

# CLUE®



Libro de Instrucciones para Juego Clásico de Detective de Parker Brothers  
Para 3 a 6 jugadores / EDADES 8 a adulto

## Objetivo

Bienvenidos a la mansión Tudor. Su anfitrión, Sr. Juan Cadaver, se ha encontrado con un final inoportuno—él es la víctima de una jugada sucia. Para ganar este juego, usted debe determinar las respuestas a estas tres preguntas: ¿Quién lo hizo? ¿Dónde? Y ¿Con qué Arma?

## Equipo

- Tablero de juego Clue®: Esto muestra 9 Aposentos en la mansión del Sr. Cadaver.
- 6 Peones de carácter, cada uno representando uno de los Sospechosos:  
*Coronel Mostaza*  
*Srta. Escarlata*  
*Profesor Ciruela*  
*Sr. Verde*  
*Sra. Blanco*  
*Sra. Pavorreal*
- 6 Armas en Miniatura: Soga, Caño de Plomo, Cuchillo, Llave Inglesa, Candelero, Pistola
- Baraja de naipes: Una naipes para cada uno de los 6 Sospechosos, 6 Armas y 9 Aposentos
- Bloc de "cuadernos" policíacos para ayudar en su investigación

- Sobre marcado "Archivo CONFIDENCIAL"
- 2 Dados

## Preparación

1. Busque en el tablero el espacio de PRINCIPIO y el nombre del Sospechoso más cercano. Utilice el peón que representa a dicho Sospechoso y colóquelo sobre ese espacio. Si están jugando menos de seis jugadores, asegúrese de colocar también los peones restantes sobre los nombres correspondientes—ellos, al fin, podrían ser implicados en el crimen, ¡y deben estar en el local!
2. Coloque cada una de las Armas en Aposentos distintos. Seleccione cualquier seis de los nueve Aposentos.
3. Coloque el sobre vacío que dice "Archivo CONFIDENCIAL" en la escalera que se encuentra en el centro del tablero.
4. Separe los naipes de la baraja en tres grupos: Sospechosos, Aposentos y Armas. Barájese cada uno de estos grupos por separado y coloque cada grupo boca abajo sobre la mesa. Luego—para que nadie pueda verlos—tómese el naipes superior de cada grupo y póngase estos tres naipes en el sobre. El Archivo ahora contendrá las respuestas a las tres preguntas: ¿Quién? ¿Dónde? y ¿Qué Arma?



- 5.** Mezcle juntos los tres grupos de naipes restantes. Luego repáralos boca abajo alrededor del tablero en el sentido de las manecillas del reloj. (No importa si algunos jugadores reciben más naipes que otros.) Revise secretamente sus propios naipes. El hecho de que estén en su mano significa que no pueden estar en el Archivo—¡lo cual quiere decir que ninguno de sus naipes está implicado en el crimen!
- 6.** Tome una hoja del cuaderno policíaco. Dóblelo por la mitad (para que nadie pueda ver lo que escribe) y, si desea, apunte los naipes que están en su mano.
- 7.** La Señorita Escarlata siempre juega primero. Le siguen los demás participantes, comenzando por el que se encuentra a la izquierda del primer jugador.

### El Juego

Moviendo los Peones.

En cada uno de sus turnos, deberá tratar de llegar a un Aposento distinto de la mansión. Para comenzar su turno, mueva el peón hechando los dados o usando un Pasaje Secreto si se encuentra en un Aposento de esquina. Así se hace:

### Hechada de los Dados

Heche los dados y mueva el peón la cantidad de escaques indicada por los dados.

- Los peones pueden moverse en sentido horizontal y vertical, hacia adelante y hacia atrás, pero nunca diagonalmente.
- Se puede cambiar de dirección tantas veces como lo permita la hechada de los dados. Sin embargo, no se puede entrar en el mismo escaque dos veces durante el mismo turno.
- No se puede ocupar ni entrar un escaque que ya esté ocupado por un Sospechoso.

### Pasajes Secretos

Los Aposentos de las esquinas opuestas de la mansión están conectados por Pasajes Secretos. Si al comienzo de su turno se encuentra en uno de estos Aposentos, podrá, si desea, usar un Pasaje Secreto en vez de hechar los dados. Para moverse por un Pasaje Secreto, deberá anunciar su intención antes de hacerlo, y luego mover su peón al Aposento de la esquina opuesta.

### Entrada y Salida de un Aposento

Se puede entrar o salir de un Aposento hechando los dados y pasando a través de la puerta, o usando un Pasaje Secreto.

- Una puerta es la apertura en la pared, no el espacio delante de la entrada. Cuando pase a través de una puerta, no cuente la abertura en la pared como un espacio.
- No se puede pasar por una puerta que ha sido bloqueada por un peón de un oponente.
- Tan pronto como entre al Aposento, debe dejar de moverse. No importa si ha sacado un número mayor al que necesitaba para entrar.
- No se puede volver a entrar en el mismo Aposento durante el mismo turno.
- Es posible que sus oponentes puedan bloquear algunas y todas las puertas y atraparle en un Aposento. Si esto sucede, ¡debe esperar a que alguien se mueva y desatasque una puerta para entonces poder salir!

### Haciendo una Sugerencia

Tan pronto que un jugador entra en un Aposento, debe hacer una Sugerencia. Las Sugerencias hechas a lo largo del juego permiten determinar—por un proceso de eliminación—cuales tres naipes están dentro del Archivo Confidencial. Para hacer una Sugerencia, mueva un Sospechoso y una



Arma al Aposento al que acaba de entrar. Luego, sugiera que el crimen fue cometido por ese Sospechoso, con esa Arma y en ese Aposento.

Un Ejemplo: Supongamos que usted representa a la Srta. Escarlata y que acaba de entrar en la Sala de Holganza. Mueva primero un Sospechoso—por ejemplo, el Sr. Verde—a la Sala de Holganza. Luego mueva un Arma—por ejemplo, la Llave Inglesa—a la Sala de Holganza. Luego diga "Sugiero que el crimen se cometió en la Sala de Holganza por el Sr. Verde con la Llave Inglesa."

Recuerde tres cosas:

- Usted debe estar en el Aposento que usted menciona en su Sugerencia.
- Asegúrese de considerar igualmente a todos los peones—incluso a usted y los que no están en juego—bajo la misma sospecha.
- No hay límite en el número de Sospechosos o de Armas que puedan estar en un Aposento al mismo tiempo.

### Comprobando la Verdad o la Falsedad de la Sugerencia

Tan pronto como alguien hace una Sugerencia, los oponentes, a su turno, tratan de probar que es falsa. El primero en intentarlo es el jugador que se encuentra a la izquierda del que hizo la Sugerencia. Este jugador deberá examinar sus naipes y determinar si posee alguno de los tres naipes que se acaba de nombrar. Si el jugador posee uno de esos naipes, deberá mostrarlo únicamente al jugador que hizo la Sugerencia. Si posee más de un naipe de los nombrados, deberá seleccionar y mostrar solamente uno de ellos. Si ese

oponente posee ninguno de los naipes nombrados, la posibilidad de probar la falsedad de la Sugerencia pasa, a su turno, al siguiente jugador a la izquierda.

En cuanto un oponente le muestra uno de los naipes nombrados en la sugerencia, esto mismo comprueba que este naipe no puede estar dentro del sobre. Dé por terminado su turno anotando ese naipe en el cuaderno. (Algunos jugadores encuentran sumamente útil escribir también las iniciales del jugador que mostró el naipe.) Cuando nadie puede probar que la Sugerencia es falsa, puede escoger entre dar por terminado su turno o hacer una Acusación. (Vea la sección Haciendo una Acusación para detalles.)

### Más sobre Moviendo Peones y Haciendo Sugerencias

- Puede hacer sólo una Sugerencia después de entrar en un Aposento. Para volver a hacer una Sugerencia, se debe haber entrado a otro Aposento o, en algún momento después del siguiente turno, haber vuelto al Aposento que acaba de dejar. No se puede dejar pasar un turno para permanecer en el mismo Aposento. Pero si está atrapado en un Aposento porque sus oponentes bloquean la(s) puerta(s), debe permanecer allí hasta que una puerta sea desatascada y pueda salir del Aposento.
- Cuando hace una sugerencia, puede mencionar, si desea, uno o más de los naipes que tiene en su mano. Esto puede servirle para obtener información o despistar a sus oponentes.
- Se puede hacer una Sugerencia que incluya un Sospechoso o un Arma que ya se encuentra en su Aposento. (En este

caso, no es necesario transferir uno o ambos artículos a ese Aposento.) Cuando se necesita hacer una transferencia, deje los artículos en su nueva locación una vez hecha la Sugerencia.

- Si el Sospechoso transferido era su propio peón, puede, en su próximo turno, hacer una de dos cosas: Moverse del Aposento utilizando uno de los modos regulares O hacer una Sugerencia para aquél Aposento. Si decide hacer una Sugerencia, no heche los dados o mueva su peón.
- Se puede, si desea, hacer una Sugerencia seguida por una Acusación en el mismo turno. (Vea Haciendo una Acusación que sigue.)

### Haciendo una Acusación

Si cree haber descubierto que tres naipes se encuentran en el sobre, puede, en su turno, hacer una Acusación y nombrar cualquier tres artículos que quiera. Primero diga, "Yo acuso a (nombre del Sospechoso) de cometer el crimen en (nombre del Aposento) con (nombre del Arma)". Luego, sin que nadie más puede ver, mire los naipes que están en el sobre.

Al hacer una Acusación, se puede nombrar cualquier Aposento (esto es diferente a una Sugerencia, donde su peón debe estar en el Aposento que sugiere).

**Importante:** Sólo es posible hacer una acusación a lo largo del juego.

Si su Acusación es incorrecta o si ninguno de los naipes nombrados se encuentran dentro del Archivo:

- En secreto devuelva todos los tres naipes al sobre.

- No podrá seguir moviéndose en el juego, y por lo tanto no podrá ganar.
- Debe seguir tratando de probar que las Sugerencias de sus oponentes son falsas al enseñar los naipes cuando sea solicitado.
- Sus oponentes pueden seguir moviendo su peón a los distintos Aposentos donde ellos hagan las Sugerencias.
- Si, al hacer una Acusación falsa, su peón está bloqueando una puerta, muévelo dentro del Aposento para permitir el paso a los jugadores restantes.

### Ganando

Gana el jugador cuya Acusación es completamente verdadera—es decir, el que encuentra en el sobre los tres naipes que mencionó. Cuando esto sucede, saque del sobre los tres naipes y muéstrelos a todos los jugadores.

### Para Ordenar Más Cuadernos Policíacos

Puede ordenar cuadernos adicionales por medio de la dirección indicada abajo. Favor de enviar su cheque hecho a nombre de "HPD" e incluya \$1.50 por cada cuaderno (esto incluye gastos de envío). Favor de permitir 6-8 semanas para la entrega.

Estaremos encantados de recibir sus comentarios o preguntas sobre este juego.

Escribe a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862,

o llámenos al teléfono 888-836-7025 (gratis).

Los clientes en Canadá pueden escribir a: Hasbro Canada, P. O. Box 267, Station A, Longueuil, Quebec J4H 3X6.

Instrucciones © 1986, 1998, 2002 Hasbro. **IMPRESO EN EEUU.**