

INCÓMODOS



INVITADOS

NO LOS QUERRÁS EN TU CASA

Comienza la investigación

INCÓMODOS INVITADOS

NO LOS QUERRÁS EN TU CASA



Índice

Introducción	pag. 5
Descripción	pag. 7
Componentes de INCÓMODOS INVITADOS	pag. 9
Preparación de la partida	pag. 15
Orden y desarrollo de los turnos	pag. 16
Variante para dos jugadores	pag. 19
¿Qué hacer cuando se agota la pila de juego?	pag. 20
Las Cartas y cómo usar la hoja de seguimiento	pag. 21
Consejos	pag. 25
Partidas	pag. 26
Soluciones	pag. 29
Agradecimientos	pag. 32





WOODRUFF WALTON



Introducción

Esta noche usted y algunos de sus colegas investigadores han recibido una llamada para acudir urgentemente a la Mansión Walton. Allí, el ama de llaves les comunica el motivo de la convocatoria: ¡el Sr. Walton ha aparecido muerto en su despacho!

Woodruff Walton era el dueño de una de las fortunas más fabulosas de la nación. Seguramente tanto su magnífico olfato para cualquier tipo de negocio, como la falta de escrúpulos para llevarlos a cabo, tuviesen mucho que ver con ello. El dinero le dio poder, y a muchos éste les convierte en seres ególatras, tiranos y mezquinos. En el caso del Sr. Walton no fue así; él ya era todas esas cosas mucho antes de alcanzar su estatus. Si a tan adorable semblanza le añaden un ácido sentido del humor y una patológica afición por las bromas crueles, pueden imaginarse que los enemigos del Sr. Walton, no eran pocos.

Esta es la carta que encontraron sobre su escritorio.

*Si usted está leyendo estas líneas, es porque esta noche yo...
!!!He sido asesinado!!!.*

Durante las dos últimas semanas alguien ha estado tratando de acabar con mi vida. Conozco a muchas personas con suficientes motivos como para plantearse, pero sólo a siete tan rematadamente estupidas como para hacerlo: mi mediocre ex compañero de universidad, Stanley Smithe; mi limitado sobrino, Mortimer W. Molow; las infames hijas de mi difunto socio, Beatrice y Berenice Berwick; mi inepto guardaespaldas, Greg Gaffney; la que fuese mi sirvienta y hoy reputada médium, Claudette Gazelar y por supuesto, mi insoportable "amiga" Angelica Albinson.

Decidí reunirlos esta noche en mi mansión para averiguar quién estaba detrás de todo.

Desafortunadamente, creo que no es necesario que les diga que algo salió mal. Ya me lo advirtió mi padre, si les abres las puertas de tu casa pero ellos sólo están pensando en matarte, no hay duda de que son...

INCÓMODOS INVITADOS

Por favor, encuentren a mi asesino.

Woodruff Walton



ANGELICA ALBINSON



BEATRICE Y BERINICE BERWICK



STANLEY SMITHE



CLAUDETTE CAZELAR



GREG GAFFNEY



MORTIMER W. MOLLOW

LOS SOSPECHOSOS



Descripción

INCÓMODOS INVITADOS es un juego de cartas y misterio en el que cada partida recrea la noche en que el Sr. Walton fue asesinado. Existen 3.600 soluciones distintas que se pueden presentar en millones de partidas, ¡nunca jugarás dos iguales! Además, su sistema MAZO INTELIGENTE te hará sentir dentro de la investigación permitiéndote emplear DEDUCCIÓN REAL para solucionar el caso.



¿Serás el primero en resolver el misterio?:

¿QUIÉN mató al señor Walton?

¿CÓMO acabó con su vida?

¿POR QUÉ lo hizo?

¿contó con la ayuda de algún CÓMPLICE?

Para dar con la solución, tendréis que interrogar a los sospechosos, preguntar al servicio, inspeccionar el escenario del crimen, buscar pistas por toda la Mansión Walton, consultar los informes policiales,... todo ello mientras cambiáis u ocultáis información a vuestros rivales. ¡Preparaos para emplear todas vuestras habilidades deductivas!



Figura 1: Ejemplo cara de carta

Éstas son las **referencias de la carta**. Se trata de los sospechosos o habitaciones de la Mansión Walton con los que está relacionada.

Éste es el **valor de la carta**. Representa la información que contiene y varía entre 1 y 3.

En este espacio se recoge la **información** que contiene la carta.



Los demás textos de la carta son de ambientación. Sirven para explicar la historia pero no afectan al desarrollo del juego.

Figura 2: Ejemplo dorso de carta

Éste es el **número** de la carta. Cada carta tiene uno diferente y sirve para identificarla entre todas las demás.





2-8



12+



45/75 min

Componentes de INCÓMODOS INVITADOS

La caja de INCÓMODOS INVITADOS contiene:

- 243 cartas de juego diferentes con alucinantes ilustraciones.
- 1 carta de "Información clasificada" para señalar la pila de descartes.
- 1 cuaderno con hojas de seguimiento.
- 1 troquel del infame Sr. Walton para indicar el jugador inicial en cada ronda.
- 8 fichas de resolución.
- 12 fichas de oferta.
- 1 reglamento.

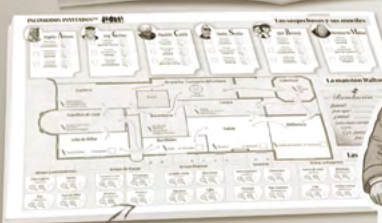
1 REGLAMENTO.



243 CARTAS DE JUEGO DIFERENTES.



1 CARTA DE "INFORMACIÓN CLASIFICADA" PARA SEÑALAR LA PILA DE DESCARTES.



1 CUADERNO CON HOJAS DE SEGUIMIENTO.



1 TROQUEL DEL INFAME SR. WALTON PARA INDICAR EL JUGADOR INICIAL EN CADA RONDA.



12 FICHAS DE OFERTA.

8 FICHAS DE RESOLUCIÓN.

Figura 3: Hoja de seguimiento.

Esta es la hoja de seguimiento de **INCÓMODOS INVITADOS**. Sirve para recoger la información que iréis recibiendo durante la partida y acceder fácilmente a ella en cualquier momento.

INCÓMODOS INVITADOS

Angela Albison

- Venganza envenenada resentimiento
- Principios extremos personal
- Tercer ojo furtivo económico

Greg Gafney

- Tradición robada ajuste de cuentas
- Amargos descubiertos chantaje
- Maltrato animal resentimiento

Claudette Cazelar

- Tarifa desviada chantaje
- Desorganizado fatal personal
- Negocio irrespectuoso ajuste de cuentas

Stanley Smithe

- Tiranía moral económica
- Acoso universitario venganza
- Mujeres de botas chantaje

Hermanas Berwick

- Venganza familiar venganza
- Dilema intelectual resentimiento
- Ambición feroz económica

Mortimer W. Malow

- Típicos quebraos personal
- Ideo arrebatado ajuste de cuentas
- Paternalidad desconfiada venganza

Los sospechosos y sus móviles

La mansión Walton

Resolución

¿Quién?

¿Por qué?

¿Cómo?

¿Tuvo algún cómplice?

No

Sí ¿Quién?

¿Por qué?

..... **SEÑAL**

- 1) Herrías delirantes
- 2) Abundante siempre
- 3) Maquear por la espalda
- 4) Campos o cardenales
- 5) Restos de tierra
- 6) Signos de enfrentamiento
- 7) Suscitancia acética
- 8) Restos de pelo oscuro
- 9) Chamarizos
- 10) Flores fuertes

Armas contundentes

- Llave inglesa cocina
- Sarten cocina
- Pala cobertizo
- Taco de billar sala de billar

Armas de fuego

- Escopeta caza sala de caza
- P Beringer sala de caza
- Revolver dormitorio
- Pistola salón

Armas blancas

- Cuchillo cocina cocina
- Abrecartas dormitorio
- Machete sala de caza
- Sable recibidor

Venenos

- Anticongelante cocina
- Matarrajas cocina
- Pesticida cobertizo
- Planta venenosa dormitorio

Armas asfixiantes

- Saca cocina
- Almohada dormitorio
- Saca cobertizo
- Cordón cortina biblioteca

El área **Los Sospechosos y sus móviles** está destinada a recoger la información relativa a los invitados del Sr. Walton y a sus posibles motivos para acabar con él.

Nombre del invitado.

Estas casillas se marcan cuando se encuentran **testimonios** (🗨️) o **evidencias** (🔍) relativos a un determinado móvil.

En este espacio se pueden hacer **anotaciones adicionales** acerca del invitado.

Éstos son los posibles **móviles** del invitado para asesinar al Sr. Walton. Bajo cada uno de ellos figura el tipo al que pertenece.

Si un **móvil** ha sido **descartado** por la información de las cartas de juego, se tacha esta casilla.

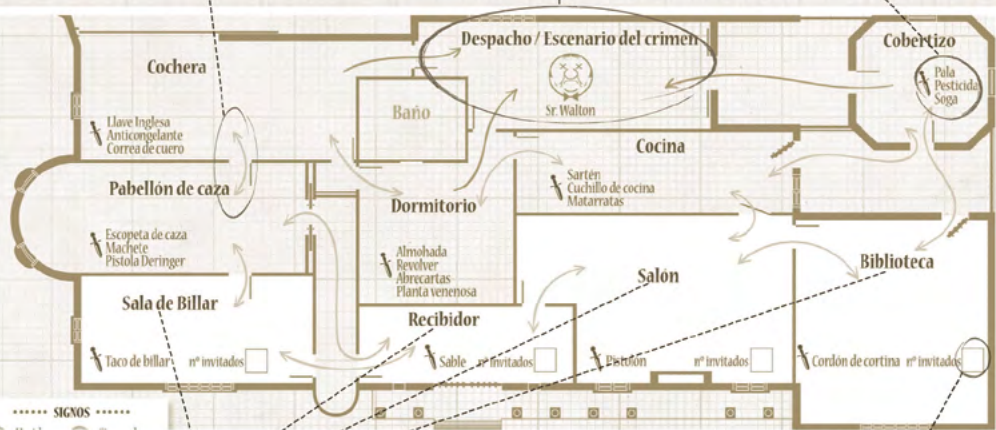
<input type="checkbox"/>	"Tradición robada" ajuste de cuentas	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	"Amanos descubiertos" chantaje	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	"Maltrato animal" resentimiento	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="text"/>				

El área **La Mansión Walton** sirve para indicar la ubicación de los sospechosos en el momento del asesinato y por qué habitaciones se desplazaron.

Estos conectores representan los posibles desplazamientos de los invitados por las habitaciones.

Ésta es la habitación dónde el Sr. Walton fue asesinado.

Éstas son las armas que se encuentran en la habitación.



Estas son las habitaciones en que los invitados pueden decir que estaban en el momento del asesinato.

Esta casilla es para anotar el número de personas que se encontraban en la habitación en el momento del asesinato. (El ama de llaves es quien te dará esta información).

El área **Las posibles armas** es una lista de las armas que pudo haber empleado el asesino.

***** SIGNOS *****

- 1 Heridas defensivas
- 6 Signos de enfrentam.
- 2 Abundante sangre
- 7 Sustancia aceitosa
- 3 Ataque por la espalda
- 8 Restos de polvo oscuro
- 4 Cianosis o cardenales
- 9 Quemaduras
- 5 Restos de tierra
- 10 Olores fuertes

Leyenda de los signos que dejan las armas en el escenario del crimen.

Armas contundentes		Armas de fuego		Armas blancas		Venenos		Armas asfixiantes	
Llave inglesa cochera 7 10	Sartén cocina 7 8	Escopeta caza pala de caza 6 9	P. Deringer pala de caza 1 9	Cuchillo cocina cocina 1 2	Abrecartas dormitorio 3 4	Anticongelante cochera 4 7	Matarrafas cocina 2 8	Correa de cuero cochera 3 10	Almohada dormitorio 4 6
Pala cobertizo 4 5	Taco de billar sala de billar 1 8	Revolver dormitorio 2 10	Pistón salón 3 8	Machete pala de caza 3 5	Sable recitador 2 6	Pesticida cobertizo 9 10	Plan venenosa dormitorio 5 7	Saga cobertizo 5 9	Corden cortina biblioteca 1 6

Armas contundentes

Llave inglesa
cochera
7 10

Sartén
cocina
7 8

Pala
cobertizo
4 5

Taco de billar
sala de billar
1 8

Tipo de arma.

Nombre del arma.

Habitación donde se encuentra.

Casilla para tachar un arma **descartada**.

Signos que deja el arma en el escenario del crimen si ha sido empleada. (En este caso "heridas defensivas" y restos de "polvo oscuro").





Figura 4: Imagen ficha de turno.



Figura 5: Imagen ficha de resolución.



Figura 6: Imagen fichas de oferta

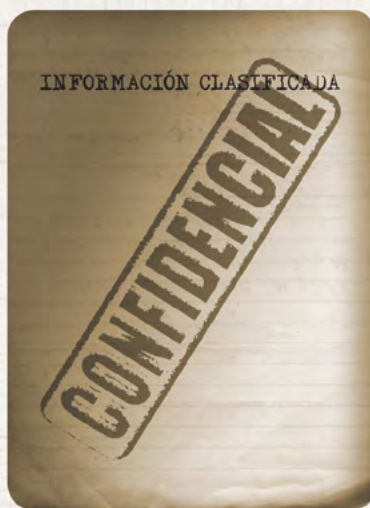


Figura 7: Imagen carta de "Información clasificada".



Preparación de la partida

Al final de este reglamento encontraréis la sección de **PARTIDAS**. Observad que se clasifican en 5 niveles de dificultad que van desde *'Muy Fácil'* a *'Muy Difícil'*. Si es la primera vez que jugáis a **INCÓMODOS INVITADOS**, comenzad por alguna de dificultad *'Muy Fácil'* y jugad un mínimo de 4 o 5 partidas de cada nivel antes de ir a por el siguiente. Una vez escogida la partida que vais a jugar, anotad su identificador para localizar su solución cuando llegue el momento de resolver el misterio. Tomad de entre las cartas de juego, y **SIN MIRAR SUS CARAS**, las 70 cuyos números se indican. Estas 70 cartas conforman el *mazo de juego* y son las únicas que necesitaréis en esta partida; el resto dejadlo aparte dentro de la caja porque no será empleado. La información contenida en el *mazo de juego* responde de manera única, y sin dejar lugar a dudas a las preguntas que hay que contestar para resolver el misterio.

Repartid a cada jugador una *hoja de seguimiento* y una *ficha de resolución*. El jugador inicial en la primera ronda será aquel que designe el anfitrión de la partida como su invitado más incómodo. Entregadle la ficha de turno para que la sitúe delante de él en la mesa y dadle el mazo de juego para que lo baraje y reparta 6 cartas a cada jugador. Las cartas restantes se dejan en el centro de la mesa al alcance de todos en la pila de juego. A su lado colocad la carta de "Información clasificada"; los descartes irán debajo de ella, siempre con las caras **HACIA ABAJO**. Dejad espacio también para la pila de cartas reveladas; ésta, de momento, estará vacía.

Orden y desarrollo de los turnos

Los turnos de **INCÓMODOS INVITADOS** siguen el sentido contrario al de las agujas del reloj y en cada ronda comienzan por el que es jugador inicial en ese momento.

En el turno de cada jugador hay tres fases:

- **Consulta**
- **Ofertas**
- **Intercambios**

Al acabar cada ronda, se desarrollan:

- la **Fase de resolución** y, si la partida continúa,
- la **Fase de descartes**

Consulta

El jugador activo ha de comunicar al resto 2 **referencias distintas** acerca de las que querría obtener información. Las posibles referencias son:

- los invitados del Sr. Walton: *Angelica Albinson, Claudette Cazelar, las Hermanas Berwick, Stanley Smithe, Greg Gaffney y Mortimer W. Mollow.*
- y las habitaciones de su mansión: *la sala de billar, la biblioteca, el recibidor, el salón, el pabellón de caza, la cochera, el dormitorio, la cocina, el cobertizo y el despacho (o, indistintamente, escenario del crimen).*

Así, un jugador puede pedir información por:

- 2 sospechosos
- 2 habitaciones
- o 1 sospechoso y 1 habitación.

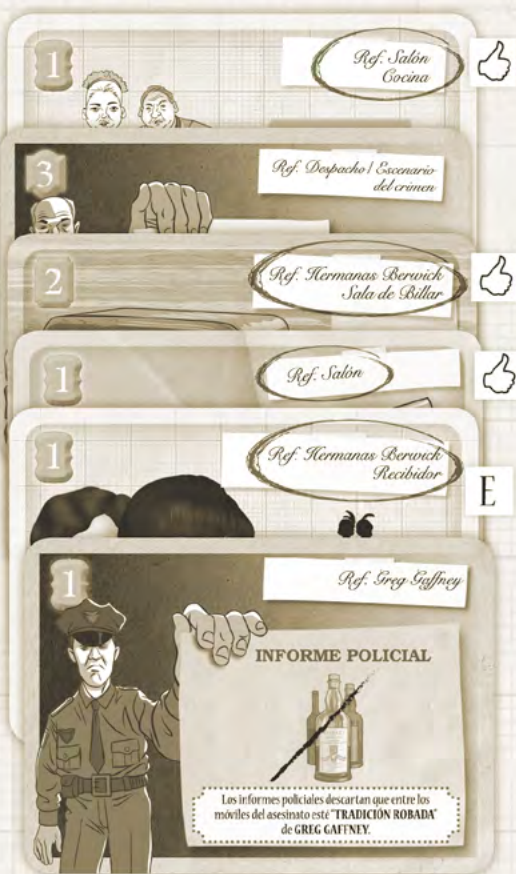
Ofertas

Empezando por el jugador a la derecha del activo, en sentido antihorario y por orden, los jugadores no activos **ELIGEN** de entre las cartas de su mano cuáles quiere ofrecer para intercambiar. Puede ofrecer las que quieran con la condición de que contengan al menos una de las referencias pedidas. **NO** está permitido ofrecer cartas sin ellas. Cada jugador no

activo deposita las cartas que quiere intercambiar boca abajo sobre la mesa, comunicando en voz alta la suma de sus valores de información e indicándola con una ficha de oferta. Las decisiones, una vez declaradas, son definitivas e inmodificables.

EJEMPLO: Es el turno de *Pendergast* y ha comunicado al resto de jugadores que quiere obtener información relacionada con las **Hermanas Berwick** o con el **salón**.

Mrs. Marple consulta su mano:



Mrs. Marple, si quiere, podría ofrecer a **Pendergast** cualquier combinación formada con las cartas circuladas. **Mrs. Marple** decide ofrecer las cartas **G** y **H** y retener en su mano la carta **E**. Por lo tanto, sitúa las cartas escogidas sobre la mesa y comunica que la suma de sus valores de información es 4, colocando una ficha de oferta de valor 4 sobre ellas.



Intercambios

Cuando todos los jugadores no activos hayan hecho sus ofertas, el jugador activo elige con quiénes quiere intercambiar cartas. Puede **INTERCAMBIAR CON VARIOS**, tantos como quiera. Para ello, ha de entregar a cada jugador escogido, cartas de su mano (sin importar sus referencias) que sumen un valor de información **IGUAL O MAYOR** al de las cartas que le ofreció. Los intercambios se hacen siempre por el **TOTAL** de los puntos ofertados y **NO está permitido** negociar por parte de ellos. Los intercambios se hacen todos a la vez y los jugadores se quedan en su mano las cartas recibidas. Completados los intercambios, el turno pasa al siguiente jugador.

Únicamente en el caso de que **NINGÚN** jugador le ofreciera cartas para intercambiar, el jugador activo puede robar 3 cartas de la pila de juego (si ésta no tuviese suficientes, consulta la sección **¿QUÉ HACER CUANDO SE AGOTA LA PILA DE JUEGO?**) y el turno pasa al siguiente jugador.

EJEMPLO: Retomemos el ejemplo. **Pendergast** ha decidido intercambiar cartas con **Mrs. Marple**.

Aquí tenemos la mano de **Pendergast**:

Hand of cards for **Pendergast**:

- G** (2): Ref. Angelica Albinson, Hermanas Beranich, Gochoera
- H** (1): Ref. Stanley-Smithe
- I** (1): Ref. Gobertizo
- J** (3): Ref. Mortimer W. Mollon, Claudette Gazdar, Angelica Albinson. **INFORME POLICIAL**
- K** (2): Ref. Biblioteca

El ama de llaves asegura que en la **BIBLIOTECA** se encontraban **3 personas**, en el momento del asesinato.

Para hacer el intercambio, **Pendergast** debe entregara **Mrs. Marple** cualquier combinación de cartas (sin importar sus referencias) que sumen 4 o más puntos de información. A la vista de su mano, y entre otras opciones, podría dar las cartas **G** y **K**; **I** y **J**; **G**, **H** e **I**;... incluso, si se sintiese generoso o si le pudiera interesar, **J** y **K**.

Sólo cuando se completa una ronda (es decir, cuando todos hayan formulado su consulta), los jugadores tienen la oportunidad de resolver el misterio en la **Fase de resolución**.

Fase de resolución

Los jugadores toman sus fichas de resolución. Estas tienen dos caras "**Sigo investigando**" y "**¡Resuelvo!**". Secretamente, cada uno la sitúa sobre la mesa de juego con la cara que indique su decisión hacia arriba y la oculta con la mano. Cuando todos los jugadores hayan hecho esto independientemente, se muestran todas de forma simultánea.



Los jugadores que optaron por resolver el misterio, deben escribir claramente en su *hoja de seguimiento* quién asesinó al Sr. Walton, el móvil por el que se cometió el crimen y con qué arma lo hizo. En caso de que crean que el asesino actuó con un cómplice, además deberán escribir quién fue éste y qué móvil tenía para colaborar en el asesinato. Recordad que en las partidas "*Muy fáciles*" y "*Táciles*" **NUNCA** hay **CÓMPlice**.

Resolución

¿Quién? ..Hermanas Berwick..

¿Por qué? ..Ambición ilimitada....

¿Cómo? ..Cordón de cortina....

¿Tuvo algún cómplice?

No

Si ¿Quién?

¿Por qué?.....

Tras esto, uno por uno, los jugadores que plantearon una solución consultan en la sección **SOLUCIONES** de este reglamento si su suposición era correcta. Estos jugadores **NO DEBEN REVELAR NI SU SUPOSICIÓN, NI LA SOLUCIÓN DEL MISTERIO**. Aquellos que acierten **TODOS** los detalles del misterio (asesino, arma, móvil y, si lo hubiera cómplice y móvil del cómplice) ganan la partida y entonces ésta finaliza. Si ninguno acertó, los jugadores que plantearon una solución equivocada son eliminados y revelan sus cartas de la mano al resto (dejándolas después **BOCA ARRIBA** en la *pila de cartas reveladas*). Entonces se abre una nueva *Fase de Resolución*. Cuando ninguno de los jugadores quiere plantear una solución, la partida continúa. Si sólo queda un jugador en la partida, ésta finaliza.

En caso de que la partida continúe, se lleva a cabo una *Fase de descartes*.

Fase de descartes

Los jugadores que permanezcan en juego deben desprenderse de las cartas que sea preciso **PARA QUEDARSE SÓLO CON 3** en la mano. Las cartas desechadas se dejan bajo la carta de "*Información Clasificada*" y con las caras **HACIA ABAJO**.



Ahora la ficha de turno se pasa al jugador a la derecha del que la tenía. El nuevo jugador inicial es el responsable de repartir a cada jugador que continúe en la partida, una por una, tantas cartas de la pila de juego como sean necesarias para que complete una mano de **6** (de nuevo, si no hay cartas suficientes, consulta la sección **¿QUÉ HACER CUANDO SE AGOTA LA PILA DE JUEGO?**). Hecho esto, da comienzo una nueva ronda tal y como se ha descrito.

Variante para 2 jugadores

Esta noche usted y su máximo rival en el campo de la investigación han recibido una llamada para acudir urgentemente a la Mansión Walton. Allí, el ama de llaves les comunica el motivo de la convocatoria: el Sr. Walton ha aparecido asesinado en su despacho!

Su misión: resolver el misterio de la muerte del Sr. Walton antes que su adversario y demostrarle así quién es el más sagaz de los dos.

En este apartado tenéis las variantes de las reglas de **INCÓMODOS INVITADOS** para jugar partidas con tan sólo **2 jugadores**. Si sois **3 o más, NO** las apliquéis: jugad tal y como se ha descrito anteriormente.

Preparación de la partida

La preparación de la partida es exactamente igual a la de las partidas con 3 o más jugadores.

Orden y desarrollo de los turnos

Los turnos de **INCÓMODOS INVITADOS™ para 2 jugadores** son alternos y en cada ronda comienzan por el que es jugador inicial en ese momento.

En el turno de cada jugador hay tres fases:

- **Consulta**
- **Ofertas**
- **Intercambios**

Al acabar cada ronda, se desarrollan:

- la **Fase de resolución** y, si la partida continúa,
- la **Fase de descartes**

Consulta

El jugador activo ha de comunicar a su oponente **4 referencias distintas** acerca de las que querría obtener información. Las posibles referencias son: los invitados del Sr. Walton: *Angelica Albinson*,



Claudette Cazelar, las Hermanas Berwick, Stanley Smith, Greg Gaffney y Mortimer W. Mollow.

y las habitaciones de su mansión: *la sala de billar, la biblioteca, el recibidor, el salón, el pabellón de caza, la cochera, el dormitorio, la cocina, el cobertizo y el despacho* (o, indistintamente, *escenario del crimen*).

Así, un jugador puede pedir información por:

- 4 sospechosos
- 3 sospechosos y 1 habitación
- 2 sospechosos y 2 habitaciones
- 1 sospechoso y 3 habitaciones
- 0 4 habitaciones.

Ofertas

El jugador no activo **ELIGE** de entre las cartas de su mano cuales quiere ofrecer para intercambiar. Puede ofrecer las que quiera con la condición de que contengan al menos una de las referencias pedidas. **NO puede** ofrecer cartas sin ellas. Una vez elegidas, deposita las cartas que quiere intercambiar boca abajo sobre la mesa, comunicando en voz alta la **suma de sus valores de información**.

Intercambios

Cuando el jugador no activo haya hecho su oferta, el jugador activo elige si quiere intercambiar cartas con él. Para ello, ha de entregarle cartas de su mano (sin importar sus referencias) que sumen un valor de información **IGUAL O MAYOR** al de las cartas que le ofreció. Los intercambios se hacen siempre

por el **TOTAL** de los puntos ofertados y **NO** está **permitido** negociar por parte de ellos. Las cartas que los jugadores reciben en los intercambios son apuntadas en sus respectivas hojas de seguimiento e inmediatamente después **SE DEPOSITAN EN LA PILA DE DESCARTES**.

Únicamente en el caso de que **NO** recibiera oferta de cartas para intercambiar, el jugador activo puede robar 2 cartas de la *pila de juego* (si ésta no tuviese suficientes, consulta la sección **¿QUÉ HACER CUANDO SE AGOTA LA PILA DE JUEGO?**). Una vez apuntadas en su hoja de seguimiento, las ha de **DEPOSITAR EN LA PILA DE DESCARTES**. Tras esto, el turno pasa al otro jugador.

Sólo cuando se completa una ronda (es decir, cuando ambos hayan formulado su consulta), los jugadores tienen la oportunidad de resolver el misterio en la *Fase de resolución*.

Fase de resolución

La fase de resolución se desarrolla exactamente igual a cuando hay 3 o más jugadores en la partida. En caso de que la partida continúe, se lleva a cabo una *Fase de descartes*.

Fase de descartes

Ambos jugadores deben desprenderse de las cartas que sea preciso **PARA QUEDARSE SÓLO CON 3** en la mano. Las cartas desechadas se dejan bajo la carta de *"Información Clasificada"* y con las caras **HACIA ABAJO**. Ahora la ficha de turno cambia de jugador. El nuevo jugador inicial debe repartir a ambos jugadores, una por una, tantas cartas de la *pila de juego* como sean necesarias para que completen una mano de **6** (de nuevo, si no hay cartas suficientes, consulta la sección **¿QUÉ HACER CUANDO SE AGOTA LA PILA DE JUEGO?**). Hecho esto, da comienzo una nueva ronda tal y como se ha descrito.

¿Qué hacer cuando se agota la pila de juego?

Cuando se agote la pila de juego, tomad la pila de descartes (las cartas bajo la carta de "Información clasificada") y barajadla bien. Las 3 primeras cartas tras la mezcla, se revelan sobre la mesa y se dejan con las caras **HACIA ARRIBA** en la pila de cartas reveladas. De este modo, todos los detectives que permanecen en la partida reciben información adicional. El resto pasa a ser la pila de juego y se coloca en su lugar correspondiente para que se pueda seguir robando de ella.



Las Cartas y cómo usar la hoja de seguimiento

Veamos qué cartas os encontraréis en las partidas de **INCÓMODOS INVITADOS** y cómo anotar la información que os dan en vuestra hoja de seguimiento.

Cartas de motivo

Estas cartas desechan o dan indicios de los móviles por los que el Sr. Walton pudo haber sido asesinado.

INFORME POLICIAL CONFIDENTIAL
 Ref: Mortimer W. Mallow, Greg Gaffney, Claudette Cazeler
 Las informes policiales revelan que entre los móviles del asesinado **NO** hay ningún AJUSTE DE CUENTAS.

Greg Gaffney
 Tradición robada
 ajuste de cuentas
 Amoros descubiertos
 chantaje
 Maltrato animal
 resentimiento

Claudette Cazeler
 Tarsa desatapada
 chantaje
 Desvergüenza
 personal
 Negocio sospechoso
 ajuste de cuentas

Mortimer W. Mallow
 "Ángeles quebrados"
 personal
 "Idea arrebatada"
 ajuste de cuentas
 "Paternidad desatendida"
 venganza

Si la policía descarta un móvil, **NO** quiere decir que aquellos que lo revelasen estuviesen mintiendo: el móvil existía, pero simplemente no era el del crimen.

Estos son los 3 posibles móviles del personaje. Si eliminas los 3 de un sospechoso, entonces es **INOCENTE**.

INFORME POLICIAL
 Ref: Angelica Albanson
 Los informes policiales descartan que entre los móviles del asesinado este "OBSEQUIO INVENENADO" de ANGELICA ALBANSÓN.

Angelica Albanson
 Obsequio invenonado
 resentimiento
 Principios extremos
 personal
 Encargo financiero
 económico

Mortimer W. Mallow
 "Ángeles quebrados"
 personal
 "Idea arrebatada"
 ajuste de cuentas
 "Paternidad desatendida"
 venganza

Mortimer W. Mallow
 Dormitorio
 Dentro de la chimenea, a punto de ser extinguida por el fuego, se encuentra una partida de naipes: en la evidencia de que el Sr. Mallow era en secreto el hijo de Walton, su propio hijo.

Evidencia del móvil "PATERNIDAD DESATENDIDA" de MORTIMER W. MALLOW.

DECLARA ANGELICA
 Ref: Angelica Albanson, Greg Gaffney
 Durante la La Esno mucho é shobby.
 La clave fue, insomito due e que lo revela de elabores de sus famia la promesa compartir e br-sigue e. La Brevete le hablo, e.

ANGELICA ALBANSÓN declara que GREG GAFFNEY pudo haber participado en el asesinato iniciado por el móvil "TRADICIÓN ROBADA".

Greg Gaffney
 Tradición robada
 ajuste de cuentas
 Amoros descubiertos
 chantaje
 Maltrato animal
 resentimiento

SIEMPRE hay 2 testimonios y 1 evidencia del móvil del crimen. Pero, ¡CUIDADO! puedes encontrar móviles con 2 testimonios y 1 evidencia que **NO** sean el móvil del crimen.

Cartas de coartada

Estas cartas dan información sobre las coartadas de los sospechosos.



Los sospechosos solo pueden declarar que se encontraban en una de estas 4 habitaciones en el momento del asesinato: **Sala de Billar, Recibidor, Salón, o Biblioteca.**

El asesino tratará de **elaborar** sus **coartadas** de modo que parezcan verosímiles.

Por ejemplo, si asegura que se encontraba en la Biblioteca en el momento del asesinato, declarará que estaba acompañado por los sospechosos que verdaderamente se encontraban en la Biblioteca, o bien que estaba solo.



Si un sospechoso asegura estar con otro en el momento del asesinato y viceversa, o bien ninguno es el **ASESINO** o bien son el **ASESINO** y su **COMPLICE**.



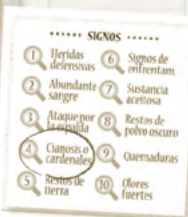
La **habitación** en la que el **ASESINO** declaraba estar en el momento del asesinato es desde donde salió para ir a tomar el arma del crimen y después dirigirse a matar al Sr. Walton

Las **HERMANAS BERWICK** actúan y se mueven como un solo invitado sin embargo, cuentan como 2.

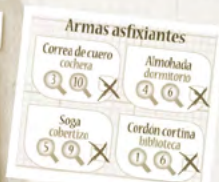


Cartas de método

Estas cartas dan información sobre con qué arma se cometió el asesinato.



Cada arma presenta 2 signos pero basta con que **SÓLO** 1 de ellos **NO** se observe para descartarla como arma del crimen.



Las cartas que desechan más armas tienen como referencia el **Despacho/Escenario del Crimen**

Cartas de conspiración

Estas cartas dan información sobre qué sospechosos pudieron ser cómplices del asesino.



Si en la partida hay **COMPLICE**, el servicio **SIEMPRE** le sorprende conspirando. Pero ¡**CUIDADO!** puedes encontrar invitados conspirando que **NO** sean el **COMPLICE**.

El **COMPLICE** sólo ayuda al asesino dándole **coartada**, ambos declararán estar en la misma habitación en el momento del asesinato. El **COMPLICE NO** miente acerca de la habitación en que él se encontraba en el momento del asesinato. El **COMPLICE NO** revela móviles del **ASESINO** ni viceversa.

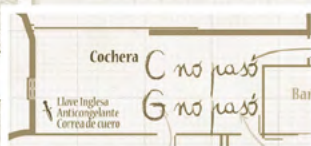
En las partidas de dificultad 'Muy Fácil' o 'Fácil' **NUNCA** hay **COMPLICE**. En el resto, puede o no haber **COMPLICE**.

Cartas de oportunidad

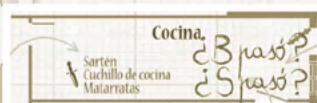
Estas cartas dan información sobre que sospechosos tuvieron la posibilidad de cometer el crimen.



Si un sospechoso no pudo acceder al Despacho/Escenario del Crimen mediante ningún recorrido, entonces **NO** es el asesino.



El **ASESINO SIEMPRE** tuvo acceso a la habitación donde se encontraba el arma del crimen.



Esta información **NO** siempre es cierta pero contrastada con otros datos puede ser de gran ayuda.



Consejos

INCÓMODOS INVITADOS es un juego de lógica y asociación. Si usáis vuestra capacidad deductiva, la información que podéis obtener de las cartas en conjunto es mucho mayor que la que os proporcionan individualmente.

- Es importante que tengáis presente que la habitación en la que el **ASESINO** declaraba estar en el momento del asesinato es desde donde salió para ir a tomar el arma del crimen y después dirigirse a matar al Sr. Walton.
- La policía, el forense, así como el ama de llaves y resto del personal de servicio de la mansión Walton **NO MIENTEN**.
- Prestad atención a los invitados inocentes (aunque sigan siendo incómodos) porque ellos **NO MIENTEN** acerca de con quién estaban en el momento del asesinato.
- Sed ordenados y precisos cuando trasladéis la información que recibáis de las cartas a vuestras hojas de seguimiento. Un dato mal apuntado puede mandar al traste todas las pesquisas.
- Para tener mayores posibilidades de intercambiar información con vuestros adversarios, tratad de que las cartas de vuestra mano siempre tengan referencias y puntuaciones variadas.
- No tengáis miedo a intercambiar información al comienzo de las partidas. A medida que éstas avancen y comencéis a tener sospechas fundadas, ocultad selectivamente la información que creáis que es crítica a vuestros adversarios. En cualquier caso, no dejéis de cambiar cartas con ellos u os será imposible resolver el misterio antes que los demás.
- No devolváis siempre a vuestros adversarios la misma información que ellos os entregaron o perderán el interés por hacer intercambios con vosotros. Mantened el equilibrio entre esta postura y la opuesta.
- Si estáis perdidos acerca de con qué arma se cometió el crimen, preguntad por el despacho/escenario del crimen en vuestro turno y estudiad con detenimiento los posibles movimientos de los invitados por la Mansión Walton.
- Si se te agotan las hojas de seguimientos o necesitas algunas de mayor tamaño, pásate por www.incomodosinvitados.com para descargar te más totalmente gratis.

Partidas

PARTIDA 000242-J DIFICULTAD I

001, 013, 024, 032, 033, 035, 040, 041, 043, 055, 057, 061, 063, 064, 070, 071, 072, 075, 076, 081, 083, 091, 093, 097, 098, 103, 106, 107, 108, 109, 116, 118, 130, 134, 135, 138, 140, 142, 147, 150, 152, 158, 160, 162, 163, 166, 172, 173, 176, 177, 184, 186, 187, 190, 196, 197, 200, 202, 204, 209, 218, 219, 221, 222, 223, 228, 234, 236, 237, 239

PARTIDA 008613-X DIFICULTAD E

005, 007, 009, 013, 023, 033, 035, 039, 040, 044, 048, 049, 054, 059, 061, 065, 072, 074, 077, 081, 090, 091, 094, 098, 099, 104, 113, 114, 118, 125, 126, 129, 132, 135, 141, 142, 143, 148, 154, 155, 156, 158, 159, 163, 169, 172, 177, 178, 181, 187, 189, 190, 197, 199, 201, 203, 204, 209, 210, 214, 216, 220, 222, 223, 227, 232, 233, 235, 236, 239

PARTIDA 045269-Q DIFICULTAD I

008, 009, 015, 022, 027, 030, 035, 036, 044, 049, 050, 054, 058, 061, 066, 073, 076, 079, 081, 083, 091, 093, 097, 098, 104, 108, 109, 117, 118, 124, 125, 135, 139, 141, 142, 143, 144, 147, 148, 151, 153, 155, 158, 162, 163, 165, 168, 171, 172, 173, 177, 178, 181, 187, 190, 196, 197, 212, 213, 214, 217, 220, 222, 228, 230, 235, 236, 237, 239, 241

PARTIDA 058618-F DIFICULTAD B

001, 010, 011, 022, 024, 038, 049, 050, 054, 056, 063, 071, 072, 073, 076, 083, 086, 089, 090, 091, 092, 100, 103, 118, 120, 121, 124, 125, 126, 127, 132, 135, 139, 141, 142, 144, 148, 149, 162, 163, 165, 171, 174, 177, 184, 187, 190, 193, 194, 196, 197, 204, 208, 215, 216, 218, 219, 220, 222, 227, 228, 231, 232, 233, 235, 237, 238, 241, 242, 243

PARTIDA 107536-T DIFICULTAD I

003, 005, 007, 012, 015, 024, 033, 035, 045, 047, 054, 058, 070, 072, 073, 076, 077, 078, 080, 083, 086, 091, 092, 096, 097, 098, 104, 106, 107, 108, 118, 119, 123, 124, 130, 132, 134, 137, 138, 142, 144, 146, 148, 150, 152, 157, 163, 177, 181, 183, 187, 189, 191, 196, 197, 202, 204, 206, 210, 218, 222, 226, 228, 229, 230, 233, 236, 241, 242, 243

PARTIDA 158662-P DIFICULTAD E

003, 007, 011, 020, 024, 026, 033, 036, 037, 039, 044, 047, 048, 049, 051, 057, 065, 067, 069, 071, 072, 077, 081, 083, 085, 086, 093, 097, 098, 100, 109, 110, 112, 122, 125, 126, 132, 135, 136, 138, 139, 142, 148, 149, 154, 157, 163, 167, 168, 171, 177, 178, 187, 188, 190, 193, 194, 197, 202, 212, 214, 222, 223, 224, 225, 227, 231, 237, 239, 241

PARTIDA 162359-O DIFICULTAD A

011, 014, 024, 025, 028, 032, 033, 035, 037, 038, 044, 045, 054, 065, 071, 072, 073, 081, 083, 091, 092, 098, 103, 109, 118, 120, 124, 126, 132, 134, 137, 138, 139, 142, 143, 147, 148, 149, 153, 155, 156, 159, 167, 171, 175, 178, 183, 187, 189, 190, 191, 196, 197, 198, 210, 212, 215, 218, 220, 222, 227, 228, 231, 232, 233, 234, 235, 237, 239, 241

PARTIDA 187655-Z DIFICULTAD B

002, 007, 009, 016, 024, 028, 033, 035, 036, 038, 050, 051, 052, 054, 056, 067, 071, 072, 077, 078, 079, 081, 089, 091, 094, 098, 099, 100, 103, 105, 112, 118, 120, 121, 122, 123, 125, 135, 136, 138, 142, 147, 148, 151, 155, 158, 162, 168, 173, 174, 177, 178, 188, 192, 194, 196, 197, 202, 204, 209, 215, 218, 222, 228, 231, 233, 236, 237, 239, 241

PARTIDA 205889-M DIFICULTAD C

001, 003, 012, 015, 024, 033, 040, 047, 048, 050, 052, 054, 055, 058, 059, 063, 065, 066, 071, 072, 076, 083, 091, 094, 098, 100, 103, 108, 110, 115, 116, 118, 122, 123, 124, 132, 135, 137, 138, 146, 148, 151, 153, 155, 169, 170, 173, 174, 176, 186, 187, 190, 192, 195, 196, 197, 199, 204, 208, 220, 221, 226, 227, 228, 233, 236, 237, 239, 241, 242

PARTIDA 214542-E DIFICULTAD E

002, 008, 010, 013, 025, 027, 029, 031, 038, 041, 042, 046, 054, 057, 063, 066, 072, 076, 080, 081, 083, 086, 087, 092, 095, 097, 098, 112, 114, 116, 122, 126, 132, 133, 135, 142, 147, 148, 155, 162, 163, 166, 168, 172, 175, 176, 177, 178, 180, 184, 186, 188, 190, 193, 197, 203, 204, 210, 211, 215, 216, 223, 225, 228, 233, 235, 237, 239, 240, 241



DIFICULTAD	DIFICULTAD I	DIFICULTAD A	DIFICULTAD B	DIFICULTAD C	DIFICULTAD D	DIFICULTAD E
	INICIACIÓN	MUY FÁCIL	FÁCIL	MEDIA	DIFÍCIL	MUY DIFÍCIL

PARTIDA 216295-0 DIFICULTAD D

008, 014, 021, 022, 024, 027, 030, 031, 033, 035, 038, 041, 047, 050, 054, 057, 071, 072, 075, 076, 081, 089, 091, 108, 109, 111, 118, 124, 125, 131, 132, 134, 135, 136, 139, 141, 142, 144, 145, 147, 149, 155, 161, 162, 163, 164, 165, 168, 171, 173, 174, 177, 178, 187, 190, 193, 197, 204, 213, 214, 220, 223, 228, 233, 235, 236, 237, 238, 241, 243

PARTIDA 218959-B DIFICULTAD B

003, 004, 007, 012, 029, 031, 033, 037, 043, 044, 049, 053, 054, 057, 065, 067, 072, 075, 077, 082, 085, 090, 091, 093, 097, 098, 100, 104, 110, 118, 125, 126, 129, 132, 135, 147, 148, 150, 155, 160, 163, 166, 167, 172, 173, 177, 178, 180, 181, 183, 184, 186, 187, 189, 190, 196, 197, 201, 204, 205, 215, 216, 224, 225, 232, 233, 234, 239, 241, 242

PARTIDA 049303-X DIFICULTAD A

003, 006, 009, 011, 016, 024, 031, 036, 037, 045, 046, 050, 054, 058, 060, 065, 072, 073, 076, 077, 081, 089, 090, 091, 098, 100, 102, 104, 105, 108, 110, 112, 115, 116, 117, 118, 123, 132, 135, 137, 139, 141, 142, 148, 149, 153, 162, 163, 167, 173, 174, 176, 178, 181, 182, 187, 190, 191, 197, 199, 204, 212, 213, 216, 218, 222, 228, 234, 237, 241

PARTIDA 065048-N DIFICULTAD C

009, 015, 024, 025, 028, 030, 033, 035, 036, 037, 044, 046, 048, 050, 053, 054, 057, 063, 064, 065, 072, 081, 083, 086, 089, 098, 101, 103, 104, 108, 115, 118, 122, 123, 125, 128, 135, 137, 140, 141, 142, 143, 147, 148, 152, 155, 166, 167, 173, 174, 175, 187, 189, 190, 192, 195, 196, 197, 201, 204, 219, 221, 222, 225, 227, 228, 234, 239, 241, 242

PARTIDA 096351-J DIFICULTAD A

011, 016, 017, 029, 030, 031, 035, 036, 044, 045, 046, 054, 055, 056, 058, 072, 076, 079, 083, 086, 089, 092, 098, 100, 101, 105, 108, 112, 117, 124, 125, 131, 133, 135, 136, 140, 141, 142, 145, 148, 151, 153, 155, 162, 163, 165, 168, 172, 173, 174, 177, 178, 187, 188, 190, 193, 196, 197, 204, 205, 210, 213, 216, 221, 222, 228, 229, 233, 239, 241

PARTIDA 109448-B DIFICULTAD D

003, 008, 009, 017, 024, 026, 027, 031, 033, 038, 045, 054, 063, 065, 068, 071, 072, 074, 076, 081, 083, 091, 096, 097, 098, 099, 100, 101, 103, 112, 117, 118, 122, 123, 124, 125, 132, 135, 136, 137, 138, 139, 141, 142, 147, 148, 167, 171, 172, 173, 177, 178, 179, 187, 188, 195, 202, 207, 210, 212, 218, 219, 222, 225, 228, 229, 235, 236, 239, 241

PARTIDA 113579-G DIFICULTAD C

004, 009, 016, 026, 035, 041, 043, 044, 045, 050, 054, 055, 056, 057, 058, 059, 061, 064, 070, 074, 076, 078, 081, 083, 088, 091, 093, 096, 098, 108, 116, 118, 122, 129, 130, 131, 132, 135, 140, 141, 142, 144, 147, 148, 155, 156, 158, 162, 163, 168, 172, 173, 176, 177, 178, 179, 180, 187, 190, 193, 197, 200, 204, 208, 221, 223, 227, 228, 233, 239

PARTIDA 121592-M DIFICULTAD C

003, 019, 024, 033, 047, 052, 054, 059, 060, 061, 072, 077, 078, 082, 084, 085, 089, 091, 100, 104, 108, 113, 117, 118, 120, 121, 124, 128, 129, 132, 134, 135, 137, 138, 142, 143, 147, 150, 151, 152, 155, 160, 163, 168, 173, 174, 177, 178, 181, 183, 184, 186, 190, 192, 193, 194, 197, 204, 208, 215, 222, 224, 228, 229, 231, 232, 233, 235, 239, 241

PARTIDA 142310-P DIFICULTAD D

005, 006, 009, 013, 021, 024, 033, 039, 040, 043, 051, 054, 055, 060, 072, 078, 081, 083, 084, 091, 093, 094, 098, 099, 100, 113, 115, 116, 118, 119, 121, 123, 124, 127, 129, 132, 135, 142, 148, 150, 152, 154, 159, 163, 168, 172, 178, 180, 183, 184, 186, 187, 188, 190, 191, 192, 196, 198, 202, 204, 209, 210, 213, 218, 219, 220, 229, 233, 241, 242

PARTIDA 156894-N DIFICULTAD C

004, 006, 011, 013, 014, 015, 016, 019, 020, 024, 028, 033, 040, 041, 043, 045, 049, 053, 054, 055, 060, 064, 068, 069, 072, 081, 083, 088, 091, 098, 100, 103, 105, 109, 110, 130, 135, 137, 140, 143, 147, 148, 158, 159, 162, 163, 164, 172, 177, 178, 184, 186, 187, 189, 191, 193, 196, 198, 200, 201, 204, 206, 212, 221, 222, 228, 229, 232, 233, 239

PARTIDA 159555-V DIFICULTAD C

003, 009, 010, 013, 015, 022, 024, 026, 031, 032, 033, 035, 043, 045, 048, 049, 052, 054, 061, 062, 068, 071, 073, 075, 083, 087, 090, 091, 093, 097, 099, 100, 104, 107, 108, 120, 127, 128, 132, 135, 144, 148, 153, 156, 160, 163, 176, 177, 178, 181, 190, 194, 196, 197, 204, 209, 211, 213, 214, 215, 216, 223, 227, 228, 230, 233, 237, 239, 240, 241

PARTIDA 197641-J DIFICULTAD A

003, 007, 009, 014, 016, 024, 032, 033, 043, 044, 045, 046, 047, 058, 072, 074, 076, 077, 081, 083, 084, 086, 090, 091, 093, 096, 098, 103, 105, 113, 116, 117, 118, 120, 122, 123, 124, 125, 126, 132, 144, 147, 163, 166, 172, 173, 176, 177, 178, 180, 184, 186, 187, 189, 190, 194, 196, 197, 201, 204, 206, 209, 210, 223, 227, 228, 231, 233, 239, 241

PARTIDA 200026-S DIFICULTAD A

003, 007, 009, 024, 031, 033, 038, 047, 061, 065, 066, 067, 072, 074, 075, 076, 077, 079, 083, 088, 091, 093, 096, 098, 099, 100, 101, 106, 110, 115, 116, 117, 121, 125, 132, 134, 135, 138, 139, 142, 148, 159, 162, 163, 168, 171, 177, 178, 179, 184, 186, 187, 188, 190, 191, 193, 196, 197, 198, 209, 210, 214, 217, 223, 230, 233, 235, 236, 239, 241

PARTIDA 207811-X DIFICULTAD A

003, 005, 015, 019, 024, 030, 033, 040, 050, 051, 052, 053, 054, 055, 061, 067, 076, 078, 081, 083, 089, 090, 091, 093, 100, 108, 116, 118, 122, 123, 124, 125, 128, 130, 132, 134, 136, 141, 142, 143, 145, 147, 148, 152, 163, 165, 173, 174, 177, 178, 183, 187, 190, 192, 193, 196, 197, 200, 202, 204, 206, 211, 215, 216, 221, 227, 228, 229, 233, 239

PARTIDA 219548-I DIFICULTAD B

002, 003, 009, 012, 015, 023, 024, 033, 041, 045, 048, 050, 054, 057, 061, 065, 072, 075, 077, 081, 083, 091, 097, 098, 100, 103, 104, 109, 115, 118, 123, 124, 125, 126, 128, 132, 135, 137, 142, 143, 146, 147, 148, 153, 156, 158, 166, 169, 170, 171, 172, 173, 177, 178, 181, 183, 187, 188, 199, 204, 213, 218, 222, 225, 226, 228, 233, 237, 239, 240

PARTIDA 102953-W DIFICULTAD D

002, 003, 024, 030, 035, 038, 042, 047, 049, 050, 054, 057, 063, 068, 071, 072, 073, 075, 076, 077, 083, 087, 089, 090, 091, 106, 109, 118, 121, 125, 130, 132, 135, 138, 139, 142, 144, 145, 147, 148, 155, 162, 163, 165, 166, 171, 173, 174, 176, 177, 182, 184, 186, 187, 190, 193, 197, 208, 212, 215, 218, 219, 225, 228, 235, 236, 237, 239, 240, 242

PARTIDA 036828-O DIFICULTAD B

007, 011, 012, 014, 018, 024, 029, 032, 033, 034, 035, 038, 045, 047, 048, 052, 058, 065, 076, 077, 081, 083, 092, 098, 102, 106, 109, 118, 125, 129, 130, 131, 134, 135, 136, 141, 142, 144, 146, 147, 148, 156, 159, 162, 163, 166, 168, 177, 178, 183, 187, 190, 193, 196, 197, 198, 204, 205, 207, 209, 210, 216, 222, 225, 227, 229, 233, 235, 239, 241

PARTIDA 182235-D DIFICULTAD D

007, 008, 009, 012, 024, 026, 027, 035, 037, 040, 046, 048, 049, 050, 054, 056, 057, 058, 059, 065, 066, 067, 068, 070, 072, 079, 084, 086, 090, 098, 100, 104, 106, 108, 109, 112, 113, 118, 121, 123, 124, 135, 137, 141, 142, 147, 148, 151, 162, 163, 167, 171, 173, 178, 180, 187, 190, 196, 197, 199, 206, 208, 214, 216, 217, 228, 233, 234, 239, 241

PARTIDA 167576-J DIFICULTAD B

003, 007, 009, 011, 014, 015, 028, 031, 033, 038, 040, 044, 046, 047, 053, 054, 065, 072, 077, 080, 081, 083, 089, 090, 091, 094, 098, 100, 110, 111, 116, 117, 118, 119, 126, 132, 134, 135, 136, 140, 141, 142, 143, 147, 157, 159, 163, 168, 170, 174, 177, 178, 190, 192, 196, 198, 200, 201, 204, 206, 210, 211, 213, 214, 216, 225, 228, 239, 240, 241

PARTIDA 214846-S DIFICULTAD D

001, 002, 007, 012, 017, 024, 033, 035, 038, 047, 048, 050, 059, 072, 077, 083, 090, 091, 092, 093, 098, 103, 105, 110, 112, 114, 118, 120, 121, 123, 128, 132, 133, 144, 145, 146, 147, 149, 152, 156, 159, 162, 163, 164, 165, 166, 172, 176, 177, 178, 183, 187, 190, 195, 196, 197, 198, 203, 204, 205, 206, 208, 213, 215, 222, 226, 228, 233, 239, 241



Soluciones



Solución partida 000242-J

La asesina fue Claudette Cazelar, incitada por el móvil 'Tarsa destapada', con el machete de caza. El recorrido que hizo la asesina fue: [recibidor, pabellón de caza, cochera, despacho].

Solución partida 036828-0

Las asesinas fueron las Hermanas Berwick, incitadas por el móvil 'Ofensa intelectual', con el sable. El recorrido que hicieron las asesinas fue: [recibidor, pabellón de caza, cochera, despacho].

Solución partida 045269-0

El asesino fue Stanley Smithe, incitado por el móvil 'Apuesta macabra', con la escopeta de caza. El recorrido que hizo el asesino fue: [recibidor, pabellón de caza, cochera, despacho].

Solución partida 049303-X

La asesina fue Claudette Cazelar, incitada por el móvil 'Negocio insospechado', con el pesticida. El recorrido que hizo la asesina fue: [sala de billar, recibidor, salón, cocina, cobertizo, despacho].

Solución partida 096351-J

El asesino fue Greg Gaffney, incitado por el móvil 'Maltrato animal', con la pistola Deringer. El recorrido que hizo el asesino fue: [sala de billar, pabellón de caza, cochera, despacho].

Solución partida 107536-T

El asesino fue Mortimer W. Mollow, incitado por el móvil 'Idea arrebatada', con la pala. El recorrido que hizo el asesino fue: [biblioteca, cobertizo, despacho].

Solución partida 162359-0

Las asesinas fueron las Hermanas Berwick, incitadas por el móvil 'Ambición ilimitada', con el anticongelante. El recorrido que hicieron las asesinas fue: [recibidor, pabellón de caza, cochera, despacho].

Solución partida 167576-J

La asesina fue Angelica Albinson, incitada por el móvil 'Principios extremos', con el pistolón. El recorrido que hizo la asesina fue: [biblioteca, salón, cocina, dormitorio, despacho].

Solución partida 197641-J

El asesino fue Mortimer W. Mollow, incitado por el móvil 'Paternidad desatendida', con el abrecartas. El recorrido que hizo el asesino fue: [biblioteca, salón, cocina, dormitorio, despacho].

Solución partida 200026-S

La asesina fue Angelica Albinson, incitada por el móvil 'Encargo funesto', con el cuchillo de cocina. El recorrido que hizo la asesina fue: [salón, cocina, cobertizo, despacho].

Solución partida 207811-X

El asesino fue Greg Gaffney, incitado por el móvil 'Amaños descubiertos', con la almohada. El recorrido que hizo el asesino fue: [salón, cocina, dormitorio, despacho].

Solución partida 219548-I

El asesino fue Stanley Smithe, incitado por el móvil 'Misericordias delatadas', con la sartén. El recorrido que hizo el asesino fue: [recibidor, salón, cocina, dormitorio, despacho].

Solución partida 058618-F

El asesino fue Greg Gaffney, incitado por el móvil 'Tradición robada', con la soga. El recorrido que hizo el asesino fue: [biblioteca, cobertizo, despacho].

Solución partida 065048-N

La asesina fue Angelica Albinson, incitada por el móvil 'Obsequio envenenado', con la planta venenosa. El recorrido que hizo la asesina fue: [sala de billar, pabellón de caza, cochera, dormitorio, despacho].

Solución partida 102953-W

El asesino fue Greg Gaffney, incitado por el móvil 'Amaños descubiertos', con la soga. Las Hermanas Berwick fueron sus cómplices, empujadas por el móvil 'Ambición ilimitada'. El recorrido que hizo el asesino fue: [biblioteca, cobertizo, despacho].

Solución partida 113579-G

La asesina fue Claudette Cazelar, incitada por el móvil 'Farsa destapada', con la escopeta de caza. El recorrido que hizo la asesina fue: [biblioteca, salón, recibidor, pabellón de caza, cochera, despacho].

Solución partida 121592-M

El asesino fue Mortimer W. Mollow, incitado por el móvil 'Anhelos quebrados', con la correa de cuero. El recorrido que hizo el asesino fue: [salón, cocina, dormitorio, cochera, despacho].

Solución partida 156894-N

El asesino fue Stanley Smithe, incitado por el móvil 'Acoso universitario', con el taco de billar. Claudette Cazelar fue su cómplice, empujada por el móvil 'Farsa destapada'. El recorrido que hizo el asesino fue: [sala de billar, pabellón de caza, cochera, despacho].

Solución partida 159555-V

La asesina fue Claudette Cazelar, incitada por el móvil 'Desengaño fatal', con el cordón de cortina. Mortimer W. Mollow fue su cómplice, empujado por el móvil 'Paternidad desatendida'. El recorrido que hizo la asesina fue: [salón, biblioteca, cobertizo, despacho].

Solución partida 182235-D

La asesina fue Angelica Albinson, incitada por el móvil 'Obsequio envenenado', con el pesticida. Stanley Smithe fue su cómplice, empujado por el móvil 'Apuesta macabra'. El recorrido que hizo la asesina fue: [salón, biblioteca, cobertizo, despacho].



Solución partida 187655-Z

El asesino fue Mortimer W. Mollow, incitado por el móvil 'Anhelos quebrados', con la llave inglesa. El recorrido que hizo el asesino fue: [sala de billar, pabellón de caza, cochera, despacho].

Solución partida 205889-M

Las asesinas fueron las Hermanas Berwick, incitadas por el móvil 'Vendetta familiar', con la planta venenosa. El recorrido que hicieron las asesinas fue: [biblioteca, salón, cocina, dormitorio, despacho].

Solución partida 218959-B

El asesino fue Stanley Smithe, incitado por el móvil 'Acoso universitario', con el revólver. El recorrido que hizo el asesino fue: [biblioteca, salón, cocina, dormitorio, despacho].

Solución partida 109448-B

La asesina fue Angelica Albinson, incitada por el móvil 'Encargo funesto', con la sartén. El recorrido que hizo la asesina fue: [sala de billar, recibidor, salón, cocina, dormitorio, despacho].

Solución partida 214846-S

Las asesinas fueron las Hermanas Berwick, incitadas por el móvil 'Vendetta familiar', con el abrecartas. El recorrido que hicieron las asesinas fue: [recibidor, pabellón de caza, cochera, dormitorio, despacho].

Solución partida 216295-O

El asesino fue Greg Gaffney, incitado por el móvil 'Tradición robada', con la correa de cuero. El recorrido que hizo el asesino fue: [biblioteca, salón, recibidor, pabellón de caza, cochera, despacho].

Solución partida 158662-P

Las asesinas fueron las Hermanas Berwick, incitadas por el móvil 'Ambición ilimitada', con el cuchillo de cocina. Angelica Albinson fue su cómplice, empujada por el móvil 'Obsequio envenenado'. El recorrido que hicieron las asesinas fue: [sala de billar, recibidor, salón, cocina, dormitorio, despacho].

Solución partida 214542-E

La asesina fue Claudette Cazelar, incitada por el móvil 'Desengaño fatal', con la pistola Deringer. Greg Gaffney fue su cómplice, empujado por el móvil 'Maltrato animal'. El recorrido que hizo la asesina fue: [biblioteca, salón, recibidor, pabellón de caza, cochera, despacho].

Solución partida 008613-X

El asesino fue Stanley Smithe, incitado por el móvil 'Misericordias delatadas', con el revólver. El recorrido que hizo el asesino fue: [recibidor, pabellón de caza, cochera, dormitorio, despacho].

Solución partida 142310-P

El asesino fue Mortimer W. Mollow, incitado por el móvil 'Idea arrebatada', con el matarratas. El recorrido que hizo el asesino fue: [biblioteca, salón, cocina, cobertizo, despacho].

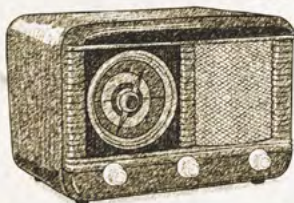
Agradecimientos

Menciones especiales

INVESTIGADORES ASTUTOS

r2d2, A Avalos, A.J.Benito, Agustín Oliver, AlbaJavi24, Alex Ramos 'Calamar', AlfonsoV, Ana Carmen y Francisco, Ana F.Arias, Ana Rey, Angel Magro, Angel Peña, Anniser, Arturo y Luis 7 Grado, Carol, Atrapadaenazul, Aza Escudero, Azote del Cosmos, Bea y David, Busca Player, Carlos A. Paramio, Carlos Armengol, Carlos Herranz, carlosfe, Carol, CharlesVA, charro, Clovis, Croke, Darleth, darthBarrantes, David Mena, DAVID YAGUE, CABEZAS, Desireerl, Ditz, Dr. Anthony Theaker, Drochet, e_tres, Edu Sánchez, Eduardo Diaz Fdez, edubvidal, EL BOSQUE DE GOODYS, Eloi Pujadas, Ennekes, Erik, José Hernández Celis, Estela Beatriz Alfonso Plaquer, FAMILIA BALAGUE PLANAS, Fernando Carretero, Fernando López Sánchez, Fidel A., ffga1988@gmail.com, Franelo, Gaby Cervera, Gema de Lucas, Gerard Comas, Giovanni, GLORIA, Goshawkdm, Hermanos Pitarch, Ikiwith, ilion, Isaac Salido Jurado, Isabel Virgos Revilla, Itxaso, JANETES, Janus, Japilion 2º Ganador de la 1ª Partida Online, Javier Gómez Rodríguez Arias, JC Morlesin, Joaquim Olivés, jokhosso, Jorge Pérez Torregrosa, Jorge y Pablo García Lindo, José Manuel González Izquierdo, José Manuel Ruiz Fernandez, José Miguel García Santana, Juan Bautista Galdon, Juan Carlos Morello, Juanito, JuanMa Barrantes, Juanmi Jacinto, Kaotikah, Kenny_Tribu_Unica, Laura Vera, Laura, Laura, Leandro CJ, lluis&Montse, losamigosdelosjuegos.es, Lpitarch, Lucas David Tur, Lucca Bergonzini, Lucky, Cañete', Luenguez, jsbalsera, Luiccin, luisfeid, Manu Arjona, Manu Palau, Mario García, MARIORKO, MarK Oriol, Martha Malélake Downson, Martín Rodríguez, Mediliane, Midhas, Miguel Antonio López Martín, Miki, MILIA, monigle@hotmail.com, Nachobil, Nieves Vinas, Oliana Cintas Grau, orcajcos, Oriol Comas i Coma, Oscar Falcon, Oscarycriss, P. Faciabén, Paquita Monroe, Pauli, pausoft, Pedro Sampoí, Pepe Roma, pepelessar, Perdedor de Mesa, Plato Garabato, Polcuam, Primos Lejanos, prometeoj, Rachel Diem, Ramón Pijuan, Raul Solis, Rayco Jorge, Ricard Abella, Ricardo Escribano, Ricardo Llópez Mora, Ricardo, Ro, Roger Canyadell, Rubén Agudo, SAKARINO, santiagoolivaresmartinez, Sargento Prompt, Sihuaid, Susi Oliveras, Tarantoga, ThYrON, Vicenc VII, Vicent, pacopena, Xuxa_susi, YarayAlba Cano zetasetie, Zoexima,

INVESTIGADORES SAGACES



AdriatA,
AIGOR,
Aitor
Vilchez
Acha, Alex
Magximo,
Alexandra,

Andrés, Angel Abella, Angel y Esteban García De Pablo, Antonio J. Blasco, Antonio José Planells, Antonio Moreno Pimentel, ARACELI, Archi Medes, Arekku, Arkaitz, Calzada Etxamiz (Catumarus), Arò David Gonzalez Garcia, Batchaves, benaventedani86@gmail.com, Bernardino Casas, Bernardo Sanchez, Calibes, Cebrá, CHAMLOPEZ, Christian y Rocío, Consola y Tablero, Cora, Daniel Marco, Darkmaikigh, David Herrero Ruiz, David Hidalgo, David Mares, donborch, Esther Cepa Abril (ECAsaur), evacodina@hotmail.com, Fran YG, fraterurbs, ftsaez, Gatu y Asociación Oniros Guadalajara, Guillermo Ayuso González, Hectorret, Inés de Lemos, Iván rey Ortiz, J. Palma, Jairo Sanz Martínez, Jalex, Jaume de Marcos, Javier Aroca León, Javier Isac, Javier Justes, Javier Viruete, Jayana, Jesu BUZZ, Jesús Ribera, Joan Ribera Vañó, Jordi Martín, Jorge Calderón López, Jose Passas Galarrh, Joserra, JT@_Juan Arias Alcalá, Juanchu, JuanpeArcos, juli dex, Jupklass, Kamui i Moty, kaplea, kronosxxi@gmail.com, Leticia S. Murga, Liaven, Luis Vázquez Moreno, Madwolf, Marco A. Vigará, María y Edu, Mariano Grande, Mario Ouilles Calatayud, Marta Serrano, Maykel Pérez, McNulty, Michael Abeledo, Michel, MISTICOS DE ARKAT, Moy Sánchez, MrPlayforlive, Muchachita Lúdica, Noemi Blanch, César Viteri, O.Torija, Oscar Lamelas Damas, Oscar Otero - ooh_2003, Oskar Bekele, Pablo Chanán y Crisris GC, Parry H, PEDRUX, peris, pmpeon, Puchiny, Raúl Fernandez, Rodrigo 'Snergle' Boado, Roger Ore, Samu Herreras, Samma, Segmento, SIRVALL, Sda, Trevi, Turulito de Quart, Vanesa Roca López, Víctor Fernández Portero, Víctor Martín Cruz, Videador, Vimes, Wizzy, Xavier Villalba, Xoan LB, Yipikayci, zeeffres,



INVESTIGADORES INFORMADOS

Jugador, Insensatos!, ¿Deva, te casas conmigo?, @danivk_11m, A la Foneja, Abejixt Meri, Abel Renuncio, Adneyel74, Adrián Moreno Alonso, Adrián Muñoz Badillo Agustín JB, Aitorfj, Aitor Olaskoaga, Alberto Hernández 'Sadric', Alberto Rios, Alejandro Beacco, Alejandro Motherfrikers, Alex Santonja 'Kano', ALEX, Alex&Teresa, alfaori@gmail.com, Alfel, Alfonso Bravo, Alfonso Rubio (Alf Mecatol Rex), alfonsousero@gmail.com, Alicia Isabel Díaz Gómez, Alvaro Moro, Amnesia, Anaskela, Andy Castro, Ángel Luis Mula, Ángel Osuna 'Conanelectronic', Antonio Gómez González, Antonio Torija, armando vicioso, Ashkran, Azaghal_es, Babus, Beauto y Rosiminuto, Belascoain, Belén y Miguel Jimenez, Bepo, Blapymetal, Borja Lizarralde, Borja Sanz Rodríguez, Buenaventura Murtula Subirat, BuleCam, Callejon Jugon, Camel RJO, CAMO, Carlos Alonso, Carlos García Chies, Carondar, Cati & Jose, Celemor, Charsakonia@gmail.com, Chary Fernández Garrón, Chompy Elvira, Ciro Cogollo Moreno, ColganFew, CRESPPARRIS, Cristina Sánchez Gutiérrez (AKA Elmeeplearlo), CRISTINA VILLA, Cristobal Santiago, curino, DONKIJO73, Dani Gómez, Dani Moreno, Dani Pérez, Daniel 'Dan_Solo' Salomón, Dante, darkfonix, David Alonso, David F, David Gracia, David Hernández Ruiz, David Ruiz, David Utrilla, David Vidal, davirul, DeNantes, Desi Escolar, Deskyto, Despertaia, Diego Ludeña, Diegory & Lourdes, Dinraelsu, Dondon, Dr. FaRaMa, Dualflames, Eduardo Casitas, egvrseda@hotmail.com, El Pulpito de Preacher Rush, El tio chachi, Elena_Celenia, Elisa Nuñez Alonso, elmader666, Eneko Alonso Baena, Enrique galán, Ernesto Sánchez Pérez de Murriain 'NETO', escobrice, europa335, EvaAD, Familia Gutiérrez Estévez, Familia Multitud, Fco Javier Valverde, Fendherin, Fer Murciano, Fernando (Asturcon), Fernando Lobo, FERNANDO MAYORAL, Fernando Morillo, Fernando Rodríguez, fernanm81@gmail.com, Flairrosa, Fran Vibora, Fran y Sonia, FRAN, Francis, Francisco Cardenoso López, Francisco Javier Ginés Pérez, Francisco Jesús Carrillo Contreras, Francisco José Medina Gómez, Francisco Morcillo Palacios, Furtivo gabi, Gabriel Cabot, Genis Robles Blanco, Gerald de Rivia, Guille a.k.a. Kowalski, Guillermo Carretero Pérez, gulin second, GyR, harrypotta, Héctor Andrés Calero, Héctor Rodríguez Maciá, Hierbanito Carplantas, Iker Bozas-Urrutia, Iker Carrion (ewok), Inaki Vélaz de Mendizabal Sardon, Inigore, Ion Carinanos, Irene, Ivan Gil, Ivan Pozuelo Calzon, Izan y Dario, Jaume Jalcenas 'Homeleneu', Javier Aragoneses Santamaria Gil, Javier Lucas, Javier Marin, RAMIREZ, Javier Rodriguez Bas, Jesús Cuartero, JesusRP, Jesusvl, Joan Llopert, Joaquin & Maria, Aldeguer, Jordi Velazquez, Jorge Jose Alejandro Sánchez Ballester, TANCO, Jose Antonio y Mariajose Sánchez Enguidanos, Jose Cobo, José Fuentes Delgado, José Joaquín Martínez Rosaura, José Luis Forte, Jose M. Cantos, Jose M. Pozo Pozo, Jose Manuel Milla Carrillo, Joseba Goikoetxea Malbadi, Josecris, Josemari y Mari (Mr P & Kaitlin), Josemi Martínez López, Josep M. Sapina, JP Bernabeu (in memoriam), Juan Ernesto Peña, Juan Luis Ruiz, Juan Manuel Moreno Rivera, Juanpablo3, Jugando en pareja, Julio Alonso Hedrosa, Julio Fernández Navas, Kikins, Kimkli, kokorx, kolirioKolapso, kora, kryl, KurtPablo, La Caverna ludica, Lara Solo, Lartaun / Jurgi García Santiago, Laura y Miguel, Laurixify, Liquid326, Lochi, LOLAILO, Lopez de la Osa (CSI Badajoz), Lordgranas, LoreAdri, lorenzo Iaina, Luis 'Enfuriao' Muñoz Sánchez, Luis Miguel Romero, Luis Recatala, Luisfer, M Morales, maalvarezcong@gmail.com, Macklau, Mafriz, Mami Meeple, manthix, Manuel J, Manuel Mendana, Mara Vaquero, Marco Andrade Valls, Marcos Crespo, MariajoyTata, Marina Planells, Marina Serrano, Mario P, Markostrix, Marta Castro, Marta Volart, Mayi, mi Madraza y SISIS, Miguel Ángel Pedrajas, Miky Gil, Miquel Basilio, Mizuno Takarai, Mordeus, Mr. Darius Culucutus, Muri Vx, N asturianumeyor, Nagore Uriarte, Narcis Hernández, nasuel985@gmail.com, Nerea y Alejandro, Newher, Nieto, Nita y Nieva, Nixitro, Paco Franco, Numa, Nuri Espejo, Nuria, Oihan EA, Oihan Rico Fernández, Oscar 'Mr Wolf' Recio Coll, Oscar (Mos) Martínez, Oscar Aena Herrera, Oscar Estévez, Oscar Pascual Llamas, oscarfedmorera@gmail.com, Ozymant, Pablo (Maek), Pablo Borjabad, Pablo MARTINEZ BERMUDEZ, Pablo Martínez Llorente, Pablo Prada, Pablo y Maria, Pablo1971, Pantalles, Paquisto, parker, Parroco, Pau Gifre Martin, Pedro Tarin, Chemi, Pendergast, Pepe Pedraz, Peque Noa, Petit Coquette, Picolbis, Pizxop, Playeras, Pollo, Quel Batalla, Rafael Bernabé Pérez, Raknar, Ramon Torres Alvarez, Ramonpastor5, raquelybin@msn.com, Raúl Fernández Romo, Raúl Fernández Ruiz y Beatriz Sánchez Olalla, Raúl Perera, Raúl Ramirez Gamero, Raúl Vallejo, Raxar, Remartinez, Repouc, Rhavnos, Ricardo Fuente, ricohelado@hotmail.com, Rigodón&Gsis, Rober watis, Roberto Alvarez Escudero, Roberto Tovar, Roger, romuro18@hotmail.com, Ruben Iglesias, Rubén Lopez, Ruben Reyter 'Chechumaru', Rubén Sánchez Pros, Rubén Velasco Fernández, Salva Santacruz, Samuel Huelamo Orellana, Samuel, Sandra Cadalso, Santos & Paula, Sara García, Señorita Bea, Sergi Sammartí @DocenteSrg, Sergio Amigo Sánchez, Sergio Campos Ros, Sergio del Río Sancho, Silvia y Manolo, Sipotino Esteban, Sir Aitor Sánchez, Solanudo, Soulima, Stas Tarat, Suli, SUPERKIKE, Susana Martínez Pérez, T-Freaks, Tabatha y Amara, Takenaka, Tasio y MariCarmen, Tejo y Mery, Teo Alvarez, Teodoro Fernández, THEODRID, Tiberias, Tito Yisas, Toni Borrás Socias, Toni Torregrosa, Trafalgar Editions, Treecko, unna, Valeria Mbel, Valle, Vanesa y Albert, Vanessa Fariña Otero, VengerBoardgames, Vicent Bertomeu, VICTORROR, Victor 'Enrad', Victor J, Victorluissg, Vidriero, Vipbooy, Xabier Amenabarro, Xacbert, Xavi i Valira, Xavier Jansana Puerta, xavieralejandre@gmail.com, Yamagata, Yupi.



INVESTIGADORES MUY BIEN INFORMADOS



Adri&Carlos (Las Palmas), Angel Luis Pérez Roldán, B&B, Borja Encinas Garduno, C.J. Navas, Cándido Iglesias 'Candipool', Carlos Ortega Vallejo AKA MoMo, Cristina y Nano (Dani, Paula, Nico y Lucas), Daniel Barato, Eche o que hai!, edgarherrera@gmail.com, 'El Presi', Elsa 'El Peli' y Amaya, Fran Cruz, guslopac@gmail.com, InigoyPatri, Joaquin Martin de Consuegra, Joaquin Montesinos Zamarra, Jonathan, José I.

Ricarte Diez, José Luis Redondo, Lulenko, Mari Mery, Miguel Pereda Burgos, Nekane Bactigalupe, Pablo Talamanca, Pulpete, Rubén Ortega Vallejo AKA Tulkas, Salva Méndez, santiago0, Sir Devon Mills, Tania y Javi, tirkha@gmail.com, Victor Martinez, Xavi Montero, Yosu Gómez.

TIENDAS COMPLICES

ALITA COMICS, arte ficción, Ateneo COMICS, books n jocs, CHECKARIBAU, Dados&Cubitos, DRACOTIENDA.com, DUNGEON MARVELS, El Bazar de Iglesias, El Desván del Leprechaun, EMPIRE GAMES, EVOLUTION JUEGOS, GENERACIÓN X, HOMELANDS, homoludicus CASTELLO, homoludicus Valencia, Juegame store, JuegosyMiniaturas.es, ¿Jugamos otra?, jugarXjugar, La Comarca de los juegos, LA COMARCA GAMES, La Sonsonia, LA TIENDA INTERMINABLE.com, Le Pion Magique, MALDITO GAMES, Mathom, MESA291, MICRON, modgameart.es, nexus-4, Padis, PAIPELES, Planetongames.com, PLAY PLANET, TABLERUM, THE CURIOSITY Shop, zacatrus!



NO QUEREMOS OLVIDARNOS DE TANTOS COMO NOS HABÉIS AYUDADO EN ALGÚN MOMENTO A LO LARGO DE LA VIDA DE INCÓMODOS INVITADOS, MUCHÍSIMAS GRACIAS:

☞ **A Pal**, a **Jor** y a todos los que conocieron y padecieron 'Gente Extraña' o 'El caso Blackstone', precursores de INCÓMODOS INVITADOS que no avanzaban por el camino adecuado.

☞ **A Tata y Mariajo, Cesar y Paloma, Diego y Lourdes, Luis y Laura, Alex y José, Jimmy, Fran, Dani y Nuestras Queridas Cobayas**, por ser los primeros en tratar de destrozarse el juego, además de darnos su impresión a partir del prototipo infame que les mostramos.

☞ **A David García Collantes de Aleph de Bronce** por producir la carta de Walton y nuestros primeros prototipos ilustrados con una calidad excepcional.

☞ **A Richi**, por recibirnos con su hospitalidad hobbit en 'La Comarca de los Juegos' siempre que se lo pedimos y por congregarse allí a los primeros investigadores fuera de nuestros círculos más cercanos.

☞ **A Albert Estrada** por invitarnos sobre la marcha a la **Fira del Joc** de Tona donde descubrimos que la mejor parte de diseñar un juego es enseñárselo y jugarlo con vosotros, y también a **Santi**, nuestro primer gran entusiasta, al que conocimos allí, porque generar ilusiones como la suya es la mayor recompensa a nuestro trabajo.

☞ **A Dani Coronado** por confiar en nosotros para hacer ruido en **Expojuega** y darnos la oportunidad de que muchísima gente se uniese a la investigación, y a **Damián Broens** por ponérselo todo muy fácil en la feria y no parar de recomendarnos.

☞ **A Isaac Cano** por su valor para sacar adelante **Alcarría Games** y contar con nosotros, porque allí disfrutamos como locos e hicimos un buen puñado de nuevos amigos.



🌀 A Eban de Pedralbes y David Gómez por el hueco que nos proporciono en las jornadas enROLate y por hacernos la entrevista más divertida que nunca olvidaremos.

🌀 A la organización de Zona Lúdica y Jornadas Tierra de Nadie, por crear unos eventos imprescindibles para los que disfrutamos socializando mientras jugamos. A Ivan Landwehr por hacer posible que los INCOMODOS INVITADOS dieran guerra en Hispania Wargames.

A todas las jornadas, ferias y encuentros a los que fuimos invitados pero no pudimos asistir, por tenernos presentes.

🌀 A Lorena y Josu, por hacernos nuestra primera entrevista en su "Consola y Tablero" y por difundir nuestra obra con tanto cariño.

🌀 A Javik de Cine y Rol, a Marta y Javi de Juegos 221b, a Paco Gurney de Días de Juego y La Colina de Avalon, a Rubén Asensio Díaz de Mi Cabeza Frikí, a Paco de Hardhead Reviews, a Sergio de Análisis Parálisis, a Diego, Estefanía y Antonio de Rincón de Jugones, a Rubén de Base Secreta, a El Meeple al Río, a MrPlayforlive, a David de Skull Tales y ¡Jugad, Insensatos!, a Mami Meeple a Paz (@paznmp), a Andrés y Lorena de Jugando en pareja, a Preacher Rush, a Fusion Freak, a FanHammer y a LudoNoticias por dedicarnos su tiempo, interesarse en INCOMODOS INVITADOS y hacernos visibles en la red.

🌀 A la Revista Falcata y su equipo por concedernos el privilegio de hablar de INCOMODOS INVITADOS en su primer número.

🌀 A Marian de Jaque Juegos, a Noe de Goblintrader, a Pako de Dados & Cubitos, a Javier de Evolution Juegos, a Cuarto de Juegos y a The Curiosity Shop por dejarnos echar partidas en sus estupendos locales y presentarnos a sus simpáticos parroquianos.

🌀 A Héctor de Generación X por darnos su parecer objetivo de lo que teníamos entre manos, por vislumbrarle un futuro y apostar fuerte a que tendríamos éxito, además de enseñarnos como debe ser la relación con nuestros nuevos compañeros de viaje.

🌀 A Rulo de El Bazar de Iglesias por ser el mejor tendero del mundo y por poner toda su pasión en divulgar el juego organizando eventos que ya nos gustaría a nosotros, y a Continental Café Granada y Alcazaba de Juegos por prestarle sus inestimables apoyos.

🌀 A Tanco y los Místicos de Arkat, al Círculo de Isengard, al Club Runa, a Mecatol Rex, al Club DAZ, a Pini, Gatu y el resto de Oniros, a ATuin Cáceres y a Lex Ludi Malacitana por investigar los sucedido con el Sr. Walton y darnos sus valiosísimos veredictos lúdicos.

A Diego y todos los miembros de Séptimo Grado Club de Rol y Simulación, por la maravillosa acogida que nos han brindado todas las veces que les hemos ido a ver y por pedirnos que volvamos.

🌀 A Antonio y al Pub El Tren por acoger partidas en un entorno agradabilísimo y complementarlas idealmente con sus excelentes combinados.

🌀 A Dani Marco, por apoyar tan activamente al mundo de los juegos de mesa y, en particular, a los INCOMODOS INVITADOS. A Lola por darnos su "me gusta" y difundir nuestras publicaciones cuando éramos menos que ahora.

🌀 A Pablo Talamanca, por ser el jugador que nos gustaría que hubiese en todas y cada una de las partidas de INCOMODOS INVITADOS y por acudir siempre que le hemos necesitado para animar una.

🌀 A Manu Paños y a BAM Studio por crear un vídeo de presentación increíble que no nos cansaremos nunca de admirar y en el que plasmaron toda la esencia de la historia tras el juego.

🌀 A Bulaco, porque nos regaló la voz y la mejor interpretación posible del Sr. Walton además de tantísimos años de inspiraciones fantásticas.

🌀 A Andres Piera Martínez y a Manuel J. por sus respectivas revisiones exhaustivas y acertadas aportaciones al reglamento final del juego.

🌀 A Trini y Laura Núñez por poner todo su cariño y meticulosidad en hacer hablar el inglés más correcto y elegante a los INCOMODOS INVITADOS.

🌀 A Manuel Wehmeier porque con él los sospechosos aprendieron francés y se convirtieron en INVITES A EVITER.

🌀 A Dan Titán porque su experiencia nos brindó una fuente inagotable de ideas estupendas y por hacernos el gran favor de dirigir presentaciones inolvidables.

🌀 A Santi Santiesteban, por su interés en INCOMODOS INVITADOS desde el primer momento que lo conoció por seguir su evolución y por sus consejos cualificados.

🌀 A las editoriales que vieron en Incómodos Invitados un juego interesante, GDM Games, Ediciones Nosolorol, Ediciones Más que Oca y Tranjís Games.

🌀 A Oscar Recio Coll por descubrir en INCOMODOS INVITADOS una posible herramienta didáctica e introducirnos en el Proyecto Holmes, y a todos los pedagogos que como el echan mano de juegos de mesa para enseñar.

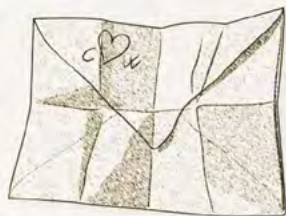
🌀 A los que jugásteis la I Partida Online de INCOMODOS INVITADOS por llevar la experiencia a cotas que ni nos habíamos imaginado, no olvidaremos lo bien que nos lo hicisteis pasar.

🌀 A nuestros "Investigadores de confianza", Gonzalo Baraja Inigo, Germán, Begoña, Paloma, Marcos y "El Jefe", por permitir a SAM introducirles de lleno en la Mansion Walton.

🌀 A nuestros "Cómodos Invitados", Roberto y Lorena, con los que disfrutamos de una velada memorable jugando la Partida Inaugural de INCOMODOS INVITADOS el II de junio de 2016.

🌀 A los que participasteis en alguna de nuestras presentaciones e hicisteis crecer el proyecto con vuestras opiniones, porque no hay nada que nos guste más que disfrutar de las postpartidas con vosotros.

En definitiva, a todos los que sintáis INCÓMODO INVITADOS como algo propio, porque creemos que así es.



INCÓMODOS



INVITADOS

NO LOS QUERRÁS EN TU CASA



INCÓMODOS INVITADOS primera edición 2016.