



Historia

El gran robo del Casino de Montecarlo sigue con sus ladrones a la fuga. Las autoridades han estado a punto de capturar alguno, pero siempre se han escapado por poco y el Casino ha recurrido a una medida extrema: **ofrecer una amnistía a aquel que entregue a sus compañeros de robo**. Los ladrones son animales poco honrados y todos aceptan el reto animados a dejar su vida de **fugitivos**.



Mecánica

Zoogitives es un **juego familiar de deducción**. Cada jugador tendrá 3 cartas: que animal es, **donde está escondido** y cual es su **seudónimo**. El objetivo será intentar **localizar al resto de jugadores** y delatarlos a la policía.

Cada turno de juego tiene dos fases claramente diferenciadas:

- 1) **Investigar** (Jugador activo)
- 2) **Opcional: Capturar** (Cualquier jugador)

En la primera fase, el jugador activo **usará una acción para alterar algún valor de la mesa** (quitar un dado, añadir o cambiar de valor) y tras ello cada jugador declarará **cuantas coincidencias de sus cartas están presentes en mesa (de 0 a 3)**. ¿Está mi ciudad ocupada? ¿Mi color está presente? ¿Mi animal está en el mapa? Viendo el efecto del cambio, **los jugadores podrán deducir información sobre los demás** y ejecutar la **acción de captura para intentar resolver** y detenerlos a todos.



Componentes

- 1 tablero de juego
- 1 paquete de hojas de deducción
- 6 dados personalizados
- 15 losetas: 9 de localización + 6 de color
- 27 cartas: 21 de identidad + 6 de investigación
- 12 tokens: 6 de lupa + 6 de detención
- 1 ficha de jugador activo



3-6



8+



30'



almillan@gmail.com



(+34) 625 85 99 15



alberto.millan.autor