

CARDS...CROOKS...DEDUCTION!

THREE OF A CRIME

2 TO 6 PLAYERS AGES 8 AND UP

RULES OF PLAY

CONTENTS

35 suspect cards
20 number tokens (seven 0s, eight 1s, five 2s)

OBJECT

Use logic and deduction over the course of several rounds to figure out which three suspects are on the eyewitness's card. Be the first to name the correct suspects and claim the card. The first to collect three suspect cards wins the game.

SET UP

Shuffle the suspect cards and stack them face down in the center of the playing area to form the suspect deck. Place the number tokens in the game box within reach of all players.

PLAYING THE GAME

A game consists of several rounds. In each round one player is the eyewitness and all other players are detectives. For the first round the person who most recently visited a police station is the eyewitness.

The eyewitness takes the top card from the suspect deck and looks at it, making sure to keep it secret from the other players. This card determines the three guilty suspects for the round. Note that all suspects have names and colors to help differentiate them.

The detective to the left of the eyewitness begins the questioning by taking the next card from the suspect deck and placing it face up on the playing surface within clear view of all detectives.

The eyewitness must now indicate how many of these suspects match the suspects on her card by placing a token with the number 0, 1, or 2 on the revealed card. She should not however, indicate which specific suspect (if any) matches. The eyewitness should place the number token so it does not completely cover any suspect. *Note: The order of suspects on the cards doesn't matter.*

Example



One of the suspects on the face up card (Kid Cassidy) matches the eyewitness's card. The eyewitness puts a 1 token on the suspect card.

Play continues to the left with the next detective drawing a suspect card and placing it face up beside the others. Each time, the eyewitness places a number token on the card to indicate how many suspects match her card. As more and more cards are revealed the easier it will be to deduce the guilty suspects.

ACCUSATION!

At any point during the round when a detective believes he has figured out the three guilty suspects, he may make an accusation by stopping the game and saying, "Accusation!" He then points out the three suspects he believes are on the eyewitness's card.

There are two possible outcomes:

1. The eyewitness states that the accusation is correct and reveals her suspect card to end the round. The detective who made the accusation wins the card as a reward and places it face down before him.
2. The eyewitness states that the accusation is not correct. The detective who made the accusation is out for the rest of the round. The eyewitness's suspect card remains a secret and remaining detectives continue to play until someone makes a correct accusation or until all detectives are eliminated. In the latter case, the eyewitness claims the suspect card.

STARTING A NEW ROUND

Shuffle the remaining cards and stack them back in the middle. The player to the left of the eyewitness becomes the new eyewitness and the game continues as above.

WINNING THE GAME

Play rounds until one player collects three suspect cards. That player is declared the master detective and wins the game. For a shorter or longer game, change the number of suspect cards needed to win before playing.

SPECIAL RULES FOR TWO PLAYERS

Play as above but if the detective doesn't guess the correct three suspects by the sixth face up suspect card, the eyewitness wins the card and the round.

VARIATION FOR TWO

Each player draws a card and simultaneously plays both detective and eyewitness. Players alternate uncovering cards and placing number tokens. (Be sure to keep each in a separate space so they don't get confused.) First player to guess the correct suspects wins.

A WORD FROM GAMEWRIGHT

Everyone loves a good whodunit and *Three of a Crime* is the perfect game to play when you're in the mood to solve a mystery in a short amount of time. As you figure out who's on the eyewitness's card, you'll be employing such brain-building skills as logic and deductive reasoning. Hint: Like solving a real life crime, don't make an accusation until you can prove that the suspects are guilty without a shadow of doubt!

Game by Heinz Meister
Illustrations by Stephen Gilpin



¡CARTAS...CRIMINALES...Y DEDUCCIONES!

THREE OF A CRIME

(TRES DEL CRIMEN)

2 A 6 JUGADORES
PARA JUGADORES DE 8 AÑOS Y MAYORES

REGLAS DEL JUEGO

CONTENIDO

35 cartas de sospechosos
20 fichas numeradas (siete 0s, ocho 1s, cinco 2s)

OBJETIVO

Use su lógica y capacidad de deducción durante varias rondas del juego, para averiguar quienes son los tres sospechosos en la carta del testigo. Sea el primero en nombrar a los sospechosos correctamente para ganar esa carta. El primero en obtener tres cartas de sospechosos ganara el juego.

ESTABLECIENDO EL JUEGO

Baraje las cartas de los sospechosos y coloque la baraja, mirando hacia abajo, en el centro del área de juego. Ponga las fichas numeradas en la caja del juego, al alcance de todos los jugadores.

COMO JUGAR

Cada juego consiste de varias rondas. En cada ronda, un jugador será el testigo, y todos los demás jugadores serán detectives. Para la primera ronda, la persona que haya visitada una estación de policía recientemente, será testigo.

El testigo tomara la primera carta de la baraja y la mirara, sin mostrársela a los demás jugadores. Esta carta determinara los tres sospechosos para esta ronda. Dese cuenta de que todos los sospechosos tienen nombres, y colores diferentes para así diferenciarlos el uno del otro.

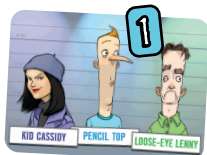
El detective a la izquierda del testigo, empezara el cuestionamiento al voltear la siguiente carta de la baraja y poniéndola sobre la superficie de juego a la vista de todos los detectives.

El testigo ahora indicara cuantos de estos sospechosos son iguales a los sospechosos en la carta que ella tiene, usando la ficha con el número correcto, y colocándola sobre la carta que se acaba de exponer. Sin embargo, ella no debe revelar cual (si hay alguno) sospechoso es igual al de su carta. El testigo debe poner la ficha sobre la carta expuesta de tal manera para que no cubra ningún sospechoso por completo. *Atención: El orden en que aparecen los sospechosos en la carta no importa.*

Ejemplo



Carta del testigo



Carta del sospechoso

Uno de los sospechosos en la carta revelada (Kid Cassidy) es igual al sospechoso en la carta del testigo. El testigo coloca una ficha sobre la carta del sospechoso.

La jugada continuara hacia la izquierda, con el siguiente detective revelando otra carta de la baraja y poniéndola, mirando hacia arriba, junto con las otras. Cada vez el testigo pondrá una ficha numerada sobre la carta revelada para indicar cuantos de estos sospechosos son igual al de su carta. Entre mas cartas sean reveladas, mas fácil será determinar cuales son los sospechosos culpable.

¡ACUSACIÓN!

En cualquier momento durante una ronda, cuando algún detective crea saber quienes son los tres sospechosos, este puede hacer una declaración, parando el juego y diciendo "¡Acusación!" Este luego señalará quienes cree que son los tres sospechosos en la carta del testigo.

Hay dos resultados posibles:

1. El testigo declara que la acusación es correcta, y revela a los sospechosos de su carta. El detective quien hizo la declaración, ganara la carta como recompensa, y la coloca boca abajo enfrente suyo.
2. El testigo declara que la acusación es incorrecta. El detective quien hizo la declaración, quedara fuera del juego por el resto de la ronda. La carta de sospechosos, del testigo, seguirá sin revelarse, y los demás detectives continuaran jugando hasta que uno haga una acusación correcta, o hasta que todos los detectives sean eliminados. En este ultimo caso, el testigo ganara la carta de los sospechosos.

EMPEZANDO UNA NUEVA RONDA

Se barajan las cartas, y el jugador a la izquierda del testigo, será el nuevo testigo. El juego continuara como explicado anteriormente.

GANANDO EL JUEGO

Juegue varias rondas hasta que algún jugador obtenga tres cartas de sospechosos. Este jugador será declarado el detective maestro y será el ganador. Para un juego más largo o más cortó, cambien el número de cartas de sospechosos que sea necesario acumular antes de ganar el juego.

REGLAS ESPECIALES PARA DOS JUGADORES

Juegue como se explico anteriormente, pero si el detective no logra identificar a los sospechosos a la sexta carta revelada, el testigo ganara la carta y la ronda.

VARIACION PARA UN JUEGO DE DOS

Cada jugador tomara una carta y simultáneamente hará el papel de detective y testigo. Los jugadores se alternaran destapando cartas y poniendo fichas numeradas sobre ellas. (Asegurese de poner las cartas de cada jugador por aparte para no confundirlas.) El primer jugador en adivinar correctamente los sospechosos del otro, ganara.

UNA NOTA DE GAMEWRIGHT

A todos nos gusta una historia buena de "quien fue" y Tres del Crimen es el juego perfecto para cuando este de humor para resolver un misterio rápidamente. Mientras esta tratando de resolver quienes son los sospechosos en la carta del testigo, estará usando sus habilidades de lógica y razonamiento. Pista: Al igual que en los casos reales, no haga una acusación hasta que no pueda probar su teoría sin sombra de duda.

Juego de Heinz Meister
Ilustraciones de Stephen Gilpin