

MYSTERY
RUMMY



JACK EL
DESTRIPIADOR

JUEGO DE CARTAS
de Mike Fitzgerald

MYSTERY RUMMY CASO Nº 1 JACK EL DESTRIPIADOR

EL JUEGO DE CARTAS

Creado por Mike Fitzgerald

Bienvenido al mundo de los juegos de cartas Mystery Rummy, creados por Mike Fitzgerald. Mystery Rummy es un concepto de juego totalmente novedoso que combina la intriga de los clásicos del misterio con la estrategia de un juego de cartas basado en los elementos tradicionales del Rummy.

SOBRE EL CASO

Durante tres meses en 1888, el barrio de Whitechapel, en el este de Londres, Inglaterra, fue aterrorizado por un asesino conocido como Jack el Destripador. Scotland Yard no fue capaz de resolver el caso, y a día de hoy la identidad de Jack el Destripador sigue siendo un misterio.

SOBRE EL JUEGO

¿Triunfarás donde Scotland Yard fracasó? Cada mano de Mystery Rummy revelará a uno de los seis sospechosos como Jack el Destripador, ¡o el asesino escapará! El objetivo del juego es conseguir el mayor número de puntos. Hay seis sospechosos: Montague Druitt, el Príncipe Eduardo, Sir Gull, el Dr. Pedachenko, George Chapman, y Jill la Destripadora.

RESUMEN DEL JUEGO

Hay dos tipos básicos de cartas: las cartas de Prueba y las cartas de Justicia. La mecánica del juego se basa en el juego del Rummy, en el que los jugadores intentan crear combinaciones de 3 o más cartas de Prueba del mismo color para obtener puntos. Las cartas de Justicia no forman combinaciones, y añaden al juego un elemento estratégico que no se encuentra en el Rummy tradicional. Al final de una mano, se determina que el sospechoso con más puntos sobre la mesa es Jack el Destripador para esa mano. La partida termina cuando al menos un jugador ha conseguido 100 puntos o más. El jugador con la puntuación más alta gana. En caso de empate, se debe jugar una mano adicional.

Se pueden conseguir puntos de distintas formas:

- Jugando combinaciones de cartas de Prueba
- Pisando otras combinaciones de cartas de Prueba
- Jugando cartas de Justicia con valores en puntos
- Votando correctamente
- Jugando la carta "El Destripador Escapa"

LAS 62 CARTAS DEL JUEGO

CARTAS DE JUSTICIA (25)			
CARTAS DE SOSPECHOSO 1- Montague Druitt 1- Príncipe Eduardo 1- Sir Gull 1- Dr. Pedachenko 1- George Chapman 1- Jill la Destripadora	CARTAS DE COARTADA 1- Montague Druitt 1- Príncipe Eduardo/ Sir Gull 1- Dr. Pedachenko 1- George Chapman 1- Jill la Destripadora	CARTAS DE VÍCTIMA 1- Mary Nichols 1- Liz Stride 1- Kate Eddowes 1- Annie Chapman 1- Mary Jane Kelly	CARTAS DE ESCENARIO 1- Buck's Row 1- Mitre Square 1- Hanbury Street 1- 13 de Miller's Court 1- Berner Street
2- El Inspector Dimite		2- El Destripador Ataca	
CARTAS DE PRUEBA (36)			
5- Montague Druitt 5- Príncipe Eduardo	5- Sir Gull 5- Dr. Pedachenko	5- George Chapman 5- Jill la Destripadora	4- Las Cartas 2- Comodín
CARTA ESPECIAL			
1- El Destripador Escapa			

LEYENDA DE LAS CARTAS

Una lupa en la esquina superior izquierda indica que es una carta de Prueba.

El número en la esquina superior derecha es el valor en puntos de la carta.

Un mazo en la esquina superior izquierda indica que es una carta de Justicia.

El nombre de la carta se indica bajo la ilustración.

En el lateral izquierdo de la carta se indica el tipo de carta del que se trata o, en algunos casos, el nombre de la carta.

El texto de juego de la carta se encuentra bajo el nombre de la carta.

El número en la esquina inferior izquierda es el número de orden de sospechosos. Representa la probabilidad de que esa persona sea Jack el Destripador, siendo el número 1 la mayor probabilidad y el número 6 la menor. Estos números se usan para resolver empates a la hora de determinar la identidad de Jack el Destripador al final de una mano.

El texto en cursiva da información sobre hechos reales relacionados con el caso. El propósito de este texto es dar ambientación y no tiene repercusión a efectos de reglas.

VISIÓN GENERAL DEL JUEGO

Mystery Rummy Caso nº 1: Jack el Destripador puede considerarse dos juegos en uno. El juego combina una partida de *Rummy* y otra de *El Destripador Escapa*. Separar las estrategias de cada uno de estos juegos puede ayudarte a comprender la mecánica de juego.

JUEGO DEL RUMMY

Las cartas relevantes en la parte del Rummy son las cartas de Prueba (que incluyen las de Comodín y Las Cartas), Sospechoso y Coartada. Las cartas de Prueba se juegan como combinaciones, o para pisar una combinación existente, y suman puntos a tu total. Las cartas de Sospechoso y de Coartada aumentarán los puntos obtenidos mediante combinaciones. A continuación se detallan los diferentes tipos de cartas y sus usos en esta parte del juego.

PRUEBA

Estas cartas poseen una lupa en la esquina superior izquierda. Puedes jugar tantas Pruebas como quieras por turno, siempre que lo hagas en combinaciones de 3 cartas o más, o pisando una combinación que ya esté en juego. Todas las cartas de Prueba que juegues van a tu área de juego, incluso cuando se jueguen pisando las combinaciones de otros jugadores. Los puntos que otorgan se duplican si son Pruebas para el Sospechoso revelado como Jack el Destripador.

COMODÍN

Estas 2 cartas de Prueba pueden jugarse como cualquier otra carta de Prueba (a excepción de Las Cartas). Los puntos que otorgan se duplican si son Pruebas para el Sospechoso revelado como Jack el Destripador.

LAS CARTAS

Estas cartas representan las notas que Jack el Destripador envía a policía y prensa, y son consideradas Pruebas especiales, ya que no se aplican a ningún Sospechoso. Forman su propia combinación. Cada una de ellas vale 3 puntos debido a que, al haber sólo 4 disponibles, es más difícil conseguir combinaciones. Los puntos de estas cartas nunca se duplican.

JUSTICIA

(aplicables tanto al juego de Rummy como al de El Destripador Escapa)

Estas cartas poseen un mazo en la esquina superior izquierda. Sólo se puede jugar una carta de este tipo por turno, aunque a veces jugar una carta de Justicia lleva a jugar más cartas de Justicia durante el mismo turno, tales como "El Destripador Ataca" o las cartas de Escenario.

Hay dos tipos de cartas de Justicia: unas están relacionadas con las Pruebas (Sospechoso y Coartada) y otras ayudan cuando El Destripador Escapa, proporcionando al juego más acción y estrategia. Las cartas de Justicia se juegan individualmente, no en combinaciones. Algunas cartas de Justicia se juegan sobre la mesa y otras en Scotland Yard. En cada carta se explica cómo jugarla.

SOSPECHOSO

Estas cartas de Justicia se juegan sobre tu área de juego. Sólo pueden jugarse cuando ya haya en juego una combinación de cartas de Prueba del mismo color. Por ejemplo, no puedes jugar la carta de Sospechoso de Druitt hasta que haya en juego una combinación de cartas de Prueba para Druitt.

Nota: Una carta de Sospechoso *no puede* incluirse o usarse para hacer una combinación de cartas de Prueba. Los puntos de una carta de Sospechoso se suman a los de las cartas de Prueba para determinar quién es Jack el Destripador al final de una mano. Estos puntos también se duplican si el Sospechoso resulta ser Jack. Para que un Sospechoso resulte ser el Destripador no es necesario que su carta esté en juego.

COARTADA

Estas cartas de Justicia sólo pueden jugarse cuando ya haya en juego una combinación de cartas de Prueba del mismo color. Por ejemplo, no puedes jugar la carta de Coartada del Dr. Pedachenko hasta que haya en juego una combinación de cartas de Prueba para Pedachenko. La carta de Coartada se juega sobre tu área de juego y permanece ahí hasta que se juegue otra carta de Coartada. **No puede haber más una carta de Coartada en juego al mismo tiempo.** Cuando se juega una carta de Coartada, cualquier carta de este tipo que estuviera en juego previamente se pone en Scotland Yard (la pila de descarte). La carta de Coartada evita que ese Sospechoso sea Jack el Destripador incluso si es el que tiene más puntos sobre le mesa. Hay una carta especial de Coartada que puede jugarse sobre el Príncipe Eduardo o Sir Gull. Cuando se pone en juego, el jugador anuncia sobre qué Sospechoso aplica la Coartada y coloca la mitad de la carta del color correspondiente apuntando al centro de la mesa para indicarlo.

EL DESTRIPIADOR ESCAPA

Esta parte es la más compleja del juego, pero cuando domines su estrategia las partidas se harán mucho más interesantes. Las cartas relevantes en esta parte del juego son las de Víctima, “El Destripador Escapa”, “El Destripador Ataca”, “El Inspector Dimite” y Escenario. Todas estas cartas ayudan a dejar cartas de Víctima sobre la mesa, lo que permite escapar a Jack el Destripador. Esto es difícil de conseguir, y por eso hay tantas cartas distintas que permiten lograrlo. A continuación se detallan los diferentes tipos de cartas y sus usos en esta parte del juego.

JUSTICIA

(aplicables tanto al juego de Rummy como al de El Destripador Escapa)

Estas cartas poseen un mazo en la esquina superior izquierda. Sólo se puede jugar una carta de este tipo por turno, aunque a veces jugar una carta de Justicia lleva a jugar más cartas de Justicia durante el mismo turno, tales como “El Destripador Ataca” o las cartas de Escenario.

Hay dos tipos de cartas de Justicia: unas están relacionadas con las Pruebas (Sospechoso y Coartada) y otras ayudan cuando El Destripador Escapa, proporcionando al juego más acción y estrategia. Las cartas de Justicia se juegan individualmente, no en combinaciones. Algunas cartas de Justicia se juegan sobre la mesa y otras en Scotland Yard. En cada carta se explica cómo jugarla.

VÍCTIMA

Las cartas de Víctima son cartas de Justicia. Se debe jugar una carta de Víctima para que los jugadores puedan empezar a jugar combinaciones de cartas de Prueba. Cualquier jugador puede jugar cartas de Prueba sobre la carta de Víctima de cualquier otro jugador. Cuando juegues una carta de Víctima, colócala sobre la mesa en tu área de juego. Comprueba si la carta de Escenario del mismo color está en juego. Si lo está, debes coger esa carta y colocarla también frente a ti. Estos puntos se suman a tu puntuación. Roba las 2 primeras cartas del Archivo del Caso (el mazo de cartas) y ponlas en tu mano. Esto beneficia también la parte de Rummy de tu partida. Cuando las 5 cartas de Víctima estén en juego, será posible jugar la carta “El Destripador Escapa”.

EL DESTRIPIADOR ESCAPA

Esta carta vale 35 puntos. No es una carta de Justicia ni de Prueba. Puedes jugarla en cualquier momento siempre y cuando las 5 cartas de Víctima estén en juego. **Esto significa que puedes jugarla incluso en el turno de otro jugador.** Puedes jugarla en tu área de juego en el mismo momento en que la quinta carta de Víctima entre en juego, sin importar lo que hayas hecho durante ese turno. En cuanto la carta “El Destripador Escapa” sea jugada, la mano termina. Tal y como se describe en “El Inspector Dimite”, incluso si un jugador ha tenido que jugar su última carta y las 5 cartas de Víctima están ya en juego, tienes una oportunidad para jugar “El Destripador Escapa” antes de que la mano termine. Cuando al final de una mano te hayas quedado con esta carta en la mano, debes restar 2 puntos por cada carta de Víctima en juego. Éste es el único caso en el que no restas el valor en puntos indicado en la carta de tu puntuación.

EL DESTRIPIADOR ATACA

“El Destripador Ataca” es una carta de Justicia. Cuando la juegues, colócala sobre Scotland Yard y anuncia que Jack el Destripador ataca de nuevo. Asegurándote de que todos los jugadores pueden verlo, comienza a dar la vuelta a las 5 primeras cartas del Archivo del Caso y colocarlas en Scotland Yard hasta que reveles una carta de Víctima. Si revelas una carta de Víctima antes de llegar a la quinta carta, deja de revelar cartas inmediatamente. Juega la carta de Víctima en tu área de juego y roba 2 cartas del Archivo del Caso como si hubieras jugado la carta de Víctima desde tu mano. Después, comprueba si la carta de Escenario del mismo color está en juego. Si es así, añádela a tu área de juego. Esto hace terminar el efecto de la carta “El Destripador Ataca”. Si ninguna de las cartas reveladas es una Víctima, detente después de revelar la quinta carta y reanuda la partida normalmente en el punto en el que había quedado.

EL INSPECTOR DIMITE

“El Inspector Dimite” es una carta de Justicia. Cuando la juegues, colócala sobre Scotland Yard y anuncia que el inspector del caso ha dimitido. Todos los jugadores (incluido tú) deben colocar inmediatamente cualquier carta de Víctima que tengan en su mano sobre la mesa frente a ellos. No se roban cartas cuando eres obligado a jugar cartas de Víctima de esta manera. Los Escenarios del mismo color se añaden de la forma habitual (ver “Escenario” para más detalles). Si esto hace que un jugador ponga su última carta en juego, la mano termina. Si las 5 cartas de Víctima están en juego después de que esta carta te obligue a jugar tu última carta, debes detener el juego para comprobar si alguien va a jugar la carta “El Destripador Escapa” antes de declarar el final de la mano.

ESCENARIO

Las cartas de Escenario son cartas de Justicia. Coloca las cartas de Escenario sobre la mesa en tu área de juego cuando las juegues. Comprueba si la carta de Víctima del mismo color está en juego. Si es así, coge esa carta y colócala también frente a ti en tu área de juego. Estos puntos se suman a tu total. Coge Scotland Yard y mira sus cartas sin que el resto de jugadores las vean. Debes elegir una carta y mostrarla a tus adversarios. Las únicas cartas que no puedes elegir son las de Escenario. Si coges una carta de Justicia debes jugarla inmediatamente o ponerla en tu mano. Si la pones en tu mano, tendrás que esperar hasta tu próximo turno para jugarla. Si coges una carta de Prueba de Scotland Yard, puedes jugarla en cualquier momento durante ese turno (si es posible jugarla). Si no quieres (o no puedes) jugar la carta que has cogido, simplemente muéstrala a los demás jugadores y ponla en tu mano. Con esto termina tu turno.

MECÁNICA DE JUEGO

Los jugadores necesitarán papel y lápiz para llevar la cuenta de las puntuaciones y los votos durante la partida.

REPARTO INICIAL

Determina al azar quién repartirá el primer mano de cartas. El elegido baraja las cartas y permite al jugador sentado a su derecha que corte el mazo antes de empezar a repartir.

Para 2 jugadores: se reparten, de una vez y boca abajo, 10 cartas para cada jugador.

Para 3 jugadores: se reparten, en el sentido de las agujas del reloj y boca abajo, 9 cartas a cada jugador.

Para 4 jugadores: se reparten, en el sentido de las agujas del reloj y boca abajo, 8 cartas a cada jugador.

El resto del mazo se coloca boca abajo en el centro de la mesa. Después se muestra la carta superior y se coloca boca arriba junto al mazo. Ésa será la pila de descarte. El mazo se denomina Archivo del Caso, y la pila de descarte, Scotland Yard. Mystery Rummy usa una pila de descarte cerrada; la carta superior es la única que resulta visible. Los jugadores no pueden mirar la pila de descarte a menos que una carta se lo indique.

EL TURNO

El juego prosigue en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador sentado a la izquierda del encargado del reparto inicial. O bien su adversario, en una partida de 2 jugadores. Durante cada turno se llevan a cabo los pasos siguientes antes de que comience el turno del siguiente jugador:

Votar (opcional, una vez por mano)

Robar (obligatorio)

Jugar (opcional)

Descartar (obligatorio)

A continuación se explica con detalle cada paso del turno.

VOTAR

(opcional, una vez por mano)

Si quieres pedir una votación, debes hacerlo al principio de tu turno, antes de robar. Sólo se puede pedir una votación una vez por mano. Para pedirla debes tener al menos una combinación en juego. Cuando se pide una votación, todos los jugadores escriben en secreto el nombre de uno de los seis sospechosos que piensen que pueda ser Jack el Destripador al final de la mano, tengan o no Pruebas de ello sobre la mesa en el momento de votar.

Las cartas de Prueba de “Las Cartas” cubren el requisito de tener una combinación en juego, pero no puedes votar por ellas como si fueran Sospechosos, ni tampoco pueden ser Jack el Destripador. Tampoco puedes votar que Jack el Destripador va a escapar.

Los votos se revelan al final de una mano. Si votaste correctamente, sumas 10 a tu puntuación. Si votaste de forma equivocada, no sufres ninguna penalización.

No es obligatorio realizar una votación. Cuando votas, lo haces en base a lo que conoces sobre las cartas que tienes en la mano y las que están sobre la mesa y en la pila de descartar.

ROBAR (obligatorio)

Roba la primera carta del Archivo del Caso o toma la carta superior de Scotland Yard. Añade esta carta a tu mano.

JUGAR (opcional)

Cartas de Justicia: Sólo puedes jugar una carta de Justicia por turno. En la sección anterior se detalla cómo se juega cada tipo de carta de Justicia. Las propias cartas incluyen también indicaciones sobre cómo jugarlas. Este tipo de cartas se juegan individualmente, no en combinaciones.

Cartas de Prueba: Nadie puede jugar cartas de Prueba hasta que haya una carta de Víctima en juego. Las cartas de Prueba se juegan en combinaciones. Una combinación la forman 3 o más cartas de Prueba del mismo color. También puedes jugar cartas de Prueba individualmente si coinciden con una combinación que ya esté sobre la mesa. Por ejemplo, si un jugador tiene una combinación para Jill la Destripadora en juego, puedes jugar una carta de Prueba de Jill la Destripadora en tu área de juego. A esto se llama pisar una combinación.

DESCARTAR (obligatorio)

Cuando ya no quieres o puedes jugar más cartas, debes descartar una carta boca arriba y colocarla en la parte superior de Scotland Yard. Puedes descartar *cualquier* carta.

TERMINAR UNA MANO

El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta que la mano termina. Si se roba la última carta del Archivo del Caso y la mano no ha terminado, baraja las cartas de Scotland Yard y colócalas boca abajo en un mazo, formando así un nuevo Archivo del Caso.

La forma más habitual de que una mano termine es que un jugador cierre el caso descartando su última carta. Debes tener una carta que descartar para hacer esto. Otra forma de terminar una mano es jugando la carta “El Destripador Escapa”.

Adicionalmente, hay dos formas menos frecuentes de terminar una mano. Una es cuando se agota el Archivo del Caso *por segunda vez* durante esa mano. Si alguien roba la última carta del Archivo del Caso por segunda vez durante una misma mano, ésta termina cuando termina ese turno.

La otra forma de terminar una mano es cuando un jugador se ve obligado a jugar su última carta por el efecto de “El Inspector Dimite” (esta carta se detalla en la anterior sección).

PUNTUACIÓN

Hay dos métodos de puntuación distintos en Mystery Rummy, dependiendo de si Jack el Destripador escapa o es atrapado.

PUNTUACIÓN – EL DESTRIPIADOR ES ATRAPADO

1. El Destripador es atrapado cuando un jugador termina la mano descartando su última carta. Para averiguar quién es Jack el Destripador, suma las puntuaciones para cada uno de los Sospechosos. El Sospechoso (o el color) con más puntos es Jack. Una carta de Sospechoso no necesita estar en juego para que esa persona resulte ser el Destripador. Si hay un empate, consulta los números de orden de Sospechoso en la esquina inferior izquierda de cada carta. El Sospechoso con el número más bajo es Jack el Destripador. Todos los puntos en juego para Jack el Destripador se duplican.

Nota: Cuando haya una carta de Coartada en juego, ese Sospechoso no puede ser Jack el Destripador, incluso si tiene la mayor puntuación. Debes tomar la segunda puntuación más alta para determinar la identidad de Jack.

2. Suma todos los puntos en mesa que te correspondan. Recuerda duplicar los puntos si tienes en juego cartas de quien resulte ser Jack el Destripador en esta mano. Los puntos para el resto de Sospechosos se cuentan tal y como se indica en sus cartas. Asegúrate de sumar cartas tales como Víctimas, Escenarios y Coartadas, ya que también tienen su valor en puntos.
3. Si no eres el jugador que terminó la mano y te quedan cartas, debes restar el valor en puntos de cualquier carta que tengas en la mano que no pudiera haber sido jugada en una combinación en juego en ese momento. Cualquier carta que pudiera haberse jugado se coloca aparte y no se tiene en cuenta para la puntuación. Las cartas de Escenario, Víctima y “El Destripador Escapa” que tengas en mano se restan siempre de tu puntuación cuando Jack sea atrapado. Esta regla permite mantener en tu mano cartas que podrían jugarse para hacer que el Sospechoso que tú quieras sea el Destripador.
4. Comprueba los votos. Si un jugador votó correctamente, suma 10 puntos a su total para esta mano. No hay penalización por votar a un Sospechoso equivocado.
5. Después de anotar los de la mano, calcula la puntuación total de la partida. La partida termina cuando al menos uno de los jugadores consigue 100 puntos o más. El jugador con la puntuación más alta gana. Si hay un empate, se debe jugar otra mano.

PUNTUACIÓN – EL DESTRIPIADOR ESCAPA

1. Quien jugó la carta “El Destripador Escapa” recibe 35 puntos.
2. Los únicos otros puntos ganados son los de las cartas de Víctima y de Escenario.
3. Todas las demás cartas en juego se ignoran. No se restan puntos por las cartas en las manos de los jugadores.

Este método de puntuación *sólo* se usa cuando:

- a. Se juega la carta “El Destripador Escapa”.
- b. Hay una carta de Coartada en juego para el único Sospechoso posible o bien la única combinación en juego es de Las Cartas (muy raro).
- c. El Archivo del Caso se agota por segunda vez antes de terminar la mano (muy raro).

EJEMPLO DE TURNO

Estás jugando una partida de dos jugadores de Mystery Rummy. Miras tu mano de 10 cartas y las agrupas por colores. Tienes 2 cartas de Prueba azules de Druitt, así como la carta de Sospechoso azul de Druitt. Decides coger la carta superior de Scotland Yard, que es otra carta de Prueba de Druitt. Te gustaría jugar una combinación de cartas de Prueba para Druitt ya que tienes 3. No obstante, no hay ninguna carta de Víctima en juego, así que no puedes. Mirando tu mano, te das cuenta de que tienes la carta de Víctima de Mary Nichols, que tiene un mazo en la esquina superior izquierda de la carta. Puedes jugar una carta de Justicia por turno, así que juegas la carta de Víctima frente a ti y sigues sus instrucciones. En este caso, robas 2 cartas del Archivo del Caso.

Ahora que hay una carta de Víctima en juego, puedes empezar a jugar cartas de Prueba. Juegas la combinación de Druitt en tu área de juego. La carta de Sospechoso de Druitt puede jugarse ahora que hay una combinación de cartas de Prueba para Druitt. De todas formas, ya que es una carta de Justicia y has jugado una este turno (Mary Nichols, una Víctima), debes esperar hasta tu próximo turno para jugarla. Descartas una copia de Las Cartas en Scotland Yard y comienza el turno de tu adversario.

EJEMPLO DE VOTACIÓN

Hay 5 cartas de Prueba y una de Sospechoso en juego para George Chapman. Esto hace un total de 14 puntos para Chapman, ya que cada carta de Prueba vale 2 puntos y la carta de Sospechoso vale 4. Hay también en juego 3 cartas de Evidencia para Jill la Destripadora. Esto hace un total de 6 puntos para Jill. Si pidieras una votación ahora mismo, la mayoría de los jugadores elegirían a Chapman como Jack el Destripador al final de esta mano. No obstante, nadie sabe que tienes la carta de Coartada para Chapman en tu mano. Por tanto, puedes votar por Jill sabiendo que jugarás la carta de Coartada de Chapman durante este turno. Esto es sólo un ejemplo de la estrategia que hay detrás de pedir una votación.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

Parte A – Al terminar la mano, están en juego las siguientes cartas:

- 5 cartas de Prueba para Druitt de 2 puntos cada una, que suman un total de 10 puntos que apuntan a Druitt como Jack el Destripador.
- 3 cartas de Prueba para Jill la Destripadora de 2 puntos cada una, que suman 6 puntos que indican que Jill es Jack.
- La carta de Sospechoso de Jill, que vale 4 puntos, está también en juego, lo que supone un total de 10 puntos para Jill.

Hay un empate, así que se debe consultar el número de orden de los Sospechosos. Druitt es el Sospechoso número 1 y Jill es la número 6. Por tanto, Druitt gana el empate y resulta ser Jack el Destripador para esta mano. Esto significa que los valores en puntos de todas las cartas de Druitt se duplican. Las cartas de Jill puntúan su valor normal.

Parte B – Cuando se cuentan los puntos en la mesa para cada jugador, cualquiera que posea cartas de Jill la Destripadora en mano las deja aparte. No cuentan negativamente ya que podrían haberse jugado en la mesa, pero tampoco te proporcionan ningún punto.

De todas formas, si tenías 3 cartas de Prueba del Dr. Pedachenko y una carta de Coartada del Dr. Pedachenko en tu mano, deberías haber restado 9 puntos de tu puntuación, ya que no había combinaciones para el Dr. Pedachenko sobre la mesa en este ejemplo.

GLOSARIO

Archivo del Caso: Es el mazo de cartas del que se roba normalmente a lo largo de la partida. Cuando se roba la última carta del Archivo del Caso por primera vez en la partida, se baraja Scotland Yard para crear un nuevo Archivo del Caso. Cuando se roba la última carta del Archivo del Caso por segunda vez en la partida, la mano termina después de ese turno.

Pila de descarte: Ver Scotland Yard.

Mazo de cartas: Ver Archivo del Caso.

Pisar una combinación: Jugar una o más cartas en tu área de juego usando una combinación de otro jugador.

Combinación: Un grupo de 3 o más cartas de Prueba del mismo color. Las cartas de Justicia no se combinan.

Scotland Yard: Es la pila de descarte. Se trata de una pila de descarte cerrada, en la que la única carta visible es la última que se descartó. Los jugadores no pueden mirarla a menos que una carta se lo permita.

CONSEJOS

Presta atención a las cartas de Coartada que se han descartado. Tener una carta de Escenario al final de la partida que te permita buscar la carta de Coartada necesaria puede ser clave.

Presta atención a cuántas cartas de Víctima hay en juego. Cuando la quinta carta entre en juego, cualquier jugador puede jugar la carta “El Destripador Escapa”, ¡y ganar inmediatamente!

Ten presente que los empates a la hora de determinar quién es Jack el Destripador son frecuentes. Presta atención al número de orden de Sospechoso, en la esquina inferior izquierda de la carta. El número más bajo gana en caso de empate.

Intenta pedir una votación cuando sepas que serás capaz de cambiar la situación durante un turno, de forma que seas el único jugador que vote correctamente.

CRÉDITOS

Autor: Mike Fitzgerald

Traducción: Ramón Torrente

Coordinación: Darío Aguilar Pereira

Maquetación: Edge Studio

Edición: Jose M. Rey

Gracias a quienes participaron en las pruebas de juegos: Nick Sauer, Ralph Anderson, Zvi Moshowitz, Bob Morss, Doug Bissonnette, Jeff Kramer, Dan Louie, Richard Borg, los amos del escapismo Donald Lim y Sam Lai, Jim Maher, Steve Rugh, Thomas Scull, Doug Morse, George Michaels, Gary Miller, Ed Lasso, Joanne White, Jack Everett y Lisa Fitzgerald.

MYSTERY RUMMY

JACK EL DESTRIPIADOR • JUEGO DE CARTAS

**¡Un final distinto en
cada partida!**

El caso de Jack el Destripador es reabierto en este innovador juego de cartas que combina la estrategia del juego tradicional del Rummy con los elementos de un emocionante misterio.



edge

Más información en
www.EdgeEnt.com



© 2003 U.S. GAMES SYSTEMS. Todos los derechos reservados. U.S. GAMES SYSTEMS, INC., Stamford, CT06902 USA. www.usgamesinc.com. La edición en español es © 2010 Edge Entertainment. Todos los derechos reservados. Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Conserva esta información para futuras referencias. Este juego no es apropiado para niños de menos de 3 años de edad (contiene piezas pequeñas). Los componentes reales pueden diferir de los mostrados. Fabricado en China.