



INSTRUCTIONS

OBJETIVO

Bienvenido, espíritu errante, a esta edición de Clue® **Haunted Mansión** (Casa Embrujada). Tenemos 999 fantasmas, y todos se mueren por conocerlo, pero nos encantaría apoderarnos de un alma más. Así es, una vez que entran, los invitados pueden convertirse en residentes permanentes en contra de su voluntad. Si desea regresar al mundo de los vivos, debe aventurarse y atravesar la **Haunted Mansion** y ser el primer invitado en contestar correctamente las tres preguntas siguientes:

- I. ¿Qué invitado fue hechizado?
- II. ¿Qué fantasma lo hechizó?
- III. ¿En qué habitación tuvo lugar el hechizo?

MATERIAL

- 1 tablero de juego de Clue® **Haunted Mansion**.
- 6 fichas de invitado: Pluto, Goofy, Donald Duck, Minnie Mouse, Daisy Duck y Mickey Mouse
- 6 fichas de fantasmas: el Fantasma Esqueleto (the Skeleton), el Fantasma de la Prisión (the Prisoner), el Fantasma Viajero (the Traveler), la Novia Fantasma (the Bride), el Fantasma de la Ópera (the Opera Singer) y el Fantasma Marino (the Mariner)
- 1 paquete de tarjetas escalofrantes (Eerie Cards): una tarjeta por cada uno de los seis (6) invitados, seis (6) fantasmas y nueve (9) habitaciones
- 1 paquete de cuadernos fantasmagóricos (Phantom Notebooks).
- 1 sobre adivinatorio de Madame Leota (Madame Leota's Reading Envelope)
- 1 dado "de la muerte" (Doom Die)

COMIENZO

1. Busque en el tablero de juego el espacio de START (SALIDA) y el nombre de invitado que esté más cerca de usted. Tome la ficha de ese invitado como su ficha de juego y colóquela en el lugar de salida. Si van a jugar menos de seis personas, asegúrese de colocar las fichas restantes sobre los nombres de los invitados correspondientes; después de todo, cualquiera puede ser el invitado hechizado y por lo tanto todos deben hallarse en la mansión.

2. Coloque cada uno de los fantasmas en una habitación diferente.
3. Coloque el sobre adivinatorio de Madame Leota sobre la "X" en el centro del tablero.
4. Divida el paquete de cartas en tres grupos: Invitados (Guests), Fantasmas (Ghosts) y Habitaciones (Rooms). Baraje cada grupo por separado y coloque cada pila boca abajo. Luego, para que ningún alma viviente pueda verlas, tome la primera carta de cada grupo y colóquela dentro del sobre adivinatorio de Madame Leota. Ahora el sobre contiene las respuestas a las siguientes preguntas:
 - I. ¿Qué invitado fue hechizado?
 - II. ¿Qué fantasma lo hechizó?
 - III. ¿En qué habitación tuvo lugar el hechizo?
5. Baraje las tres pilas de cartas restantes todas juntas y luego reparta las cartas boca abajo en el sentido de las manecillas del reloj. No importa si algunos jugadores reciben más cartas que otros. Mire sus cartas sin que nadie las vea. Ya que estas cartas están en sus manos, no pueden estar en el sobre adivinatorio de Madame Leota.
6. Tome una hoja del cuaderno fantasmagórico y dóblela por la mitad... de ese modo el fantasma no podrá mirar por encima de su hombro y ver lo que ha escrito. Si lo desea, tache las cartas que tiene, así recordará que no están en el sobre adivinatorio de Madame Leota.
7. Daisy Duck, la ficha roja de invitado, siempre comienza el juego. El juego continúa, por turnos, hacia la izquierda del primer jugador.

CÓMO JUGAR

Mover la ficha

En cada turno, trate de llegar a una habitación diferente de la **Haunted Mansion**. Para empezar su turno, mueva su ficha de invitado, ya sea tirando el dado o, si se encuentra en una habitación de esquina, utilizando un pasadizo secreto.

Recuerde, sólo puede mover su ficha en la casilla de piedra dentro de la Mansión o a través de los pasadizos secretos. No puede salir a los patios principales; el mausoleo y el cementerio son considerados habitaciones cerradas.

Tirar el dado

Tire el dado y mueva su ficha de invitado tantas casillas como indique el número que haya sacado.

Puede mover en sentido horizontal o vertical, hacia adelante o hacia atrás, pero nunca en diagonal.

Puede cambiar de dirección tantas veces como se lo permita el número que haya sacado. Sin embargo, no puede entrar en la misma casilla dos veces durante el mismo turno; a veces los espíritus le persiguen y sería aterrador tropezarse con uno de ellos.

No se le permite entrar o caer en una casilla que ya esté ocupada por otro invitado.

Pasadizos secretos

Las habitaciones en esquinas opuestas de la **Haunted Mansion** están conectadas entre sí por pasadizos secretos. Si se encuentra en una de las

habitaciones de las esquinas al comenzar su turno, puede, si es lo suficientemente valiente, utilizar un pasadizo secreto. Simplemente diga que desea hacerlo, luego mueva su ficha de invitado a la habitación de la esquina opuesta de la mansión.

Entrar y salir de una habitación

Puede entrar o salir de una habitación tirando el dado y pasando por la puerta o atravesando un pasadizo secreto.

- Una puerta es una abertura en la pared, no el espacio frente a la entrada. Al pasar por una puerta no cuente la entrada como si fuera un espacio.
- No puede atravesar una puerta que esté bloqueada por la ficha de un contrincante.
- Párese tan pronto entre a una habitación, incluso si ha sacado un número mayor que el que necesita para entrar.
- No puede volver a entrar a la misma habitación durante el mismo turno.
- Es posible que sus contrincantes bloqueen una o todas las puertas y le atrapen dentro de la habitación... después de todo, no son sólo los muertos quienes desean que se quede. Si eso sucede, debe esperar a que alguien mueva y deje libre una puerta para que pueda salir.

Hacer una sugerencia espiritual

Tan pronto entre en una habitación puede hacer una sugerencia espiritual. Cuando hace una sugerencia, trate de determinar por proceso de eliminación cuáles son las tres cartas que están en el sobre adivinatorio de Madame Leota. Para hacer una sugerencia, coloque un fantasma y un invitado dentro de la habitación a la que acaba de entrar y sugiera que fue ese fantasma el que hechizó a ese invitado en esa habitación.

Ejemplo: Supongamos que usted es Daisy Duck y entra al vestíbulo.

Primero coloque a otro invitado – Donald Duck, por ejemplo – en el vestíbulo. Después ponga también un fantasma – la Novia Fantasma, quizás – en el vestíbulo. Luego diga: "Los espíritus sugieren que la Novia Fantasma hechizó a Donald Duck en el vestíbulo."

Recuerde dos cosas:

1. Usted debe estar en la habitación que menciona en su sugerencia espiritual.
2. ¡Recuerde que debe tener en cuenta a todos los invitados, incluyéndose a usted mismo!

Demstrar que una sugerencia es verdadera o falsa

Tan pronto como haga su sugerencia, los demás invitados, por turno, tratarán de demostrar que es falsa. El primero en intentarlo es el primer jugador a su izquierda. Dicho jugador mira sus cartas para ver si tiene alguna de las tres cartas que usted acaba de mencionar. Si el jugador tiene una de esas cartas, debe mostrársela solamente a usted. Si el jugador tiene más de una de las cartas mencionadas, seleccionará *sólo una* para mostrársela.

Si el primer contrincante no tiene ninguna de las cartas que usted mencionó, será el turno del siguiente jugador a la izquierda para demostrar que su sugerencia es falsa.

En cuanto un contrincante le muestre una de las cartas que usted mencionó, habrá demostrado que la sugerencia es falsa y su turno pasará a mejor vida. Termine su turno tachando dicha carta en su cuaderno (algunos jugadores creen que es útil marcar las iniciales del jugador que mostró la carta). Si nadie es capaz de demostrar que su sugerencia es falsa, usted puede terminar su turno o hacer una predicción mística.

Hacer una predicción mística

Cuando crea que ya tiene suficientes pistas y que ha averiguado cuáles son las cartas que están en el sobre adivinatorio de Madame Leota, puede, cuando sea su turno, hacer una predicción mística. Primero, nombre las tres cartas que piensa que están en el sobre. Luego, sin que nadie pueda verlas, mire las cartas del sobre.

Para hacer una sugerencia, la habitación que nombra debe ser la misma habitación en la cual se encuentra su ficha de invitado. Sin embargo, al hacer una predicción mística, puede nombrar cualquier habitación.

Recuerde: Sólo puede hacer una predicción mística por juego.

Si su predicción mística es incorrecta

Si cualquiera de las cartas que mencionó no está en el sobre adivinatorio de Madame Leota:

- Vuelva a colocar las cartas dentro del sobre sin que nadie las vea.
- No se mortifique, pero ya no puede hacer más jugadas y por lo tanto no puede salir de la **Haunted Mansion**.
- Siga tratando de demostrar la falsedad de las sugerencias de sus contrincantes mostrando sus cartas cuando se lo pidan.
- Sus contrincantes pueden seguir moviendo su ficha de invitado a las distintas habitaciones en las que hagan sugerencias.
- Si, tras hacer una predicción mística falsa, su ficha está bloqueando una puerta, muévala al interior de la habitación para que los demás invitados puedan entrar.

GANADOR

Usted gana el juego, y su libertad, si su predicción mística es totalmente correcta. Es decir, si halla en el sobre de predicciones de Madame Leota las cartas que mencionó. Cuando esto suceda, tome las tres cartas y muéstrelas a todos. ¡Felicitaciones! Usted puede regresar al mundo de los vivos... ¡los demás invitados, no!

Notas especiales sobre sugerencias espirituales

1. Cuando haga una sugerencia espiritual puede mencionar una o más de las cartas que tiene en la mano. Puede hacerlo para obtener información o para despistar a los demás invitados.
2. Puede hacer una sugerencia espiritual y una predicción mística en el mismo turno.
3. Puede hacer una sugerencia espiritual sólo después de haber entrado en una habitación en particular. La próxima vez que desee hacer una

sugerencia, debe entrar en una habitación diferente o, en algún momento después de su turno siguiente, volver a entrar en la habitación de la que acaba de salir. No puede dejar pasar un turno para permanecer en una habitación en particular. Sin embargo, si está atrapado en una habitación porque la ficha de otro invitado está bloqueando la puerta, debe permanecer allí hasta que la puerta quede libre, permitiéndole salir de la habitación.

4. Puede hacer una sugerencia espiritual que incluya a un fantasma o invitado que ya esté en la habitación. En este caso, no es necesario transferir ninguna de las fichas. Cuando sea necesario hacer una transferencia, deje las fichas en la nueva ubicación después de hacer la sugerencia.
5. Si su ficha de invitado fue transferida, puede, en su turno siguiente, hacer una de estas dos cosas: Salir de dicha habitación de la forma habitual, o hacer una sugerencia espiritual para dicha habitación. Si decide hacer una sugerencia, no tire el dado y no mueva su ficha.
6. No hay límite para el número de fantasmas o invitados que pueden estar en una habitación al mismo tiempo.

We will be happy to hear your questions or comments about this game. Write to:
Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862.
Toll Free Telephone: 1-888-836-7025.

Canadian Consumers please write to:
Hasbro Canada, P.O. Box 267, Station A, Longueuil, Quebec J4H 3X6.

www.hasbro.com

© 2002 Hasbro, Inc., Pawtucket, RI 02862.
All Rights Reserved. © denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office. PRINTED IN U.S.A.

© Disney
Walt Disney Parks and Resorts
Lake Buena Vista, FL 32830

