

INSTRUCCIONS 1787

1. Material dins la caixa:

- Taulell
- 3 daus: 2 daus numerats de l'1 al 6 i 1 dau amb cares roses i verdes.
- 6 personatges de 6 colors diferents
- 6 fitxes d'armes.
- 6 parelles de cartes d'armes
- 6 parelles de cartes de persones
- 8 parelles de cartes d'habitacions
- 20 cartes de preguntes i mímica

2. Objectiu del joc: Descobrir amb quina arma, en quina habitació i qui ha estat l'assassí de Sofia de França, endevinant quina parella de cartes esta incompleta de cada categoria (armes, persones i llocs).

3. Abans de començar el joc: els jugadors es divideixen en equips de com a mínim 2 persones i trien un personatge cada equip. Els personatges no usats pels equips es col·loquen a les caselles de sortida corresponents per color. A continuació, s'escull sense mirar una carta de cada categoria i es posen dins del sobre, perquè no es puguin veure. Per acabar la preparació del joc es barregen totes les categories de parelles en un mateix munt.

4. Ordre de joc: el joc es juga per equips, amb un mínim de 2 persones per equip (el nombre de jugadors per equip es il·limitat, però han d'estar igualats, exemple:

- Equip 1 de 4 jugadors i equip 2 de 2 jugadors (No es pot fer), en comptes ha de ser Equip 1 té 2 jugadors, Equip 2 té 2 jugadors i crear un equip 3 de 2 jugadors (correcte), En cas de ser imparells pot haver diferencia d'un jugador.

Comença l'equip amb el nombre més petit de jugadors. Si tots els equips tenen el mateix nombre o hi ha un empat, comença el grup amb el jugador més vell. Tiren els 2 daus numerats i avancen el personatge el número de caselles indicat en la direcció que vulguin. Per a entrar en una sala, no cal usar el nombre exacte a les caselles que al jugador li ha tocat.

Al entrar en una habitació, es tira el dau de colors. El color verd indica una acció de mímica i el color rosa indica una pregunta sobre l'època. Si l'equip encerta l'acció o la pregunta (l'acció l'ha d'endevinar un dels membres de l'equip) poden agafar una carta d'un dels munts de cartes i un cop acabats els munts es pot preguntar a un equip si tenen, un personatge, un arma i una habitació (la qual ha de ser en la que el teu personatge ha entrat), si un equip aconsegueix les dues cartes que formen una parella, hauran d'apartar-los cara baix. En el cas que un equip preguntí per aquell element, poden ensenyar aquelles cartes sense que els altres equips les vegin, encara que els que hagin preguntat sabran que aquell element no forma part del crim. Si l'equip triat no té cap dels elements preguntats es pregunta a un altre equip fins a encertar una de les tres cartes. Les cartes no canviaran d'equip durant tota la partida. Només es pot sortir d'una habitació per la mateixa porta que has entrat.

La partida funciona igual fins que un equip ja sap totes les dades del crim. En aquesta situació, quan sigui el seu torn diuen la solució. Un dels jugadors del equip mira les cartes. Si la solució és correcta, el joc acaba i aquell equip és el guanyador. Si no és correcta, aquell equip és eliminat del joc. Quan un grup és eliminat deixa de jugar, però segueix ensenyant cartes si els altres equips li demanen. Si cap dels equips encerta el crim, no hi ha grup guanyador.

5. Caselles especials

- Ponts de la sort: el castell està dividit per un mur gris, i per travessar-les s'han d'usar els ponts de la sort. Per a travessar-los, l'equip ha de treure un 5 en 1 dels daus o en la suma dels 2. Si ho aconsegueixen, es mouen a la casella de l'altra banda del palau. Si no ho aconsegueixen, el equip romandrà 1 torn sense tirar en aquella casella. En aquest cas, sí que cal el nombre exacte per caure en aquella casella, cosa que no es necessària per entrar en les habitacions.

- Habitacions: per entrar-hi, no és necessari usar tots els moviments que el dau indica. S'entra a les habitacions per les portes indicades al taulell i s'ha de sortir de l'habitació per la mateixa porta que s'ha entrat. Dins de les habitacions es desenvolupa una pregunta o mímica. Tot el procediment està explicat a l'ordre del joc.