

**EL JUEGO ELECTRONICO  
DE POLICIAS Y LADRONES**

**PARA 2 A 4 JUGADORES  
DE 10 AÑOS DE EDAD A ADULTOS**

Reglas, Derechos Reservados 1979 por Parker Brothers, Beverly, MA 01915 EE. UU.  
Impreso en los Estados Unidos de América

## EQUIPO

- 1 Cartón-tablero para el juego
- 2 Dados
- 4 Piezas móviles para el juego, de cuatro colores diferentes
- 8 Licencias de Detective
- 10 Carteles de BUSCADO
- 32 Cartas de Investigación
- Dinero para recompensas
- Escudriñador Electrónico de Crímenes

## INFORMACIONES TÉCNICAS

### LEA CUIDADOSAMENTE ESTA SECCION

#### Instalación de la Pila

- La tapa del receptáculo para la pila es la parte delimitada en el fondo del Escudriñador Electrónico.
- Instale una pila única de 9 V, asegurándose de colocarla de manera que cubra todos los cables. Cerciórese también de que ambos broches de la pila afianzados en forma segura.
- Se recomienda el uso de pilas blindadas. También se recomienda, siempre que sea posible, utilizar pilas alcalinas.
- Vuelva a colocar la tapa del Escudriñador Electrónico en su lugar, alineándola primeramente con la abertura del receptáculo y haciéndola deslizar luego hasta que quede cerrada en forma segura.

#### Reemplazo de la Pila

Si Ud. encuentra que su Escudriñador Electrónico no funciona correctamente, lo más probable es que Ud. necesita una pila nueva. Una pila débil, por ejemplo, provocará un zumbido suave continuo; y, cada vez que la pila se debilita más y más, el zumbido se hará cada vez más fuerte. Si esto ocurre, cambie la pila.

## OBJETIVO

Ud. y su contrincante son investigadores privados con licencia, asignados a la tarea de localizar y arrestar a un famoso ladrón. El detective que logra hacer el arresto se ganará una recompensa de por lo menos \$800.

El ladrón, sin embargo, no tiene parecido con ningún otro criminal que Ud. puede haber perseguido: éste está controlado por un computador y es completamente invisible.

¡Pero Ud. puede escucharlo! Cada vez que el ladrón hace un movimiento sobre el cartón-tablero, en su ESCUDRIÑADOR ELECTRONICO se producirá un sonido. Este extraordinario dispositivo le permitirá seguir paso a paso todos los movimientos que el ladrón hará en el cartón. Con su ESCUDRIÑADOR ELECTRONICO, Ud. podrá escuchar al ladrón en el mismo momento en que está cometiendo un crimen, o mientras que está cruzando una habitación con el piso que cruje o rechina, o mientras abre una puerta que chirria, o mientras rompe el vidrio de una ventana, o mientras está corriendo por la calle, o cuando trata de escaparse en la metropolitana.

Cada sonido que Ud. escuchará en su ESCUDRIÑADOR ELECTRONICO le proporcionará una indicación de la posición del ladrón sobre el cartón. Utilizando cuidadosamente las indicaciones proporcionadas por los ruidos, Ud. podrá localizarlo y acorralarlo, para poder así arrestarlo. Luego Ud. usará su Escudriñador Electrónico para llamar a los policías, dirigiéndolos al lugar adonde Ud. cree que se encuentre el ladrón en el tablero.

Después de que este ladrón haya sido arrestado, habrá otros ladrones que también robarán. Cada ladrón trabaja solo; cada uno es invisible; cada uno es BUSCADO y su arresto será recompensado.

Su objetivo será el de ser el primer detective que se gane \$2500 en dinero para recompensas.

## CARTON-TABLERO

El cartón-tablero representa una cuadra de una ciudad, con edificios, calles, y estaciones de la metropolitana. En este escenario hay 19 lugares, marcados en rojo, adonde un ladrón puede cometer un crimen. De todas estas posibles ubicaciones para crímenes, solamente el kiosco de diarios NEWSSTAND está a la calle. Todas las demás ubicaciones están al interior del algún edificio.

Al comenzar el juego, un ladrón está cometiendo un crimen en uno de los 19 lugares previamente mencionados. Para ganarse una recompensa, Ud. deberá arrestarlo antes de lo que haga uno de los demás detectives. Pero, para eso, Ud. deberá antes localizarlo, por medio de las indicaciones dadas por los sonidos que Ud. escuchará en su ESCUDRIÑADOR ELECTRONICO DE CRIMENES.

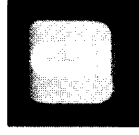
## ESCUDRIÑADOR DE CRIMENES

### Ejemplos de la Secuencia de los Sonidos

*Durante un juego normal, cada sonido será una indicación relacionada directamente con la ubicación exacta del ladrón sobre el cartón. Ahora, sin embargo, escuche atentamente los sonidos indicadores, para familiarizarse con ellos.*

Cada uno de dichos sonidos indicadores es diferente. Para escuchar y ver cómo son, oprima primeramente el botón ON. **Oprimalo una sola vez, rápida y ligeramente; no lo mantenga apretado.** En la pantalla deberán aparecer tres guiones ( - - - ); si aparecen, siga jugando - caso contrario, oprima el botón OFF, espere unos 60 segundos, y vuelva luego a oprimir el botón ON.

## TECLAS



**Hay tres teclas identificadas con letras:**

**C (CLUE)** es para los INDICIOS. Al oprimir esta tecla, Ud. oirá a un ladrón mientras está cometiendo un crimen. En la Pantalla Ud. podrá ver el número del Edificio (2,3,4) o de la Calle (5,6,7,8) adonde se está desarrollando el Crimen (Cr).

### Para escuchar el resto de los ejemplos de sonidos indicadores:

#### Sonido Indicador sobre la pantalla

Oprima CLUE: El ladrón está cruzando el PISO (FLOOR) de una habitación. FL

Oprima CLUE: El ladrón está abriendo una PUERTA (DOOR). dr

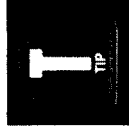
Oprima CLUE: El ladrón rompe el VIDRIO (GLASS) de una ventana. GL

Oprima CLUE: El ladrón está corriendo por la CALLE (STREET). St

Oprima CLUE: El ladrón está viajando en la METROPOLITANA (SUBWAY) y luego retorna a la CALLE (STREET). St

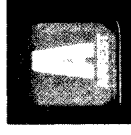
Durante un juego normal, el ladrón hará todo lo que esté en su poder para despiarlo a Ud. Por lo tanto, a veces no se moverá cuando Ud. apriete la tecla CLUE; y, si él no se mueve, Ud. no podrá escuchar ningún ruido indicador. En cambio, Ud. escuchará un único toque parecido a un zumbido, y verá en la pantalla la indicación PREVIOUS (indicación precedente) con luz de destello.

**T (TIP)** es para **INFORMACIONES**. Gracias a una Carta de Investigación, Ud. no tendrá que confiarse exclusivamente sobre los sonidos para obtener indicaciones que le permitan encontrar al ladrón, sino que podrá dirigirse al *Informante*. El Informante sabe siempre exactamente adonde se está escondiendo el ladrón. Para que él le dé dicha información, Ud. probablemente deberá pagarle alguna suma de dinero; pero Ud. verá que, generalmente, vale la pena enfrentar este gasto, con tal de tomarle la delantera a los demás detectives.



**Oprima la tecla TIP y manténgala apretada:** el Informante le soplará la información sobre la ubicación del ladrón y le hará ver - en la Pantalla - el lugar exacto adonde éste se encuentra. Pero, acuérdesese: un *informante* hablará sólo si sus informaciones son mantenidas secretas; por lo tanto, cerciórese de tapar la Pantalla (para que los demás no la vean) cuando aparecerá su información. Recuerde también que deberá mantener apretada la tecla TIP, porque, en seguida que Ud. la suelte, la información para Ud. desaparecerá de la Pantalla.

**A (ARREST)** es para **ARRESTAR** al ladrón. Ud. utiliza el **ESCUDRIÑADOR DE CRIMENES** también para tratar de llevar a cabo un arresto. Como Ud. descubrirá por sí mismo, un arresto podrá ser **EXITOSO**, **EN FALSO**, o un **FRACASO**.



Para poder escuchar los distintos sonidos de arresto:

**Oprima ARREST:** Llegan los policías, con las sirenas ululando, disparan *tiros de admonición*, y arrestan al ladrón. Luego, con el sonido de *sirena de dos tonos (JI-JOO - JI-JOO)*, los polizontes cargan al ladrón y lo llevan a la Prevención para ponerlo preso. Un arresto **exitoso**.

**Oprima ARREST:** Después de que Ud. ha escuchado las sirenas, Ud. oirá que el ladrón *abucheará* a los polizontes. El lo hace cuando ellos tratan de arrestarlo en el lugar equivocado (hasta el mejor detective a veces hace errores!). Un arresto en **falso**.

**Oprima ARREST:** Después de las sirenas y de los *tiros de admonición*, el ladrón se burla de los polizontes con un *Na-na-na-na-NA-na!*, y luego se escapa. Un arresto que es un **fracaso**.

**CUANDO UD. CREE HABERSE FAMILIARIZADO BASTANTE CON LOS DISTINTOS SONIDOS, OPRIMA EL BOTON "OFF".**

## PREPARACION DEL JUEGO

- 1) Cada jugador toma una Licencia de Detective. Hay cuatro licencias para investigadores masculinos, y cuatro para detectives femeninos.
- 2) Cada jugador elige una pieza móvil, y la coloca en la **AGENCIA DE INVESTIGACION "ACME DETECTIVE AGENCY"**.
- 3) Barajar las cartas de investigación y servir tres de ellas (cara hacia abajo) a cada uno de los investigadores. Colocar el resto de las cartas (**el POZO PARA PESCAR**) cerca del cartón-tablero, con la cara cubierta (hacia abajo). Durante el juego, cada detective podrá mirar solamente sus propias cartas.

# DESARROLLO DEL JUEGO

## ANTES DE COMENZAR A JUGAR, RECOMENDAMOS LEER CUIDADOSAMENTE TODAS LAS INFORMACIONES QUE APARECEN A CONTINUACION.

### CUANDO SEA SU TURNO:

1. Oprima la tecla CLUE una sola vez.
2. Eche los dados.
3. Sobre la base del sonido indicador que Ud. acaba de oír - teniendo en consideración también cualquier otro sonido que pueda haber precedido - mueva su pieza móvil, desplazándola de acuerdo con el número indicado por los dados, en la dirección en la cual Ud. supone que se encuentre el ladrón, sobre el cartón.
4. Si puede hacerlo, trate de realizar un arresto.

4) Uno de los detectives será elegido para ser el BANQUERO.

- a) El Banquero separará el dinero de acuerdo a su denominación, formando varias pilas, que constituirán el Banco.
- b) A continuación, el Banquero barajará un poco los carteles de *Buscado (WANTED)* por la Policía, y los colocará cara abajo al lado del dinero del Banco. Ahora, levantará el primer cartel, colocándolo con la cara hacia arriba cerca del cartón y cubriéndolo con la suma de dinero adecuada para Recompensa. Ese cartel indicará el primer ladrón.
- c) El Banquero entregará ahora \$300 a cada uno de los detectives: 2 billetes de \$100, y 2 billetes de \$50.
- 5) Cada detective echa los dados. El que saca el número más alto, comienza el juego, que procederá luego hacia el detective a la izquierda del primero, y así siguiendo.
- 6) Oprimiendo *dos veces* el botón ON, se oirá un ladrón que está cometiendo un crimen. Mirando en la pantalla, se podrá ver el número del edificio o calle adonde dicho crimen se está desarrollando.

## CARTAS DE INVESTIGACION:

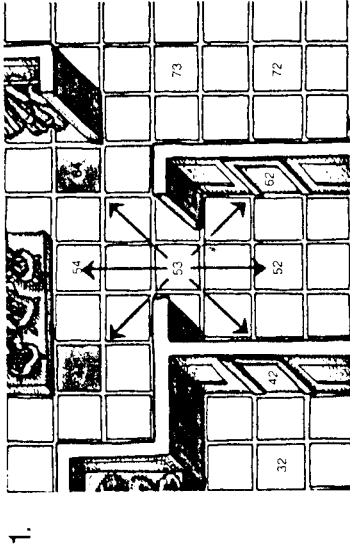
En cualquier momento durante su turno, tanto antes como después de haber tirado los dados, Ud. podrá jugar la carta que Ud. quiera, pero *solamente una* tarjeta por turno de juego. No bien Ud. ha jugado una carta, la colocará de vuelta, cara abajo, al fondo del Pozo, *reemplazándola* con la carta que está encima de todas en el Pozo.

### COMO SE MUEVE UN LADRON:

Un ladrón se mueve solamente en ciertas formas definidas. Conociendo cuáles son, Ud. podrá encontrarlo más fácilmente, y podrá tratar de arrestarlo más aprisa.

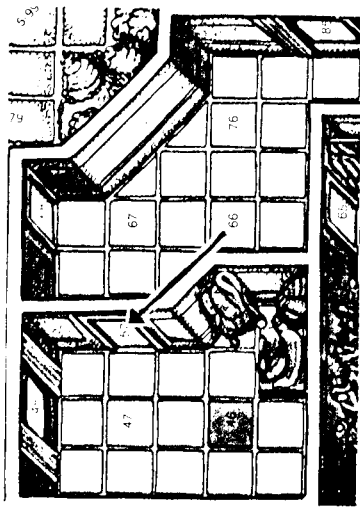
- a) Hay solamente dos ocasiones en las cuales un ladrón se moverá: *normalmente*, el ladrón se mueve cuando un detective oprime la tecla CLUE; y, también, el ladrón se moverá *siempre* para escaparse de los polizontes después de un arresto sin éxito (o sea, un fracaso).

- b) Un ladrón puede moverse en cualquier dirección: horizontal, vertical o diagonalmente. Pero, él se desplazará solamente *dos* casillas por vez, y solamente de una casilla numerada a otra casilla numerada.



“Desde la casilla 53, el ladrón se mueve hacia cualquiera de estas casillas numeradas.”

- c) Un ladrón no volverá de *inmediato* a la casilla numerada de la cual recién ha salido.
- d) Un ladrón a veces se corre diagonalmente hacia una puerta o ventana, o a través de ellas.



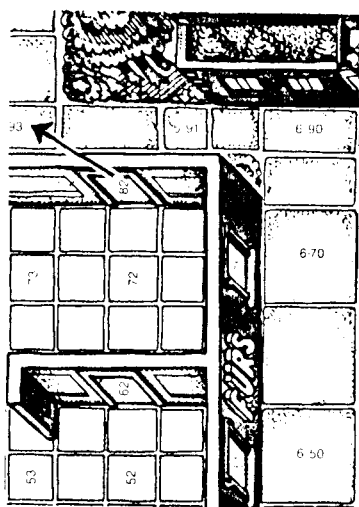
4.

e) Toda vez que un ladrón abre una puerta o rompe una ventana, él pasará a través de las mismas *la próxima vez* que se mueva.

f) Un ladrón no se encaramará sobre una pared.

g) Cuando un ladrón está *adentro de un edificio*, no desperdiciará *nunca* la ocasión de cometer una fechoría. Toda vez que él esté solamente a un movimiento de distancia de un lugar posible del crimen al interior, el ladrón cometerá ese crimen *la próxima vez* que se mueva.

h) Después de haber ocurrido una fechoría en el interior de un edificio, el lugar específico adonde se cometió el crimen será registrado (por el ESCUDRIÑADOR ELECTRONICO DE CRIMENES) como un PISO (floor) *hasta que el ladrón abandona ese edificio*. Después de todo, ningún artículo puede ser robado dos veces; debe antes ser reemplazado por su dueño (el joyero, el mercader de antigüedades, etc.).



5.

“Observe con cuidado estos engañosos movimientos del ladrón.”

i) Después de haber utilizado la metropolitana, un ladrón puede volver a la calle en *cualquiera* de las cinco estaciones de ese servicio de transporte - a lo mejor, hasta en la misma estación en la cual recién entró. Sin embargo, cualquiera sea la estación que él elija para volver a la calle, siempre lo hará en la casilla numerada que se encuentre directamente en frente a las estaciones de la metropolitana.

j) Si un ladrón logra escaparse de los policías, continuará a desplazarse hasta haber puesto entre sí y los polizantes 5 ó 6 casillas numeradas. Por lo tanto, escuche atentamente la secuencia de cinco o seis indicios sonoros después de un arresto fracasado.

## Cómo Descubrir a un Ladrón

Para descubrir a un ladrón es necesario un procedimiento de deducción que requiere lógica y sentido común. Como Ud. sabe, en cada momento dado, el ladrón puede estar en cualquiera de varias ubicaciones diferentes. Para determinar adónde puede estar *ahora*, Ud. deberá tomar en consideración adónde es posible que haya estado antes. En otras palabras, *su posición del momento depende del lugar adonde se encontraba en el momento anterior*.

*La secuencia de indicios sonoros que se describe a continuación ayudará en la explicación del procedimiento para descubrir al ladrón.*

**Lo que se sigue es solamente un ejemplo, y los indicios sonoros y las indicaciones de la Pantalla son solamente imaginarios: por lo tanto no use su ESCUDRIÑADOR ELECTRONICO DE CRIMENES. Durante un juego normal, cada investigador usa, durante su turno, la unidad electrónica para obtener un indicio sonoro, mientras todos los demás detectives escuchan también.**

a) **Primer Indicio Sonoro:** Un LLAMADO A LA POLICIA. El Edificio 1 es el lugar indicado en la Pantalla. En este momento, el ladrón debe encontrarse en una de las cuatro posibles ubicaciones de crimen dentro de ese edificio.

b) **Segundo Indicio Sonoro:** El ladrón abre una PUERTA. Investigue todas las puertas que yacen exactamente a dos espacios de distancia de un lugar adonde podría ocurrir un crimen.

c) **Tercer Indicio Sonoro:** El ladrón camina por un PISO. Verifique todos los espacios de piso ubicados exactamente a dos casillas de distancia de una PUERTA adonde el ladrón podría haberse encontrado.

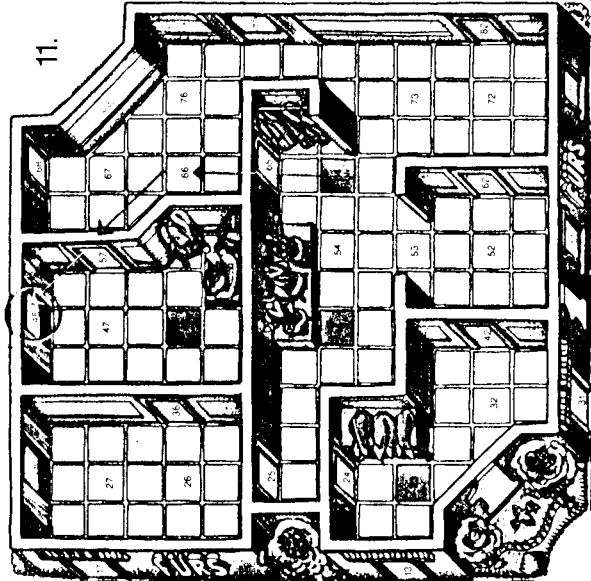
Por ejemplo, mirando en el tablero resulta evidente que las casillas de PISO Número 47 y 54 no están incluidas entre las ubicaciones posibles del ladrón en ese momento. ¿Por qué? Porque un ladrón siempre pasa a través de una PUERTA, que él debe abrir.

d) **Cuarto Indicio Sonoro:** El ladrón abre otra PUERTA. Busque todas las puertas normales que están a dos casillas exactas de distancia de los espacios de PISO de los cuales el ladrón pudo haberse movido.

La PUERTA 36, por ejemplo, no está entre las ubicaciones posibles de este momento, porque un ladrón no retorna de inmediato a una casilla desde la cual acabe de salir.

e) **Quinto Indicio Sonoro:** El ladrón rompe una VENTANA Como Ud. puede apreciar, hay solamente una ventana situada exactamente a dos espacios de la puerta que era su ubicación posible precedente.

En la figura se indica el recorrido real seguido por el ladrón - arrancando desde a escena del crimen.



Ahora que Ud. sabe exactamente adonde se encuentra el ladrón, ¿será capaz de acérsele lo suficiente para tratar de hacer un arresto?

## Cómo Se Mueve un Detective:

Como Ud. sabe, un ladrón se mueve solamente desde un espacio numerado a otro también numerado. Pero, un detective puede moverse sobre todas las casillas, tanto si están numeradas como si no lo están.

a) Ud. Podrá moverse en cualquier dirección (horizontal, vertical o diagonalmente), y podrá cambiar de dirección (en cada turno) tantas veces como quiera.

b) Ud. no está obligado a moverse la cantidad exacta de casillas indicadas por los dados. Si Ud. echa los dados y le sale un 7, podrá desplazarse desde un mínimo de 0 casillas hasta un máximo de 7.

c) Si la cantidad exacta de casillas indicada por los dados le haría caer en un espacio ya ocupado por otro detective, desplácese inmediatamente a cualquiera de las casillas contiguas.

d) Al igual que los ladrones, Ud. podrá moverse a través de una puerta pero no por encima de una pared.

e) Aunque los ladrones puedan salir por una ventana, Ud. *no lo podrá hacer*.

f) Si Ud. comienza su turno en una estación de la metropolitana, Ud. podrá correrse a otra estación, tanto antes como después de echar los dados. Desde esta nueva estación Ud. podrá desplazarse hasta la cantidad máxima de casillas indicada por los dados.

Si Ud. termina su desplazamiento en una estación de la metropolitana, podrá correrse en seguida hasta cualquier otra estación.

*Sin embargo, Ud. no podrá dividir su desplazamiento entre estaciones de la metropolitana - y, una vez llegado, se defenderá, perdiendo las otras 3 casillas que le quedaban.*

### **Cómo Arrestar a un Ladrón:**

Ud. puede tratar de efectuar un arresto cuando está en la ubicación exacta del ladrón, o en una casilla contigua; o también si Ud. está en la ubicación exacta, o en una casilla contigua, del lugar adonde Ud. piensa que está el ladrón.

Para tratar de efectuar un arresto, oprima primeramente la tecla **ARREST** para notificar a la Policía. Luego use las teclas numeradas para dirigir a los policías hasta donde se encuentra el ladrón.

Si el ladrón se está escondiendo en un edificio, oprima por primera cosa la tecla de **ARREST**, luego indique con las teclas el número del edificio, y a continuación marque los dos números que denotan la ubicación exacta del ladrón en ese edificio. (En el ejemplo anterior, en el capítulo **Cómo Descubrir a un Ladrón**, Ud. debería oprimir **ARREST 1 - 4 - 8**).

Si el ladrón, en cambio, está en la calle, oprima primero **ARREST** y luego marque los tres números que indicarán la ubicación exacta del mismo en la calle.

**ARRESTO CON ÉXITO:** Si su arresto tiene éxito, tómese el Cartel de **BUSCADO** y todo el Dinero de Recompensa que le corresponde.

**ARRESTO FRACASADO:** Si su arresto *no tiene éxito*, y por lo tanto es un fracaso, escuche con mucha atención la secuencia de cinco o seis indicios sonoros mientras el ladrón se escapa de los polizontes.

**ARRESTO EN FALSO:** En el ejemplo ilustrado en el capítulo **Cómo Descubrir a un Ladrón**, Ud. se enteró exactamente del lugar adonde el ladrón se está escondiendo, es decir, Edificio 1, Ventana 48. Por lo tanto, si Ud. está en condiciones de tratar de llevar a cabo un arresto, sabe que está mandando a la policía a la ubicación correcta. Empero, a veces, Ud. puede solamente *creer de saber* adónde se está escondiendo el ladrón, o Ud. hasta puede verificar una deducción "loca". En ambos casos, si Ud. envía a la policía al lugar equivocado, será culpable de *arresto en falso*.

Cuando esto sucede, Ud. pierde de inmediato su Licencia de Detective. Por primera cosa Ud. deberá entregar la licencia y terminar su turno. Luego, cuando le toque el *turno siguiente*, obtenga nuevamente su Licencia pagando al Banco una multa de \$100. (Si Ud. tiene solamente \$50, pague

esa cantidad. Si Ud. no tiene dinero para nada, no tendrá que pagar nada). En cuanto Ud. obtiene de nuevo su Licencia, su turno será terminado.

### **Un Nuevo Ladrón:**

Después de un arresto con éxito, cada investigador deja su pieza móvil sobre el cartón. El detective que hizo el arresto da vuelta al próximo cartel de **BUSCADO** (el que está encima de todos en la pila) y lo cubre con la cantidad adecuada de Dinero de Recompensa, obtenido del Banco. El mismo detective oprimirá el botón **ON** una vez, haciendo que un nuevo ladrón cometa un crimen. Ahora le tocará el turno al jugador situado a la izquierda de ese detective, y el juego seguirá como se ha descrito.

## **GANADOR**

El ganador será el primer investigador que logre ganar \$2500 en Dinero de Recompensa.



# NOTAS ESPECIALES

## 1) Indicios Sonoros

- a) Cerciórese de escuchar todos los indicios sonoros de sus contricantes, además de los suyos. Más indicios Ud. escucha, y más fácil le será descubrir las huellas del ladrón.
- b) Su ESCUDRIÑADOR ELECTRONICO DE CRIMINES puede recordarse los últimos 10 indicios sonoros. Si Ud. tuviera que olvidarse del más reciente, oprima 0 el el escudriñador se lo repetirá. Si Ud. quisiera escuchar el indicio anterior a ese, marque el 1; para el indicio todavía anterior, apriete el 2; y así siguiendo. Ud. no escuchará los pequeños zumbidos que representan las veces en las cuales el ladrón no se movió.

## 3) Arresto de un Ladrón

Como Ud. sabe, para arrestar un ladrón debe oprimir primero la tecla ARREST, y luego los tres números que indican la ubicación exacta del ladrón en el tablero (o por lo menos la posición en la cual Ud. cree que él se encuentre).

Puede suceder que Ud. comience el procedimiento de arresto pero, por un motivo o por otro, Ud. cambia de idea *antes de haber oprimido la tercera tecla numerada*; en este caso, Ud. puede detener el procedimiento de arresto oprimiendo de nuevo la tecla ARREST. A este punto, Ud. podrá seguir jugando en forma normal, o (oprimiendo una vez más la tecla ARREST) podrá tratar otra vez de arrestar el ladrón.

## 2) Dinero de Recompensa

Los \$300 que Ud. recibe al comienzo del juego son considerados un adelanto sobre los \$2500 que Ud. precisa para poder ganar. Por lo tanto, al ganar Dinero de Recompensa agréguelo a cualquier suma que Ud. ya tenga.