

REGLAS PARA EL JUEGO DE

"CLUE"

REG. OF. DE PATENTES, E. U. A.

¡El Gran Juego de Polizontes Secretos!



PROPIEDAD ASEGURADA EN 1949 POR

Parker Brothers Inc.

SALEM, MASSACHUSETTS
NUEVA YORK SAN FRANCISCO CHICAGO
FABRICADO EN LOS E. U. DE A.

AGENTES DE VENTA PARA
JOHN WADDINGTON, LTD.

Juego Para 3, 4, 5, o 6 Participantes

INTRODUCCION

EL JUEGO DE "CLUE" (PISTA) no se parece a ningún otro. Todos los caracteres que en ello figuran son ficticios — y hasta la víctima misma es imaginada. Es como una pieza de escenario.

Se abre la escena en la mansión palatina del señor Caddaver. Este caballero Caddaver es víctima de una celada y su cadáver aun yace en uno de los aposentos de su palacio.

La mira de este juego es el descubrir las respuestas correctas a las tres preguntas siguientes:

1ro. ¿QUIEN? Es decir: "¿Cual de los varios sospechosos lo hizo?"

2do. ¿DONDE?

3ro. ¿COMO?

Las respuestas reposan en el pequeño sobre negro que descansa en la escalera marcada X en el centro del tablero. Este sobrecito contiene tres naipes. El uno dice quien lo hizo — otro revela el cuarto en donde ocurrió todo y el tercero señala la arma fatal.

El primer jugador que, por medio de astucia de deducción o de buen sentido común, identifique los tres naipes escondidos en el sobre negro ganará la partida.

En el juego, se efectúa todo esto por mover unas piezas de juego sobre el tablero, introduciéndolas en los diferentes cuartos y adelantando "sugestiones" tocante el aposento que se crea ser el lugar del crimen, la persona culpable y la arma utilizada; pero bien haciendo ésto con el único fin de sacar información de los adversarios.

Esta forma de pesquisa podrá revelar cuales de los naipes de pista se hallan en manos de los demás jugadores y cuales les faltan, resultando al fin que se sabrá cuales son los que fueron ocultados en el sobre negro.

La acusación de un sospechoso, la designación de la arma y el aposento sospechoso son unos de los incidentes más excitantes que proporciona el juego de "CLUE."

GLOSARIO BILINGÜE del equipo etc. para el JUEGO DE "CLUE"

Inglés — Español

Cast of Characters — Reparto de Papeles

Mr. Boddy	Sr. Caddaver
Mr. Green	Sr. Verde
Col. Mustard	Cor. Mostaza
Mrs. Peacock	Sra. Pavorreal
Prof. Plum	Prof. Ciruela
Miss Scarlet	Srita. Escarlata
Mrs. White	Sra. Blanco

Colors — Colores

Green	Verde
Yellow	Amarillo
Blue	Azul
Purple	Purpúreo
Red	Rojo
White	Blanco

Rooms — Aposentos, Cuartos

Ballroom	Salón de baile
Billiard room	Sala de billar
Conservatory	Invernadero
Dining room	Comedor
Hall	Antecámara
Kitchen	Cocina
Library	Biblioteca
Lounge	Sala de holganza
Study	Estudio

Weapons — Armas

Candlestick	Candelero, portavela
Knife	Cuchillo
Lead pipe	Tubo de plomo
Revolver	Revólver, pistola
Rope	Soga
Wrench	Llave inglesa

Varios

Board	Tablero
Clue cards	Naipes de Pista
Detective	Polizonte
Detective notes	Apuntes de pesquisa
Die	Dado
Game	Juego; partida
Play	Jugada
Start	Partida
Suspect	Sospechoso
Token	Pieza

EQUIPO:

El Tablero, que figura los nueve aposentos de la casa del señor Cadaver.

Seis Piezas Movibles de color que representan las personas sospechosas presentes en la casa. Los colores de estas piezas están estrechamente asociados con los apellidos de los sospechosos:

<i>Sospechosos</i>	<i>Colores de las piezas</i>
El Coronel Mostaza	Amarillo
Señorita Escarlata	Rojo
El Profesor Ciruela	Purpúreo
Señor Verde	Verde
La Señora Blanco	Blanco
La Señora Pavorreal	Azul

Seis Armas en miniatura y UN DADO.

La Baraja de 21 Naipes Ilustrados, que incluye un naipe para cada uno de los 6 sospechosos, uno para cada uno de las 6 armas, y uno para cada uno de los 9 aposentos.

Hay, además, un bloc o taco de formularios para Apuntes de Pesquisa, para la ayuda de los jugadores durante sus averiguaciones.

PREPARACION:

Colóquense las piezas de madera sobre los escaques de partida correspondientes a sus respectivos apellidos. Pónganse así TODAS estas seis piezas, sea cual fuere el número de participantes.

De las armas, pónganse al azar una a una en seis de los cuartos, usando cualquiera de los cuartos.

El Arreglo de los Naipes:

Póngase el sobre vacío marcado "Clue Cards" sobre el sitio marcado X en el centro del tablero. Entonces se separan los naipes de la baraja en tres grupos: Naipes de Cuartos, Naipes de Armas y Naipes de Sospechosos.

Barájense cada grupo de estos separadamente. Entonces, préndase el naipe superior de cada grupo y pónganse estos tres naipes en el sobre negro. Esto debe hacerse con cautela para que no vea ni identifique estos naipes ninguno de los jugadores; que serán de un cuarto, de una arma y de un sospechoso, colocados en el sobre.

El Reparto de los Naipes:

Los naipes restantes en los tres grupos deben entremezclarse ahora, después de lo cual hay que barajarlos concienzudamente y repartirlos TODOS, uno a uno, a todos los participantes, dando la vuelta de la mesa en el sentido de las manecillas del reloj. ES IMPORTANTE QUE NINGÚN JUGADOR VEA CUALQUIERA DE LOS NAIPES DURANTE SU BARAJADURA Y REPARTICIÓN. Puede resultar que algunos jugadores reciban mayor número de naipes que otros, pero esto no importa. Cada jugador guarda para sí todos los naipes que le sean entregados, cuidando de que ninguno de ellos sea visto o identificado por ninguno de sus adversarios.

COMIENZO:

Cada jugador prende la pieza de color que le esté más cercano en el tablero, para usarla exclusivamente durante la partida.

El jugador que tenga la pieza roja, que representa la Srita. Escarlata, inicia la partida por echar el dado y hacer su primera jugada; y así le siguen los demás participantes, comenzando con el que esté sentado a su izquierda, cada uno echando el dado y moviendo su pieza para completar la jugada arrojada por el dado. En partidas siguientes, los jugadores deben de turnar en el mismo orden para repartir los naipes e iniciar el juego.

MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS:

Para alcanzar a determinado cuarto, los jugadores pueden mover sus piezas sobre los escaques amarillos hasta cualquiera parte del tablero, según resulte el echado del dado. Todos los escaques del tablero se destinan para este movimiento de las piezas.

Las piezas pueden cursar hacia adelante, hacia atrás o transversalmente, pero nunca diagonalmente; o pueden mover un tanto hacia adelante y otro tanto transversalmente en el mismo turno, pero sin tocar al mismo escaque dos veces en el mismo turno.

ES PROHIBIDO QUE DOS PIEZAS OCUPEN EL MISMO ES-CAQUE SIMULTANEAMENTE, Y UNA PIEZA NO PODRÁ PASAR SOBRE UN ES-CAQUE YA OCUPADO POR OTRA. Sin embargo, un aposento podrá ser ocupado por cualquier número de piezas y armas.

PARA ENTRAR A UN CUARTO:

Hay tres modos de entrar a un aposento: (1) Echar el dado y cursar la pieza sobre los escaques para entrar por una puerta; (2) entrar por los pasajes secretos, brincando sobre el tablero desde una esquina hasta la opuesta sin utilizar el dado, o (3) la pieza de un jugador puede ser colocado en un aposento por otro jugador en una jugada especial denominada "la Sugestión."

Mientras esté ocupado el escaque a la entrada de un cuarto por la pieza de algún jugador, ningún otro jugador podrá entrar en ese cuarto, usando esa misma puerta.

PARA SALIR DE UN CUARTO:

Hay tres modos de salir de un cuarto: (1) echar el dado y cursar sobre los escaques por una puerta, dirigiéndose hacia algún otro aposento de su elección; (2) salir por un Pasaje Secreto; y finalmente (3) por transferencia a otro cuarto hecha por algún otro jugador.

Cuando echan el dado, los jugadores podrán entrar a los cuartos únicamente por las puertas; y no podrán salir en ese mismo turno, porque la entrada al cuarto termina su turno. Para efectuar la entrada a un cuarto, no es menester arrojar el número exacto para llegar. Esto quiere decir que si se necesita 4 para penetrar a un cuarto y se arroja 6, se ignoran las últimas dos unidades después de entrar.

Estando ya en un cuarto, el jugador podrá salir por cualquiera de sus puertas — utilizando el dado como de costumbre y caminando hacia otro cuarto — o bien podrá valerse de un pasaje secreto, estando en un cuarto rinconero. En todo caso, las puertas mismas no se cuentan como escaques.

LA "SUGESTION":

Cada vez que el jugador entra en un cuarto, debe hacer una "Sugestión." La "Sugestión" consiste del nombrar a un Sospechoso, a una Arma, y el Cuarto en que acaba de entrar. LUEGO QUE EL JUGADOR HAYA HECHO LA SUGESTION, SE TRAERÁN AL CUARTO LA PIEZA DE LA PERSONA SOSPECHADA Y LA ARMA MENTADA EN SU SUGESTIÓN. Ningún jugador podrá abandonar un turno para quedarse en determinado cuarto; tienen la obligación de mover sus piezas cada vez que les tocan sus turnos, sea por echar el dado o por utilizar los pasajes secretos.

Un Ejemplo:

El jugador que representa la Srita. Escarlata podrá, en dos jugadas, llegar a la Sala de Holganza. Entonces, la Srita. Escarlata podrá apelar a un Sospechoso, trayéndolo a la Sala de Holganza (por ejemplo, el Sr. Verde) es decir, situando la pieza verde allí, y otro tanto a alguna arma (digamos la Llave Inglesa) diciendo: "Sugiero que el crimen se cometió EN LA SALA DE HOLGANZA y lo hizo EL SENOR VERDE, CON LA LLAVE INGLESA."

Nota: Todas las piezas movibles, incluidas las individuales para los jugadores, caen bajo igual sospecha y deben de tomarse en consideración por los jugadores cuando hacen sus "Sugestiones."

COMPROBANDO LA VERDAD O LA FALSEDAD DE LA SUGESTIÓN:

Al hacerse una Sugestión, el jugador contiguo sentado a la izquierda de quien hizo la sugestión examina sus propios naipes para ver si podría comprobar la falsedad de la sugestión. Para desprobar una sugestión, es menester tener en mano uno o más de los naipes nombrados. (En nuestro ejemplo de arriba, los naipes mentados son: los del Sr. Verde, de la llave inglesa y de la Sala de Holganza.) Si el vecino trae uno o más de estos naipes, tiene obligación de mostrar uno sólo de ellos al hacedor de la sugestión, y es forzoso hacer esto de manera que los demás jugadores no lo vean. (Si acaso la Srita. Escarlata trae en su propia mano uno o más de dichos naipes, sea tal vez los de la Sala de Holganza y del Sr. Verde, pronto podría descubrir si algún otro jugador tuviera el de la llave inglesa, o si esta última se hallaba en el sobre. Es frecuente que el hábil jugador deliberadamente hace una sugestión que nombra uno o dos naipes que tiene en su propia mano, con la sola mira de extraer información, o bien para descaminar a sus adversarios.)

Si el jugador vecino hacia la izquierda no trae ninguno de los tres naipes mentados, entonces el que le sigue hacia la izquierda está obligado a examinar su mano y exhibir uno de los tres naipes denunciados, si trae alguno. Habiendo más de uno, puede elegir el que prefiera exhibir.

Obviamente, si cualquier otro jugador trae en su mano uno o más de los naipes denunciados en la sugestión, esto mismo comprueba que no estan escondidos en el sobre. Por consiguiente, cuando se le exhibe algún naipé al jugador que hizo la sugestión, esto mismo comprueba que su sugestión era falsa y puede desear hacer un apunte de esto entre sus notas.

La oportunidad para demostrar la falsedad de una sugestión pasa hacia la izquierda hasta que algún jugador haya mostrado UN SOLO naipe al jugador sugestionador, cuyo turno entonces termina y la jugada pasa al jugador siguiente.

Cuando nadie puede desprobar la sugestión, el hacedor de ella puede escoger entre abandonar su turno o hacer una ACUSACION.

ACUSACION:

Al quedar satisfecho el jugador de que ha descubierto la identidad de los tres naipes ocultados en el sobre, al llegar su turno, puede hacer una ACUSACION o ACUSE. Así declararía que está haciendo un Acuse y nombraría los tres Naipes de Pista que el cree estar en el sobre. En seguida, y haciéndolo cuidadosamente para evitar que los demás jugadores los miren, da una ojeada a los naipes en el sobre. Al contrario de las reglas para hacer la Sugestión, el jugador puede hacer un Acuse, sea que tenga o no tenga su pieza individual situada en el cuarto que menciona.

GANANDO LA PARTIDA:

SI EL ACUSE RESULTA CORRECTO, ES DECIR, SI EL ACUSADOR ENCUENTRA EN EL SOBRE PRECISAMENTE LOS TRES NAIPES MENTADOS EN SU ACUSE, LOS PONE EN LA MESA CON SUS CARAS DISTINTIVAS HACIA ARRIBA, Y AL HACER ESTO QUEDA EL VENCEDOR DE LA PARTIDA.

Pero, de resultar incorrecta su Acusación, el jugador devuelve los tres Naipes de Pista al sobre, sin permitir que otro jugador alguno los vea. Regresa el sobre a su sitio sobre la X y, ya que ha hecho una Falsa Acusación, no tendrá derecho a más turnos durante esa partida y así no la puede ganar. Sin embargo, se queda como jugador y puede contradecir las sugestiones hechas por los demás, valiéndose de los naipes que trae en su mano.

Determinado jugador puede hacer solamente una Acusación durante una partida.

PASAJES SECRETOS:

Los pasajes secretos figurados en los aposentos rinconeros habilitan para los jugadores el trasladar sus piezas de un salto entre cuartos rinconeros opuestos. Esta jugada se hace en el turno del jugador, sin necesidad de arrojar el dado, por solo anunciar que está aprovechando el pasaje secreto. Tal jugada puede ser seguida en el mismo turno por una Sugestión.

OTROS INTERESANTES NOTAS Y BARRUNTOS PARA EL JUEGO:

EL JUGADOR DEBE DE TENER SUMO CUIDADO EN EXAMINAR SUS NAIPES ANTES DE DECLARAR QUE NO PUEDE DESPROBAR UNA SUGESTION.

Las "Sugestiones" pueden abarcar aún los naipes traídos en la propia mano del hacedor.

El cuarto nombrado en una sugestión siempre tiene que ser el mismo a que la pieza del hacedor ha sido movido.

El jugador puede hacer solamente UNA Sugestión en el cuarto, después de su entrada, pero puede hacer otra después de su entrada en otro cuarto; o podrá utilizar CUANDO MENOS DOS TURNOS para salir y volver al mismo cuarto, antes de hacer una nueva Sugestión allí.

Las piezas y las armas transferidas a un cuarto de resultas de una sugestión no serán regresadas a sus sitios originales en el tablero. Para poder salir de un cuarto a que su pieza haya sido transferido por una sugestión, su dueño, en su próximo turno, utilizará un ECHADO DEL DADO, a menos que esté en un cuarto rinconero, en cuyo caso podrá utilizar el pasaje secreto.

Al tener su pieza trasladado a un cuarto por una sugestión, el dueño de la pieza podrá, en su próximo turno, adelantar una sugestión propia para ese cuarto; y para este turno no tiene necesidad de echar el dado ni mover su pieza.

Por medio de estas Sugestiones, cuando verificadas como veraces o falsas, los jugadores, eventualmente, podrán identificar los tres Naipes de Pista encerrados en el sobre.

Aunque no existen requerimientos ni reglas para la utilización de los tacos para Apuntes de Pesquisas, se puede sugerir que la manera de proceder mejor y más cómoda podría ser de anotar en estos formularios los hechos significantes, conforme vayan sucediéndose, empleando las iniciales de los jugadores que exhiben los naipes, lo cual les podría ser una ayuda adicional para ganar la partida.

Se ha notado en la práctica que algunos aficionados acostumbran anotar los nombres de los naipes repartidos a ellos al principio de cada partida.

De sobrevenir otros problemas o cuestiones no satisfechos por lo anteriormente expuesto, gustosamente proporcionaríamos las explicaciones correspondientes, a solicitudes acompañadas con cupones internacionales de respuesta.

Parker Brothers Inc.

Sole selling agent in the U. S. A.