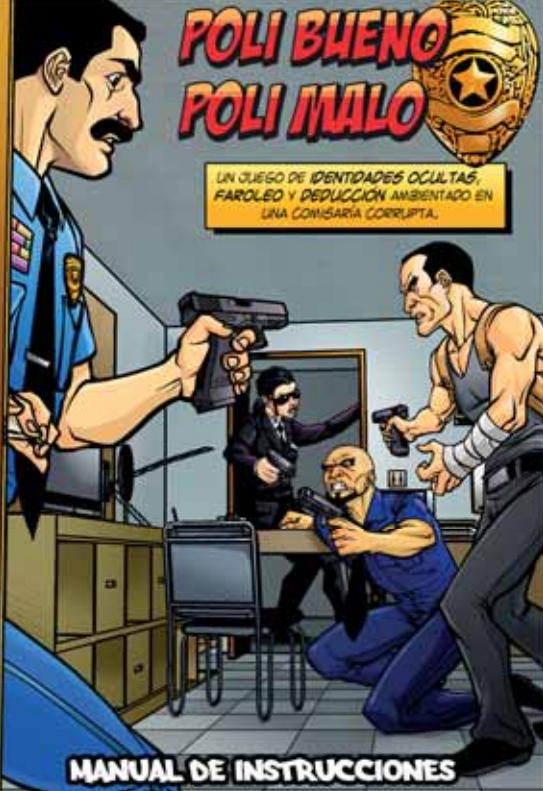


# **POLI BUENO POLI MALO**



UN JUEGO DE IDENTIDADES OCULTAS,  
FAROLEO Y DEDUCCION AMBIENTADO EN  
UNA COMISARIA CORRUPTA.



**MANUAL DE INSTRUCCIONES**

# HISTORIA

Eres un policía. Tú y tus compañeros os habéis reunido para discutir la creciente corrupción en la ciudad. Uno de vosotros es un Capo encubierto que lidera a los policías corruptos, por otro lado un Agente Secreto se ha infiltrado para guiar a los policías legales. Trabaja en equipo para descubrir y acabar con el líder del equipo contrario antes de que acaben con el tuyo.

# COMPONENTES

**CARTAS DE LEALTAD**



**24**

**CARTAS DE EQUIPAMIENTO**



**16**

**CARTAS DE PISTOLA**



**4**

**CARTAS DE HERIDO**



**2**

**CARTA DE INVESTIGADOR JEFE**



**1**

# PREPARACIÓN

Cada carta de Pistola, Lealtad y Equipamiento tiene un número en la esquina superior derecha que indica cuando se usará. Antes de empezar, devuelve a la caja todas las cartas con un número **superior** al número de jugadores participantes en la partida.

## EJEMPLO PARA CINCO JUGADORES



Retira del mazo de Lealtad las cartas de Agente Secreto y Capo y déjalas a parte en una pila boca abajo. Baraja el mazo de cartas de Lealtad y añade a la pila recién creada cartas suficientes para poder dar una a cada jugador.

## EJEMPLO PARA SEIS JUGADORES



Baraja la pila y reparte una de sus cartas a cada jugador. Después reparte dos cartas más del mazo de Lealtad a cada jugador. Si sobran cartas de Lealtad devuélvelas a la caja del juego sin mirarlas.

## PREPARACIÓN (CONTINUACIÓN)

Coloca las cartas de Pistola y el mazo de Equipamiento en el centro de la mesa.

Reparte una carta de Equipamiento al azar a cada jugador.

El último jugador al que le hayan disparado (en un juego o en la vida real) será el inicial. Dale la carta de Líder de Investigación.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores formarán parte de dos equipos: Policías Corruptos y Policías Legales. El objetivo de cada equipo es localizar y eliminar al líder del equipo contrario.

## LEALTAD Y EQUIPOS

Cada jugador mira sus tres cartas de Lealtad, después las coloca boca abajo en la mesa. Cada jugador es libre de colocar las cartas en el orden que quiera, una vez colocadas en la mesa no se podrán volver a mover.

Durante la partida los jugadores pueden discutir sus identidades dando información verdadera o falsa, pero ningún jugador podrá mostrar sus cartas a otro.

**ERES LEGAL**

Si la mayoría de tus cartas de Lealtad son de policía "Legal" y no tienes la carta de Capo.



Si tienes la carta de Agente Secreto (no se tienen en cuenta el resto de cartas)

**ERES CORRUPTO**

Si la mayoría de tus cartas de Lealtad son de policía "Corrupto" y no tienes la carta de Agente Secreto



Si tienes la carta de Capo (no se tienen en cuenta el resto de cartas)



# EL TURNO

El turno de cada jugador consta de tres fases.

**1**

## ELEGIR UNA ACCIÓN

Elige **una** de las siguientes acciones.

### INVESTIGAR

Coge una carta de Lealtad boca abajo de cualquier jugador, mírala y vuelve a colocarla boca abajo en su posición original. No se la puedes enseñar a nadie.

### EQUIPARSE

Roba una carta de Equipamiento. Si te quedan cartas de Lealtad boca abajo, **elige una y colócala boca arriba**.

### ARMARSE

Coge una carta de Pistola del centro de la mesa y colócala delante de ti. Si aún te quedan cartas de Lealtad boca abajo, **elige una y colócala boca arriba**.

### DISPARAR

Dispara al jugador al que estás apuntando. Después coloca la pistola en el centro de la mesa.

## EL TURNO (CONTINUACIÓN)

2

### APUNTA EL ARMA

Si posees una pistola después de realizar la acción del turno, **debes apuntar a un jugador** (no te puedes apuntar a ti mismo)

3

### FIN DEL TURNO

La partida continúa en el sentido de las agujas del reloj. Pasa la carta de Investigador Jefe.

## CUANDO TE DISPARAN

En el momento en el que te disparan, debes darle la vuelta a todas tus cartas de Lealtad.

**Si no eres el Agente Secreto ni el Capo**, estás eliminado de la partida. Aparta tus cartas de Lealtad de la zona de juego para señalar que estás eliminado, devuelve tu carta de Equipamiento al final del mazo de Equipamiento y la Pistola al centro de la mesa.

**Si eres el Agente Secreto o el Capo**, el primer disparo no te elimina. Debes robar una carta de Herido y una carta de Equipamiento. Si tienes una carta de Herido y te vuelven a disparar estás eliminado. También serás eliminado si pierdes la carta de Agente Secreto o Capo.

## PISTOLA

- Solo puedes poseer una pistola.
- Al coger una pistola debes apuntar.
- Solo puedes **cambiar a quien apuntas** al final del turno durante la fase de "apunta el arma".
- No te puedes apuntar a ti mismo.
- Cuando apuntas el arma, debes anunciar el nombre del jugador al que apuntas. La Pistola siempre debe estar delante de ti con el cañón apuntando al jugador elegido.

## EQUIPAMIENTO

- Las cartas de Equipamiento se pueden usar **en cualquier momento** a no ser que la carta especifique lo contrario.
- Cuando uses una carta de Equipamiento, colócala al final del mazo de Equipamiento.
- En el momento en el que usas una carta de Equipamiento, no se podrán usar otras hasta que la tuya se resuelva.
- El límite de cartas de Equipamiento en mano es de 1. Si en algún momento tienes más de una deberás elegir una y dejar el resto en el fondo del mazo de Equipamiento. No puedes usar ninguna carta de Equipamiento hasta que tengas solo una en la mano.
- Si usas una carta de Equipamiento después de que un jugador anuncie su acción, pero antes de que la lleve a cabo, ese jugador podrá (y a veces deberá) cambiar la acción después de que se resuelva la carta de Equipamiento.
- Los jugadores pueden jugar todas las cartas de Equipamiento que quieran antes de que se resuelva la acción.



# GANAR LA PARTIDA

El equipo "Legal" gana la partida si el Capo es eliminado. El equipo "Corrupto" gana la partida si el Agente Secreto es eliminado.

Si en algún momento de la partida un jugador tiene las cartas de Agente Secreto y Capo, ese jugador gana en solitario.

[WWW.EDICIONESPRIMIGENIO.COM](http://WWW.EDICIONESPRIMIGENIO.COM)

MIRA EL  
VIDEOTUTORIAL  
PARA APRENDER  
A JUGAR



## CRÉDITOS

**Diseñadores:** Brian Henk & Clayton Skancke

**Ilustraciones:** Dwayne Biddix

**Diseño Gráfico:** Clayton Skancke

**Edición en Castellano:** Sergio Vaquero

# PREGUNTAS FRECUENTES

**¿Puedo mirar mis cartas de Lealtad durante la partida?**

Sí, en cualquier momento pero recuerda que no puedes cambiarlas de posición.

**¿Cuánto tiempo dura el cambio de sentido del turno por la "Granada de Humo"?**

El resto de la partida o hasta que otro jugador utilice de nuevo la "Granada de Humo"

**Cuando uso la carta "¿Un cafelito?" ¿Quién juega después de mí?**

El jugador de tu izquierda (a no ser que se haya jugado la carta "Granada de Humo").

# LOGROS

¡Marca los logros conseguidos!

- Lobo solitario**  
(Un jugador gana la partida en solitario)
- Buena puntería**  
(Un jugador dispara al Líder de su equipo)
- ¡Te pillé!**  
(Un jugador usa la carta "Cámara de Vigilancia" y descubre a un Líder)
- Lo tuyo es fijación**  
(Un jugador empieza tres partidas seguidas en el mismo equipo)
- Lo importante es ganar**  
(Un jugador empieza la partida como Líder de un equipo y terminar ganando como Líder del equipo contrario)
- Este juego está roto**  
(Un jugador usa la carta "Escuchas Telefónicas" y da con los dos Líderes)
- ¿Amigo o enemigo?**  
(Un jugador convence a otro para que mate a su propio Líder)
- Buenas influencias**  
(Un amigo se compra el juego después de jugar contigo)



**VISITA NUESTRO PORTAL AMIGO:**

**ANÁLISIS**  
**PARÁLISIS**  
**BOARDGAMES!**

The title 'ANÁLISIS PARÁLISIS BOARDGAMES!' is written in a bold, purple, 3D-style font with black outlines. To the right of the word 'ANÁLISIS' is a red robot head with a black visor and a blue play button symbol. To the left of the word 'PARÁLISIS' is a pink die with a white '1' on its top face. The background behind the text consists of several blue and purple rays radiating from the center.

**[WWW.ANALISISPARALISIS.ES](http://WWW.ANALISISPARALISIS.ES)**