

El asesinato

V1.0 (1997.10.25) © 1997 by

Carricarte & Casares

Reglas

“El asesinato” es un juego en el que tiene lugar un ‘asesinato’. Los jugadores tratarán de encontrar al culpable y juzgarlo.

General

Regla 1 “El asesinato” es un juego para ocho o más jugadores.

Regla 2 Material: ‘Oros’, es decir dinero, en cantidad suficiente, ‘armas homicidas’ y un reloj oficial que mide todos los tiempos.

Regla 3 Escenario: Se juega en un recinto con varias estancias independientes. Los límites deben ser precisos. Los jugadores no pueden abandonar este recinto.

Comienzo

Regla 4 Se parten tantos trozos de papel como jugadores van a participar. Cada trozo se marca con el nombre de uno de los jugadores, de modo que cada jugador debe estar representado por un, y sólo un, papel. Se doblan todos los papeles de manera que sean indistinguibles. Se reparten a suertes entre los jugadores.

Regla 5 Se repite la operación, pero esta vez se marca uno de los papeles con la palabra “asesino” y el resto de los papeles se deja en blanco.

Regla 6 Estos dos papeles que recibe cada jugador al comienzo, uno con el nombre de un jugador y el otro o blanco o marcado “asesino”, no pueden ser mostrados hasta que se termine el juego.

Regla 7 Aquel jugador al que le tocó el papel marcado “asesino” ha de ‘matar’ al jugador cuyo nombre aparece en el otro de sus dos papeles. Si tuviese su propio nombre, entonces habría de ‘suicidarse’.

Tiempo para matar

Regla 8 Para realizar su cometido el ‘asesino’ dispone de media hora (u otro tiempo acordado de antemano) que no puede ser acortado aunque aparezca un ‘cadaver’ ni alargado aunque no aparezca ninguno.

Regla 9 Durante esta media hora los jugadores tienen total libertad de movimientos, pero sin salir del recinto de juego.

Regla 10 Como ‘asesinar’: Sólo puede hacerlo el ‘asesino’. Se puede realizar de muchas maneras, según la fantasía de los jugadores, pero todas las formas posibles deben estar acordadas de antemano y ser conocidas por todos los jugadores. Las cuatro formas clásicas de matar quedarían adaptadas al juego del siguiente modo:

- Con veneno: echar sal u otra sustancia fácilmente identificable en la bebida de la víctima.
- Con pistola: podría utilizarse como tal una linterna. Para matar se ilumina a la víctima.
- Con cuchillo: Servirá cualquier objeto punzante, un lápiz, o un pincel, o un palo. Para matar se toca a la víctima.
- Por estrangulamiento: El asesino rodea con sus manos el cuello de la víctima un par de segundos. No está permitido usar este método para suicidarse.

Regla 11 El número y la colocación de las armas ha de ser tal que no haga ni muy fácil ni muy difícil la tarea del asesino. La colocación inicial de todas las armas utilizables debe ser conocida por todos los jugadores.

Regla 12 Como morir: Una vez que la víctima se percatada de que ha sido matada debe permanecer inmóvil, en posición natural y sin poder hacer uso de la palabra. Sólo podrá contestar afirmativamente a la pregunta “¿estás muerto?” Esta situación se mantendrá hasta que comience el tiempo para investigar.

Regla 13 El asesino puede matar hasta un total de tres jugadores. Por cada víctima no señalada por el sorteo inicial recibirá, al final del juego, una penalización (véase la [regla 38](#)).

Regla 14 Si durante el tiempo señalado el asesino no consigue matar a su víctima, aunque hayan aparecido otros cadáveres, o aparecen más de tres jugadores muertos, se da por terminado el juego resultando perdedor el asesino. Este es el FIN A.

Tiempo para investigar

Regla 15 Este período del juego se lleva a cabo por primera vez finalizado el tiempo para matar, y después siempre que concluya un juicio con resultado “inocente” (véase la [regla 31](#))

Regla 16 Durante este período los jugadores vivos tienen total libertad de acción y movimiento. Los jugadores muertos deben permanecer al margen, por lo que en las próximas reglas de este “tiempo para investigar” no se tienen en cuenta.

Regla 17 Durante este tiempo todos los jugadores vivos realizan indagaciones intentando descubrir al asesino.

Regla 18 Cuando alguien crea estar seguro de haber descubierto al asesino puede presentar una denuncia oficial, siempre que entre los demás jugadores haya encontrado alguno que ejerza como fiscal. El asesino, si está vivo, también puede acusar o actuar como fiscal, es un jugador más.

Regla 19 El primer acusador o demandante que haya conseguido un fiscal es el primero que lleva a juicio a su acusado. A partir de ese momento comienza el “tiempo judicial”.

Regla 20 La duración máxima de este período es de media hora, que se corta en el momento en que queda designado el fiscal. Pero si transcurre la media hora completa y nadie ha encontrado fiscal, entonces se pregunta si algún jugador vivo tiene sospechoso. Si hay algún sospechoso se prorroga en un cuarto de hora este período. Si, con prórroga o sin ella, finaliza el tiempo sin tener un fiscal designado, entonces el asesino será proclamado campeón, excepto en caso de suicidio en el que se le proclamaría perdedor. También se proclamará vencedor al jugador que tenga la mayor puntuación. Este es el FIN B.

Tiempo judicial

Regla 21 Una vez realizada la acusación formal y presentado el fiscal, el acusador no podrá retirar la denuncia, pasándose necesariamente al juicio.

Regla 22 Comenzado el tiempo judicial, el acusado tiene un plazo de diez minutos para encontrar un abogado que lo defienda. Pueden ser abogados todos los jugadores excepto: las víctimas (muertos), el acusador, el fiscal y el acusado. Si no encuentra abogado en este tiempo, el cargo sale a subasta. El acusado con dinero del Estado (oros que no están en posesión de los jugadores, que están en la reserva) va aumentando de diez en diez oros hasta que alguien acepte. Esta cantidad se percibe al aceptar, y es independiente de la cantidad ganada o perdida en el juicio (véase la puntuación, [regla 38](#)).

Regla 23 Una vez designados los cuatro cargos, acusador, acusado, fiscal y abogado, se procede al juicio. El resto de los jugadores vivos formarán el jurado. La primera víctima encontrada hará de juez y los demás, si los hubiera, de auxiliares. Durante el juicio, si son requeridos por el fiscal o el abogado, los miembros del jurado pasarán a ser temporalmente testigos, y el juez y sus auxiliares actuarán temporalmente de forenses de su propia muerte.

Regla 24 Funciones de los jugadores:

- Juez (y auxiliares): Su misión es resolver correctamente los casos de protesta. Ni el juez ni sus auxiliares tienen voto en el jurado. Pueden actuar durante el juicio como médicos forenses de sus propias muertes, si así son requeridos por el abogado o por el fiscal.
- Fiscal: Su misión es probar la culpabilidad del acusado. En el transcurso del juicio puede presentar testigos, tomar testimonio a todos los declarantes incluidos los presentados por el abogado, y protestar. Puede consultar con el acusador. No puede ser llamado a declarar. Puede protestar las preguntas del abogado.
- Abogado: Su misión es para probar la inocencia del acusado. En el transcurso del juicio puede presentar testigos, tomar testimonio a todos los declarantes incluidos los presentados por el fiscal, y protestar. Puede consultar con el acusado. No puede ser llamado a declarar. Puede protestar las preguntas del fiscal.
- Acusador: Puede consultar con el fiscal. Puede declarar como testigo si es requerido.
- Acusado: Puede consultar con su abogado. Sólo puede llamarlo a declarar su abogado, pero si lo hace entonces también puede interrogarlo el fiscal.
- Jurado: Su misión es escuchar las pruebas y argumentaciones presentadas durante el juicio y dar un veredicto de acuerdo con ellas. Puede declarar como testigo si es requerido por el abogado o el fiscal.
- Forense: Cada víctima actúa como médico forense de su propia muerte si así es requerido por el abogado o por el fiscal. No puede mentir, pero sólo debe contestar a cuestiones tales como el arma homicida, la hora aproximada de la muerte, si ha sido trasladado el cadáver y otras cuestiones que un médico forense podría determinar. Es aconsejable que no se den demasiadas pistas.
- Testigo: Su misión consiste en responder a aquello que se le pregunte. Si una pregunta es protestada, entonces la contestará si el juez rechaza la protesta y no la contestará si la acepta. Un testigo sólo puede ser llamado a declarar una vez en cada juicio.

Regla 25 Todas aquellas eventualidades que ocurran durante el juicio deberán ser resueltas por el juez aplicando lo escrito en estas reglas, o su mejor criterio si no está escrito. Puede pedir el consejo de sus auxiliares.

Regla 26 El fiscal será el primero en presentar un testigo. A continuación tendrá este derecho el abogado. Luego se irán turnando.

Regla 27 Cada testigo será interrogado primero por el fiscal y a continuación por el abogado.

Regla 28 Una vez que el abogado y el fiscal han presentado a todos sus testigos y forenses, el jurado se retirará a deliberar a puerta cerrada. Finalizada la deliberación, que no podrá durar menos de cinco minutos ni más de quince, se procederá a una votación individual y no secreta

entre ellos. El voto de cada miembro del jurado ha de ser necesariamente culpable o inocente, no estando permitida la abstención ni el voto en blanco. Cada jurado escribirá su voto y una vez todos lo hayan hecho se procederá al recuento leyendo cada uno su voto. Se aceptará como veredicto del jurado la mayoría simple de los votos. Sólo se comunicará oficialmente a los otros jugadores el veredicto y la proporción de votos.

Regla 29 Si hubiera tantos votos culpables como inocentes, entonces antes de comunicar el veredicto se repetiría la votación. Si persistiera el empate entonces el jurado se desenclaustraría por cinco minutos, y volvería a enclaustrarse. Tendría lugar entonces una tercera votación, y de persistir el empate se celebraría la cuarta y definitiva en la que el voto de uno de los jurados, elegido al azar, tendría un valor doble.

Regla 30 Si el veredicto de un juicio es culpable, independientemente de que el acusado sea o no el asesino, se dará por terminado el juego. Ganará el asesino si no es el acusado y perderá si sí lo es. Además ganarán el jugador que obtenga una mayor puntuación y el que presente una mayor cantidad de dinero. Este es el FIN C.

Regla 31 Si el veredicto de un juicio es inocente, y no se ha juzgado a todos los jugadores vivos, comenzará un nuevo tiempo para investigar seguido de un nuevo juicio si ha lugar, y así sucesivamente.

Regla 32 Un jugador sólo puede ser juzgado una vez. Un jugador puede acusar cuantas veces lo considere oportuno.

Regla 33 Si juzgados todos los jugadores vivos, no se encuentra culpable a ninguno, entonces terminará el juego venciendo el asesino si está vivo, o perdiendo si se ha suicidado. Además ganarán el jugador que obtenga una mayor puntuación y el que presente una mayor cantidad de dinero. Este es el FIN D.

Puntuación y dinero

Regla 34 Existen dos formas de ganar, por puntuación o por dinero; el asesino, además, gana o pierde según el caso.

Regla 35 Los miembros de un jurado reciben puntos y dinero según el veredicto del jurado, nunca según su voto particular.

Regla 36 El ganador por puntuación es el jugador que más puntos ha obtenido al finalizar el juego. Una vez concluido el juego por FIN B, FIN C o FIN D, se cada jugador recibe los puntos que le correspondan por cada juicio celebrado según el cuadro siguiente:

Veredicto	Realidad	Jurado	Acusador	Fiscal	Abogado	Acusado
CULPABLE	CULPABLE	1	1	1	-1	0
CULPABLE	INOCENTE	-1	0	1	-1	0
INOCENTE	CULPABLE	-1	0	-1	1	0
INOCENTE	INOCENTE	1	-1	-1	1	0

Regla 37 El ganador por dinero es el jugador que presenta más dinero una vez el juego concluye por el FIN C o el FIN D.

Regla 38 Formas de obtener dinero:

- Al comienzo del juego se entregan a cada jugador $n \times 50$ oros, siendo n el número de jugadores. Esto es, si, por ejemplo, juegan nueve reciben cada uno 450 oros.
- Por cada muerto, excepto por el primero, el asesino debe pagar, al finalizar el juego, 200 oros.
- Por abogado de oficio se recibe de la banca según lo visto en la [regla 22](#).

- Por acuerdo entre los jugadores. En cualquier momento un jugador puede pagar con su dinero a otro jugador.
- Según el resultado de los juicios y de acuerdo con el siguiente baremo:

Veredicto	Realidad	Jurado	Acusador	Fiscal	Abogado	Acusado
CULPABLE	CULPABLE	+ 300	+ 400	+ 350	- 200	0
CULPABLE	INOCENTE	- 200	+ 400	+ 350	- 200	- 50
INOCENTE	CULPABLE	- 200 ¹	- 150	- 250	+ 200	+ 100 + 150
INOCENTE	INOCENTE	+ 100 ²	- 150 - 150	- 250	+ 200	+ 100

Cuando aparecen dos cantidades la primera se cobra o paga finalizado el juicio y la segunda finalizado el juego.

¹ Si un jurado cree que el acusado que ha sido declarado inocente es el asesino, puede pagar los 200 oros al finalizar el juego. Si al finalizar el juego se descubre que está en lo cierto, recibirá individualmente 150 oros. Si al final se descubre que está equivocado cobrará los 100 oros (perdiendo 100 oros en total).

² Si un jurado cree que el asesino es inocente, como así acaba de ser declarado, puede cobrar por adelantado, al termino del juicio, los 100 oros. Si finalizado el juego, se descubre que estaba equivocado, entonces, además de pagar los 200 oros que corresponden a la jugada, devolverá los 100 oros adelantados y pagará una multa de 100 oros, es decir, un total de 400 oros.

Regla 39 Los muertos no pueden entregar ni recibir dinero.

Regla 40 Los pagos al Estado deben hacerse con prioridad a los pagos a otros jugadores. Si un jugador, en un momento dado, es incapaz de pagar lo que debe al Estado, seguirá jugando pero no pagará ni cobrará en lo que reste de juego, y no podrá ganar por dinero.

Regla 41 Fin: Sólo una vez finalizado el juego, ya sea por el FIN A, o FIN B, o el FIN C, o el FIN D, se descubrirán los dos papeles que tocaron, en el sorteo inicial, a los jugadores, tanto vivos como muertos. Una vez hecho esto, y en función de lo sucedido, se determinan los ganadores y el perdedor, si lo hay.

El asesinato

