



# DUBIOUS

..... REGLAMENTO .....

La incertidumbre está en el aire.

¿Cuánto eres capaz de averiguar sobre una persona según su ropa y su estado de ánimo? ¿Es posible conocer su profesión o qué secretos esconde a partir de lo que lleva encima? Eso es lo que tendrás que hacer. Contesta 5 preguntas y escucha atentamente lo que los demás te cuenten sobre ellos. Intenta adivinar quién es quién y conviértete en el detective más sagaz de todos los tiempos.

# COMPONENTES



## Época victoriana



14 cartas de profesión



14 cartas de secreto



3 cartas de preguntas temáticas

PROFESIONES	SECRETOS
1 Cartera	1 Es holgazán
2 Sastre	2 Es despiadado
3 Almirante	3 Es disciplinado
4 Pasadizo	4 Tiene una enfermedad oculta
5 Banquero	5 Fugó a su pareja
6 Pesta	6 Quiere que es de familia noble
7 Mecánico	7 Empezó a su hijo para obtener su herencia
8 Agente de policía	8 Está lleno de pudas
9 Reportero de periódicos	9 Está enamorando a su subordinado
10 Detective privado	10 Tiene serpientes como mascotas
11 Cocinero	11 Lleva una doble vida
12 Químico	12 Le ha despedido de su trabajo
13 Invenista	13 Tiene un secreto de espionaje
14 Explorador	14 Es alcohólico

6 hojas de referencia



## Presente



14 cartas de profesión



14 cartas de secreto



3 cartas de preguntas temáticas

PROFESIONES	SECRETOS
1 Peluquero	1 Tiene muchos hijos
2 Conductor de taxi	2 Le está haciendo el trabajo
3 Obrero	3 Cree en las teorías de la conspiración
4 Periodista	4 Tiene alucinaciones
5 Administrador de animales	5 Es un pandillero
6 Detective	6 Publica videos tontos de gatitos
7 Influencer	7 Siente vivir a su familiar en prisión
8 Dietetista	8 Tiene muchos hijos
9 Director de cine	9 Le está haciendo el trabajo
10 Desarrollador de software	10 Cree en las teorías de la conspiración
11 Paramédico	11 Tiene alucinaciones
12 Member de gimnasio	12 Es un pandillero
13 Discosider gráfico	13 Publica videos tontos de gatitos
14 Canchero	14 Siente vivir a su familiar en prisión
15 Estudiante de medicina	15 Está enamorado hasta los ojos
16 Estudiante de ingeniería	16 Le está haciendo el trabajo
17 Estudiante de derecho	17 Es un político corrupto
18 Estudiante de ciencias	18 Hace graffiti ilegales
19 Estudiante de arte	19 Es un informante confidencial

6 hojas de referencia



## Fantasía



14 cartas de profesión



14 cartas de secreto



3 cartas de preguntas temáticas

PROFESIONES	SECRETOS
1 Guerrero	1 Necesitó de entre los muertos
2 Barista	2 Transfirió a su hermano en una magia
3 Guardia	3 Descubrió la fórmula de su magia
4 Hechicero	4 Caza monstruos lobos
5 Hacedor de dragones	5 Está enamorado de que la magia no existe
6 Hechicero	6 Está poseído por un demonio
7 Hacedor de oscuridad	7 Campesino en una jaula
8 Inquisidor	8 Necesitó de entre los muertos
9 Duellista	9 Transfirió a su hermano en una magia
10 Alquimista	10 Descubrió la fórmula de su magia
11 Herrero	11 Caza monstruos lobos
12 Barco	12 Está enamorado de que la magia no existe
13 Picador	13 Está poseído por un demonio
14 Mirmotano	14 Campesino en una jaula
15 Vidente	15 Necesitó de entre los muertos
16 Alquimista	16 Transfirió a su hermano en una magia
17 Hechicero	17 Descubrió la fórmula de su magia
18 Hechicero	18 Caza monstruos lobos
19 Hacedor de dragones	19 Está enamorado de que la magia no existe
20 Hacedor de oscuridad	20 Está poseído por un demonio
21 Hacedor de oscuridad	21 Campesino en una jaula
22 Hacedor de oscuridad	22 Necesitó de entre los muertos
23 Hacedor de oscuridad	23 Transfirió a su hermano en una magia
24 Hacedor de oscuridad	24 Descubrió la fórmula de su magia
25 Hacedor de oscuridad	25 Caza monstruos lobos
26 Hacedor de oscuridad	26 Está enamorado de que la magia no existe
27 Hacedor de oscuridad	27 Está poseído por un demonio
28 Hacedor de oscuridad	28 Campesino en una jaula
29 Hacedor de oscuridad	29 Necesitó de entre los muertos
30 Hacedor de oscuridad	30 Transfirió a su hermano en una magia
31 Hacedor de oscuridad	31 Descubrió la fórmula de su magia
32 Hacedor de oscuridad	32 Caza monstruos lobos
33 Hacedor de oscuridad	33 Está enamorado de que la magia no existe
34 Hacedor de oscuridad	34 Está poseído por un demonio
35 Hacedor de oscuridad	35 Campesino en una jaula
36 Hacedor de oscuridad	36 Necesitó de entre los muertos
37 Hacedor de oscuridad	37 Transfirió a su hermano en una magia
38 Hacedor de oscuridad	38 Descubrió la fórmula de su magia
39 Hacedor de oscuridad	39 Caza monstruos lobos
40 Hacedor de oscuridad	40 Está enamorado de que la magia no existe
41 Hacedor de oscuridad	41 Está poseído por un demonio
42 Hacedor de oscuridad	42 Campesino en una jaula
43 Hacedor de oscuridad	43 Necesitó de entre los muertos
44 Hacedor de oscuridad	44 Transfirió a su hermano en una magia
45 Hacedor de oscuridad	45 Descubrió la fórmula de su magia
46 Hacedor de oscuridad	46 Caza monstruos lobos
47 Hacedor de oscuridad	47 Está enamorado de que la magia no existe
48 Hacedor de oscuridad	48 Está poseído por un demonio
49 Hacedor de oscuridad	49 Campesino en una jaula
50 Hacedor de oscuridad	50 Necesitó de entre los muertos

6 hojas de referencia

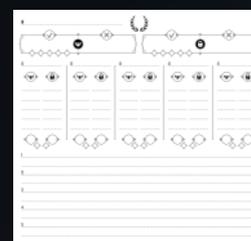
## Componentes comunes



6 pantallas



18 cartas de preguntas generales  
(12 cartas de preguntas variadas y  
6 cartas de preguntas sobre el aspecto)



Bloc de notas  
(100 hojas)



12 clips

Este reglamento

# RESUMEN DEL JUEGO

La partida puede durar una o varias rondas. Al comienzo de cada ronda, cada jugador elige 1 profesión y 1 secreto. Con esta combinación, el jugador debe crear un personaje original con una apariencia y características especiales: será el papel que interpretará durante la ronda. Cada jugador responderá a 5 preguntas al azar a todos los jugadores. En sus respuestas, cada jugador intentará facilitar a los demás pistas sobre su profesión y su secreto.

Al final de la ronda, todos los jugadores deben intentar adivinar las profesiones y los secretos de sus rivales para ganar puntos de victoria (PV). Además, cada jugador suma 1 PV por cada jugador que adivine tanto su profesión como su secreto. Sin embargo, si todos los jugadores han adivinado su profesión y su secreto, significa que sus respuestas no han sido lo suficientemente ambiguas y no suma ningún PV. Al final de la partida, gana el jugador que tenga más PV.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 1 Cada jugador toma 1 pantalla, 1 hoja del bloc de notas, 1 lápiz y 2 clips. A continuación, cada uno coloca su hoja y su lápiz detrás de su pantalla. Escribe tu nombre en la línea de ❶ (o déjala en blanco hasta que hayas decidido el nombre de tu personaje). Escribe el nombre del resto de jugadores en las líneas de ❷ de debajo.



**Nota:** Puedes encontrar hojas de notas para imprimir en [hobbyworldint.ru](http://hobbyworldint.ru). Si quieres escribir notas más detalladas sobre las respuestas de los demás jugadores, toma una hoja de papel en blanco.

- 2 Elige una temática: época victoriana, presente o fantasía. Cada jugador toma 1 hoja de referencia con la lista completa de profesiones y secretos de la temática elegida y la sujeta a su pantalla con 2 clips.
- 3 Toma todas las cartas de profesión de la temática correspondiente y barájalas para crear un mazo bocabajo ❸a. Haz lo mismo con las cartas de secreto ❸b.
- 4 Toma las 3 cartas de preguntas temáticas de la temática correspondiente y añádelas a las cartas de preguntas generales ❹a. Sepáralas en 2 pilas según el reverso (preguntas sobre el aspecto y preguntas variadas), baraja cada pila por separado y colócalas bocabajo en el centro de la mesa ❹b.



# DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada partida se juega en un número de rondas previamente acordado por todos los jugadores. La ronda se divide en 4 fases:

- 1 ➤ Elegir tu profesión y tu secreto 
- 2 ➤ Responder preguntas 
- 3 ➤ Suposiciones 
- 4 ➤ Puntuación 

## 1 ➤ ELEGIR TU PROFESIÓN Y TU SECRETO

Reparte 2 cartas de profesión y 2 cartas de secreto a cada jugador.

Cada jugador elige 1 profesión y 1 secreto para su personaje y los anota en la sección correspondiente de su hoja de notas (debajo del símbolo ✓). Cada jugador anota también la profesión y el secreto que ha descartado en la sección correspondiente de su hoja (debajo del símbolo ✗). Esta información es útil como recordatorio de que los demás jugadores tampoco pueden tener esa profesión y ese secreto. Cada jugador coloca las 2 cartas que ha elegido bocabajo junto a su pantalla y devuelve las 2 que ha descartado a las pilas correspondientes, sin mostrarlas al resto de jugadores.



**PROFESIÓN**

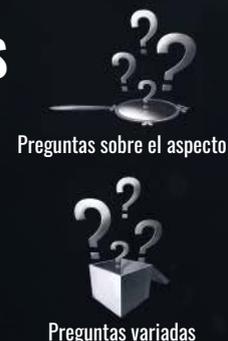
**SECRETO**

**Importante:** No muestres a nadie las 4 cartas que te han tocado ni reveles información sobre ellas.

Dedica un rato a imaginar la historia de tu personaje: cuál es su aspecto, qué le llevó a tener esa profesión, su personalidad, etc. Puede que entonces se te ocurra un nombre para el personaje, que deberás escribir en tu hoja de notas. A partir de ese momento, tú eres tu personaje.

## 2 ➤ RESPONDER PREGUNTAS

Roba al azar 2 cartas del mazo de preguntas sobre el aspecto y 3 cartas del mazo de preguntas variadas, sin mostrarlas. Colócalas en una pila bocabajo para formar el mazo de preguntas de la ronda. Coloca las demás cartas de preguntas a un lado, ya que no se utilizarán esta ronda.



**Nota:** Recomendamos apilar las cartas del mazo de preguntas de manera que las preguntas sobre el aspecto sean la primera y la tercera (empezando por arriba).



Elegid a un jugador para que lea en alto las preguntas durante la ronda. Ese jugador muestra la primera carta del mazo de preguntas y lee la pregunta en alto. A continuación, todos los jugadores (incluido el que lee las preguntas) deben escribir sus respuestas junto al número de pregunta que corresponda en la mitad inferior de su hoja de notas. En estas respuestas el jugador debe intentar dar una pista a los demás sobre su profesión y/o su secreto.

**Nota:** Debes responder a todas las preguntas en primera persona, ya que representas a tu personaje. En tu respuesta, debes intentar que la mayoría de los jugadores sepan tu profesión o tu secreto (¡o ambos!). Sin embargo, si tu respuesta es demasiado obvia o demasiado vaga (todos adivinan el contenido de alguna de tus cartas o nadie lo hace), no sumarás ningún PV al final de la ronda (consulta la sección de «Puntuación»).

**Consejo:** Te puedes extender todo lo que quieras con tu respuesta, pero debería bastar con 1 o 2 frases.

Cuando todos los jugadores hayan escrito sus respuestas, deben turnarse en leerlas en voz alta, empezando por el jugador que leyó la pregunta y continuando en el sentido de las agujas del reloj. Durante este proceso, cada jugador puede tomar notas y escribir lo que considere oportuno sobre las profesiones y los secretos de sus oponentes en la columna correspondiente de su hoja de notas. Puedes escribir notas más detalladas sobre las respuestas de los demás jugadores en una hoja de papel en blanco.

**Nota:** Antes de tu primera respuesta, puedes presentar a tu personaje, indicando su nombre, sexo, etc. Mientras lees tu respuesta, puedes adornarla con detalles insignificantes, poniendo voces, añadiendo muletillas o cualquier otra cosa que aporte más realismo a tu personaje, pero no puedes cambiar la esencia de lo que has escrito en tu respuesta.

Repite este paso hasta que todos hayáis respondido a las 5 preguntas del mazo de preguntas.

## Variantes del juego

Puedes cambiar el número de cartas de preguntas y utilizar cualquier combinación de preguntas sobre el aspecto y preguntas variadas si lo deseas. Para que la ronda sea más corta, incluye 4 preguntas en vez de 5. Si quieres que el juego sea más difícil, baraja juntos el mazo de preguntas sobre el aspecto y el mazo de preguntas variadas.

## 3 SUPOSICIONES

Es el momento de dejar atrás las dudas.

Empezando por el jugador que leyó las preguntas y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador vuelve a leer en alto todas sus respuestas. Cuando un jugador haya terminado de leer sus respuestas, todos los demás jugadores tienen 30 segundos para sacar conclusiones sobre la profesión y el secreto de ese jugador y anotarlas en la sección  de su hoja.

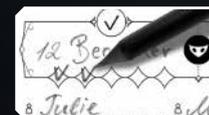
Después de que todos los jugadores hayan leído sus respuestas, tendrán 2 minutos más para asentar sus suposiciones y anunciar sus conclusiones.

## 4 PUNTUACIÓN

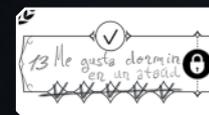
Elige a cualquier jugador. El resto de jugadores se turnarán en anunciar lo que han deducido respecto a la profesión y el secreto de ese jugador. A continuación, el jugador elegido muestra sus cartas y los demás jugadores marcan las casillas de  de su hoja según las reglas que se explican más abajo (1 tic = 1 PV).

### Si eres el jugador elegido:

◆ Marca con un tic una casilla de  en la sección correspondiente por cada vez que hayan adivinado tu profesión o tu secreto.



◆ Si todos los jugadores adivinan tu profesión o tu secreto, tacha todos los tics de la fila correspondiente, ya que no sumarán ningún PV.



◆ Si nadie adivina tu profesión o tu secreto, los demás jugadores deben marcar con un tic las casillas de  al lado de sus suposiciones erróneas.



### Si no eres el jugador elegido:

Cada vez que adivines la profesión o el secreto de otro jugador, marca con un tic la casilla de  al lado de cada acierto.

A continuación, elige a otro jugador y repite este proceso hasta que todos los jugadores hayan mostrado sus cartas.

Al final de la fase, cada jugador suma todos los tics sin tachar de todas las casillas de  y escribe el resultado en el espacio con el símbolo  de la parte superior de su hoja de notas, estos son los PV de esta ronda.



# FINAL DE LA PARTIDA

Si quieres jugar varias rondas seguidas, devuelve todas las cartas a los mazos correspondientes, baraja los mazos por separado y prepara la partida para una nueva ronda. Al final de la última ronda, cada jugador suma los PV de cada ronda.

¡El jugador con más PV gana! En caso de empate, el jugador que haya obtenido más PV por adivinar la profesión y el secreto de los demás jugadores (el número de tics en las casillas de  junto a las secciones ) gana. Si persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

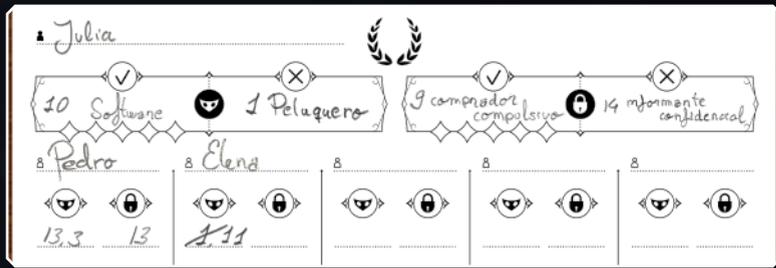
# EJEMPLO DE RONDA



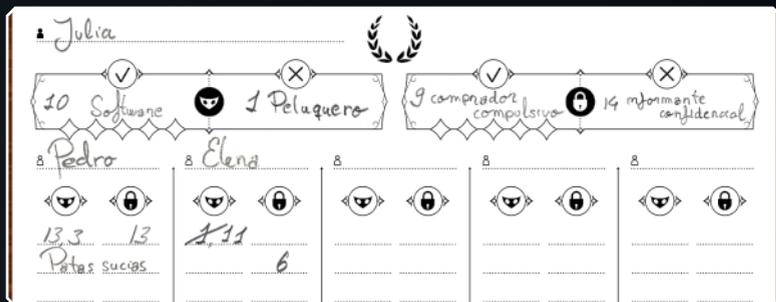
Julia, Pedro y Elena han decidido jugar con una temática «presente». Cada uno de ellos tiene 2 cartas de profesión y 2 de secreto. Julia tiene las cartas de profesión de **peluquero** y **desarrollador de software** y las cartas de secreto de **informante confidencial** y **comprador compulsivo**. Julia se toma un tiempo para pensar y opta por **desarrollador de software/comprador compulsivo**. No sabe qué elegirán los demás jugadores, pero para esta ronda puede eliminar las opciones de **peluquero** e **informante confidencial**.



Pedro muestra la primera carta del mazo de preguntas. Es una pregunta sobre el aspecto: «¿Qué aspecto tienen tus manos?». Tras reflexionar sobre la profesión de su personaje, Julia escribe lo siguiente: «Mis manos demuestran que mi trabajo es bastante cómodo, pero al mismo tiempo no están tan cuidadas como podrían estarlo». No se le ha ocurrido ninguna pista lo suficientemente buena como para revelar información sobre su secreto, así que decide esperar a la siguiente pregunta. Pedro lee su respuesta en alto: «Mis manos son normales a primera vista, pero si las miras de cerca, verás algo de pintura debajo de las uñas». Julia toma notas: Pedro podría ser un **diseñador gráfico** o un **obrero**, o, tal vez, alguien que hace **grafitis ilegales**. Elena ofrece una respuesta corta: «Mis manos son delicadas, con una manicura muy neutra». Julia no está segura de la profesión de Elena y supone que podría ser **peluquera** o una **paramédica**, pero en seguida se da cuenta de que no puede ser **peluquera** porque ella ya ha descartado esa profesión.



La siguiente carta pertenece a la categoría de preguntas variadas: «¿Qué mascota tienes?». Esta vez Julia quiere dar una pista que aporte información sobre sus dos cartas. «Tengo un terrario con una serpiente muy simpática llamada Python. Y tengo ganas de conseguirle una amiga y tal vez un par de lagartos más». Mencionar un lenguaje de programación y hablar de comprar de manera compulsiva puede ser un poco arriesgado, pero a Julia no le preocupa y presta atención para ver qué dicen los demás. Pedro dice: «Charlie es un buenazo y un compañero genial, cuando no salta sobre el sofá con las patas sucias». La respuesta de Elena es: «¡Mi mascota es la mejor, tan graciosa y adorable! Podríamos desfilas juntas y ganar un concurso de belleza». Julia apunta lo de las patas sucias en la sección de Pedro y cree que Elena puede estar **publicando vídeos lindos de gatitos**.



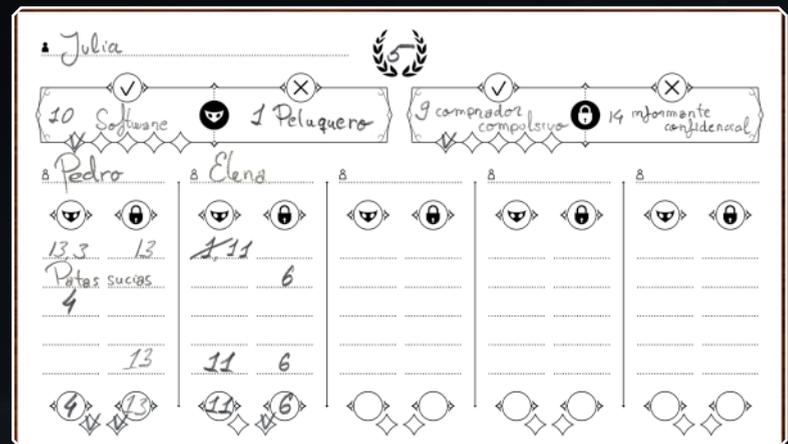
Tras resolver tres preguntas más, Julia tiene una idea bastante clara de cuáles son las profesiones y los secretos de los demás jugadores. Al final de la ronda, le dice a Pedro que él debe ser un **periodista que hace grafitis ilegales**, mientras que Elena cree que Pedro es **obrero y un pandillero**. Pedro muestra sus cartas y resulta que es un **detective que hace grafitis ilegales**. Julia ha adivinado el secreto de Pedro, así que, tanto ella como Pedro, suman 1 PV. Nadie ha adivinado la profesión de Pedro, por lo tanto, Julia y Elena suman 1 PV cada una.

A continuación, Julia dice que Elena es una **paramédica que publica vídeos lindos de gatitos**. Pedro coincide con Julia en que ese es el secreto de Elena, pero cree que Elena es **periodista**. Elena muestra su carta de **periodista** y la de **publico vídeos lindos de gatitos**. Julia suma 1 PV por el secreto que ha adivinado. Pedro suma 2 PV por haber adivinado el contenido de las 2 cartas. Puesto que todos los jugadores han adivinado el secreto de Elena, esta tacha los 2 tics de la sección de su secreto y solo suma 1 PV por su profesión.

Ahora le toca a Julia. Pedro cree que es una **diseñadora gráfica que es alérgica a las mascotas** (por eso tiene una serpiente que guarda en un bonito terrario). Elena acierta tanto la profesión como el secreto de Julia. Pedro no suma ningún PV, mientras que Elena y Julia suman 2 PV cada una.

Los jugadores calculan sus PV totales: Julia tiene 5 PV, Pedro 3 PV y Elena 4 PV. Por tanto, Julia es la ganadora.

Si Elena hubiera acertado la profesión de Pedro, Pedro habría sumado 1 PV y Julia no. En ese caso, Elena habría ganado al haber sumado más PV por acertar las profesiones y los secretos de los demás jugadores (4 PV, a diferencia de los 3 PV de Julia y los 2 PV de Pedro).





## CRÉDITOS

**Autor:** Dave Neale

**Desarrollo del juego:** Ekaterina Reyes y Alexander Kozhevnikov

**Ilustraciones:** Anton Kvasovarov, Svetlana Pikul, Marta Ivanova, uildrim y Oleg Yurkov

**Diseño y maquetación:** Sergey Dulin y Kristina Soozar

**Producción y producción de arte:** Alexander Kiselev

**Un agradecimiento especial para estos grandes detectives:** Alexander Iliin, Alexander Kazantsev, Antony Proietti, Arthur Velikoknyazev, Brett Gilbert, Carol Stott, David Newstead, Dean Price, Denis Klimov, Elena Vornoskova, Federico Garza de León, Garry Neale, Georgy Permilovsky, Helen Santilly, Ilia Drozdov, Jen Atherall, Julia Kolesnikova, Katerina Peregudova, Matthew Dunstan, Nik Newark, Phil Neale, Rasmus Hervig, Sherlock Holmes, Svetlana Gavrilina, Tom Morgan-Jones, Tom Piercy, Vera Kazantseva, Vitaly Repin y muchos más.

## SD GAMES

**Traducción:** Hi-Fi Words

**Adaptación gráfica:** Vitamina Disseny

**Coordinador editorial:** Toni Serradesanferm

**Director editorial:** César Sánchez



© 2022 Ed. en Español SD Games  
c/Montsià 9-11 P.I. Can Bernades, 08130 Sta. Perpètua de Mogoda  
Barcelona, España  
[info@playsdgames.com](mailto:info@playsdgames.com) - [www.playsdgames.com](http://www.playsdgames.com)

## HOBBY WORLD

**Director general:** Mikhail Akulov

**Jefe de producción:** Ivan Popov

**Director editorial:** Alexander Kiselev

**Responsable de producción internacional:** Vladimir Sergejev

**Editor jefe:** Valentin Matyusha

**Editor:** Alexander Kiselev

**Preimpresión:** Ivan Sukhovey

**Equipo internacional:** Pavel Safonov y Julia Klokova

Un agradecimiento especial para Ilya Karpinsky.

El equipo editorial quisiera dar las gracias a James Higgins por revisar todos los componentes del juego. Queda expresamente prohibida la reimpresión o la publicación de las reglas, los componentes o las ilustraciones de este juego sin el permiso previo del propietario de los derechos.



© 2021 Hobby World. Todos los derechos reservados.

[international@hobbyworld.ru](mailto:international@hobbyworld.ru)

[hobbyworldint.ru](http://hobbyworldint.ru)

Versión del reglamento 1.0