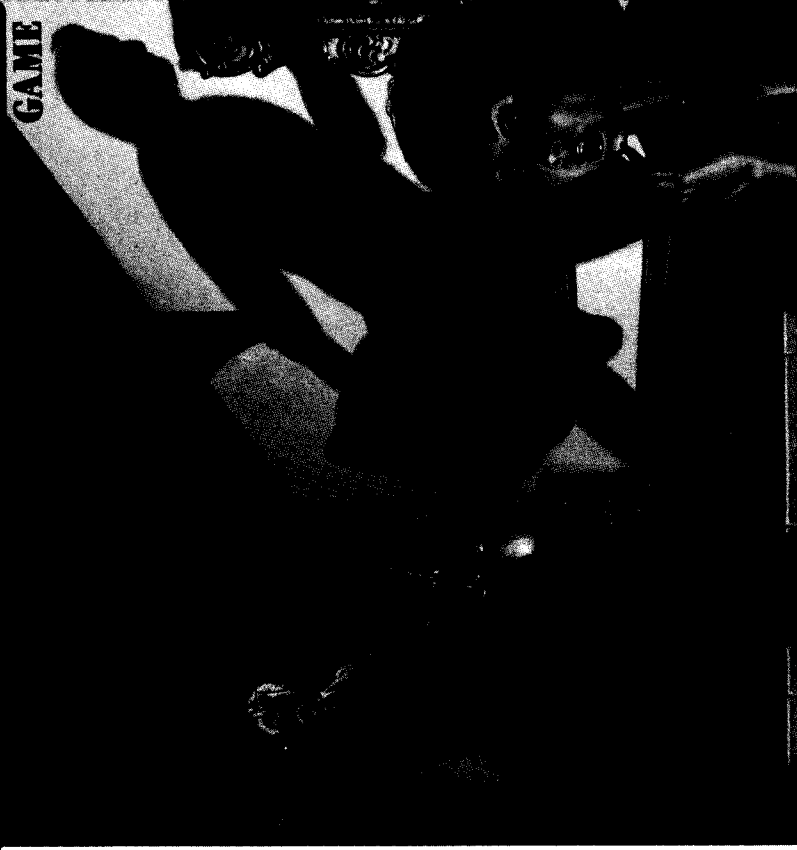


clue[®]

THE GREAT

MUSEUM CAPER[™]



Reglas:

Para apresar al Ladrón...

¡URGENTE!

Un ladrón ha entrado en el museo de arte del Sr. Caddaver. Escartata, el Sr. Verde, el Profesor CLUE®, el Coronel Mostaza, la Sra. Ciruela, la Sra. Favoreal y la Sra. Blanco han respondido a la alarma... pero necesitan SU ayuda para apresar al ladrón... (Si desea conocer la historia del museo del Sr. Caddaver, consulte sus páginas 11 y 12.)

REGLAS DEL JUEGO

Para 2 a 4 jugadores / de 10 años en adelante

Reglas © 1991 Waddingtons Games Ltd. bajo licencia de Parker Brothers Impreso en EE.UU.

OBJETIVO

El Ladrón invisible debe entrar en el museo privado de arte del Sr. Caddaver, robar tantos cuadros como sea posible y escapar a través de una ventana o puerta abierta. El Ladrón debe evitar ser detectado por las Cámaras de Video y los Detectores de Movimiento y debe además evitar ser apresado por los famosos personajes de CLUE® que están buscándolo. Ellos lo perseguirán por todo el museo. Si lo encuentran, CORRRA. ¡Si logra salir del museo con el botín estará a salvo y ganará la ronda! Si se juegan varias rondas, gana el Ladrón que roba la mayor cantidad de cuadros. Si los personajes apresan al ladrón, ellos ganan la ronda.

EQUIPO

- Hojas de etiquetas
- 1 base para juego tridimensional y 8 pisos
- 6 cámaras de video
- 11 cerraduras
- 9 cuadros y soportes plásticos
- 1 escudo del Ladrón
- 1 Anotador de Jugadas del Ladrón
- 1 peón del Ladrón (gris)
- 6 peones de los personajes de CLUE (varios colores)
- 2 dados

2

MONTAJE Y PREPARACION DE MUESTRA

Cuadro sobre el soporte

Cámara

Electricidad

Cerradura

Peón de Ladrón (gris)

Base del Juego

1. Despegue las etiquetas "CLUE® The Great Museum Capel^{MR}" de la plancha y coloque una en el lado exterior de cada uno de los signos en la base del juego.
 2. Aplique las etiquetas de "fuentes" y "flores" tal como se indica.
 3. Tome la segunda plancha de etiquetas, despegue los "pisos de mármol" de distintos colores y colóquelos en las habitaciones correspondientes, tal como se muestra arriba.
- ### Cámaras, Cerraduras, Cuadros y Escudo
4. Despegue los números, 1 a 6, de la plancha de etiquetas y coloque uno en el centro de cada una de las Cámaras de Video.
 5. Despegue las letras "L" (cerrada) y "O" (abierta) y coloque una dentro de cada una de las 11 Cerraduras.
 6. Presione y desprenda los 9 "cuadros", dóblelos e insértelos en los soportes plásticos.
 7. Retire, pliegue y doble el escudo del Ladrón hasta que quede derecho.

3

¿QUIEN ES EL LADRON?

Durante todo el transcurso del juego, los participantes se turnarán para representar al Ladrón. Si hay cuatro jugadores esto significa que se jugarán cuatro rondas. Gana el jugador que haya robado más cuadros al final del juego.

Si desea que el juego sea más rápido, juegue sólo una ronda: un jugador es el Ladrón y los restantes jugadores tratan de apresarlos. A pesar de que este juego es más rápido, trate de que no sea demasiado fácil...después de todo ningún ladrón con amor propio entraría en la casa sólo para robar lo que está más a mano y escapar después dejando atrás todos esos valiosos cuadros que están a la espera de ser robados. *El Ladrón debe tratar de robar un mínimo de tres cuadros.* Para que sea aún más riesgoso, permanezca dentro hasta que uno de los Personajes lo descubra y luego salga corriendo. Si el Ladrón escapa, gana el juego. Si es apresado, ganan los demás Personajes de CLUE.

PREPARACION (consulte las ilustraciones de las páginas 3 y 7)

Para comenzar, los jugadores deben decidir quién será el primer Ladrón. Los restantes jugadores representarán alguno de los Personajes de CLUE. **Aviso para 2 jugadores:** Un jugador debe representar al Ladrón y el otro a dos personajes de CLUE. Este jugador debe arrojar los dados para cada uno de los Personajes de CLUE por separado.

Los cuadros y las Cámaras de Video estarán situados en lugares distintos en cada uno de los juegos. El tablero de la página 3 muestra el lugar en que se debe colocar cada uno de los pisos de mármol de distintos colores y da un ejemplo de distribución de los cuadros y las cámaras. La ilustración de la página 7 muestra un juego en el cual el Ladrón ha hecho ya cuatro movidas.

PREPARACION: ¿QUE HACEN LOS PERSONAJES?

Los jugadores que representan a los Personajes de CLUE deben disponer el museo como deseen. Cuanto mejor sea la distribución, más difícil será para el Ladrón llevar a cabo el robo y huir con su botín.

1. **Cerraduras:** Coloque todas las cerraduras cara abajo, mézclelas y colóquelas al azar en los bloques de puertas y ventanas. **Variación:** Los Personajes pueden ver las Cerraduras y decidir dónde colocar las "L" y las "O".
2. **Cuadros:** Coloque los nueve cuadros en las distintas habitaciones principales (si lo desea, puede colocar un cuadro

en la pequeña habitación gris que está vacía, pero no así en la habitación gris de Electricidad ni en los corredores). Se debe colocar por lo menos un cuadro en cada una de las habitaciones principales (algunas habitaciones tendrán más de un cuadro). Los cuadros NO debe ser colocados frente a las ventanas ni en los espacios inmediatamente contiguos a las entradas.

3. **Cámaras:** Coloque las Cámaras de Video con los números hacia arriba en cualquier lugar que no haya sido ocupado ya por un cuadro: en las distintas habitaciones, corredores y puertas de entrada o cualquier lugar por donde pueda pasar el Ladrón. **Consejo:** Coloque las Cámaras de modo que pueda aprovecharlas al máximo. Por ejemplo, en lugares que le permitan "ver" en varias direcciones (un corredor y una habitación) al mismo tiempo. (Consulte la ilustración de la página 7.)

4. **Peones:** Cada uno de los Personajes debe seleccionar un peón de color (excepto el gris) y colocarlo en cualquier lugar que NO haya sido ocupado ya por un cuadro. Los Personajes disponibles son el Coronel Mostaza, la Srta. Escarlata, el Sr. Verde, el Profesor Ciruela, la Sra. Pavorreal y la Sra. Blanco. **Consejo:** dado que los Personajes trabajan en equipo para tratar de encontrar y apresar al Ladrón, lo más aconsejable es que estén en lugares separados desde el comienzo del juego. Permanezcan dispersos hasta que descubran al Ladrón y en ese momento ¡cierran la red!

PREPARACION: ¿QUE HACE EL LADRON?

Mientras tanto, el jugador que representa al Ladrón comienza a planear el crimen...

1. Coloque el escudo del Ladrón frente a sí y esconda el Anotador de Jugadas del Ladrón detrás del mismo. Gire la base del juego hasta tener la Entrada (Entrance) frente a sí y con la misma orientación del Anotador de Jugadas.
2. *Cuando todos los Personajes hayan colocado todos los cuadros y las Cámaras de Video, marque su Anotador. Escriba una "X" para indicar la posición de los cuadros. Marque la posición de cada una de las cámaras con un número y un círculo.* (Consulte la ilustración de la página 7.)
3. Usted planificará todas sus jugadas en el anotador de modo que nadie más conozca sus movimientos ¡a menos que lo atrapen y lo fuercen a colocar su peón sobre el tablero! Esto sucede sólo cuando uno de los Personajes lo ve con sus propios "ojos". (Consulte la página 9.)

EL JUEGO: MOVIMIENTO DEL LADRÓN

Aviso: el Ladrón no usará el dado para moverse aún cuando haya sido forzado a colocar el peón sobre el tablero.

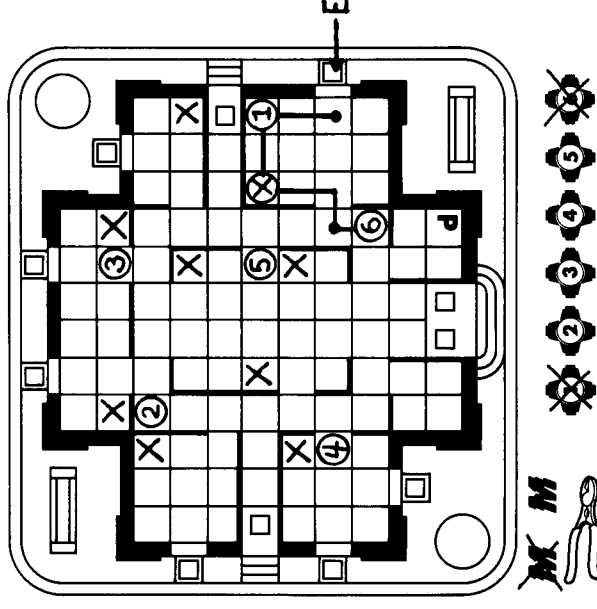
El Ladrón hace la primera jugada y *vuelve a jugar después de cada uno de los Personajes*: Ladrón, Primer Personaje, Ladrón Segundo Personaje, Ladrón, Tercer Personaje. El Ladrón debe marcar cada una de sus jugadas en el Anotador de Jugadas del Ladrón, a menos que haya sido VISTO por uno de los Personajes de CLUE, tal como se explica en la página 9. En ese caso, deberá colocar su peón sobre el tablero, en el lugar en que fue visto, y a partir de ese momento jugar sobre el tablero.

- **Entrada al museo:** espere a que todos los Personajes hayan sido colocados sobre el tablero y luego escriba una "E" junto a la ventana o la puerta que usará para entrar al museo. No mire las Cerraduras al entrar al museo, sino sólo al escapar. Una vez que salga, ya no podrá volver a entrar.
- **Movimiento:** Una vez que entre por el lugar marcado con la "E", desplácese 1, 2 ó 3 espacios hacia arriba, abajo, derecha o izquierda. Nunca en diagonal. Marque la movida dibujando una línea a través de los espacios que cruza y coloque un punto (•) en el espacio en que aterriza. **Aviso:** no se puede volver a un espacio por el que ya se cruzó durante el mismo turno. No aterrice el espacio de un Personaje ya que si lo hace será inmediatamente "capturado".
- **Para robar un cuadro,** debe terminar su turno en el espacio en que se encuentra el cuadro y dibujar un círculo alrededor de la X correspondiente en el anotador. En el siguiente turno, haga su movida y LUEGO, retire el cuadro y el soporte del tablero. (Dado que el cuadro es retirado del tablero en la movida anterior, los Personajes conocerán únicamente su posición general, pero nunca el espacio en que se encuentra porque ya se habrá desplazado 1, 2 ó 3 espacios de la posición del cuadro.)
- **Cámaras de Video:** para mantener sus movimientos aún más en secreto, puede aterrizar en el espacio de una Cámara de Video y "desconectarla". Marque el número de la Cámara de Video correspondiente en su anotador para mostrar que está fuera de servicio. No es necesario revelar que ha desconectado la Cámara hasta que uno de los Personajes pregunte por la misma o "Inspeccione" todas las cámaras. (Vea la sección sobre dados en la página 9).

Detectores de movimiento: nadie puede ver los detectores de movimiento ya que los mismos están escondidos en las paredes del museo pero el Ladrón puede desconectarlos. Si uno de los Personajes le pregunta de qué color es el espacio en que se encuentra (vea la sección Movimiento de los Personajes en las páginas 8 y 9) usted deberá revelar el color

a menos que haya optado por cortar los cables para "desconectar" los Detectores de Movimiento. Para mostrar que ha controlado los cortes de los cables, marque una de las letras "M" del anotador. Tenga en cuenta que *sólo podrá hacer esto dos veces durante todo el juego*. Una vez marcadas las dos letras "M" habrá usado sus dos únicas oportunidades de desconectar los Detectores de Movimiento.

- **P - Fuente de electricidad:** se encuentra en el Centro de Comando de Seguridad, una de las pequeñas habitaciones grises situadas junto a la entrada principal del museo. Si aterriza en el espacio marcado con la letra P podrá desconectar todas las cámaras de video y todos los detectores de movimiento. No revele que ha desconectado toda la electricidad hasta que uno de los Personajes trate de usar una Cámara de Video o Detector de Movimiento. En ese momento, anuncie: "se ha cortado toda la electricidad". (A partir de entonces, uno de los Personajes deberá tratar de aterrizar en el espacio marcado con la letra "P" para reestablecer la electricidad y reactivar las Cámaras de Video y los Detectores de Movimiento.)
- Si uno de los Personajes aterriza en su espacio, tanto cuando es invisible como cuando se encuentra sobre el tablero, el código de honor requiere que anuncie: "he sido capturado" y se rinda. Al hacerlo ganan los Personajes.



Configuración del anotador del Ladrón después de 4 jugadas: Se ha "desconectado" 2 cámaras: 1 y 6.

Se ha "desconectado" los Detectores de Movimiento 1 vez. Se ha robado 1 cuadro.

EL JUEGO: MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES

Los personajes trabajan en equipo patrullando el museo para tratar de hallar y apresar al Ladrón. Para ello usan las Cámaras de Video y los Detectores de Movimiento, así como sus propios ojos, para registrar las habitaciones y corredores del edificio. Cuando cualquiera de los *Personajes* ve al Ladrón con sus propios ojos, lo persigue hasta que es apresado...¡o escapa!

MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES

- Los Personajes forman un equipo, pero cada uno de ellos juega en su turno. A lo largo del juego, mueve un Personaje, luego mueve el Ladrón, luego otro Personaje, luego nuevamente el Ladrón, luego un tercer Personaje (si o hay) y luego el Ladrón otra vez.
- Los Personajes se pueden mover hacia arriba, hacia abajo y hacia los costados, pero nunca en forma diagonal.
- No puede haber dos Personajes ocupando el mismo lugar al mismo tiempo.
- Los Personajes pueden aterrizar en una Cámara de Video pero no sobre un Cuadro.
- Los Personajes pueden moverse primero y luego mirar o mirar antes y después moverse.
- Si un Personaje aterriza en el mismo lugar que el Ladrón (ya sea en el Anotador o en el tablero) el Ladrón es apresado y debe rendirse. Los Personajes ganan la rueda.

Al llegar su turno, arroje ambos dados:

El dado con números indica cuántos espacios debe moverse: puede moverse cualquier cantidad de espacios **HASTA** el número obtenido al tirar los dados, *inclusive*.

El dado especial de imágenes indica qué debe hacer además de moverse.

Recuerde:

- Puede moverse cualquier cantidad de espacios **HASTA** el número obtenido, *inclusive*.
- Puede moverse y mirar o mirar y moverse (cuando se usa una Cámara o un Detector de Movimiento es a menudo conveniente mirar primero).



Seleccione una de estas dos opciones: mirar con el "ojo" de la cámara o con el "ojo" de su Personaje:

Opción 1:

Si usa la cámara, haga al Ladrón las siguientes preguntas, en este orden: "¿La Cámara Número __ funciona aún?" Si la respuesta es "No", retire esa cámara del tablero ya que la misma no podrá volver a ser usada. El juego continúa inmediatamente. Si la respuesta es "Sí", pregunte: "¿Puede la Cámara (mismo número) ver al Ladrón?" Si la respuesta es "No", el Ladrón permanece escondido. Si la respuesta es "Sí", el Ladrón debe responder "Sí", pero SIN revelar su posición exacta.

Opción 2:

Si usa sus ojos, pregunte al Ladrón: "¿Estás a la vista de mi Personaje?" (esto significa que el Ladrón está en su línea de visión directa, ya sea adelante, atrás o a los lados, pero no diagonalmente). Si la respuesta es "Sí", *el peón gris del Ladrón debe ser colocado en el tablero*, en el lugar correspondiente al que ocupa en el Anotador de Jugadas del Ladrón. **COMIENZA LA PERSECUCION** (ver página 10).



INSPECCION: el Personaje inspecciona **TODAS** las cámaras para ver si funcionan y para tratar de detectar al Ladrón. El Personaje pregunta primero: "¿están todas las cámaras en funcionamiento?" Si la respuesta es "No", el Ladrón debe retirar del tablero todas las cámaras que haya desconectado secretamente. Entonces, el Personaje pregunta: "¿Puede verte alguna de las cámaras?" El Ladrón deberá revelar el número de todas las cámaras que lo puedan ver.



DETECTORES DE MOVIMIENTO: pregunte al Ladrón: "¿en qué color estás?" El Ladrón debe decir la verdad O desconectar los Detectores de Movimiento. El Ladrón sólo puede hacer esto último dos veces en todo el juego (ver página 7).

Recuerde:

- Si un personaje "ve" al Ladrón con sus propios ojos, el peón del Ladrón debe ser colocado sobre el tablero.

LA PERSECUCION...¿Y FUGA?

Si cualquiera de los personajes ha VISTO al Ladrón (lo ha detectado con "ojos", no con una Cámara de Video), el peón gris del Ladrón deberá ser colocado sobre el tablero y hacer todos sus movimientos sucesivos a la vista de todos los jugadores. Todos los Personajes tratarán de moverse hacia el lugar del Ladrón para apresar al culpable. ¡Cualquier personaje puede efectuar la captura!

Si usted es el Ladrón y ha sido detectado...¡corra por su vida! Al llegar su turno, trate de colocarse en el espacio *directamente frente* a una puerta o ventana (no es necesario que pase a través de ella, sino simplemente llegar hasta ella) y dar vuelta la cerradura que encontrará. Si está Trabada (L), deberá quedarse en el museo y encontrar otra ruta de escape antes de que un Personaje aterrice en su espacio. Si, en cambio, está Abierta (O), ¡Usted está a salvo! Su periodo como Ladrón ha terminado. ¡Usted desaparece en la noche con todos los cuadros que ha robado, y gana la ronda!

Consejo: es aconsejable tratar de escapar por una habitación que tenga dos salidas, de modo que si una está trabada habrá otra en las cercanías.

Apresar al Ladrón

El juego continúa hasta que uno de los Personajes termine su turno aterrizando en el espacio en que se encuentra el Ladrón, *tanto si está escondido detrás del Escudo del Ladrón como si se ha colocado el peón gris en el tablero* (para llegar a ese espacio puede usar cualquier número hasta el que salió al tirar el dado, no debe moverse el número exacto de espacios que salió al tirarlo). Cuando esto suceda, el Ladrón deberá rendirse, y los Personajes ganarán colectivamente la ronda.

PARA GANAR EL JUEGO

En un juego corto de una ronda, si un Personaje aterriza en el espacio del Ladrón, éste es apresado y los Personajes ganan el juego. Si el Ladrón ESCAPA del museo habiendo robado un mínimo de tres cuadros, gana el Ladrón.

En un juego más largo, se jugará un número de rondas suficientes como para que cada uno de los jugadores tenga la oportunidad de ser el Ladrón una vez. Gana el jugador que haya robado la mayor cantidad de cuadros.

PARA PEDIR PIEZAS

Para pedir un Anotador de Jugadas del Ladrón envíe un cheque por u\$s 2 (incluye gastos de envío y correo) a nombre de Parker Brothers, a: CLUE GREAT MUSEUM CAPER Pad Offer, P.O. Box 0754, Deerfield, IL 60015-0754, USA. La entrega tardará de cuatro a seis semanas, dentro de los Estados Unidos.

Historia de la colección del Sr. Caddaver...

Era una noche oscura y tormentosa, y todos los huéspedes de la Mansión Caddaver se habían retirado a sus aposentos... todos, excepto el Coronel Mostaza.

Durante toda la noche el sexto sentido del Coronel le había advertido la aproximación de la tormenta, ¿o era quizás la premonición de otra cosa?, de algo que habría de sacudir el sueño de la mansión y llenar las oscuras horas antes del amanecer de aventura y de... ¿se atrevía tan sólo a pensarlo?) de algo apenas un poquito criminal? ¡El coronel amaba todo lo que fuera apenas un poquito criminal!

Una rápida inspección del refrigerador de la Sra. Blanco le permitió confeccionar un emparedado de carne frío, acompañado por un refresco de jengibre que el coronel llevó a la biblioteca. A él siempre le agradó esta habitación, con su vista del campo de croquet y del tonto viejo museo de Caddaver al pie de la colina.

El viejo Caddaver se ha comportado siempre casi fanáticamente en relación a sus cuadros, murmuró Mostaza, usando su dinero, poder y conexiones para amasar su colección privada, apoderándose de obras de arte en el curso de sus expediciones de pesca por el mundo, ya sea al pescar truchas en las Tullerías o arenques en Holanda. No eran del gusto de Mostaza, ¡pero no había duda que el viejo bacalao sabía como gastar el dinero!

Construyó un museo para albergar los cuadros, musitó, incluso bautizó cada habitación con el nombre de uno de nosotros, sus más queridos amigos... la construyó en el lugar en que se levantaba la espectacular cancha de bowling sobre césped... más allá de donde cruzaba esa ridícula cosa que Caddaver llamaba su "ja-ja", el enojoso foso de un metro de profundidad que dividía el jardín. El coronel dio otro mordisco a su emparedado y rumió sobre el embarazoso incidente ocurrido durante el campeonato de croquet del verano pasado... él estaba tan concentrado siguiendo las alternativas del habilidoso juego de la señorita Escarlata que cayó de espaldas en el "ja-ja"... era allí mismo... allá en el jardín... ¿es que hay algo en el jardín?... ¿acabo de ver algo?... ¿Qué es esa sombra deslizándose por la hierba?... Y allí... en el museo... ¿Es una luz lo que se entrevé en la ventana?

La vieja sensación militar de la adrenalina fluyendo por las venas volvió a apoderarse de Mostaza. Otro sorbo del refresco de jengibre para alimentar su sed de aventuras... lo mejor es tocar diana y despertar a los demás... ¡Hay que ir al museo y ver lo que pasa!

Prólogo al Robo...

El ladrón puso aceite a los herrumbrosos goznes, los envolvió en paños para atenuar su chirriar y violó la cerradura del herrumbroso portón. Habiendo echo eso, corrió por el jardín hacia el oscuro bulto de la bóveda que Caddaver llamaba su museo. ¡Ese depósito de invaluables obras de arte será mi obra maestra, una digna culminación para mi vida dedicada al crimen!, pensaba. Mal podía imaginarse Caddaver que el excesivamente curioso "aficionado de arte" que encontró manoseando el Fragonard y al cual echó más tarde del baile de beneficencia, volvería años después envuelto en un manto de oscuridad... Después de ese incidente, Caddaver cerró definitivamente las puertas del museo al público e instaló un sistema de seguridad. ¡Nada que no pueda resolverse con un par de pinzas!

Deslizándose de una sombra a otra por el amplio terreno descubierto, el Ladrón pensaba en los huéspedes, todos profundamente dormidos en la mansión. El suceso del éxito de este criminal en sus actividades residía en efectuar un cuidadoso estudio preliminar, conociendo no sólo los movimientos del coleccionista y de la casa, sino también los hábitos y costumbres de su extraña colección de huéspedes. Allí se encontraban ese puntilloso anciano militar retirado, el coronel Mostaza...el tosco antropólogo, el profesor Ciruela, y el Sr. Verde, el supuesto "empresario", cuyo camino se cruzó muchas veces con el del Ladrón...¡Aunque Verde nunca lo sabría!

También estaba la señora Pavorreal. El Ladrón había trabajado antes para ella...y en contra de ella. En su juventud había sido una belleza, con una fila de admiradores tan larga como su collar de perlas preciosas...ella había exhibido esas perlas frente al Ladrón por demasiado tiempo, y terminaron por brindarle a éste una jugosa ganancia. El único de los huéspedes que representaba un misterio absoluto para el Ladrón era la exótica Señorita Escarlata. Por cierto, ésta había escondido muy bien su pasado, por no mencionar su presente.

No importaba, tras otra tanda de las pesadas lasagnas de la Sra. Blanco, todos ellos estaban durmiendo como troncos a apenas unos metros de donde él se encontraba, y nunca sabrían lo que estaba sucediendo a unos pocos pasos de ellos.

El Ladrón llegó al museo...Ahora salta el murecillo, cruza silenciosamente la terraza...con la precisión de un reloj. ¡Un plan perfecto! Rápido centellea de la linterna para controlar la cerradura...¡y ya estoy ADENTRO! La vieja sensación de la adrenalina fluyendo por sus venas. Este será el robo del siglo. ¡NO! ¡Será el más grande robo de la historia!



Tendremos sumo agrado en responder a sus preguntas y comentarios sobre el juego. Sirvase enviar sus preguntas a PARKER BROTHERS, P.O.Box 1012, Beverly, MA 01915.