

Sospechosos por Naturaleza

Instrucciones de Juego

Este juego investiga los delitos ambientales que La Maestra Chau, El Cacao Quiroga, La Garra Jones, Lili La Pájara, El Padre Monroe y Lady Brava a veces realizan afectando los ecosistemas de Santa María.

Ayúdanos a descubrir quién cometió la acción negativa, que fue lo que hizo y donde lo hizo, para crear una conciencia ambiental que nos permita cuidar los ecosistemas y sus aves.

El juego contiene: 1 tablero, 6 fichas de colores, 6 tarjetas de sospechosos, 6 tarjetas de acciones y consecuencias, 9 tarjetas de lugares, 9 tarjetas de sospecha, un par de dados con pista, 1 sobre, 6 formatos de pista.

Preparación

1. Separa las cartas sospecha aparte. Estas cartas no se mezclan con las demás y se toman cuando sale en los dados el símbolo del ave. Son pistas para ayudarte a descubrir quién cometió el delito ambiental.
2. Separa el resto de las cartas en tres montones, Personajes, Lugares y Acciones.
3. Toma al azar una carta de personaje, lugar y acción, sin que nadie las vea, y guardalas en el sobre de expediente.
4. El sobre ahora contiene tres tarjetas que responden a las preguntas de ¿Quién lo hizo? ¿Qué hizo? y ¿Dónde lo hizo? ¡Este es el misterio que debes resolver si a Santa María quieres proteger!
Deja el sobre en el centro del tablero sobre El Túnel.
5. Toma el resto de tarjetas de personajes, lugares y acciones y mezclalas juntas, luego entrégalas a los jugadores.
6. Los **personajes** están inspirados en personas representativas de Santa María, que sirvieron de modelos para el diseño de este juego de educación ambiental.
7. Los **lugares** representan ecosistemas o sitios de Santa María en donde se pueden cometer estas acciones negativas. El objetivo es transformarlas en acciones positivas.
8. Las **acciones & consecuencias** son actividades que hacemos sin pensar en el resultado que traen para nuestro municipio y que afectan a todos los seres vivos en los ecosistemas.
9. Entrega a cada jugador un **formato de pistas** y un marcador o esfero para marcar en la tabla.
10. Revisa tus tarjetas sin dejarlas ver y marca en el formato de pistas los personajes, lugares y acciones que te salieron en tu baraja. Eso te sirve para descartar que esas no están en el sobre.

¿Cómo jugar?

- Para ganar el juego debes averiguar tres cosas: ¿Quién lo hizo? ¿Qué hizo? ¿Dónde lo hizo? y marcar todas las pistas que tengas en tu formato de pistas
- Cada jugador escoge una **ficha del color** que lo representa moviéndose por el tablero en diferentes lugares de Santa María.
- El jugador en turno lanza los dados, si saca el **símbolo de ave** puede tomar una **carta de sospecha** que es la baraja que dejaste aparte y te ayuda a avanzar más rápido. Sigue las instrucciones que te dice la carta. Si una tarjeta es revelada marca en tu **formato de**

pistas y colócala la tarjeta en la parte de abajo del montón.

- Si en los dados sale un número, mueves en el tablero ese número de cuadros. No puedes moverte en diagonal, ni moverte en el mismo cuadro dos veces en un turno y no puedes caer o pasar por un cuadro que esté ocupado por otra ficha.
- Para hacer **lanzar una sospecha** y descubrir la información del sobre, debes llegar a uno de los **lugares** en el tablero y decir lo siguiente:

“Yo sospecho que (**nombrar al personaje**), cometió (**nombrar la acción & consecuencia**) en (**nombrar la habitación donde te encuentras**).

Si algún jugador tiene tarjetas que nombraste, debe mostrártela en secreto. Marca en tu formato de pistas esta información y úsala para descubrir las tarjetas que están en el sobre. Si nadie tiene esas tarjetas es una super pista. Solo puedes lanzar sospechas cuando llegues a un lugar del tablero (cacaotal, cascada, bosque, colegio, droguería, panadería, iglesia, hotel, quebrada).

- Cuando lanzas una sospecha sobre un personaje, tomas la ficha de ese personaje y la llevas al lugar del tablero desde el que lanzaste la sospecha, este jugador no vuelve a su posición anterior.
- Cuando acabas turno el siguiente jugador lanza los dados y sigue las mismas indicaciones. Marca también en tu hoja la información que revelan otros jugadores en turno.
- Cuando estas completamente seguro de ¿quien lo hizo?, ¿qué hizo? y ¿donde lo hizo? estás listo para **lanzar una acusación**, solo puedes hacerlo después de hacer una suposición y cuando sea tu turno. Lanza la acusación diciendo:

“Yo acuso a (**nombre del personaje**), de (**nombrar la acción**), en (**nombre el lugar**)”

Discretamente revisa el sobre y si se encuentran las tres tarjetas que mencionaste **¡Has ganado!** y puedes mostrarles a todos las tarjetas del sobre.

Si las tarjetas del sobre **NO** coinciden con tu acusación, **NO** reveles la información, guárdalas de nuevo en el sobre y ponlas en el centro del tablero en El Túnel. Ya no puedes tomar más turnos y cuando sea tu turno debes mostrar tus tarjetas en caso de que otros jugadores las nombren.

- Los demás jugadores siguen la mecánica del juego hasta que alguien haga la acusación correcta. Si nadie lo logra, Santa María seguirá teniendo problemáticas ambientales que afectarán sus ecosistemas y a todos los seres vivos.

Nota

- Los lugares de las esquinas del tablero pueden llevarte más rápido a hacer una sospecha o acusación, úsalos oportunamente cuando te encuentres en uno para llegar al túnel subterráneo.