

EL REENCUENTRO:

(Este cluedo fue escrito y estructurado para adaptarlo a una despedida de soltero en una casa rural. Los personajes y la historia han sido personalizados especialmente para la ocasión)

(CLUEDO EN VIVO)

Esto es un juego para unas 14 personas, para una despedida de soltero. Una o dos semanas antes del evento, cada uno de los jugadores recibirá por separado y en secreto una ficha con información de su personaje, e instrucciones que le indicarán lo que puede revelar esa noche y lo que no.

Es importante incidir en que ninguno de los jugadores debe rebelar ningún tipo de información sobre su personaje, hasta que llegue el día del juego, y entonces solo podrá rebelar lo que se le indique.

puNTOS PRINCIPALES:

-EL JUGADOR QUE DESCUBRA PRIMERO AL ASESINO, EL "CÓMO" Y EL "POR QUÉ", SERÁ EL GANADOR DEL JUEGO.

-AL FINAL DEL JUEGO, SE HARÁ UNA VOTACIÓN SECRETA ENTRE TODOS LOS JUGADORES PARA ELEGIR QUIÉN HA SIDO EL QUE MEJOR HA INTERPRETADO A SU PERSONAJE. EL QUE MÁS VOTOS TENGA, SERÁ EL GANADOR DEL RETO DE INTERPRETACIÓN.

-LOS JUGADORES RECIBIRÁN UN PUNTO POR ENCONTRAR AL PERSONAJE ASESINADO, MAS UN PUNTO POR CADA MISIÓN SECUNDARIA. AQUÉL QUE CONSIGA ACUMULAR MÁS PUNTOS, SERÁ EL GANADOR DE LAS MISIONES SECUNDARIAS.

resumen historia:

Tras muchos años sin verse, un pintoresco y variado grupo de amigos deciden reunirse nuevamente para pasar un agradable fin de semana en una lujosa y acogedora casa rural, alejada del ruido y el ajetreo de la ciudad.

Todo va de maravilla en la cena que abre la tan esperada velada (En la que ya

tendremos que interpretar a nuestros personajes, incluyendo a Julio, a pesar de que no sepa lo que va a suceder, solo que tiene que interpretar un papel). Entre risas, copas y muchas anécdotas del pasado, el banquete no podía estar más animado y entretenido.

Tras la cena, todos pasan al salón para continuar la fiesta. Pero tras una hora, uno de los presentes mira por casualidad su móvil, y observa que Dante, uno de los amigos, el cual lleva un rato sin aparecer, ha escrito un extraño mensaje en el grupo del wasap que tienen todos en conjunto.

El mensaje decía solo lo siguiente: “No pensé que fueras capaz de algo así, asesín”.

Cuando la persona que vio el mensaje del wasap intenta dirigirse a Dante para preguntarle sobre tan extrañas palabras, se da cuenta de que no se encuentra en la sala. Y alerta al resto sobre su desaparición.

El mayordomo de Dante les conduce a su habitación, pero allí tampoco se encuentra, y es entonces cuando aparece un detective llamado Logan, que dice conocer al desaparecido. Les informa de que Dante lo llamó, pero solo escuchaba gemidos de dolor, de manera que localizó la llamada y eso le condujo hasta esa casa... O eso dice él.

Es entonces cuando comienzan a preocuparse de verdad, y lo buscan por toda la casa y por la zona.

Cuando lo encuentran, descubren que efectivamente está muerto, y el detective les avisa de que su amigo ha sido asesinado, y que el asesino ha tenido que ser uno de ellos.

Todos en ese grupo tienen vidas aparentemente ejemplares y buenos trabajos, pero desde que surgen las sospechas, comienzan poco a poco a salir a flote todos los trapos sucios que esconden. Cada uno tiene algo que no quiere que se sepa, y que puede implicarlo.

Todos parecían muy buenos amigos, y fingían de maravilla; pero aquel fin de semana parecía más bien una tapadera para cometer un asesinato, y el asesino o asesina se encuentra entre los asistentes.

DESARROLLO DE LA TRAMA:

-El personaje de Ana (Carmen), será la que asesina a Dante en la terraza de la casa, clavándole unas tijeras en la espalda, para después encerrarle en la terraza. Por eso coge el móvil para llamar a Logan y al verse incapaz de hablar, trata de enviar el wasap.

Carmen estaba realmente destrozada y furiosa por la ruptura de su relación con Kimberly, causada por culpa de Dante. Como Carmen sabe que Dante está enamorado de ella, lo convence para subir a la habitación de la terraza y acostarse con él, pero en cuanto Dante se descuida, Carmen le clava unas tijeras por la espalda, lo empuja a la terraza y la cierra por dentro para que no pueda salir. Salió inmediatamente a esconder el arma homicida, después fue corriendo al baño a lavarse las manos y por último bajó a la sala de estar con los demás como si no hubiera pasado nada.

Pistas:

-Al principio, cada personaje (incluidos los dos anfitriones o guías) tendrá en la mesa de la sala de estar una nota con su nombre escrito (En total catorce). Cada nota tendrá cierta información secreta de otro de los personajes y posible ubicación en el momento del asesinato (Por ejemplo "Remo vio a Irene bajar del piso de arriba minutos antes de encontrar el cadáver de Dante"). Cada jugador podrá hacer lo que quiera con dicha información, es decir que podrá culpar al otro jugador o podrá guardarse esa información para si mismo, y luego utilizarla. También podrá buscarse una coartada para defenderse de posibles acusaciones, eso lo pondremos en cada ficha.

-Habrá también dos pistas que serán para averiguar qué clase de arma usó para asesinar. Entre las posibles armas estarán: Un martillo, un cuchillo, un destornillador, las tijeras, un sacacorchos, un hacha. La primera pista estará escondida por la casa y sabrán su ubicación sólo si aciertan nuestra pregunta (En plan ¿Dónde ponemos los libros? Pues ellos tendrán que buscar en la estantería), esta pista hará que se descarten tres armas. La segunda pista se dará en el segundo acto y solo la encontrarán de la misma manera, con otra pregunta que de su localización y esta pista dejará sólo dos posibles armas (En plan "es de metal y tiene una parte afilada" que puede ser unas tijeras o un cuchillo). Los jugadores tendrán que decidir si es una u otra y el que acierte se lleva la mitad del punto de misión y el que falle se queda sin saberlo a menos que los que lo sepan quieran compartirlo con ellos.

-Pistas principales: Serán tres, y cada una sucederá en momentos distintos, revelando algo importante del asesino. Cada jugador la realizará por turnos de uno en uno. Cada pista se podrá conseguir sólo en cada acto del juego (Tres en total: Planteamiento, nudo y desenlace). La primera tendrá lugar justo antes de acabar el primer acto, el planteamiento, y los jugadores tendrán que resolver un puzzle de palabras que formen una frase en determinado tiempo para averiguarlo, y si no lo resuelven, se quedan sin la pista (Que puede ser por ejemplo un pelo del cabello del asesino "Se ha encontrado un pelo Castaño oscuro en la escena del crimen junto al cuerpo, que no pertenece al muerto"). El segundo tendrá lugar justo antes de acabar el segundo acto, el nudo, que

tendrán que conseguirla con otro puzzle o una adivinanza en determinado tiempo (Esta podrá revelar el sexo del asesino o asesina, por ejemplo), de igual manera si no consiguen realizarla, se quedan sin la pista. Y la última pista será en el final del juego, el desenlace (que es donde revelaremos al personaje de Ana que es ella el asesino y que tendrá que defenderse u ocultarlo como sea), esta pista tendrán que descubrirla con otra prueba, que será una especie de juego del ahorcado, en el que podrán decir tres letras y rellenar con ellas las casillas que tenga dicha frase, para después tratar de adivinar la frase en tres intentos. Esta última pista revelará algún secreto del personaje que nadie conozca ni con las cartas del principio. Al final con todo lo que sepan, quien crea que sabe quien es el asesino, deberá decir que ha descubierto al asesino y decir su nombre, si acierta y ha descubierto también el arma gana, si falla pierde. Porque tienen que descubrir las dos cosas para ganar

personajes:

(En el momento del evento, cada uno tendrá su tarjeta de personaje con la personalidad e instrucciones a seguir para sus propias misiones, además de la principal)

dante:

(Interpretado por Javi o Juanjo)

Es un empresario que por fuera da la apariencia de ser el ciudadano perfecto y un buen amigo; ya que siempre se comporta en público de manera muy educada y agradable. Pero en realidad es un auténtico canalla, un sociópata sin escrúpulos, que no duda en pisotear a los demás y manipularlos con tal de conseguir lo que quiere.

Es el propietario de A-TOPE, una conocida marca deportiva.

(Es la víctima de esta historia)

+Instrucciones del personaje:

-Debe ser siempre educado y amable, incluso si le insultan, y hablar con voz de pijo.

-No levantar la voz nunca ni insultar ni decir cosas desagradables de ningún tipo, siempre hablando con voz tranquila y calmada.

+MISIÓN:

-Poco después de que termine la cena, junto con el mayordomo, deberán ausentarse lo más sutilmente posible para ir preparando el escenario y alguna pista.

Logan:

(Interpretado por Javi o Juanjo, pero debe ser el mismo que interpreta a Dante, será junto con el mayordomo, el que ayude a guiar a los demás participantes, pero también será sospechoso)

Es un detective privado que trabaja para Dante. Son buenos amigos que aparentemente se cubren las espaldas. Es un tipo duro, confiado y muy serio, tanto en su vida privada como en su trabajo. Sin embargo, oculta un oscuro secreto, y es que asesinó sin querer a su esposa en un arrebato de rabia porque le había sido infiel, e hizo creer al juez que fue el amante de su esposa quien lo hizo. Dante ayudó con la coartada de su amigo Logan.

+Información secreta del personaje:

Últimamente Dante se comportaba de manera poco agradable con su amigo, y el secreto que prometió guardar, lo utilizaba para chantajearle con revelarlo ante un juez si no hacía lo que él le pidiera. Desde entonces, además de su detective privado, Logan tuvo que realizar muchos trabajos humillantes para que no revelara la verdad del crimen que cometió.

+Instrucciones del personaje:

-El detective debe estar siempre serio, sin soltar ni una sonrisa.

-Debe tratar a los demás como si todos fueran culpables, menos él, siempre amenazante.

-Debe aportar parte de las pistas y guiar a los participantes.

-Cuando comience el juego, y el detective haga su aparición, ordenará que todos los participantes dejen sus móviles en la mesa de la sala de estar, todos salvo el suyo, que utilizará para hacer fotos o incluso para aportar nuevas pistas de alguna manera.

Demitri:

(Interpretado por Javi o Juanjo, será el otro anfitrión del juego junto con el detective, y ayudará a guiar a los participantes, pero también será un sospechoso)

Es el mayordomo/asistente personal de Dante. Procedente de n antecedentes penales. Parece un mayordomo correcto, educado y pelota; pero en realidad tiene muy malas pulgas, es tremendamente sarcástico y acostumbra a faltar al respeto a la gente, insultándoles a la espalda sin preocuparse de si le han oído o no. Hace su trabajo de manera eficiente delante de su jefe, pero en realidad le odia a muerte y solo quiere su dinero. Dante le ha prometido una buena cantidad de dinero para que sea el mayordomo de todos sus amigos ese fin de semana.

+Información secreta del personaje:

Dante paga bien, pero es un jefe horrible, y en privado trata a Demitri como si fuera su mascota, y no le da un respiro. Le amenaza con entregarlo a las autoridades si no le obedece, culpándolo de nuevos crímenes que no ha cometido, lo que le supondría muchos años de cárcel. Se siente tremendamente humillado por su jefe y no soporta más esa fachada de chico bueno que muestra ante el público.

+Instrucciones para el personaje:

-Tener siempre una actitud tranquila y formal, pero hablar siempre en tono sarcástico y faltando al respeto.

-Cuando alguien le dé una orden, le contestará de malas maneras pero hará lo que ordene, al menos delante de su jefe.

-Cuando Dante muere o desaparece, Demitri seguirá haciendo de mayordomo porque para eso ha sido contratado el fin de semana entero, pero buscará el dinero que le prometió.

-Aportará ciertas pistas cuando sea necesario, guiará a los demás participantes y colaborará junto con el detective. Pero también será sospechoso.

Ahora los personajes de los jugadores:

HOLA JULIO, vamos a jugar a un juego:

Esperamos que lo estés pasando muy bien en tu despedida. Pero ahora, debes cumplir una serie de misiones, que irás conociendo a lo largo de la noche.

En primer lugar, desde que leas esto, deberás interpretar un personaje que hemos creado para ti. Aquí abajo podrás ver las reglas y las pautas que debes seguir durante la noche.

Algo va a suceder, y has de estar preparado para lo que viene.

Ficha de tu personaje

CÁNDIDO:

(Debes comenzar a interpretar a tu personaje en cuanto leas esto)

Cándido es un gran cirujano, muy reconocido en todo el país. Es tranquilo, educado y muy inteligente; todos en el hospital están encantados con él. Pero a pesar de que ama su trabajo, la carga emocional es tan grande, que con el tiempo se ha vuelto un alcohólico en sus ratos libres, lo que comienza a afectar su vida personal. Está casado con Elisa Bionda, pero su relación ha sufrido grandes problemas, y Elisa se muestra más fría y distante con él. Ambos tratan de mantener estos problema en secreto, al menos hasta que pase el fin de semana con sus amigos. Cándido tampoco quiere que nadie se entere de su problema con el alcohol, pero cuando bebe, se transforma en alguien muy agresivo y arisco, lo que se asemeja a la transformación que sufre el Dr Jekyll con su alter ego Mr Hyde.

+Instrucciones del personaje:

-Debes tener una actitud muy tranquila y relajada, tanto en tu tono de voz como en la forma de expresarte, siempre correcto, educado y sereno; hasta que tomes un par de copas en la cena, ya sea cerveza, vino o cualquier cosa. A partir de aquí, deberás mostrar una actitud bipolar. En ocasiones estarás borde, alterado y con actitud agresiva (Pero no realmente agresivo, sino fingirlo, lógicamente); y en otras ocasiones deberás mostrarte triste, pegajoso y arrepentido; como un borracho que se avergüenza de sí mismo.

-Tu forma de hablar y moverte será como la de un completo borracho. Esto hará que se te entienda poco y tengas que gesticular para que lo demás puedan entender lo que dices, pero a partir de aquí, tendrás que hablar siempre balbuceando y moviéndote como un borracho. Como si fueras Jack Sparrow.

-Vestimenta:

Puedes vestir como quieras, pero estaría bien que bajaras a comer con camisa recogida si tienes, con aspecto lo mas formal posible; y sobre todo que actúes como te hemos indicado.

VEAMOS LO BIEN QUE INTERPRETAS

Segunda ficha de juego JULIO:

(A partir de aquí la cosa se complica un poco... aunque puede que más)

+Información secreta del personaje:

(Esta información no podrá ser rebelada a los demás jugadores en ningún momento)

Cándido sospecha que Elisa tiene una aventura con otro, pero no sabe quien es. Como pasa mucho tiempo con Dante, sospecha que está liada en secreto con él. Lo cual le duele y a la vez le pone furioso, pues Dante es su amigo, y él aún sigue queriendo a Elisa. Cándido no quiere perder los nervios por celos, y menos aún sin saber si sus sospechas son ciertas, pero en cuanto bebe, siempre se vuelve muy agresivo y puede ser capaz de cualquier cosa por recuperar el amor de Elisa.

+MISIONES SECUNDARIAS:

(Obtendrás un punto por cada misión secundaria completada. Ambas misiones debes realizarlas en secreto)

-1: Movido por los celos, quieres coger el móvil de tu esposa Elisa, para mirar sus llamadas, pero no recuerdas cual es. Todos los teléfonos de la casa están confiscados en medio de la mesa de la sala de estar, y tu misión es cogerlos de

uno en uno sin que nadie te vea, o podrían delatarte y perderías el punto e misión. Tendrás que escoger un rincón oculto para esconder los móviles que vayas cogiendo, el cual solo debes de conocer tú. Pero cuidado, además de ti, hay otra persona interesada en uno de los móviles que hay en la mesa, e irá recogiendo todos de uno en uno igual que tú, por lo que deberás procurar coger más que esa persona para ganar la misión. También podrás buscar el rincón donde oculta la otra persona los móviles que ha cogido, y podrás robárselos, pero solo de uno en uno o perderás tu punto de misión. Por supuesto todo esto deberás hacerlo con cuidado de que nadie te descubra, porque cualquier jugador podría delatarte y perderías el punto de misión.

-2: Cuando se haga el recuento de móviles al final del juego, el móvil de tu mujer Elisa debe ser uno de los que tengas en tu poder para ganar el segundo punto de misión, de lo contrario, perderás dicho punto. Por supuesto, puede darse el caso de que uno de los jugadores que compiten en esta misión coja el móvil que necesita el otro, y así evitaría que este se llevara el segundo punto de misión. Recuerda que en ningún momento pueden descubrir que eres tú quien coge los móviles, porque podrían delatarte y perderás tu punto de misión (Y mucho cuidado con los móviles).

TEN CUIDADO DE EN QUIEN CONFÍAS... Y MUCHA SUERTE.

ALBERTO:

Ficha de personaje

remo:

(Para darle algo más de emoción, esta información no podrá ser rebelada a ningún otro jugador hasta la cena, antes de que comience el juego. En dicha cena, comenzaréis con la interpretación de vuestro personaje)

Remo es el manager/asistente de su amiga y boxeadora profesional, Olga, de la que está locamente enamorado y que lo utiliza como si fuera su marioneta; y aunque él lo sabe, no le importa con tal de estar con ella. Tiene una personalidad muy pija y afeminada, y no le da vergüenza mostrarla, lo que hace que mucha gente se confunda y piensen que es una locaza homosexual, pero simplemente es así y no puede evitarlo. Esta obsesionado con la estética y la apariencia física (Es muy superficial), de manera que tampoco se corta un pelo a la hora de aconsejar o criticar a otros sobre su aspecto físico o su apariencia.

+Información secreta del personaje:

(Esta información no podrá ser rebelada a los demás jugadores en ningún momento)

Remo sabe de la relación secreta que mantiene su amigo Dante con su amada Olga, pero, aunque le duele con toda el alma ver que ella prefiere a su amigo, y no a él, odia verla sufrir. Dante es el dueño de una empresa deportiva llamada A-TOPE, y se ofreció a patrocinarlos, pero pasado un tiempo los dejó tirados y sin patrocinador, sustituyendo a Olga por otra boxeadora más joven. Al ver sufrir tanto a su querida Olga, no pudo soportarlo más y se volvió loco de rabia. Ahora es capaz de hacer cualquier cosa, con tal de vengarse del que consideraban su amigo y de paso quitarse a su competidor amoroso de en medio.

+Instrucciones del personaje:

-Debes tener en todo momento una actitud de locaza (Es decir, comportarte de forma exageradamente afeminada y hablar como si fueras además un pijo). Además, tendrás que criticar o aconsejar lo más posible a los demás sobre cómo deberían vestir o peinarse. Para que te quede claro, deberás ser algo parecido a Boris Izaguirre. Cuando tenga lugar el suceso, deberás mostrarte histérico y como si perdieras los nervios cada dos por tres.

-Deberás tratar de estar siempre junto a Olga, como si fueras su guardaespaldas personal, además de su manager, y en muchas ocasiones hablarás por ella como si ella no pudiera defenderse sola. Deberás de procurar que la gente se le acerque lo menos posible, y aún más cuando pretenden tomarse fotos con ella, por su protección y seguridad (Esto por supuesto, lo más que puedas, no siempre).

+MISIONES SECUNDARIAS:

(Obtendrás un punto por cada misión secundaria completada. Ambas debes realizarlas en secreto)

-1: Como no quieres que la prensa se entere de que Olga Lleta está pasando el fin de semana en esa casa, y tratas de evitar que los paparazzi puedan hacerla fotos, tu misión será cerrar todas las cortinas de las ventanas de la casa. Pero deberás hacerlo de forma discreta, sin que nadie se entere de que eres tú quien lo hace, para que no se monte un escándalo y tu amada pueda pasar un fin de semana tranquila, sin preocupaciones ni discusiones. Pero hay alguien que está volviendo a correr las cortinas y dejando las ventanas al descubierto, y lo está haciendo de manera discreta porque tampoco quiere que nadie descubra quien es. Si quieres ganar el punto de misión, solo puede quedar un máximo de dos ventanas al descubierto (Es decir con las cortinas recogidas) en toda la casa.

-2: Debes averiguar quien está recogiendo las cortinas y destapando las ventanas, y rebelar su nombre al final del juego principal, para ganar el punto de misión. Pero recuerda, cualquiera en la casa puede ser el que lo está haciendo, de manera que nadie puede descubrirte o podrían delatarte o

boicotearte y perderías tu punto de misión. Si al final del juego sigues sin saber quien es esa persona, podrás hacer una acusación y si aciertas, ganarás igualmente el punto de misión.

+Vestimenta:

Lo ideal sería que te vistieras como un pijo, con camisa (O polo si tienes) por dentro del pantalón, y si puedes ponte un jersey por encima como hacen los pijos. También estaría bien poder llevar algún complemento como alguna boina (Si tienes, de esas hipsters), pero eso ya lo que puedas. Lo fundamental es que debes parecer un pijo.

Debes recordar que en ningún momento podremos rebelar a Julio información ni del juego ni de su personaje. Julio recibirá su ficha de personaje justo antes de la cena, y solo a partir de entonces se podrá rebelar información de vuestro personaje, pero nada más.

Recuerda además que cualquiera puede ser el asesino, de manera que ten cuidado en quien confías.

MUCHA SUERTE

ana:

Ficha de personaje

Carmen:

(Para darle algo más de emoción, esta información no podrá ser rebelada a ningún otro jugador hasta la cena, antes de que comience el juego. En dicha cena, comenzaréis con la interpretación de vuestro personaje)

Carmen es una periodista de gran éxito en la televisión, con una fuerte personalidad; cabezota, muy cotilla y muy volcada en su trabajo. En público se muestra como una persona enérgica, alegre y formal; siempre dispuesta a informar y entretener a los demás. Pero guarda muchos secretos, y esto se le acaba notando en su forma de ser, que aunque aparenta siempre seguridad y fuerza en un principio, al final se nota cierto miedo por defraudar a sus amigos y seres queridos, y por supuesto a su público.

+Información secreta del personaje:

(Esta información no podrá ser rebelada a los demás jugadores en ningún momento)

Carmen esconde un gran secreto, y es que muchas de las historias que ha publicado, son falsas o las ha alterado para crear polémica y más fama. Esto es algo que trata de esconder a toda costa, y de lo que se avergüenza enormemente. Pero no puede evitar ser tan chismosa y cotilla.

Su amigo Dante está locamente enamorado de Carmen, pero ella no siente lo mismo, en absoluto. En realidad Carmen está enamorada de Kimberly, con la que mantiene una relación en secreto, ya que Kimberly está casada y tiene dos hijos. Dante ya rebeló sus sentimientos a Carmen, pero esta lo rechazó y le dijo que solo lo quería como amigo, lo cual le dolió mucho. Más tarde, Dante supo por su amigo común, Levi, que Carmen y Kimberly mantenían una relación, y lleno de rabia, trató de ayudar al marido de Kimberly a descubrir dicha infidelidad, ofreciéndole los servicios de un detective privado llamado Logan, que investigó a ambas. Dante amenazaba con revelar todo, tanto al marido de Kimberly como a la prensa, para que, tanto la relación secreta de ambas como los artículos falseados de Carmen salieran a la luz y destruir sus vidas y sus carreras. Carmen no podía permitir eso, y tenía que hacer algo de inmediato.

+Instrucciones del personaje:

- En público, deberás hablar siempre como si estuvieras grabando un reportaje, informando sobre la situación (No es necesario que informes de cada suceso, sino que cada vez que tengas que hablar, lo hagas como una periodista en un informativo).

-Cuando te hablen directamente, ya sea con una pregunta o una afirmación, tu respuesta deberá ser siempre una mentira, pero que nadie se entere. Y Cuando tenga lugar el incidente, deberás comportarte como una chismosa y cotilla. Cuando hables con uno de los jugadores directamente, deberás parecer correcta, simpática y educada, pero a sus espaldas ponerles a parir y malmeter cuando hables con otros, para crear polémica.

+MISIONES SECUNDARIAS:

(Recibirás un punto por cada misión secundaria completada. Ambas debes realizarlas en secreto)

-1: Como buena reportera que eres, al tener una famosa en casa como Olga, querrás hacerla un reportaje y hacerte unas fotos con ella. Por desgracia, al confiscarse todos los móviles de la casa, solo queda el teléfono que tiene el detective, y que utiliza para documentar con fotos y algún video los sucesos de aquella noche. Tu misión es tratar de salir en un mínimo de seis fotos junto con Olga para ganar el punto de misión. Sin embargo, no debe parecer que lo haces intencionadamente, porque su manager/asistente Remo, está siempre junto a ella y estará pendiente de que nadie la moleste; de manera que tendrás que ingeniártelas para que no se entere, porque si observa que estás intentando hacerte fotos junto a ella, tratará de impedirlo a toda costa, y te será más difícil.

-2: No eres la única persona interesada en hacerte fotos junto con Olga, ya que otro de los personajes del juego también tratará de hacerlo, podría ser cualquiera de los presentes. Por eso debes procurar salir en más fotos que dicha persona para ganar el segundo punto de misión. Al final del juego se hará un recuento, y quien salga en más fotos junto con Olga, gana el punto de misión. Hay que tratar de ser discretos, porque si te descubren tanto el otro jugador como el manager de Olga, tu misión podría complicarse mucho. Por el contrario, si descubres quien es el otro jugador que trata de hacer lo mismo que tú, te será más fácil boicotear su misión secundaria.

+Vestimenta:

Lo ideal sería vestir con ropa formal (Falda y camisa formal, o al menos vaqueros y chaqueta), con gafas (pueden ser de mentira sin cristales) y sería genial si pudieras llevar algún micro de pega o juguete, pero eso solo si se puede.

Debes recordar que en ningún momento podremos rebelar a Julio información ni del juego ni de su personaje. Julio recibirá su ficha de personaje justo antes de la cena, y solo a partir de entonces se podrá rebelar información de vuestro personaje, pero nada más.

Recuerda además que cualquiera puede ser el asesino, de manera que ten cuidado en quien

confías.

MUCHA SUERTE

Andrea:

Ficha de personaje

Penélope:

(Para darle algo más de emoción, esta información no podrá ser rebelada a ningún otro jugador hasta la cena, antes de que comience el juego. En dicha cena, comenzaréis con la interpretación de vuestro personaje)

Penélope es una reconocida diseñadora de moda, aunque algo alocada. Ella ve arte y belleza en todas partes, incluso en los escenarios más horribles. Siempre esta feliz y muy excitada, como si estuviera en una constante nube de positivismo. Pero ese exceso de pasión y esa constante actitud positiva, resultan en muchas ocasiones cargantes y de una pesadez que le ha creado muchos enemigos; es otro de los precios de la fama, y lo que tiene ser tan reconocida. Aún así, jamás muestra su peor cara; al menos en público...

+Información secreta del personaje:

(Esta información no podrá ser rebelada a los demás jugadores en ningún momento)

Su amigo Dante, propietario de una empresa deportiva llamada A-TOPE, pidió a Penélope que diseñara la nueva línea de moda deportiva de dicha empresa, pero ella prefirió diseñar para la empresa QUEGUAY, perteneciente a su amiga común Irene, porque tenían más en común. Dante se tomó esto como

algo personal, como si le hubieran traicionado, y por eso decidió arruinar todos los desfiles de moda de Penélope, sobornando a varias personas para que irrumpieran de incógnito en las pasarelas y destrozaran la ropa de los modelos. Gracias a un amigo de confianza, Penélope se enteró de que Dante era el causante de estos sucesos que la estaban dejando en ridículo y estaban afectando a su carrera, y le rebeló además que aquel que creía que era su amigo, planeaba arruinar uno de los desfiles más importantes del mundo, para hacerla quedar en evidencia delante de millones de personas. Penélope, no podía creer lo que le habían rebelado; se sentía traicionada y muy dolida. No era una persona violenta ni conflictiva, pero debía parar esto a toda costa, aunque fuera su amigo.

+Instrucciones del personaje:

-Siempre debes estar alegre y llena de júbilo, a pesar de todo; como una niña pequeña con un muñeco nuevo. Debes sonreír en todo momento y hablar con mucha alegría e ilusión (Y lo más alto posible), aunque sea de algo penoso y malo. Y cuando tenga lugar el suceso, tu deberás ser siempre la alegría de la huerta y la que da un aspecto positivo a la situación, aunque sea terrible.

-Mostrarás asombro por absolutamente todo lo que te rodea, y por supuesto deberás comentarlo y expresárselo a los demás en todo momento, sea lo que sea, hasta el punto de volverte excesivamente pesada.

+MISIONES SECUNDARIAS:

(Recibirás un punto por cada misión secundaria completada. Ambas misiones debes realizarlas en secreto)

-1: Como eres una apasionada del arte, se te ha ocurrido una buena forma de expresarte, decorando los baños de la casa con unos posits que te han entregado. Sin embargo, alguien trata de frustrar tu obra y está despegándolos. Tu misión es pegar posits ocultos por ambos baños de la casa, de manera que esa otra persona no pueda encontrarlos. Deben de quedar un mínimo de cinco posits para que puedas ganar el punto de misión. Pero hazlo con mucho, cuidado, porque cualquiera de los demás jugadores puede ser quien esté tratando de frustrar tu obra, y si te descubre, podría averiguar donde escondes los posits y quitarlos todos, o delatarte y hacer que pierdas automáticamente tu punto de misión. Cualquier jugador podría delatarte y eso sería una pérdida automática de punto de misión secundaria.

-2: Debes descubrir quien te está quitando los posits, para rebelar su nombre al final de la partida, o delatar a dicha persona y hacer que pierda su punto de misión automáticamente. Si no consigues averiguar quien es dicha persona, al final del juego podrás mencionar un nombre de aquella persona que más sospeches, y si aciertas, ganas igualmente el segundo punto de misión.

+Vestimenta:

Lo ideal sería vestir con la ropa más llamativa posible, de colores muy

chillones, aunque no peguen nada; de hecho, sino pegan mejor. Los accesorios cantosos de cualquier tipo también vendrían genial, sean cuales sean, pero que tengan que ver con el tema.

Debes recordar que en ningún momento podremos rebelar a Julio información ni del juego ni de su personaje. Julio recibirá su ficha de personaje justo antes de la cena, y solo a partir de entonces se podrá rebelar información de vuestro personaje, pero nada más.

Recuerda además que cualquiera puede ser el asesino, de manera que ten cuidado en quien confías.

MUCHA SUERTE
arANTXA:

Ficha de personaje

Tifa:

(Para darle algo más de emoción, esta información no podrá ser rebelada a ningún otro jugador hasta la cena, antes de que comience el juego. En dicha cena, comenzaréis con la interpretación de vuestro personaje)

Tifa es una de las principales responsables de un grupo activista llamado GREEN PLANET. Es muy enérgica, crítica y con las ideas muy claras. Adora la naturaleza y a todos los seres vivos que habitan en ella, y dedica su vida para tratar de protegerlos de la raza humana, a los que considera escoria que solo existen para destruir y envenenar todo lo que tocan. Solo confía en unas pocas personas, sus amigos, los cuales son como de su familia, aunque eso no quita que apruebe lo que hacen.

+Información Secreta del personaje:

(Esta información no podrá ser rebelada a los demás jugadores en ningún momento)

Su amigo Dante tiene una empresa deportiva llamada A-TOPE. Dante prometió donar mucho dinero a GREEN PLANET, para que A-TOPE pareciera una empresa que se preocupa por el medio ambiente. Pero ese dinero no llegó nunca, y además, la empresa de Dante derriba bosques, contamina con sus fábricas, y mantiene a niños de la india trabajando en condiciones inhumanas. Por supuesto Tifa no tolera eso y siempre ha criticado a su amigo por tal hipocresía, pero la gota que colmó el vaso llegó cuando se enteró por la prensa de que A-TOPE pretendía desalojar y derribar un poblado indígena que es el hogar de un buen amigo suyo, y todo por construir otra de sus fábricas. Esto es algo que Tifa no podía permitir y debía impedirlo a toda costa, pero no había manera de convencer a Dante, y se siente traicionada por el que consideraba su amigo. Solo le quedaba terminar con el problema de raíz, fuera como fuera.

+Instrucciones del personaje:

-Debes mostrarte siempre descontenta y negativa, todo te parece mal y nada es suficientemente correcto ni bueno. Deberás criticar todo lo que hace el resto porque te parece que solo perjudica al medio ambiente, aunque sea la mínima chorrada. Es decir, tu actitud debe ser la de una persona crítica y muy enfadada en general con el mundo, como si estuvieras amargada. Cuando tenga lugar el incidente, deberás mostrarte desconfiada de todos y con una actitud negativa, como si todo estuviera mal y lo que sugieran los demás será siempre una tontería para ti. Piensas que solo tus sugerencias son las correctas.

-De vez en cuando, deberás cantar como si estuvieras en una manifestación, aunque no venga a cuento, sobre el tema que se esté hablando tanto en la cena como después (Esta acción deberás realizarla varias veces esa noche, obligatoriamente).

+MISIONES SECUNDARIAS:

(Obtendrás un punto por cada misión secundaria completada. Ambas misiones debes realizarlas en secreto):

-1: Alguien está pegando posits ocultos en los baños de la casa. Como buena ecologista, este gasto de papel te irrita y quieres impedir que ensucien el entorno. Debes recoger todos los posits que encuentres, pero no puedes dejar que nadie te vea, porque si te delata algún jugador, o el que los está poniendo te descubre, perderás el punto de misión. Al final del juego, la persona que escondió los posits hará un recuento, y si quedan más de tres posits escondidos, pierdes el punto de misión.

-2: Deberás descubrir quien de los presentes está colocando los posits y

revelarlo. En caso de no descubrir quien ha sido, al final del juego se podrá hacer una acusación a uno de los jugadores de los que sospeches, si aciertas, ganarás igualmente el punto de misión.

-Vestimenta:

Deberás vestir con ropa lo más hippie posible. También estaría muy bien llevar accesorios de flores, como pulseras o collares con flores; o por el estilo.

Debes recordar que en ningún momento podremos rebelar a Julio información ni del juego ni de su personaje. Julio recibirá su ficha de personaje justo antes de la cena, y solo a partir de entonces se podrá rebelar información de vuestro personaje, pero nada más.

Recuerda además que cualquiera puede ser el asesino, de manera que ten cuidado en quien confías.

MUCHA SUERTE

Esther:

Ficha de personaje

Kimberly:

(Para darle algo más de emoción, esta información no podrá ser rebelada a ningún otro jugador hasta la cena, antes de que comience el juego. En dicha cena, comenzaréis con la interpretación de vuestro personaje)

Kimberly es profesora de psicología en la universidad, la misma en la que se encuentra el laboratorio de su amiga Vivian. Es una mujer ejemplar, educada y

correcta, que parece no haber roto un plato en su vida, pero se irrita y pierde los nervios con poca cosa, como una señora histérica en la cola del super, mostrando así una personalidad algo bipolar que contradice sus grandes conocimientos de psicología. Está felizmente casada y tiene dos preciosos hijos bien educados y formales. Es de esas personas que en público tratan de mostrar que todo va bien, y que su vida es ejemplar, aunque luego la realidad sea otra, como ocurre en muchas familias.

+Información secreta del personaje:

(Esta información no podrá ser rebelada a los demás jugadores en ningún momento)

Kimberly está casada, si, pero en secreto esta liada con su amiga Carmen, la cual está enamorada de ella. Kimberly tiene un gran dilema, porque siente algo muy fuerte por Carmen, pero quiere a su marido y no quiere que su familia se rompa por su culpa, de manera que su personalidad es aún más inestable, por la culpabilidad que siente y el estrés que le provoca la situación.

Kimberly ha descubierto por su amigo, Levi, que su otro amigo Dante está ayudando a su marido (El nombre te lo puedes inventar tú), porque sospecha de ella, y ha contratado a un detective privado llamado Logan para que la siga y la investigue. Kimberly se ve obligada a romper su relación con Carmen, lo que la duele con toda el alma, pero además ha descubierto que Dante planea derribar la universidad en la que trabajan ella y Vivian, solo por una venganza personal contra Carmen. Kimberly no puede permitir que Dante siga haciendo de las suyas, y destruya su vida privada y su carrera profesional, pero no sabe como detenerlo.

+Instrucciones del personaje:

-Debes tener una actitud bipolar en todo momento, pareciendo tranquila en unas ocasiones pero perdiendo los nervios con muy poca cosa, como una histérica, llegando a insultar y a gritar a los demás a la mínima. Debe parecer que eres de esas madres que intentan sonreír, aunque en realidad lo que quieren es golpear a alguien, y contienen esa rabia lo mejor que pueden, pero al final acaba saliendo a la mínima provocación.

-Cada poco rato deberás tratar de analizar psicológicamente a los demás, aunque sea inventándotelo, pero debes actuar como si estuvieras tratando a un paciente (Igualmente debes seguir con tu personalidad bipolar). Cuando tenga lugar el suceso, tu debes mantener esa actitud bipolar, analizando la situación y a los posibles sospechosos (En la medida de lo posible), pero perdiendo los nervios en cuanto te lleven la contraria o hagan algo que no te gusta.

+MISIONES SECUNDARIAS:

(Recibirás un punto por cada misión secundaria completada. Ambas deberás realizarlas en secreto)

-1: Ha aparecido en la mesa de la cocina una hoja en la que hay dibujadas unas líneas que forman el juego de tres en raya, y justo al lado cinco cartones en los que hay dibujados un círculo y otros cinco en los que hay dibujados una X. Desde que eras niña te encanta jugar a ese juego, y no puedes resistirte a jugar, pero ya tienes una edad, y quieres que la gente vea que eres una madre responsable y seria, no que eres una niña infantil. Pero hay alguien más que también quiere jugar, aunque también le da vergüenza que nadie se entere. Tu juegas con las X y tu rival con los círculos. Tu misión es jugar en secreto con esa otra persona, colocando cada uno una ficha por turnos, durante toda la noche, para ver quien gana al final del juego principal. Si ves que en tu turno no tienes hueco para poner tu ficha, aunque tu oponente haya hecho un tres en raya, puedes quitar una ficha suya y colocar la tuya donde mejor te venga para que seas tu quien haga tres en raya. El objetivo es que coloquéis las fichas una y otra vez sin que nadie os vea, de manera que cuando el juego principal termine, sean tus fichas las que forman el tres en raya, para que puedas ganar el punto de misión.

-2: Debes averiguar quién es la otra persona con la que estás jugando en secreto, para rebelarlo al final del juego y ganar el otro punto de misión. Pero cuidado, debes evitar que esa persona te vea a ti, o de lo contrario podrá delatarte y serás tú quien pierda ese punto de misión. También podrá darse el caso de que otros jugadores vean el tablero y quieran jugar, lo cual puede entorpeceros a ambos o a uno de los dos únicamente. Tienes que seguir igualmente sin rebelar que eres tu quien juega.

+Vestimenta:

Lo ideal sería poder vestir como una profesora de universidad, con ropa formal (Podría ser una falda formal y una camisa metida por dentro simplemente, o con una chaqueta); o si no, con ir con unos pantalones formales y una camisa, valdrá. También podría llevar gafas, aunque estas sean de juguete. Como complementos estaría bien llevar algún maletín o carpeta.

Debes recordar que en ningún momento podremos rebelar a Julio información ni del juego ni de su personaje. Julio recibirá su ficha de personaje justo antes de la cena, y solo a partir de entonces se podrá rebelar información de vuestro personaje, pero nada más.

Recuerda además que cualquiera puede ser el

asesino, de manera que ten cuidado en quien confías.

MUCHA SUERTE

eva:

Ficha de personaje

vivian:

(Para darle algo más de emoción, esta información no podrá ser rebelada a

ningún otro jugador hasta la cena, antes de que comience el juego. En dicha cena, comenzaréis con la interpretación de vuestro personaje)

Vivian es una microbióloga brillante y entregada a su trabajo, que trabaja en un laboratorio en la misma universidad en la que trabaja su amiga Kimberly. Sin embargo, a pesar de su increíble inteligencia, no tiene la menor idea de como relacionarse o comunicarse con otras personas, y mucho menos entender sus sentimientos. Sus constantes arrebatos de sinceridad, sus molestas correcciones y su intento por aportar siempre datos innecesarios o inoportunos, provocan que mucha gente quiera perderla de vista a los pocos minutos, aunque ella no sepa lo que ha hecho. Suele hablar de forma muy técnica, lo que hace que en muchas ocasiones resulte incomprensible.

Información secreta del personaje:

(Esta información no podrá ser rebelada a los demás jugadores en ningún momento)

Su amigo Dante, que tiene una empresa deportiva llamada A-TOPE, siempre la ha tratado como a un bicho raro, pero nunca ha sabido reaccionar. Cuando se entera de que Dante pretende echar abajo la universidad donde tiene su laboratorio, solo para montar una mega tienda de su empresa, no puede seguir de brazos cruzados. El trabajo de su vida está en peligro, y por primera vez debía reaccionar y actuar para pararlo, aunque fuera un amigo suyo el causante.

+Instrucciones del personaje:

-Deberás comportarte siempre como si fueras un robot sin sentimientos, sin excepción, estés triste o contenta, siempre con la misma expresión y en un mismo tono. Como una persona sin inteligencia emocional, o con síndrome de asperger (Como ejemplos están, Sheldon Cooper o Amy de The Big Bang Theory). Además te repugna el contacto humano, y lo deberás mostrar en todo momento. Cuando tenga lugar el suceso, deberás ser la persona que aporte la lógica y el sentido común, pero manteniendo esa personalidad robótica.

-Siempre tendrás que decir la verdad, sin importar si es oportuno o no. Y añadir si se puede algún dato que parezca técnico o alguna curiosidad que no venga a cuento sobre lo que se está hablando, aunque sea inventado, pero esto es solo como posible añadido si te ves más animada.

+MISIONES SECUNDARIAS:

(Recibirás un punto por cada misión secundaria completada. Ambas deberás realizarlas en secreto)

-1: Alguien está cerrando todas las cortinas de las ventanas de la casa, y eso a ti, que eres claustrofóbica, te agobia enormemente, pero como ya te ridiculizan bastante por tu forma de ser, no quieres que se enteren también de

ese problema. Tu misión es volver a correr todas las cortinas de la casa, y que ninguna ventana quede tapada. Para ganar el punto de misión, al final del juego principal solo pueden quedar como mucho dos ventanas tapadas con cortinas en toda la casa, si hay mas de dos, pierdes ese punto. Por supuesto, la persona que está tapando las ventanas, tratará de que sigan tapadas en secreto, de manera que deberás de estar atenta, pero que no te descubra nadie, o perderás tu punto de misión.

-2: Debes averiguar quien está corriendo las cortinas para tapar las ventanas, y rebelar su nombre al final del juego principal, para ganar el punto de misión. Pero recuerda, cualquiera en la casa puede ser el que lo está haciendo, de manera que nadie puede descubrirte o podrían delatarte o boicotearte y perderías tu punto de misión. Si al final del juego sigues sin saber quien es esa persona, podrás hacer una acusación y si aciertas, ganarás igualmente el punto de misión.

+Vestimenta:

Lo ideal sería que pudieras llevar una bata blanca y gafas de plástico transparentes, simulando las gafas de una científica. Pero si no se puede, también puedes ir vestida como una chica demasiado formal, como con ropa de abuela, es decir faldas por ejemplo a cuadros y hasta los sobacos, la camisa por dentro, gafas de plástico o de juguete, pelo recogido, etc.

Debes recordar que en ningún momento podremos rebelar a Julio información ni del juego ni de su personaje. Julio recibirá su ficha de personaje justo antes de la cena, y solo a partir de entonces se podrá rebelar información de vuestro personaje, pero nada más.

Recuerda además que cualquiera puede ser el asesino, de manera que ten cuidado en quien confías.

MUCHA SUERTE

Marina:

Ficha de personaje

elisa:

(Para darle algo más de emoción, esta información no podrá ser rebelada a ningún otro jugador hasta la cena, antes de que comience el juego. En dicha cena, comenzaréis con la interpretación de vuestro personaje)

Elisa es modelo publicitaria, pero además es nutricionista y una auténtica fanática del deporte. Promociona ropa deportiva, y productos naturales y para el cuidado personal a través de su canal de youtube y en revistas de moda. Su obsesión por el cuidado personal es obsesiva, tanto que critica a todo aquel que considere mal alimentado o en baja forma, y actúa siempre como una entrenadora personal de todos aquellos que la rodean, aunque no se lo pidan. Está casada con Cándido, pero su relación se ha visto gravemente afectada, debido en gran medida al problema de alcoholismo de Cándido y a su actitud cascarrabias y agresiva. Esto es algo que quieren mantener en secreto, al menos hasta que termine el fin de semana con sus amigos. Pero Elisa tiene otros secretos que quiere ocultar.

+Información secreta del personaje:

(Esta información no podrá ser rebelada a los demás jugadores en ningún momento)

Elisa tiene un amante, y es algo que no quiere rebelar por nada en el mundo, porque pondría en peligro no solo su matrimonio sino también su vida profesional. Su amigo Dante pidió a Elisa que patrocinara la ropa deportiva de su empresa A-TOPE, y ella aceptó hacer de modelo publicitaria por un tiempo. Pero pasado ese tiempo, Elisa le dijo a Dante que quería dejar de hacer de modelo para seguir su auténtica vocación que es el deporte y la nutrición. Dante se negó rotundamente, y amenazó con contar a la prensa y a Cándido la verdad sobre su infidelidad. A pesar de que Elisa tiene un amante, sigue queriendo a su marido y sabe que si se entera, podría hacer cualquier locura, como matarlos a los dos, o incluso suicidarse. Tuvo que aceptar el chantaje, pero se estaba cansando de ser la esclava de aquel que consideraba su amigo, Dante, y tenía que hacer algo para que terminara esa agonía.

+Instrucciones del personaje:

-Debes comportarte como si fueras una entrenadora de fitness; entusiasta y muy activa. Cada vez que hables, tienes que gesticular como si estuvieras haciendo ejercicio, moviendo mínimo los brazos (Y a ser posible las piernas y el resto del cuerpo) de manera exagerada, estés donde estés y en todo momento.

-Tendrás que corregir y criticar todo aquello que consideres incorrecto, como malas posturas o movimientos, o malos hábitos como es fumar o beber. Y

deberás ser muy insistente con esto, como si solo tú llevaras la razón siempre, y si te lo niegan, deberás gritarles como un sargento del ejercito. Cuando tenga lugar el suceso, deberás parecer indiferente ante lo que sucede, como si no hubiera ocurrido nada aquella noche, porque tienes mucho que ocultar, y pretendes disimular, tratando de hacer que la gente siga en forma, solo para distraer.

+MISIONES SECUNDARIAS:

(Recibirás un punto por cada misión secundaria completada. Ambas deberás realizarlas en secreto)

-1: Eres una gran nutricionista y una modelo muy conocida, pero sientes un poco de envidia de la fama que tiene tu amiga Olga. Solo queda un móvil en la casa, porque los demás están confiscados, y ese único teléfono lo está usando el detective para documentar con fotos y algún video lo sucedido aquella noche. Es tu oportunidad para demostrar que eres mejor modelo que ella, de manera que tu misión será posar junto con tu amiga Olga en un mínimo de seis fotos. Sin embargo, no debe parecer que lo haces intencionadamente, porque su manager/asistente Remo, está siempre junto a ella y estará pendiente de que nadie la moleste; de manera que tendrás que ingeniártelas para que no se entere, porque si observa que estás intentando hacerte fotos junto a ella, tratará de impedirlo a toda costa, y te será más difícil.

-2: No eres la única persona interesada en hacerte fotos junto con Olga, ya que otro de los personajes del juego también tratará de hacerlo, y podría ser cualquiera de los presentes. Por eso debes procurar salir en más fotos que dicha persona para ganar el segundo punto de misión. Al final del juego se hará un recuento, y quien salga en más fotos junto con Olga, gana el punto de misión. Hay que tratar de ser discretos, porque si te descubren tanto el otro jugador como el manager de Olga, tu misión podría complicarse mucho. Por el contrario, si descubres quien es el otro jugador que trata de hacer lo mismo que tú, te será más fácil boicotear su misión secundaria.

+Vestimenta:

Lo ideal sería ir con ropa deportiva, como mayas, camisetas deportivas o alguna sudadera. En resumen, vestir como si fueras a hacer footing. También estaría genial llevar algún accesorio deportivo (Cinta de pelo, pulsera,etc)

Debes recordar que en ningún momento podremos rebelar a Julio información ni del juego ni de su personaje. Julio recibirá su ficha de personaje justo antes de la cena, y solo a partir de entonces se podrá rebelar

información de vuestro personaje, pero nada más.

Recuerda además que cualquiera puede ser el asesino, de manera que ten cuidado en quien confías.

MUCHA SUERTE

Marta:

Ficha de personaje

OLGA:

(Para darle algo más de emoción, esta información no podrá ser rebelada a ningún otro jugador hasta la cena, antes de que comience el juego. En dicha cena, comenzareis con la interpretación de vuestro personaje)

Olga es una boxeadora profesional, muy famosa en todo el mundo. Pero la fama se le ha subido a la cabeza y se comporta como una niña mimada, quejándose y gritando cada vez que no le dan lo que quiere. Le encanta ser el centro de atención, en cualquier momento, y si no consigue lo que quiere, monta una escena.

Tiene una relación con su manager/asistente y amigo, Remo, el cual está claramente enamorado de ella, pero Olga se siente más atraída por otro de sus amigos, con el que ha mantenido algunas relaciones esporádicas; aunque eso prefieren mantenerlo en secreto.

+Información secreta del personaje:

(Esta información no podrá ser rebelada a los demás jugadores en ningún momento)

Olga utiliza a Remo a su antojo y le hace creer que lo quiere, pero en realidad está muy enamorada de Dante desde que eran muy pequeños, y al fin consiguió que le hiciera algo de caso, aunque solo fuera para acostarse con ella en alguna que otra ocasión. Esto sucedió porque Dante, que es el dueño de una empresa deportiva llamada A-TOPE, se ofreció a patrocinarla, y así de paso promocionaba su marca. Sin embargo, tiempo después llegó una boxeadora más joven, y Dante les dejó tirados tanto a ella como a Remo, para patrocinar a esa chica nueva. Cuando Olga fue a pedirle explicaciones, él solo contestó "No es nada personal, querida, solo son negocios". Desde entonces, Olga sufre no solo porque su amigo la dejara tirada sin patrocinio por una novata, sino que ahora se estaba acostando con esa novata, y había pasado de ella.

+Instrucciones del personaje:

-Debes comportarte como una niña mimada (literalmente, como si fueras una niña de cinco años), siempre maleducada y poco respetuosa por los demás. Y como quieres ser siempre el centro de atención, cuando alguien esté hablando sobre cualquier tema, tendrás que interrumpir de vez en cuando para tratar de presumir que tú has hecho lo mismo pero más exagerado, solo para impresionar y quedar como la mejor en todo.

-Debes usar a Remo como si fuera tu mayordomo y guardaespaldas personal. Y cuando tenga lugar el suceso, deberás comportarte como una niña asustadiza que se resguarda en su asistente y que quiere que todo el mundo

haga las cosas por ella, como si fuera una marquesa.

+MISIONES SECUNDARIAS:

(Obtendrás un punto por cada misión secundaria obligatoria. Ambas misiones debes realizarlas en secreto)

-1: Ha aparecido en la mesa de la cocina una hoja en la que hay dibujadas unas líneas que forman el juego de tres en raya, y justo al lado cinco cartones en los que hay dibujados un círculo y otros cinco en los que hay dibujados una X. Como eres una mujer muy competitiva, no puedes resistirte a jugar pero no quieres que nadie piense que eres una infantil. Pero hay alguien más que también quiere jugar, aunque también le da vergüenza que nadie se entere. Tu juegas con los círculos y tu rival con las X. Tu misión es jugar en secreto con esa otra persona, colocando cada uno una ficha por turnos, durante toda la noche, para ver quien gana al final del juego principal. Si ves que en tu turno no tienes hueco para poner tu ficha, aunque tu oponente haya hecho un tres en raya, puedes quitar una ficha suya y colocar la tuya donde mejor te venga para que seas tu quien haga tres en raya. El objetivo es que coloquéis las fichas una y otra vez sin que nadie os vea, de manera que cuando el juego principal termine, sean tus fichas las que forman el tres en raya, para que puedas ganar el punto de misión.

-2: Debes averiguar quién es la otra persona con la que estás jugando en secreto, para rebelarlo al final del juego y ganar el otro punto de misión. Pero cuidado, debes evitar que esa persona te vea a ti, o de lo contrario podrá delatarte y serás tú quien pierda ese punto de misión. También podrá darse el caso de que otros jugadores vean el tablero y quieran jugar, lo cual puede entorpeceros a ambos o a uno de los dos unicamente. Tienes que seguir igualmente sin rebelar que eres tu quien juega.

+Vestimenta:

Sería ideal que llevaras ropa deportiva, como un uniforme de baloncesto, por ejemplo, aunque debe parecer que se aplica al boxeo. Pero valdrá con una sudadera con capucha, unas vendas en las manos y un pantalón de chándal largo. También estaría bien poder llevar algún accesorio deportivo.

Debes recordar que en ningún momento podremos rebelar a Julio información ni del juego ni de su personaje. Julio recibirá su ficha de personaje justo antes de la cena, y solo a partir de entonces se podrá rebelar

información de vuestro personaje, pero nada más.

Recuerda además que cualquiera puede ser el asesino, de manera que ten cuidado en quien confías.

MUCHA SUERTE

MARY:

Ficha de personaje

irene:

(Para darle algo más de emoción, esta información no podrá ser rebelada a ningún otro jugador hasta la cena, antes de que comience el juego. En dicha cena, comenzaráis con la interpretación de vuestro personaje)

Es la dueña de una cadena de tiendas de ropa llamada QUEGUAY, que rivaliza con la empresa de su amigo Dante, A-TOPE. Es toda una jefa, pero no una jefa autoritaria, sino una jefa muy sosegada, con mucha educación y mucha calma (Como la Hierbas de la que se avecina). Pero a pesar de su actitud tan tranquila y pacífica (Muy royo Profesora de Yoga), tiene una obsesión enfermiza por el orden y el control, lo que provoca que de vez en cuando pierda los nervios cuando ve algo fuera de lugar, o alguien se comporta de mala manera o no la hace caso (Comportándose con los demás como una profesora de guardería rodeada de niños pequeños). También tiene alguna que otra fobia extraña que trata de ocultar a toda costa.

+Información secreta del personaje:

(Esta información no podrá ser rebelada a los demás jugadores en ningún momento)

Aunque Irene jamás ha visto en Dante un rival, éste ve en su supuesta amiga un peligro para sus negocios, de manera que siempre trata de arruinarla sin que ella sepa que ha sido él. Pero Irene ha descubierto, que Dante planea arruinar su cadena de tiendas y destrozarse su carrera profesional. No piensa dejar que lo consiga, pero no tiene pruebas para incriminarlo, porque siempre se guarda las espaldas. No le queda otra que actuar por su cuenta y con los medios que sean necesarios para salvar QUEGUAY.

+Instrucciones del personaje:

-Debes de mantener siempre una actitud de excesivo relax, como alguien que acaba de salir de una sauna; muy relajada. Debes hablar con voz suave y muy tranquila, y como si hablaras con niños de una guardería a los que tienes que controlar y cuidar. Pero de vez en cuando, si alguien desordena algo, o hacen algo que te parece que está mal, perderás los nervios y les echarás la bronca como si fueras su madre, para justo después disculparte por haber perdido los nervios y volver a esa actitud relajada. Tendrás que tratar de mantener la zona ordenada y sin cosas por el medio. Y cuando tenga lugar el suceso, tu serás la voz de la calma, e intentarás que todos estén tranquilos y no pierdan los nervios.

-Además de tu obsesión por el orden y el control, tienes un par de fobias, como por ejemplo, las líneas en el suelo. Tendrás que evitarlas lo más posible, como si las temieras realmente.

+MISIONES SECUNDARIAS:

(Recibirás un punto por cada misión secundaria completada. Ambas debes realizarlas en secreto)

-1: Además de tu fobia a las líneas en el suelo, tienes otra fobia que no quieres que nadie conozca, y es que te aterrorizan los peluches. Por desgracia, esa noche, alguien ha llevado un peluche a la casa y lo ha dejado en la sala de estar. Tu misión será sacarlo de la sala de estar y dejarlo fuera de la casa en alguna de las mesas más cercanas para que no te moleste mientras estás ahí, y tendrás que hacerlo sin que nadie te vea, porque te da mucha vergüenza que nadie se entere. Pero la persona que lo ha traído, quiere su peluche dentro de casa y como también le da vergüenza que nadie lo sepa, lo hará a escondidas. El objetivo es que cuando termine el juego principal, el peluche tendrá que estar fuera de la casa para que te lleves el punto de misión.

-2: Debes averiguar quien es la persona que está volviendo a meter el peluche en la casa, y rebelarlo al final del juego para ganar el segundo punto de misión. Pero esa persona no puede saber que eres tú quien lo esta sacando o podría delatarte y perderías el punto de misión. Cualquiera de los presentes puede delatarte y hacer que pierdas tu punto, de modo que ten cuidado. Si al final del juego, no has descubierto quien es todavía, podrás acusar a alguien que te resulte sospechoso, y si aciertas, ganas igualmente el punto de misión. Recuerda que si te pillan, puedes perder el punto de misión.

+Vestimenta:

Lo ideal sería que pudieras vestir con ropa formal de oficina, o al menos una camisa metida por dentro y unos pantalones formales y una chaqueta de vestir, el pelo recogido y unas gafas de juguete. Y si puede ser llevar un maletín o una carpeta como accesorios.

Debes recordar que en ningún momento podremos rebelar a Julio información ni del juego ni de su personaje. Julio recibirá su ficha de personaje justo antes de la cena, y solo a partir de entonces se podrá rebelar información de vuestro personaje, pero nada más.

Recuerda además que cualquiera puede ser el

asesino, de manera que ten cuidado en quien confías.

MUCHA SUERTE

nacho:

Ficha de personaje

levi:

(Para darle algo más de emoción, esta información no podrá ser rebelada a ningún otro jugador hasta la cena, antes de que comience el juego. En dicha cena, comenzaréis con la interpretación de vuestro personaje)

Levi es un informático/hacker experto, pero es tremendamente tímido y callado.

Vive con sus padres, a los que adora y respeta, quizás demasiado. Es un friki de los ordenadores, los videojuegos y los comics, a los que dedica muchísimo tiempo. Apenas sale de su casa, y cuando lo hace, le cuesta mucho socializar al igual que a su amiga Vivian. Cuando tiene que hablar, tartamudea en exceso, como si tuviera miedo de que le fueran a pegar, y habla muy lentamente, como si le fuera muy difícil terminar una frase. A pesar de su actitud tan temerosa, es un cotilla al que le encanta enterarse de todo, y que suele espiar a la gente en silencio y escuchar sus conversaciones; esto le sirve para hacerse un poco el interesante y compensar su timidez para conseguir la aprobación de los demás contando los secretos y cotilleos que escucha.

+Instrucciones de tu personaje:

-Debes mostrarte tímido, de brazos encogidos, y hablar siempre tartamudeando como con miedo, y cuando no tartamudees, hablarás lentamente. Siempre de una u otra manera, pero solo de esas dos formas podrás comunicarte con los demás, tu eliges cual usar en cada momento, pero recuerda, siempre debes parecer temeroso y tímido.

-Debes espiar de vez en cuando a la gente en silencio, escuchando sus conversaciones secretas, o lo que estén hablando, para luego contarlo a otros. Recuerda mantener aún así tu personalidad temerosa.

+Información secreta de tu personaje:

(Esta información no podrá ser rebelada a los demás jugadores en ningún

momento)

Levi esta enamorado en secreto de Dante, pero este solo lo utiliza cada vez que quiere hackear algún ordenador o cuenta privada (Incluyendo todas las cuentas de sus amigos; por eso sabe tanto de ellos), y siempre le da falsas esperanzas, solo para que Levi haga lo que él quiere.

Levi es una mente perturbada, a la que han utilizado y agredido toda su vida tanto verbal como físicamente, ya fuera en el colegio o en cualquier otro trabajo, y por eso ahora trabaja desde casa. Pensaba que Dante era distinto y de verdad le quería por cómo es él, pero cuando descubre que en realidad lo ha utilizado solo para hackear las cuentas de sus propios amigos y entrar ilegalmente en otras cuentas de empresas, no puede seguir permitiendo que lo humillen y lo utilicen de esa manera, y su amor por Dante se convirtió en odio. Ahora, solo desea que ese intenso dolor y esa rabia que siente por dentro, desaparezca, y solo hay una manera de terminar con todo.

+MISIONES SECUNDARIAS:

-1: Como sabes, estas muy apegado a tus padres, por eso vives aún con ellos; y el tener que dormir fuera de casa un fin de semana, aunque sea con amigos, te asusta enormemente. Por eso has decidido llevar tu peluche favorito, para sentirte más seguro, pero lo has dejado en un rincón de la sala de estar, para que parezca que no lo has traído tu y que ya estaba en la casa, porque te avergüenza que nadie lo sepa. Por desgracia, hay alguien a quien no le gusta ver ese peluche en la sala de estar, y está sacándolo fuera sin que nadie lo vea, porque también siente vergüenza de sus acciones. Tu misión será volver a meterlo en la sala de estar, y tendrás que hacerlo sin que nadie te vea, porque recuerda que te da mucha vergüenza que nadie se entere. Pero la persona que lo ha sacado, no quiere ver ese peluche dentro de casa y como también le da vergüenza que nadie lo sepa, lo hará a escondidas, como tú. El objetivo es que cuando termine el juego principal, el peluche tendrá que estar en algún rincón de la sala de estar de la casa para que te lleves el punto de misión.

-2: Debes averiguar quien es la persona que está tratando de sacar tu peluche fuera de la casa, y rebelarlo al final del juego para ganar el segundo punto de misión. Pero esa persona no puede saber que eres tú quien está volviendo a meterlo dentro o podría delatarte y perderías el punto de misión. Cualquiera de los presentes puede delatarte y hacer que pierdas tu punto, de modo que ten cuidado. Si al final del juego, no has descubierto quien es todavía, podrás acusar a alguien que te resulte sospechoso, y si aciertas, ganas igualmente el punto de misión. Recuerda que si te pillan, puedes perder el punto de misión.

+Vestimenta:

Sería ideal que pudieras vestir como un friki, con los pantalones hasta los sobacos y los bajos recogidos hasta los tobillos, los calcetines hasta arriba que se vean bien y a ser posible que sean blancos. Camisa (O si tienes alguna camiseta friki) por dentro del pantalón, gafas (Que pueden ser de mentira o como quieras) y si puedes unos tirantes para sujetar el pantalón.

Debes recordar que en ningún momento podremos rebelar a Julio información ni del juego ni de su personaje. Julio recibirá su ficha de personaje justo antes de la cena, y solo a partir de entonces se podrá rebelar información de vuestro personaje, pero nada más.

Recuerda además que cualquiera puede ser el asesino, de manera que ten cuidado en quien confías.

MUCHA SUERTE

Victor:

Ficha de personaje

Francisco:

(Para darle algo más de emoción, esta información no podrá ser rebelada a ningún otro jugador hasta la cena, antes de que comience el juego. En dicha cena, comenzaréis con la interpretación de vuestro personaje)

Francisco es un gran publicista de gran éxito y renombre en el sector del marketing y la publicidad. Sus anuncios publicitarios pecan de ser tremendamente exagerados, pero eso es porque él mismo es tremendamente exagerado tanto con las historias que cuenta como en su forma de gesticular. Es una persona muy entusiasta y siempre está de cachondeo con todo el mundo, a quienes trata de impresionar y hacer reír de cualquier manera, ya sea con chistes o haciendo el idiota; pero como suele ser muy exagerado y quizás demasiado animado y efusivo, suele asustar a la gente. Su actitud demuestra una terrible necesidad de aprobación, y tras esa fachada de seguridad y excesiva alegría y humor, también oculta secretos que no quiere que nadie conozca; y cuando se pone nervioso, trata de disimularlo contando chistes malos y haciendo aún más el idiota.

+Información secreta del personaje:

(Esta información no podrá ser rebelada a los demás jugadores en ningún momento)

Francisco es una persona de gran éxito, sin embargo, además de ciertos defectos que trata de ocultar, tiene una terrible debilidad, y es que le encanta espiar a chicas jóvenes en el parque, lo cual, si lo descubren, podría arruinar su carrera y su vida en general.

Su amigo Dante, que posee una empresa deportiva llamada A-TOPE, pidió a Francisco que montara los sopts publicitarios de un nuevo producto que iba a sacar su empresa al mercado; una bebida energética, que aseguran es buena

para deportistas. Pero su amiga Tifa le advierte de que ese producto está provocando severos efectos secundarios que afectan de manera muy grave a la salud y contaminan en gran medida la naturaleza. Francisco no podía permitir que algo así manchara su buen nombre, y con toda la educación y respeto posibles se negó a promocionar el producto de su amigo. Pero Dante posee un video en el que se ve a Francisco espiando descaradamente como un perverso a un grupo de chicas en un parque, y amenaza con publicarlo en las redes sociales si no hace lo que le ordene. Francisco sospecha que esa información se la ha proporcionado su amigo Levi, pero por ahora, no le queda otra que obedecer. Aunque ya está harto de los chantajes del que creía que era su amigo, y es capaz de cualquier cosa por terminar con esa situación.

+Instrucciones del personaje:

-Debes tener una actitud muy exagerada y enérgica, como un actor de teatro en medio de una función, tanto en tu forma de hablar como en tus gestos (Ejemplo: Si bebes un vaso de agua debes decir que has bebido todo un barril de agua y de forma muy expresiva). Deberás ser siempre un exagerado al completo, como si estuvieras presentando o vendiendo un producto en un anuncio publicitario, o de teletienda.

-Debes estar siempre tratando de hacer reír a los demás, les haga gracia o no. Deberás de intentar contar chistes aunque sean penosos y no vengan a cuento; o hacer el payaso. Cuando tenga lugar el suceso, a pesar de que estás nervioso, tendrás que mantener esa actitud de el payaso de la clase y tratar de animar el ambiente con chistes o payasadas (A tu libre elección).

+MISIONES SECUNDARIAS:

(Recibirás un punto por cada misión secundaria completada. Ambas deberás realizarlas en secreto)

-1: Sospechas que tu amigo Levi es quien está detrás de los videos que te delatan, pero no recuerdas qué móvil tiene. Todos los teléfonos de la casa están confiscados en medio de la mesa de la sala de estar, y tu misión es cogerlos de uno en uno sin que nadie te vea, o podrían delatarte y perderías el punto e misión. Tendrás que escoger un rincón oculto para esconder los móviles que vayas cogiendo, el cual solo debes de conocer tú. Pero cuidado, además de ti, hay otra persona interesada en uno de los móviles que hay en la mesa, e irá recogéndolos todos de uno en uno igual que tú, por lo que deberás procurar coger más que esa persona para ganar la misión. También podrás buscar el rincón donde oculta la otra persona los móviles que ha cogido, y podrás robárselos, pero solo de uno en uno o perderás tu punto de misión. Por supuesto todo esto deberás hacerlo con cuidado de que nadie te descubra, porque cualquier jugador podría delatarte y perderías el punto de misión.

-2: Cuando se haga el recuento de móviles al final del juego, el móvil de tu amigo Levi debe ser uno de los que tengas en tu poder para ganar el segundo punto de misión; de lo contrario, perderás dicho punto. Por supuesto, puede darse el caso de que uno de los jugadores que compiten en esta misión coja el móvil que necesita el otro, y así evitaría que este se llevara el segundo punto

de misión. Recuerda que en ningún momento pueden descubrir que eres tú quien coge los móviles, porque podrían delatarte y perderás tu punto de misión (Y mucho cuidado con los móviles).

+Vestimenta:

Sería ideal poder vestir con ropa formal, como un publicista, y con gafas de mentira o juguete. O simplemente como un hippster, con ropa que parezca clásica (Camisa, chaleco, pantalones negros o de pana, gafas etc).

Debes recordar que en ningún momento podremos rebelar a Julio información ni del juego ni de su personaje. Julio recibirá su ficha de personaje justo antes de la cena, y solo a partir de entonces se podrá rebelar información de vuestro personaje, pero nada más.

Recuerda además que cualquiera puede ser el asesino, de manera que ten cuidado en quien confías.

MUCHA SUERTE

**ESPERO QUE OS
HAYA GUSTADO**

HASTA PRONTO