



¿QUIÉN FUE?™

REGLAS



INTRODUCCIÓN

“¡Mi loro NO fue
quién se cagó en
medio del comedor,
pero creo que fue el
conejo!”



Como orgulloso dueño de un adorable conejito, debes despejar rápidamente las dudas sobre él y dirigir las sospechas hacia la mascota de otro jugador.

Para conseguirlo deberás confiar en tu memoria y tu rapidez de reacción. Si no, podrías acabar acusando a una mascota inocente y teniendo tú que limpiar todo el desastre.

CONTENIDO

36 cartas (6 animales en 6 colores)

13 fichas de caca



OBJETIVO DEL JUEGO

Una impresionante cagada ha sido hallada en medio del comedor de la casa. Una de tus mascotas o la de otro jugador es culpable.

¿Pero cuál habrá sido?

Defiende la inocencia de tus 6 mascotas descartándote de todas tus cartas. En cuanto una sea acusada, deberás encontrar rápidamente su carta para jugarla sobre la mesa y así poder desviar las sospechas hacia otra mascota. Para asegurarte que no eres el dueño de la mascota que se cagó asegúrate de ser rápido e ir recordando qué mascotas ya han sido declaradas inocentes.

En cada ronda, el propietario de la mascota culpable se llevará una ficha de caca. El primer jugador que obtenga 3 perderá la partida.



PREPARACIÓN

Cada jugador escoge un color y toma las 6 cartas de mascota con ese color de fondo en su mano. Los colores que sobren se devuelven a la caja.

Se sacan de la bolsa las fichas de caca y se dejan a un lado; serán utilizadas para marcar quién ha sido el culpable en cada ronda.

¡Ya estamos preparados para encontrar quién ha sido la mascota que se cagó!



CÓMO SE JUEGA

El jugador más joven empieza la partida eligiendo una carta de mascota de su mano y bajándola en la mesa mientras dice qué mascota es y asegurando que no fue ella la culpable. Por ejemplo:

“Mi tortuga no fue quien se cagó en el comedor, pero creo que fue el hámster de alguien”.

Entonces el resto de jugadores debe apresurarse para encontrar su carta de hámster y ser el primero en colocarla encima de la tortuga para probar así la inocencia de su hámster.

El primero en poner su carta demostrará así la inocencia de su hámster y le tocará acusar de la caca a otra mascota diciendo por ejemplo:

“No fue mi hámster el que se cagó, pero creo que fue el pez de alguien”.

Todo el mundo se apresura de nuevo para encontrar su carta de pez y ponerla encima primero, y así probar su inocencia y decidir a qué otra mascota culpar.



IMPORTANTE:

El jugador que acaba de acusar a una nueva mascota no puede jugar ninguna de sus cartas este turno.

El juego continúa hasta que se encuentra a la mascota culpable (ver el apartado Final de ronda).

Si un jugador consigue jugar su última carta y pasar la culpa a una nueva mascota, el juego continúa sin él hasta finalizar la ronda. Todos sus animales han resultado ser inocentes. ¡Qué buen dueño!

Nota:

Se permite salvar a tu mascota jugando su carta y a continuación acusar a otra del mismo tipo de otro jugador.

Por ejemplo:



“No fue mi gato el que se cagó en el comedor pero creo que fue el gato de otro”.

FINAL DE RONDA

Una ronda finaliza cuando una mascota es encontrada culpable. Una mascota es culpable cuando su dueño no consigue pasar la culpa a la mascota de otro jugador. Hay dos formas de que esto pueda suceder:

1er Escenario:

Si un jugador intenta pasar la culpa a otra mascota pero ningún jugador tiene ya esta carta en su mano (lo que significa que todo el mundo ha probado antes la inocencia de su mascota de este tipo), entonces no queda ninguna mascota a la que acusar... ¡y la mascota que se acaba de jugar es entonces la culpable! Una vez todo el mundo ha mostrado sus cartas para comprobarlo, se le da una ficha de caca al dueño de la última mascota jugada.

2do Escenario:

Cuando solo un jugador tiene cartas en su mano es porque todos los demás han conseguido jugar las suyas. Esto significa que ese jugador es el dueño de la mascota culpable

ya que no quedan mascotas de otros jugadores sobre las que sospechar. Así que él se lleva una ficha de caca.

FINAL DEL JUEGO

El juego finaliza cuando un jugador recibe su tercera ficha de caca.
¡Qué mal dueño!

El jugador que tenga menos fichas de caca será el ganador. En caso de empate, los jugadores comparten la victoria.

SUGERENCIAS DE JUEGO

¡Sé creativo!

Aquí te damos algunas sugerencias para comenzar nuevas partidas que seguro motivarán más de una risa.

¿Quién se tiró un pedo en el auto?

¿Quién desparramó la basura?

¿Quién se robó la empanada?

¿Se te ocurre alguna más?



© 2018 Blue Orange. Who did it? Y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. Juego publicado en español y distribuido por Fractal Juegos, Exposición 1082, Santiago de Chile. Hecho en China. Diseñado en Francia.

www.fractaljuegos.com