

# inspector NOSE

¡Resuelve todos los casos!



7+

**Jugadores:** 2 a 5 pers. **Edad:** desde 7 años **Duración:** 20 min. aprox.

## Componentes



54 cartas de Objeto

5 cartas numéricas  
(1-5)

1 carta de Pista

8 dados

### Queridos padres:

En este juego, vuestros hijos (y vosotros también) aprenderéis a dar e interpretar pistas, a pensar de forma original y a combinar ideas. Como los jugadores van a jugar juntos como **equipo**, es crucial que discutan lo que podría significar una determinada pista (el Inspector Narices es el que da las pistas pero no puede hablar). Por ejemplo, un cohete podría significar «rápido», «volando», «alto», «tecnología» o «fuego». Cada turno, deberán eliminar **1 carta incorrecta** de las 5 cartas de Objeto boca arriba, hasta que solo quede 1 carta... ¡Ojalá sea la correcta! El equipo juega 5 rondas. ¿Cuántos puntos puedes conseguir? El máximo es 20 puntos, lo que te convertiría en un

**Detective Maestro.**

## Preparación

Pon la carta de Pista (con una flecha roja) boca arriba en el centro de la mesa. Permanecerá allí hasta el final del juego (5 rondas).

Baraja las 54 cartas de Objetos. Roba **25 cartas de Objeto** y devuelve las 29 cartas restantes a la caja. De esas 25 cartas, pon **5 cartas de Objeto** en una fila en el centro de la mesa, a la derecha de la carta de Pista. Puedes elegir si quieres utilizar el anverso o el reverso de las cartas de Objeto. La carta de Objeto más cercana a la carta de Pista es la número 1, la siguiente es la número 2, y así sucesivamente. Pon las 20 cartas de Objeto restantes a un lado: se usarán en rondas posteriores.

Determina qué jugador asumirá el **papel de Inspector Narices** durante la primera ronda. Este jugador coloca **los 8 dados** frente a él. El Inspector Narices baraja las 5 cartas numéricas, **mira en secreto el número de una de ellas** (asegurándose de que nadie más pueda verla) y luego coloca la carta numérica elegida boca abajo frente a él. El número que se muestra en la carta le dirá al Inspector Narices qué objeto deben encontrar los otros jugadores.

**Importante:** El Inspector Narices debe tener cuidado al mirar hacia el lugar donde están las cartas de Objeto; de lo contrario, los otros jugadores podrían deducir de su mirada cuál es la carta están buscando.



Juan asume el papel de Inspector Narices. Recibe los 8 dados y las cartas numéricas boca abajo. Mira en secreto una carta que muestra el número 2. Esto significa que los otros jugadores tienen que encontrar las uvas (número 2).

## Cómo jugar

El Inspector Narices tira **5 dados**. **Importante:** no puede elegir qué dados va a tirar, sino que debe tirar 5 al azar. A continuación, elige **1 símbolo que salió en la tirada** y que cree que podría dar una buena pista sobre la carta de Imagen correcta. Coloca el dado elegido sobre la carta de Pista con la flecha roja.

**Muy importante:** ¡El Inspector Narices no puede decir ni una palabra! Tampoco puede dar ninguna pista no verbal, como poner los ojos en blanco, apretar el puño o cualquier otra cosa. Los otros jugadores tampoco están autorizados a dar al Inspector Narices ninguna sugerencia sobre si uno de los dados coincide o no con una carta en particular. Durante esta etapa del juego, debe haber un **silencio absoluto** entre el Inspector Narices y los otros jugadores.

A continuación, los otros jugadores discutirán qué podría significar el símbolo elegido y a qué carta de Imagen podría referirse. Deben ponerse de acuerdo en **1 carta** que creen que es **incorrecta**. Eliminan esa carta de la fila dejándola a un lado. Las cartas restantes permanecen en su lugar.



Juan lanza 5 de sus dados. Elige el símbolo de «globos» y coloca el dado en la carta de Pista. Los demás jugadores comienzan a discutir y finalmente deciden eliminar el parqueímetro. ¡Genial!, porque el parqueímetro no era la carta que estaban buscando.

Si los jugadores **eliminaron la carta correcta** (la carta de Imagen que están buscando todavía está en la fila), el Inspector Narices vuelve a tirar los dados. Toma los 4 dados que acaba de usar y añade al azar un quinto dado de la reserva de dados restantes. Después de tirarlos, elige **un nuevo símbolo** que cree que podría dar una buena pista sobre la carta de Imagen correcta. De nuevo, coloca el dado elegido sobre la carta de Pista con la flecha roja.

Los otros jugadores discuten qué podría significar el símbolo elegido y a qué carta de Imagen se podría referir. Nuevamente, deben ponerse de acuerdo en **1 carta** que creen que es **incorrecta**. Eliminan esa carta de la fila dejándola a un lado. Las cartas restantes permanecen en su lugar.



Juan lanza de nuevo 5 de sus dados. Elige el símbolo del «molino de viento» y coloca el dado sobre la carta de Pista. Los otros jugadores comienzan a discutir y finalmente eligen la cómoda. ¡Estupendo!, porque la cómoda no era la carta que estaban buscando.

➔ El juego continúa de la misma manera. El Inspector Narices **siempre lanza 5 dados** y coloca **1 de ellos** sobre la carta de Pista. Los demás jugadores discuten y deben **eliminar 1 carta** que creen que es **incorrecta**. Idealmente, después de 4

rondas, la carta correcta debería ser la única que queda sobre la mesa. Felicitaciones: el equipo ha resuelto el caso y ha eliminado con éxito 4 cartas. Cada carta eliminada vale 1 punto, por lo que el equipo obtiene 4 puntos.



Después de resolver 4 pistas (Globos, Molino de Viento, Hongo y Cuchillo) solo queda la carta con las uvas. ¡El equipo ha resuelto el caso! Anotan 4 puntos porque han eliminado 4 cartas con éxito.

### ¿Qué pasa cuando los jugadores eliminan la carta que estaban buscando?

Si el equipo elimina sin querer la carta que estaba buscando, la ronda termina **inmediatamente**. El equipo anota 1 punto por cada carta que eliminó con éxito.

➔ Todas las cartas que se eliminaron con éxito se colocan a un lado para que podáis contar vuestra puntuación final fácilmente al final del juego.

**Un consejo más:** a veces, ninguno de los símbolos que se muestren en las tiradas coincidirá exactamente con la carta. Por lo tanto, también es importante que el equipo observe qué símbolos **no** puso el Inspector Narices sobre la carta de Pista. Por ejemplo, si el Inspector Narices saca una hucha cerdito en su tirada y la carta que estáis buscando era un animal, entonces la hucha sería una pista muy buena. En cambio, si no pone la hucha cerdito sobre la carta de Pista, la carta que estáis buscando probablemente no sea un animal.

## Siguiente ronda

Las cartas que aún estén en el centro de la mesa se devuelven a la caja. Pon 5 nuevas cartas de Imagen en el centro de la mesa y empieza la segunda ronda como se ha descrito antes. El siguiente jugador en sentido horario se convierte en el Inspector Narices. El juego termina después de la quinta ronda. Entonces se cuentan todas las cartas eliminadas con éxito y los jugadores comprueban sus resultados:

0-11 puntos: Fisgón despistado

12 puntos: Cadete

13 puntos: Alguacil

14 puntos: Jefe de policía

15 puntos: Investigador

16 puntos: Agente del FBI

17 puntos: Descifrador de códigos

18 puntos: Espía internacional

19 puntos: Genio investigador

20 puntos: Detective maestro