



Aprender idiomas para fans de novelas negras

A partir de 12 años, 2–6 jugadores



El juego INTERPOL ERMITTELT existe en cinco idiomas: alemán, inglés, francés, italiano y español. Las instrucciones de juego y las tramas policíacas pueden descargarse en los idiomas mencionados bajo www.hueber.de/sprachspiel o bien www.grubbeverlag.de/sprachspiele.

OBJETIVO DEL JUEGO

Hablar, entender, combinar... De esto se trata en este juego. Un jugador es el sospechoso, los otros son el equipo investigador. El sospechoso lee un caso en voz alta. Los detectives averiguan los hechos del delito con la ayuda de las tarjetas de detective y preguntando. Cuando los detectives descubran cuatro hechos del delito y hayan obtenido cuatro tarjetas de detectives, podrán detener al sospechoso y ganarán el juego. Pero si el sospechoso obtiene cuatro tarjetas de detective porque los investigadores llegan a soluciones falsas, entonces este queda exculpado y gana.

MATERIAL DEL JUEGO

- 30 tarjetas con la trama
- 100 tarjetas de detective
- 6 tarjetas con preguntas
- Instrucción de juego

PREPARACIÓN

- Separar las tarjetas con tramas de las tarjetas con preguntas. Colocarlas a un lado.
- Separar las tarjetas de detective según las 4 categorías (Quién, Cómo, Cuándo & Dónde, Qué & Por qué). Hacer una bajera de cada categoría y colocarlas en el centro boca abajo.
- Tener un diccionario o un medio digital. Pueden utilizarse los dos durante el juego.
- **Consultar las indicaciones en la pág. 4 al jugar por primera vez.**

¡EN MARCHA!

Un jugador coge una tarjeta con la trama. Lee el **texto de la parte delantera** en voz alta, que solo hace algunas alusiones al caso. **Los hechos del delito** en la parte inferior de la tarjeta se los queda para él, ya que los van a averiguar los demás jugadores.

Mientras el equipo investigador intercambia impresiones e intenta sacar algunas conclusiones –en el caso ideal en el idioma que están aprendiendo–, el sospechoso **lee en silencio el texto del reverso de la tarjeta**. Ahí están los detalles del caso que necesita para responder a las preguntas de los investigadores.

Luego uno de los jugadores **destapa una de las tarjetas de detective de una baraja que él elija**. A continuación, cada jugador hace una pregunta por turno al sospechoso para averiguar si el concepto de la tarjeta de detective es uno de los hechos del delito que se busca. Solo se pueden hacer preguntas sobre la categoría de la tarjeta que se ha sacado. En el caso de las tarjetas con **dos categorías** se pueden hacer preguntas sobre las dos.

¿CÓMO HAY QUE PREGUNTAR? Como norma general, hay que formular las preguntas y las respuestas en frases completas. Como ayuda y como inspiración pueden utilizarse las **tarjetas con preguntas** (Véase también las instrucciones de la redacción).

DESPUÉS DE QUE CADA JUGADOR HAYA HECHO UNA PREGUNTA, EXISTEN TRES POSIBILIDADES:

- 1** Si el investigador cree que no se trata de un hecho del delito, devuelve la tarjeta a su baraja.
- 2** Si los investigadores creen que el concepto de la tarjeta de detective es un hecho del delito, se lo comunican al sospechoso. Si tienen razón, se quedan con la tarjeta. Si la respuesta es falsa, el sospechoso se la queda.
- 3** Si los investigadores solo suponen que el concepto es un hecho del delito, dejan la tarjeta a la vista en la mesa y se saca la siguiente tarjeta de detective. En cuanto haya tres tarjetas de una categoría en la mesa, los investigadores se deciden: le ofrecerán una de las tres tarjetas al sospechoso como solución. Como en el punto 2, se procederá así:
Si la respuesta es correcta, los investigadores se quedan con la tarjeta.
Si la respuesta es falsa, se la queda el sospechoso. Las otras tarjetas se devuelven a la baraja.

En el caso de las tarjetas de detective **con dos categorías** solo hay que decir **uno de los dos conceptos** como solución para ganar la tarjeta. En estas tarjetas no ocurre nunca que los dos conceptos sean las soluciones correctas para una trama.

COMODÍN Entre las tarjetas de detective hay dos comodines, “autor del delito” e “investigador”. Se la queda el sospechoso o el equipo investigador, según el tipo de comodín. Esta tarjeta tiene el mismo valor que una tarjeta de detective y que una ganada. Es válida no solo para la categoría en la parte trasera, sino para todas las categorías.

¿Qué pasa si un detective hace una pregunta sobre un hecho sobre el delito que no se pregunta en la trama (en algunas tramas no se indican el momento, el lugar o el arma)? *Los detectives tienen que preguntar también estos hechos. Pero los investigadores solo pueden escoger entre las opciones 1 o 2 mencionadas anteriormente.*

¿Qué pasa si alguien hace una pregunta cuya respuesta no puede deducirse del texto que se ha leído en voz alta? *La persona que pregunta puede hacer otra pregunta.*

FINAL DEL JUEGO

¿Quién consigue primero 4 tarjetas de detective? Cuando **los investigadores** hayan reunido 4 tarjetas de detective, podrán detener al sospechoso y ser los ganadores. Si el **sospechoso** ha reunido **primero las 4 tarjetas**, será exculpado y también el ganador. En este caso, el sospechoso leerá al final del juego su “confesión” en el reverso de la tarjeta e informará sobre lo que pasó realmente.

INDICACIONES DE LA REDACCIÓN

Si se juega **en parejas**, el investigador puede hacer dos preguntas por tarjeta.

Si los investigadores así lo desean, la persona que lea las tramas en voz alta repetirá frases sueltas o todo el texto durante el interrogatorio.

Las preguntas en las **tarjetas de preguntas** no reproducen todas las preguntas posibles para cada categoría. Se pueden hacer preguntas que no estén expuestas pero que pueden servir para solucionar el caso.

No hay que hacer ninguna pregunta cuya respuesta sea la palabra de la solución.

Variante rápida: Se puede acortar la duración del juego jugando solo con una o dos categorías de tarjetas de detective. O bien: se juega con todas las tarjetas pero solo hay que averiguar dos hechos del delito para ganar.