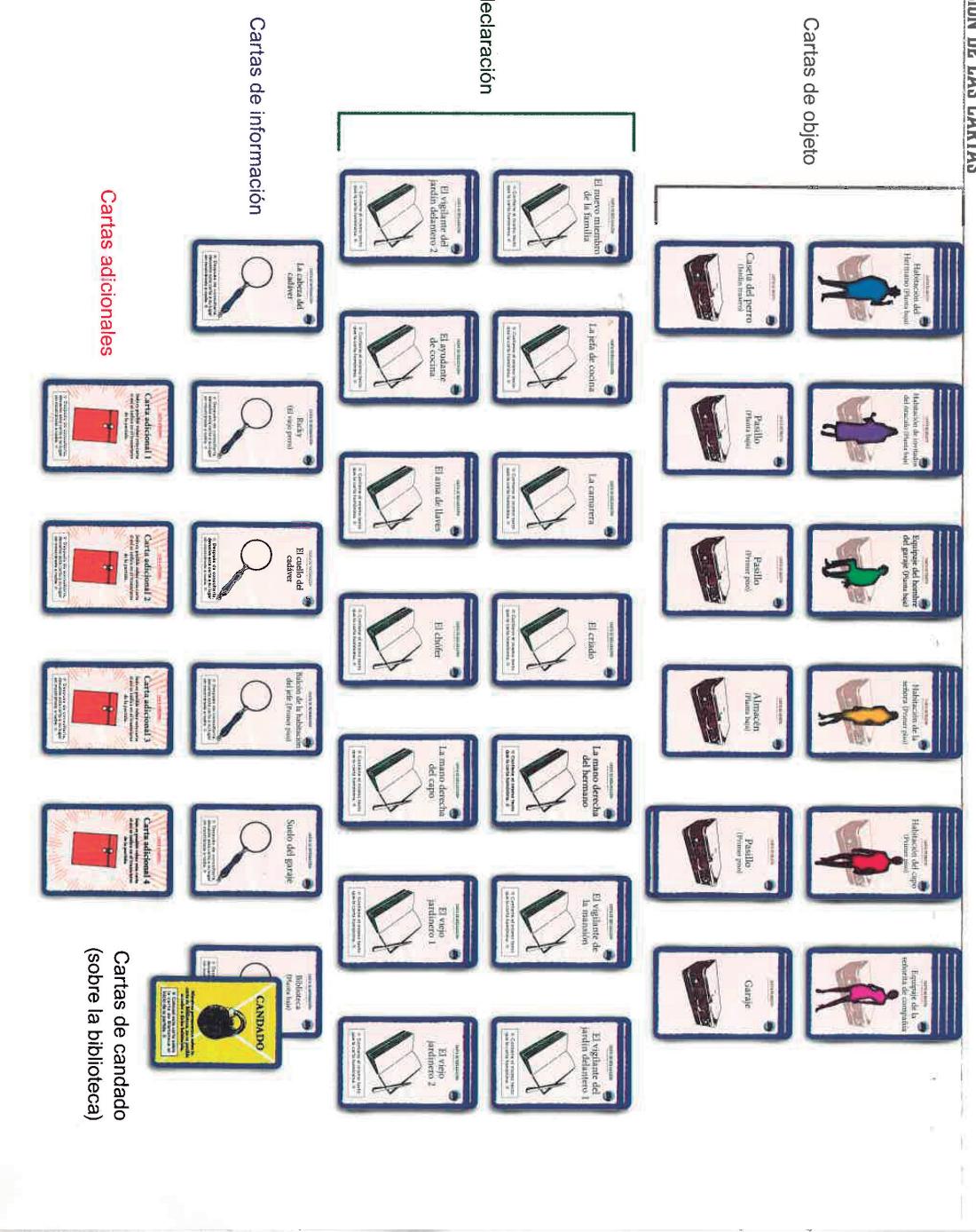
BAJO LA LUNA AZUL

Este juego ofrece a cada jugador la posibilidad de ponerse en la piel de uno de los personajes de la historia para participar en su desarrollo y resolver el misterio en torno al que gira. Cada uno de ellos se enfrenta al caso desde su perspectiva particular, de la que tendrá que valerse para entablar conversación con el resto de los jugadores y recabar información. La imaginación y la habilidad deductiva serán vuestras mejores armas en esta velada inolvidable.

El culpable está oculto entre vosotros y tratará de engañaros para eludir las pesquisas, pero eso no significa que podáis confiar en todos aquellos que no estén involucrados en el crimen. Además de identificar al asesino, cada uno de los participantes cuenta con una serie de objetivos a pequeña escala que debe tratar de cumplir... y hay quien estaría dispuesto a todo con tal de conseguirlo.

Hay experiencias, como esta, que solo puede degustarse una vez en la vida.
¡Aseguraos de apurad bien la copa!

DISPOSICIÓN DE LAS CARTAS



ALGUNAS REGLAS GENERALES

Mentiras

Los jugadores pueden mentir cuanto deseen a lo largo de la partida.

Cartas de los jugadores

El reverso de las cartas que los jugadores tienen en su poder se considera información pública. Por lo tanto, si alguno de los participantes pide ver tu mano, tendrás que mostrárselo para que pueda conocer el número de cartas que tienes y la pila de la que proceden.

Descarte

Tal como se ha indicado en la sección "Desarrollo de la partida", hay momentos en los que es posible deshacerse de ciertas cartas. Estos elementos no volverán a emplearse a lo largo de la partida, por lo que se consideran eliminados del juego.

Tiempo muerto

Si hay algo que no entiendas con relación a las reglas, solicita tiempo muerto para solventar el problema sin que afecte al desarrollo de la partida. Tened en cuenta que estos minutos adicionales retrasarán la hora a la que concluye la fase en la que os encontráis y que modificarán asimismo la hora de inicio y conclusión de las fases siguientes.

Consultad este manual cuantas veces sean necesarias para solventar vuestras dudas. En caso de que tampoco esto resuelva la ambigüedad, podéis jugar tal y como acuerde el grupo.

Libreros de ambientación

Con excepción de la información pública, tan solo el personaje a quien pertenece el librito puede consultar su contenido. Por lo tanto, no podrás mostrártelo al resto de los jugadores para probar tu inocencia. Tampoco está permitido leer en voz alta los textos que hay en su interior, sino que tendrás que reformularlos empleando tus propias palabras para exponer su información.

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

15 años / 6~7 jugadores / 150 minutos

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

15 años / 6~7 jugadores / 150 minutos

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

MYSTERY PARTY IN THE BOX SERIES

BAJO LA LUNA AZUL ダークユーレに暗いを

<h1

acciones finales" o "Tiene efectos automáticos", sus consecuencias se resuelven en este momento. Estas cartas son fáciles de identificar, puesto que el nombre de la carta aparece escrito en rojo en el anverso. Hay un total de seis, cada una de las cuales contiene un número de 1 a 6 que indica el orden de resolución.

• Un jugador designado por el grupo pregunta si alguien está en posesión de la carta de acción 1, que solo se resolverá si alguno de los participantes responde afirmativamente. Es obligatorio responder con sinceridad a esta pregunta, tras lo que el dueño de la carta anunciará si quiere usarla y resolver sus efectos, o pasar. En este segundo caso la carta no tiene efecto y se descarta de la partida, por lo que no puede añadirse a la mano de otro jugador.

• Las cartas con efectos automáticos, por el contrario, se resuelven de manera automática siempre y cuando se cumplan las condiciones descritas. En caso de que ninguno de los personajes declare estar en posesión de la carta solicitada, se pasa a la siguiente en orden ascendente.

• Es posible que estas cartas se encuentren en posesión de un personaje capturado, arrestado o muerto, en cuyo caso no tendrán efecto sobre la partida.

* Un personaje solo puede ser capturado durante la fase de votación, en tanto que es posible ser arrestado o morir como consecuencia de la fase de acciones finales.

CONCLUSIÓN

• Una vez concluida la fase de acciones finales, los jugadores abren el libretto de Resolución; los epilogos individuales se repartirán siguiendo las instrucciones que contiene.

• Bajo la luna azul ha sido desarrollado para que los jugadores disfruten intercambiando sus impresiones tras haber concluido la partida. Os recomendamos que degustéis con calma este momento para exprimir al máximo la diversión de la velada.

Una vez hayais terminado de preparar la partida, escoged a uno de los personajes para que lea en voz alta el siguiente pasaje:

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

COMIENZA LA HISTORIA.....

El libro de Resolución y los epilogos individuales no se utilizarán hasta el final de la partida, por lo que podrás guardarlo en la caja por el momento. Apartad las cartas de inicio y dejad el resto de los componentes sobre la mesa, asegurándodos de colocar el resto de las cartas de acuerdo con la disposición que se muestra en la página anterior (todas las cartas apiladas tienen el mismo reverso).

El lugar ocupado por las cartas constituye el "escenario" en el que desarrollaréis vuestras acciones. Antes de empezar a jugar, comprobad que la carta de candado esté debidamente situada sobre la biblioteca.

En noviembre de 1962, el jefe de la Rosa Nera decide celebrar una cena con el fin de reunir a los miembros más destacados de la familia. Tan pronto como anuncia que desea hablar con ellos, no tarda en extenderse el rumor de que se dispone a anunciar públicamente quién será su sucesor. La velada, que se convoca para el día 22 del mismo mes, está programada para las nueve de la noche y reúne a los cuatro miembros más destacados de la familia: el hermano pequeño del jefe, la señora (esposa del jefe y madre de su hijo), el capo (segundo al mando de la organización) y el oráculo (mujer de confianza del jefe y, según las habladurias, también su amante). Sin embargo, dan las nueve y no hay señales del anfitrión. Los asistentes inicián la búsqueda, tras lo que la señorita de compañía que había acudido a la mansión se une a sus esfuerzos.

Después de unos momentos de incertidumbre, el grupo localiza al jefe en el garaje de la mansión: la sangre le mana de la cabeza y no muestra signos vitales. Por extraño que parezca, no había nadie más en la estancia ... a excepción del hombre que la familia había inmovilizado aquél mismo día atándolo a una silla.

Debido a la importancia de la velada, la casa ha estado estrechamente vigilada a lo largo del día: cualquier entrada y salida del personal ha sido anotada en los registros. También hay constancia de que el jefe seguía vivo a las siete y media de la tarde, tras lo que nadie ha abandonado los terrenos de la mansión. El personal de servicio y los guardespaldas han estado atareados con los preparativos ... [El asesino está entre vosotros!]

TRES ELEMENTOS QUE PODRÍAN RESULTAR DE UTILIDAD EN LA PARTIDA

Un dispositivo para medir el tiempo

Un reloj, un móvil, una tableta ... Cualquier dispositivo que pueda medir el tiempo puede cumplir esta función. Lo ideal es que cuente con una alarma para anunciar a los jugadores el final de cada fase.

Papel y bolígrafo

Quizás no sean imprescindibles, pero estos elementos podrían resultar de utilidad a la hora de trabajar sobre vuestras hipótesis.

Pegatinas o tarjetas con el nombre de vuestro personaje

Tampoco puede considerarse un elemento esencial, pero de este modo no tendréis ningún problema para recordar quién interpreta a cada personaje.

7

Elegir a los personajes

La primera página de cada librito de ambientación contiene la información pública del personaje al que pertenece. Consultad sus rasgos generales y escoged el papel que os gustaría interpretar. En caso de que varios jugadores muestran interés por un mismo personaje, podéis negociar una solución o echar a suerte quién se quedará con el librito. Cada jugador debe interpretar a un personaje diferente.

Esta página contiene asimismo una sección con la información común a todos los personajes. El contenido es el mismo en todos los libretos, por lo que uno de vosotros puede leerlo en voz alta para ponerla en común. Cada jugador coge el librito de ambientación y la carta de inicio del personaje que le ha sido asignado. Tomad asiento y leed a fondo el contenido de sus páginas. Tenéis hasta un máximo de 20 minutos para hacerlo. No obstante, si todos los participantes consideran que han asimilado la información y comprenden las motivaciones que mueven a sus personajes, podéis pasar a la siguiente fase antes de tiempo.

Acerca de los puntos de victoria

Cada librito contiene una sección que detalla los requisitos que deben cumplirse al final de la partida para que el personaje pueda obtener cierto número de puntos de victoria. Ciertos personajes cuentan asimismo con condiciones que podrían suponer una penalización a su puntuación.

El número máximo de puntos de victoria que es posible obtener asciende a 15 en todos los casos. En caso de que alguno de los personajes muera, este máximo se verá reducido a 10 independientemente de su puntuación original.

El principal objetivo de este juego es que disfrutéis contando una historia entre todos. Lo pasareis mejor si olvidáis vuestras rencillas personales y os sumergís en la trama como si fuerais sus protagonistas.

Acerca de las características especiales

Algunos de los personajes cuentan en su librito con una sección denominada "Características especiales". Si es tu caso, sigue las instrucciones del texto cuando las circunstancias así lo requieran.

Presentación de los personajes

Los jugadores se presentan siguiendo el orden de palabra indicado en la primera página de los libretos de ambientación: basta con que leais en voz alta el contenido de la sección "Información pública". Una vez concluidas las presentaciones, comienza el juego propiamente dicho.

Leer los libretos de ambientación

Cada jugador recibe 4 o 5 marcadores de investigación dependiendo del número de jugadores que participen en la velada. Si el grupo está formado por 7 personas, cada una de ellas dispondrá de 4 marcadores de investigación. Si está formado por 6 personas, este número aumentará a 5 marcadores de investigación. A continuación los jugadores se levantan de sus sillas para hablar con el resto de los participantes, bien sea en público o en algún lugar donde nadie pueda oírlos.

En la fase de investigación los jugadores pueden mostrar las cartas de su mano y el número de marcadores de investigación que quedan en su poder, así como entregar cualquiera de estos elementos. Proponer este tipo de tratos es un modo de obtener información adicional que os ayudará a acercaros al núcleo del misterio. Ahora bien, antes de entregar una carta a otro jugador, debéis obtener su aprobación antes de realizar la transacción.

- La investigación

- Cada jugador recibe 4 o 5 marcadores de investigación dependiendo del número de jugadores que participen en la velada. Si el grupo está formado por 7 personas, cada una de ellas dispondrá de 4 marcadores de investigación. Si está formado por 6 personas, este número aumentará a 5 marcadores de investigación. A continuación los jugadores se levantan de sus sillas para hablar con el resto de los participantes, bien sea en público o en algún lugar donde nadie pueda oírlos.

En la fase de investigación los jugadores pueden mostrar las cartas de su mano y el número de marcadores de investigación que quedan en su poder, así como entregar cualquiera de estos elementos. Proponer este tipo de tratos es un modo de obtener información adicional que os ayudará a acercaros al núcleo del misterio. Ahora bien, antes de entregar una carta a otro jugador, debéis obtener su aprobación antes de realizar la transacción.

PRIMERA FASE DE INVESTIGACIÓN (20 MINUTOS)

Cada jugada se desarrolla a lo largo de una serie de fases, algunas de las cuales muestran cierto número de minutos entre paréntesis. Recomendamos ajustar la duración de estas fases en la medida de lo posible, por lo que deberíais posar al siguiente punto de la partida tan pronto como la alarma indique que el tiempo se ha agotado.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla a lo largo de una serie de fases, algunas de las cuales muestran cierto número de minutos entre paréntesis. Recomendamos ajustar la duración de estas fases en la medida de lo posible, por lo que deberíais posar al siguiente punto de la partida tan pronto como la alarma indique que el tiempo se ha agotado.

INVESTIGACIÓN

investigación para acceder a ellas. Por supuesto, uno de vosotros puede leerla y transmitir su contenido a los demás de manera oral.

Cartas adicionales

Estas cartas no se pueden investigar. Solo es posible acceder a ellas si otras cartas del juego así lo indican.

Reglas esenciales para la investigación

Los jugadores no pueden robar cartas de su propio equipaje o habitación.

Los jugadores no pueden investigar las cartas que forman parte de su equipaje o que se encuentran en su habitación, pero pueden consultar su contenido en la página 7 del librito de ambientación. Es posible que se incluya algún signo de interrogación en esta sección, en cuyo caso ni siquiera el personaje está al corriente de la existencia del objeto en cuestión.

Júnior (el hijo del jefe) no dispone de cartas de objeto, por lo que esta regla resulta innecesaria en su caso.

Cada jugador solo puede robar 1 vez de la misma pila a lo largo de cada fase de investigación.

Todos los cartas que forman una pila poseen el mismo reverso. Cada jugador solo puede robar 1 vez de la misma pila a lo largo de cada fase de investigación.

Fin de la fase de investigación

Los jugadores solo pueden mostrar las cartas en su poder, por lo que no es posible entregarlas ni intercambiarlas a lo largo de esta fase.

El reparto vuelve a tomar asiento en torno a la mesa y dispone de 10 minutos para poner en común sus deducciones. Una vez transcurrido el tiempo, cada jugador tiene un minuto para exponer su hipótesis final siguiendo el turno de palabra que consta en los libretos de ambientación en orden ascendente (1, 2, 3 ...). Todos los participantes deben formular sus deducciones, por lo que no está permitido pasar.

FASE DE DEDUCCIÓN (10 MINUTOS + 1 MINUTO POR JUGADOR)

Los jugadores solo pueden mostrar las cartas en su poder, por lo que no es posible entregarlas ni intercambiarlas a lo largo de esta fase.

El reparto vuelve a tomar asiento en torno a la mesa y dispone de 10 minutos para poner en común sus deducciones. Una vez transcurrido el tiempo, cada jugador tiene un minuto para exponer su hipótesis final siguiendo el turno de palabra que consta en los libretos de ambientación en orden ascendente (1, 2, 3 ...). Todos los participantes deben formular sus deducciones, por lo que no está permitido pasar.

FASE DE VOTACIÓN

A la cuenta de tres, todos los jugadores señalan al personaje que desean capturar. Aunque, en principio, deberíais señalar a la persona que consideráis culpable del asesinato del jefe, es posible que vuestra objetivos y puntos de victoria os empujen en otra dirección. Incluso puede darse el caso de que alguien deseé incriminarse a sí mismo si considera que es lo más provechoso para su causa.

El jugador que más votos haya obtenido es capturado. En caso de empate, el acusado con el turno de palabra más bajo entre los empataos es considerado culpable.

ACCIONES FINALES

Si los jugadores disponen de cartas con la indicación "Puede emplearse durante las