



En un oscuro y solitario callejón de Manhattan han aparecido dos cuerpos sin vida.

Tras varias declaraciones de personas cercanas a las víctimas, la policía ya anda tras la pista del principal sospechoso, pero... nuevas pruebas encontradas apuntan hacia un nuevo sospechoso...

El caso empieza a complicarse...



OBJETIVO DEL JUEGO

Lxs jugadorxs cooperan para encontrar al asesino o asesina. Se gana el juego arrestando al/la culpable o culpables.



MECÁNICAS

Combina **gestión de cartas y recursos**. La obtención de recursos (pistas) es vital para jugar las cartas, las cuales, a su vez, te permitirán realizar acciones de investigación, como registrar lugares para buscar pruebas, analizar pruebas en el laboratorio o conseguir órdenes judiciales. El **movimiento** de las "patrullas" por las secciones deberá estar bien estudiado si no queremos perder una ronda tontamente. Además, tener buena **memoria** estará también muy valorado, pues gracias a eso no caeremos en el error de malgastar tiempo y pistas en ese lugar que ya habíamos visitado antes y que no nos aportaba nada por el momento o en ese transeúnte que no tiene información vital para nosotros.

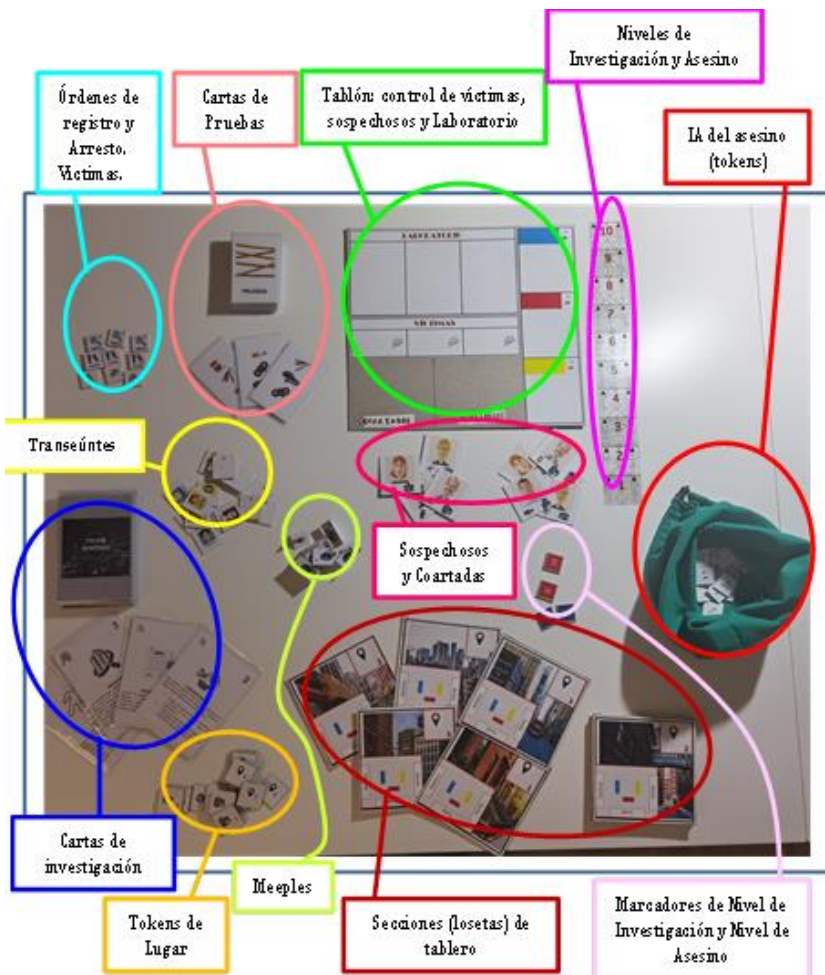
RESUMEN DE UN TURNO

- Paso1-Asesino:** Robas ficha y ésta determina si el asesino se mueve, no hace nada o deja una prueba.
- Paso2-Acción:** Cada patrulla realiza dos acciones. Éstas son: Mover, Buscar, Localizar, Interrogar, Investigar, Indagar, Rastrear o Vigilar.
- Paso3-Progreso:** Se pueden cerrar líneas de investigación para progresar en la investigación.

NOTAS DEL DISEÑADOR

Como ocurre muchas veces en las investigaciones reales, en una partida de Crime Hunters podrás experimentar la sensación de que parece que la investigación no avanza ni a tiros cuando de pronto algo hace que todo cambie de tercio y te encuentres luchando contra reloj para no fracasar en el caso.

Crime Hunters no va de deducción, aunque en algunos casos tendrás que tirar de ella, sino de gestionar tus recursos y tus cartas. El movimiento y la memoria también juegan un papel importante, ya que no llegar a tiempo a algún sitio u olvidar donde estaba ese testigo crucial puede arruinarte la partida.



Diseñado por Andrés M. Del Águila

andresmoag@gmail.com

Telf. 695 55 76 02

Instagram: 100x100 protojuegos