



GUESSING YOUR SECRET SUSPECT

Instead of revealing a card on your turn, you may try to guess your secret suspect by **naming the animal, disguise, and location on your Secret Suspect card**. Your opponents should respond with a simple “Yes” or “No.” You may only make one guess per turn, but you will have three total chances to correctly guess your card. If your first guess is incorrect, you must flip over either your entire “Yes” or “No” pile (*your choice*) as a penalty — this pile remains face-down for the rest of the game. (*Any subsequent cards you play may be placed face up.*) The second time you are incorrect you must flip over the other pile. And if you are incorrect a third time, you are eliminated from the game and must lay your entire hand face up for all players to see.

If you are the first to correctly guess your secret suspect, congratulations, ducktective! You win the game!

A WORD FROM GAMEWRIGHT

We love games that offer a little mental challenge. When we first came across Robert Kerr’s brain-twisting deduction game, we were immediately smitten by the combination of simple rules and compelling strategy. But like a good mystery something was missing. Then we cracked (*quacked?*) the case with Kwanchai Moriya’s charming artwork and a new avian hero, and suddenly the game was a (*webbed*) foot! With a quick playing time, we hope that whenever you have an itch for deduction, this game will fit the bill!

Game by **Robert Kerr**
Licensed by **Puzzling Pixel Games**
Illustrations by **Kwanchai Moriya**
Graphic Design by **Mitch Morris**

WATCH & LEARN TO PLAY!



70 Bridge Street
Newton, MA 02458
617-924-6006
jester@gamewright.com
Gamewright.com
©2023 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.
All rights reserved.

FOLLOW US:



- Stack the rest of the Suspect cards in a face-down deck, within easy reach of everyone.
- All players should simultaneously give the player on their left a card from their hand that **shares an attribute (animal, disguise, or location) with that player’s secret suspect**. If you don’t have a card that shares an attribute, give them a card that has nothing in common with their card, and inform them that none of the attributes match. Place the card you receive **face up** in front of you to form one of two clue piles: one for cards that have an attribute that matches your secret suspect (“*Yes*” pile), and one for cards where no attributes match your secret suspect (“*No*” pile).
- All players draw a card from the Suspect card deck to replace the one they gave away.

HOW TO PLAY

Whoever most recently fed a duck goes first and play continues to the left. On your turn, take **one** of the following actions:

- Reveal a card from your hand.
- Try to guess your secret suspect.

REVEALING A CARD

If you choose to reveal a card from your hand, show it to your opponents. All other players then reply with either a simple “Yes” or “No” based on whether or not the card you revealed shares an attribute with your Secret Suspect card.

Depending on the answer, add the card face up to either your “Yes” or “No” clue pile.

Tip: *overlap the cards so that you can see the range of attributes.*



End your turn by drawing a card from the Suspect deck to replace the one you revealed.

Note: *If the Suspect card deck runs out, continue to play cards from your hand without drawing replacements. In the event you have no cards to play, you **must** guess your secret suspect.*

Calling all ducktectives! Seven cagey critters are on the loose and it’s a race to nab your secret suspect! Reveal cards one at a time, gathering evidence about the animal, disguise, and location on your hidden card. Use deduction to eliminate attributes that don’t fit the clues. Be the first to correctly figure out the who, where, and wearing-what and win!

SETUP

- Give each player a Suspect guide for reference.
- Look through the Suspect cards and note that each card features an animal, disguise, and location. (*There are seven of each — refer to the Suspect guide for details.*) Also note that every Suspect card is unique — meaning that no two share more than one attribute.



- Shuffle the Suspect cards and deal five cards, face-down, to each player. (*Hold cards in your hand, concealed from opponents.*)
- Deal each player a sixth face-down card. This is your secret suspect! Without looking at your Secret Suspect card, **add it to your hand face-out**, so all other players but you can see it.





DEDUCKTO

UN GRAZANTE JUEGO DE DEDUCCIÓN

2-4
15 MIN
8+

CONTENIDO

49 cartas de sospechoso
4 guías de sospechosos

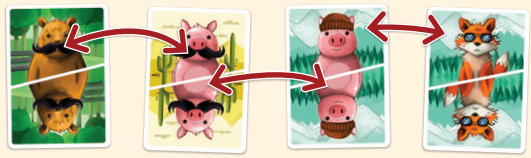


VISIÓN GENERAL

¡Llamando a todos los detectives! ¡Siete sospechosos andan sueltos y es una carrera para ser el primero en atrapar a tu sospechoso secreto! Revela las cartas una a la vez, reuniendo evidencia sobre el animal, el disfraz y la ubicación en tu carta oculta. Usa la deducción para eliminar los atributos que no se ajustan a las pistas. ¡Sé el primero en descubrir correctamente a tu sospechoso secreto y gana!

PREPARACIÓN

- Dale a cada jugador una guía de sospechosos como referencia.
- Mira las cartas de sospechoso y observa que cada carta presenta un animal, un disfraz y una ubicación. (Hay siete de cada uno; consulta la Guía de Sospechosos para obtener más detalles). También ten en cuenta que cada carta de sospechoso es única, lo que significa que no hay dos que compartan más de un atributo.



- Baraja las cartas de sospechoso y reparte cinco cartas, boca abajo, a cada jugador. (Mantén las cartas en tu mano, ocultas de los oponentes).
- Reparte a cada jugador una sexta carta boca abajo. ¡Este es tu sospechoso secreto! Sin mirar tu carta de sospechoso secreto, agrégala a tu mano por su reverso, para que todos los demás jugadores, excepto tú, puedan verla.



- Apila el resto de las cartas de sospechoso en un mazo boca abajo, al alcance de todos.
- Todos los jugadores deben entregar simultáneamente al jugador de su izquierda una carta de su mano que **comparta un atributo (animal, disfraz o ubicación) con el sospechoso secreto de ese jugador**. Si no tienes una carta que comparta un atributo, dale una carta que no tenga nada en común con su carta e infórmale que ninguno de los atributos coincide. Coloca la carta que recibes **bocarrriba** frente a ti para formar una de las dos pilas de pistas: una para las cartas que tienen un atributo que coincide con tu sospechoso secreto (*pila de "sí"*) y otra para las cartas en las que ningún atributo coincide con tu sospechoso secreto (*pila de "no"*).
- Todos los jugadores roban una carta del mazo de cartas de sospechoso para reemplazar la que entregaron.

CÓMO JUGAR

El que haya alimentado a un pato más recientemente va primero y el juego continúa hacia la izquierda. En tu turno, realiza **una** de las siguientes acciones:

- Revela una carta de tu mano.
- Intenta adivinar a tu sospechoso secreto.

REVELAR UNA CARTA

Si eliges revelar una carta de tu mano, muéstrala a tus oponentes. Todos los demás jugadores responden con un simple "sí" o "no" en función de si la carta que revelaste comparte o no un atributo con tu carta de sospechoso secreto.

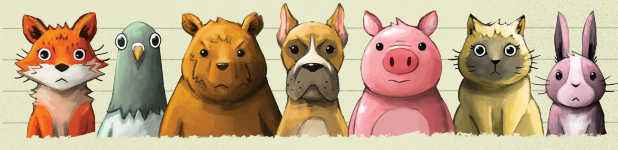
Dependiendo de la respuesta, agrega la carta bocarrriba a tu pila de pistas de "sí" o "no".

Consejo: *superpón las cartas para que puedas ver el rango de atributos.*



Termina tu turno robando una carta del mazo de sospechosos para reemplazar la que revelaste.

Nota: *Si se agota el mazo de cartas de sospechoso, continúa jugando las cartas de tu mano sin robar reemplazos. En caso de que no tengas cartas para jugar, debes adivinar tu sospechoso secreto.*



ADIVINANDO A TU SOSPECHOSO SECRETO

En lugar de revelar una carta en tu turno, puedes intentar adivinar tu sospechoso secreto **nombrando el animal, el disfraz y la ubicación en tu carta de sospechoso secreto**. Tus oponentes deben responder con un simple "sí" o "no". Solo puedes intentar adivinar una vez por turno, pero tendrás tres oportunidades en total para adivinar correctamente tu carta. La primera vez que te equivoques, debes voltear toda la pila de "sí" o "no" (*a tu elección*); esta pila permanece boca abajo durante el resto del juego. (Cualquier carta subsiguiente que juegues puede colocarse bocarrriba). La segunda vez que te equivoques, debes voltear la otra pila. Y si te equivocas por tercera vez, serás eliminado del juego y deberás colocar toda tu mano bocarrriba para que todos los jugadores la vean.

Si adivinas correctamente tu sospechoso secreto, ¡felicidades, detective! ¡Tú ganas el juego!

UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

Nos encantan los juegos que suponen un pequeño desafío mental. Cuando nos encontramos por primera vez con el ingenioso juego de deducción de Robert Kerr, nos atrajo de inmediato la combinación de reglas fáciles de aprender y una estrategia convincente, pero faltaba algo. Luego desciframos el caso: con la encantadora obra de arte de Kwanchai Moriya y un nuevo héroe aviar, ¡de repente el juego merecía un choque de plumas! Con un tiempo de juego rápido, esperamos que cada vez que tenga ganas de deducir, ¡este juego se ajuste a tus necesidades!

Juego de Robert Kerr
Con licencia de Puzzling Pixel Games
Ilustraciones de Kwanchai Moriya
Diseño gráfico de Mitch Morris

APRENDE MÁS



70 Bridge Street
Newton, MA 02458
617-924-6006
jester@gamewright.com
Gamewright.com
©2023 Gamewright, una división de Ceaco, Inc.
Todos los derechos reservados.

¡SÍGUENOS!

fb.com/Gamewright @Gamewright @Gamewright
@Gamewright youtube.com/Gamewright