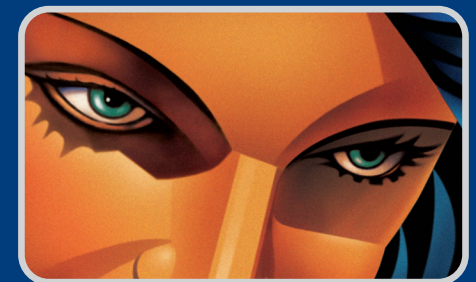




CON VOCES Y SONIDOS

# Cluedo

Efectos Especiales



© 2004 Hasbro. Todos los derechos reservados.  
Distribuido en España por Hasbro Ibería, S.L., Polígono Industrial Ribarroja del Turia,  
Sector 13, Calle 17, 46190 Ribarroja del Turia, Valencia. N.I.F. B-96897251.

[www.hasbro.es](http://www.hasbro.es)

010440937105



De 2 a 4 jugadores  
A partir de 8 años

## ¡BIENVENIDO A VILLA TUDOR!

El Dr. John Black, sobrino del difunto Sir Hugo Black, estaba celebrando una recepción al aire libre en Villa Tudor para todos los pintorescos socios de su tío. Durante la fiesta, Milo Pastora, el fiel amigo y abogado del Dr. Black, le cogió y le apartó a un lado para discutir con él en privado algunos asuntos que le preocupaban acerca del testamento de Sir Hugo Black.

Tras su encuentro, el Sr. Pastora fue visto abandonando la mansión, dirigiéndose hacia los jardines... ¡Un rato después fue encontrado muerto! Por supuesto, su cuerpo había sido movido desde algún otro lugar de la mansión.

Ahora te toca a ti representar a uno de los cuatro personajes nuevos (el Conde de Grisón, la Condesa Lavanda, la Señorita Clementina y el Príncipe Azulón) para ayudar al Inspector Moreno a investigar el crimen de Villa Tudor. Los 8 sospechosos (Coronel Rubio, Profesor Mora, Sra. Blanco, Señorita Amapola, Sra. Celeste, Padre Prado, Sra. Pastora y Tizón) se encuentran merodeando por los terrenos de la mansión, y cada uno de ellos tiene una prueba que necesitas conocer para resolver este misterio. El mayordomo del Dr. Black, el Sr. Cenizo, te irá guiando por los distintos lugares de la mansión mientras intentas descubrir quién mató al Sr. Pastora.



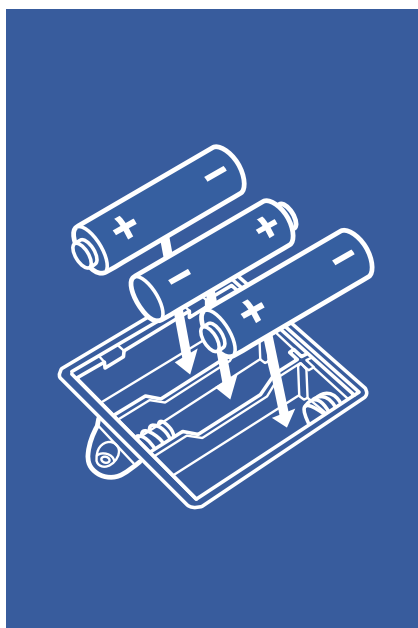
### IMPORTANTE: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.

Se recomienda el cambio de las pilas por parte de un adulto.

#### ADVERTENCIA:

1. Seguir siempre las instrucciones. Utilizar únicamente las pilas especificadas y comprobar que están bien colocadas haciendo corresponder las señales de polaridad + y -.
2. No mezclar pilas viejas y nuevas, o estándar (carbono/zinc) con alcalinas.
3. Retirar las pilas agotadas del producto.
4. Retirar las pilas si el producto no se va a utilizar durante un período largo de tiempo.
5. Evitar que los terminales del compartimento de las pilas produzcan un cortocircuito.
6. Si este producto causara, o se viera afectado por interferencias eléctricas locales, apartarlo de otros equipos eléctricos. Reinicie el aparato si es necesario (apagando y volviéndolo a encender, o retirando las pilas y volviéndolas a colocar).
7. NO UTILIZAR PILAS RECARGABLES. NO RECARGAR NINGÚN OTRO TIPO DE PILAS.



## OBJETIVO DEL JUEGO

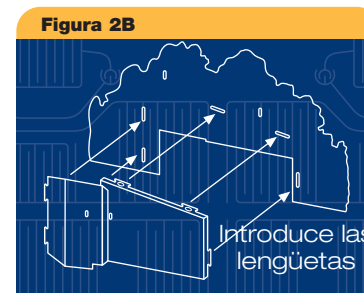
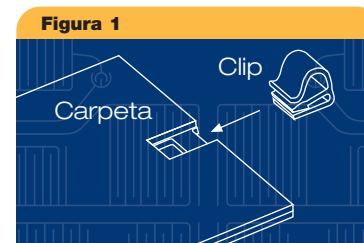
Encontrar al Inspector Moreno y darle las repuestas a las siguientes preguntas: ¿Quién mató al Sr. Pastora, dónde y con qué arma?

## CONTENIDO

- 1 tablero electrónico con base de Villa Tudor unida
- 4 peones (Conde de Grisón, Condesa Lavanda, Señorita Clementina y Príncipe Azulón)
- 4 carpetas de jugador con clips
- 1 Sobre del Asesinato
- 8 sobres de sospechosos
- 1 paquete de cartas: 8 cartas de sospechosos, 9 cartas de lugares y 6 cartas de armas
- 1 bloc de notas de detective
- Montaje y fondo de cartón de Villa Tudor con techo y torreta de plástico.

## MONTAJE

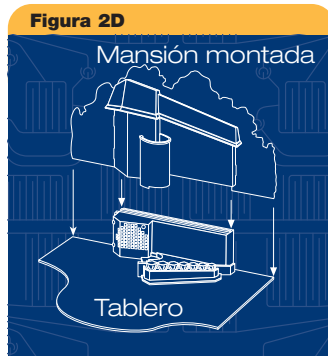
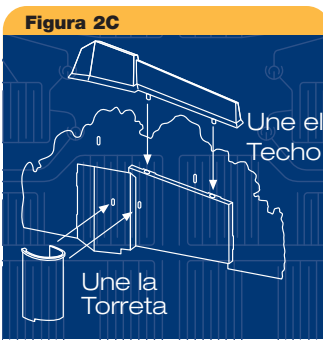
1. Saca todas las piezas de plástico de las bolsas y separa las piezas de cartón de la hoja. Tira a la basura las bolsas y conserva el soporte de cartón para guardar el juego. Une los clips a las carpetas de jugador como se muestra en la *Figura 1*.
2. Dobra por las líneas de puntos las 2 piezas de cartón de la fachada de Villa Tudor y únelas introduciendo la lengüeta en la ranura (ver *Figura 2A*).
3. Sujeta la fachada de la mansión al fondo de cartón introduciendo las lengüetas en las ranuras (ver *Figura 2B*).
4. Une el techo de plástico introduciendo las lengüetas de plástico en las ranuras del fondo, y los pivotes de plástico en los agujeros situados en la parte superior de la fachada de Villa Tudor, como se muestra en la *Figura 2C*.
5. Une la torreta a la fachada de la mansión introduciendo las lengüetas de plástico en las ranuras situadas en la parte frontal de la mansión ya montada (ver *Figura 2C*).



- Ahora despliega el tablero y encaja sobre el mismo la mansión montada, deslizándola por las ranuras situadas en los laterales de la base de la mansión, como se muestra en la *Figura 2D*.
- Coloca la pilas. Pídele a un adulto que afloje el tornillo de la tapa del compartimento de las pilas y que retire la tapa. Introduce 3 pilas LR6 y comprueba que están bien colocadas haciendo corresponder las señales de polaridad + y -. Luego vuelve a colocar la tapa y ajusta el tornillo.

**PREPARACIÓN**

- Mira la *Figura 3* para preparar tu juego.
- Divide las cartas en tres montones: sospechosos, lugares y armas. Baraja cada montón por separado y luego colócalos boca abajo sobre la mesa. A continuación, sin que nadie pueda verlo, coge la primera carta de cada montón y colócala dentro del Sobre del Asesinato. Ahora el sobre contiene las respuestas a estas preguntas: ¿Quién lo hizo?, ¿Dónde? y ¿Con qué arma?. Deja aparte el Sobre del Asesinato de momento.



- Ahora baraja juntas todas las cartas restantes para formar un montón. Colócalo boca abajo sobre la mesa.
- Coge la primera carta del montón y, sin que nadie pueda verla, colócala en uno de los sobres de sospechosos. Repite lo mismo con los 8 sobres de sospechosos. Cuando haya una carta dentro de cada sobre, coloca todos los sobres junto al tablero, con el dibujo boca arriba, al alcance de todos los jugadores.
- Reparte el resto de cartas boca abajo, una a una, entre los jugadores.
- Cada jugador elige uno de los 4 peones de los invitados a la mansión (Conde de Grisón, Condesa Lavanda, Señorita Clementina y Príncipe Azulón). Coge el peón que hayas elegido y la carpeta de jugador de su correspondiente color.
- Coge una hoja del bloc de notas de detective y engánchala dentro de tu carpeta.
- Mira en secreto tus cartas: si están en tu mano no pueden estar en el Sobre del Asesinato y, por tanto, puedes tacharlas en tu hoja de detective.

**EL JUEGO**

Enciende el juego deslizando el interruptor de ENCENDIDO/ APAGADO, situado en la parte posterior de la base de Villa Tudor, hasta la posición de ENCENDIDO. El narrador y mayordomo del Dr. Black, el Sr. Cenizo, preguntará qué invitados están jugando. A medida

que va mencionando sus nombres, contesta pulsando el arbusto marcado con "SÍ" o el marcado con "NO" (situados frente a Villa Tudor). Tras haber contestado por los 4 invitados, el narrador os dará la bienvenida a Villa Tudor.



Ahora los jugadores colocan los peones en sus correspondientes casillas de SALIDA (ver *Figura 4*).

**Nota:** También puedes comenzar el juego colocando directamente tu peón en su casilla de SALIDA y presionándolo hacia abajo.

Tu turno comienza cuando el narrador diga el nombre de tu peón. Cada invitado es llamado una vez durante una ronda, pero el orden es aleatorio y puede variar de una ronda a otra. (En el juego para 2 jugadores, los turnos se alternan.)

**Cuando sea tu turno puedes:**

1. Mover
2. Buscar o hacer una deducción
3. Realizar una acusación

**1. Mover**

Cuando sea tu turno, debes mover tu peón a un lugar nuevo. (**Excepción:** no tienes que moverte si estás en el mismo lugar que el Inspector **y** estás realizando tu acusación final.) Puedes moverte directamente a cualquiera de los 9 lugares del tablero. En un mismo lugar puede haber al mismo tiempo más de un invitado.

Para entrar en un nuevo lugar, coloca tu peón sobre la casilla marcada y presiona hacia abajo.

**Nota:** Las casillas están marcadas con símbolos que representan los diferentes lugares. Mira tu hoja de detective para conocer los símbolos y su significado.

Cuando entres en un lugar, el Sr. Cenizo te dirá si has topado con algún sospechoso o si has encontrado al Inspector. Los 8 sospechosos y el Inspector están moviéndose constantemente alrededor de los terrenos de Villa Tudor. Algunas veces se te dirá hacia dónde y desde dónde se movieron, ¡pero también pueden pasar junto a ti sin ser vistos! Escucha atentamente todas las pistas acerca de sus paraderos.

**Topar con algún Sospechoso y encontrar al Inspector**

Recuerda que cada sospechoso tiene una pista sobre el crimen. A lo largo del juego es conveniente que

interrogues al mayor número de sospechosos posible para conocer la información que poseen. Esto te ayudará a reunir pistas para poder realizar una acusación final.

Cuando entres en un lugar, el narrador anunciará quién se encuentra en el mismo. Si es un sospechoso, puedes interrogarlo inmediatamente cogiendo su correspondiente sobre y mirando en secreto la carta del interior. Anota en tu hoja de detective la pista que acabas de encontrar. A continuación, devuelve la carta a su sobre y vuelve a dejarlo junto al tablero. Asegúrate también de marcar en tu hoja de notas el círculo "visto" junto a cualquier sospechoso al que hayas interrogado.

*Si hay más de un sospechoso en el lugar, puedes mirar en cada uno de sus sobres de sospechoso.*

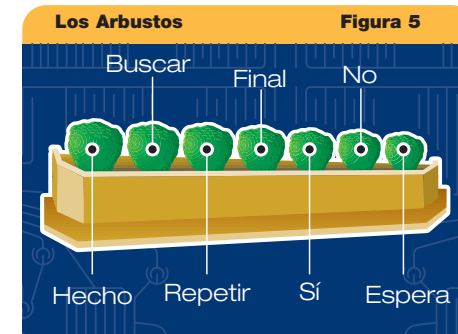
*Si no hay sospechosos en el lugar, el narrador te lo comunicará. En este caso, no puedes mirar ninguno de los sobres de sospechosos, pero sí que puedes seguir buscando y hacer una deducción.*

Si el Inspector está en el lugar al que has entrado, el narrador te lo dirá. Acuérdate de marcar los lugares donde encuentras al Inspector o a los que se vaya moviendo durante el juego. Esto te ayudará cuando trates de encontrarle para realizar una acusación final.

Si un sospechoso se mueve a un lugar mientras uno o más invitados se encuentran en el mismo, el invitado o invitados pueden mirar inmediatamente el sobre de ese sospechoso.

**2. Buscar o hacer una deducción**

Una vez te hayas movido a un lugar y hayas interrogado a cualquier sospechoso que se encuentre en el mismo, puede que quieras descubrir si un sospechoso se está escondiendo de ti. Si quieres buscar en ese lugar, pulsa el arbusto de "BUSCAR" (ver *Figura 5*).



Entonces el narrador te dirá si hay algún sospechoso escondido en ese lugar.

*Si encuentras un sospechoso, puedes mirar inmediatamente en el sobre de ese sospechoso y anotar la información en tu hoja de detective.*

**Nota:** si hay otro invitado contigo en el lugar cuando buscas y encuentras a un sospechoso, ese otro invitado también puede mirar en el sobre de ese sospechoso.

*Si no encuentras ningún sospechoso, no puedes mirar ninguno de sus sobres.*

Una vez hayas buscado en ese lugar, tu turno termina. (**Excepción:** si al buscar has encontrado al Inspector y quieres realizar tu acusación final, puedes hacerlo inmediatamente. Ver *Realizar una acusación.*)

**Deducciones**

Mediante todas las deducciones que se realicen en la partida hay que intentar adivinar, por un proceso de eliminación, más pistas acerca del crimen. Sólo puedes hacer una deducción en cada turno. Para realizar una deducción, nombra cualquiera de los 8 sospechosos, cualquiera de las 6 armas y el lugar en el que te encuentras.

*Por ejemplo: La Condesa Lavanda está en el establo y quiere realizar una deducción. Para ello dice: "Deduzco que el crimen se cometió por el Padre Prado con una raqueta de tenis en el establo".*

**Pista:** Puedes, si quieres, mencionar una o más cartas que tengas en la mano. Esto puede ayudarte si quieres conseguir determinada información o despistar a tus adversarios.

**Probar que una deducción es Verdadera o Falsa**

Tan pronto como hagas una deducción, los otros jugadores deberán, por turnos, demostrar si esa deducción es falsa. El primero en intentarlo será el jugador situado a tu derecha. Si el jugador posee una de las tres cartas mencionadas en tu deducción, deberá enseñártela a ti y a nadie más. Si el jugador tiene más de una de las cartas mencionadas, podrá elegir cuál prefiere enseñarte. Si el jugador no tiene ninguna de las cartas mencionadas, entonces la oportunidad para demostrar que tu deducción es falsa pasará al jugador situado a la derecha del anterior.

Cuando un jugador te enseñe una de las cartas que mencionaste en tu deducción, eso es una prueba de

que esa carta no puede estar en el sobre y de que, por tanto, tu deducción era falsa. Tacha en tu hoja de detective esta carta y acaba tu turno pulsando el arbusto de "HECHO".

**Pista:** Puedes encontrar útil escribir las iniciales del jugador que te enseñó esa carta.

Si nadie es capaz de demostrar que tu deducción es falsa, termina tu turno pulsando el arbusto de "HECHO".

### Movimientos de los sospechosos y del Inspector

Mientras intentas encontrar a los 8 sospechosos para interrogarlos, ellos tratarán de esquivarte moviéndose por los alrededores. Entre los turnos, uno o más sospechosos, y posiblemente el Inspector, se moverán a nuevos lugares. Siempre se moverán un solo espacio cada vez y en cualquier dirección (ver *Figura 6*).

### Movimientos anunciados

Si un invitado ve los movimientos de los sospechosos o del Inspector (es decir, que se muevan desde o hacia lugares que los invitados ocupen en ese momento), el narrador anunciará el movimiento.

Si ningún invitado ve las salidas y las llegadas de los sospechosos (porque se mueven desde o hacia lugares donde no hay invitados), es posible que se dé una pista de sonido. Las pistas de sonido son las mismas que oyes al mover el peón de tu invitado a un lugar. La pista de sonido sólo se dará para el lugar al que llegue el sospechoso. Escucha atentamente estas pisadas de sonido... ¡pueden ayudarte a localizar a los sospechosos que te quedan por interrogar!

*Por ejemplo: Es el final del turno de la Señorita Clementina. La Señorita Clementina y la Condesa Lavanda están en el establo, y el Conde de Grisón y el Príncipe Azulón están en Villa Tudor. Tizón se mueve del garaje a las pistas de tenis. Su movimiento no es observado por ninguno de los invitados. Antes de que se anuncie el turno del siguiente jugador, puede que se dé una pista de sonido para las pistas de tenis. Si escuchas esta pista de sonido, puedes saber que un sospechoso acaba de moverse a las pistas de tenis.*

### 3. Realizar una acusación

Cuando creas que conoces cuáles son las tres cartas que hay dentro del Sobre del Asesinato, debes encontrar al Inspector Moreno. Al realizar tu acusación, no tienes que estar en el lugar que menciones en la misma, pero sí en el mismo lugar que el Inspector. **Nota:** Si buscaste y encontraste al Inspector Moreno, puedes realizar inmediatamente tu acusación final. El Inspector Moreno te preguntará si es eso lo que quieres hacer. Para confirmarlo pulsa "SÍ" y sigue las instrucciones. Si no estás preparado para realizar una acusación final, pulsa "NO". Tu turno acaba aquí.

Para realizar una acusación final, pulsa el arbusto de "FINAL". Se te pedirá que confirmes que eso es lo que quieres hacer. Pulsa el arbusto de "SÍ" para confirmarlo. Ahora anuncia en voz alta quién crees que cometió el crimen, dónde y con qué arma.

*Por ejemplo, di: "Yo acuso al Coronel Rubio de cometer el crimen en el establo con el gnomo de jardín".*

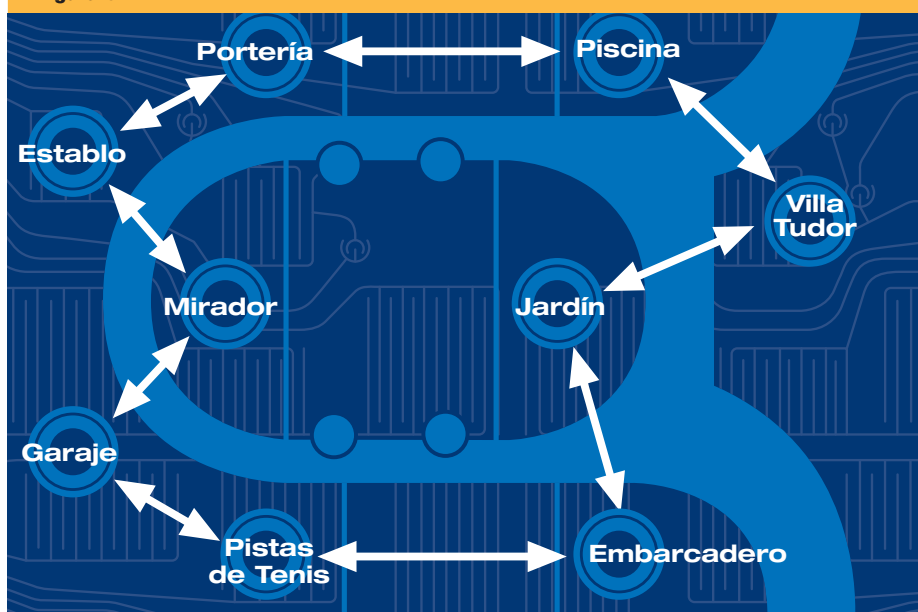
Luego, de forma que nadie más pueda verlo, mira el contenido del sobre y comprueba si estabas en lo cierto.

**Si cualquiera de las cartas nombradas en tu acusación no se encuentra dentro del Sobre del Asesinato,** entonces tu acusación es falsa y ya no puedes ganar la partida. Deberás devolver las tres cartas al interior del sobre sin que nadie más las vea y pulsar el arbusto "NO" cuando el Inspector Moreno te pregunte si estabas en lo cierto.

*El Inspector te dirá: "Deberías haber sido más diligente con tus deducciones".*

Escucharás que se anuncia el turno del siguiente jugador. El narrador no volverá a mencionar el nombre de tu invitado y no podrás tener más turnos. Sin embargo, seguirás implicado en la investigación para probar si las deducciones de los otros jugadores son falsas, enseñando tus cartas cuando te lo pidan. Los otros detectives seguirán jugando hasta que se realice una acusación correcta o hasta que sólo quede un jugador.

Figura 6



**EL GANADOR**

**Si tu acusación es totalmente correcta porque las tres cartas que nombraste en la misma se encuentran en el Sobre del Asesinato**, ¡significa que has resuelto el crimen y ganas la partida! Coloca las tres cartas boca arriba sobre la mesa para que todos los jugadores las vean. Cuando el Inspector Moreno te pregunte si estabas en lo cierto, pulsa el arbusto de “Sí”.

**Cómo utilizar tu hoja de detective:**

Este jugador ya ha interrogado al Coronel Rubio (CR), a la Señorita Amapola (SA) y a Tizón (T). Ha marcado sus propias iniciales (QT) en las casillas del Coronel Rubio, el Jardín y las Pistas de Tenis, porque estas son las cartas que tiene en la mano. También ha anotado las iniciales de sus adversarios (OS, LE, MF) en las casillas correspondientes a las cartas que le han enseñado para demostrar que sus deducciones eran falsas.

Ninguna de las cartas que este jugador ha visto pueden estar dentro del Sobre del Asesinato y, por tanto, no pueden estar implicadas en el crimen.

Este jugador también ha estado siguiendo los movimientos del Inspector, para saber dónde se encuentra en el momento en que esté preparado para hacer su acusación final.

**Hoja de detective**

© 2004 Hasbro.

**SOSPECHOSOS**

|                  |      |   |   |   |   |
|------------------|------|---|---|---|---|
| Coronel Rubio    | ● QT | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Profesor Mora    | ○    | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Padre Prado      | ○ T  | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Sra. Celeste     | ○    | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Señorita Amapola | ● OS | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Sra. Blanco      | ○    | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Tizón            | ●    | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Sra. Pastora     | ○    | ○ | ○ | ○ | ○ |

**ARMAS**

|                  |    |   |   |   |   |
|------------------|----|---|---|---|---|
| Herradura        | LE | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Martillo         | ○  | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Tijeras de Podar | CR | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Cubo de Agua     | ○  | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Raqueta de Tenis | ○  | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Gnomos de Jardín | ○  | ○ | ○ | ○ | ○ |

**LUGARES**

|                 |    |   |   |   |   |
|-----------------|----|---|---|---|---|
| Villa Tudor     | MF | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Embarcadero     | ○  | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Mirador         | SA | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Piscina         | ○  | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Establo         | ○  | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Portería        | ○  | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Jardín          | QT | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Pistas de Tenis | QT | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Garaje          | ○  | ○ | ○ | ○ | ○ |

**Cluedo**  
Efectos Especiales

**CÓMO USAR LOS BOTONES**

Mira la *Figura 5* de la página 7.

**Espera**

Si un adversario está tardando mucho en acabar su turno, pulsa el arbusto de “ESPERA” para tratar de incitarle a que avance.

**Repetir**

Si no has oído algo que se acaba de decir, pulsa el arbusto de “REPETIR” y la frase se volverá a repetir.

**Apagado**

El juego se apagará automáticamente tras 15 minutos de inactividad. Para empezar una nueva partida, desliza el interruptor de ENCENDIDO/APAGADO a la posición de APAGADO y luego a la de ENCENDIDO.

**RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

Si ocurriera algún problema con el sonido o con el tablero, quita todos los peones y desliza el interruptor de ENCENDIDO/APAGADO a la posición de APAGADO y, de nuevo, a la de ENCENDIDO. Mantén el juego alejado de equipos eléctricos para evitar interferencias.

Si el problema persiste, quita las pilas y cámbialas por pilas nuevas.

**PARA GUARDAR EL JUEGO**

Para guardar tu juego, separa el montaje de Villa Tudor de la base. No desmontes la mansión. Coloca todos los elementos dentro de la caja y quita las pilas si no vas a jugar durante un período largo de tiempo. Guarda el soporte de cartón y colócalo dentro de la caja para proteger el tablero.