EDAD 5+ | 2-6 JUGADORES

CLUEDO JUNIOR

El caso de la tarta desaparecida

ADVERTENCIA: 0-3

PELIGRO DE ASFIXIA – No es conveniente para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

ES NECESARIO EL MONTAJE POR PARTE DE UN ADULTO

Objetivo del juego: Alguien se ha comido un trozo de tarta y una bebida, ¡antes de cenar! Juega a los detectives para averiguar *quién* se ha comido la tarta, con qué *bebida*, y a qué *hora*. Si eres el primer jugador en resolver el misterio de la tarta desaparecida, ¡eres el ganador!

Contenido: tablero de juego, 6 peones de personaje, 6 peones de mobiliario, 7 bases blancas, 7 bases amarillas, bloc de notas de detective, dado, hoja de adhesivos.

La primera vez que juegues

Saca y separa las piezas del juego de sus bolsas y de las hojas de cartón. Recicla el sobrante.

Las bases blancas: Pega el adhesivo verde con las migas y los cinco adhesivos con horas, en la parte inferior de seis bases blancas. *Una base blanca no llevará adhesivo.*

Las bases amarillas: Pega los adhesivos amarillos de bebidas en la parte inferior de cinco bases amarillas. *Dos bases amarillas no llevarán adhesivo.*

El dado: Pega un adhesivo cuadrado en cada cara del dado.

Preparación del juego

Las bases blancas: Coloca a un lado la base blanca sin adhesivo y la base blanca con las migas. Mezcla las otras cinco bases blancas de las horas y, sin mirar, quita una y colócala en el centro del tablero. ***¡Esta es la hora a la que el culpable se comió la tarta!*** Ahora mezcla las dos bases blancas que has dejado a un lado con las bases blancas de hora que quedan. Coloca un peón de personaje en cada una de esas bases y ponlos en sus correspondientes casillas del tablero. ***¡El peón con las migas es el personaje que se ha comido la tarta!***

Las bases amarillas: Coloca a un lado las dos bases amarillas sin adhesivos. Mezcla las cinco bases con bebida y, sin mirar, quita una y colócala en el centro del tablero. ***¡Esta es la bebida que el culpable se tomó con la tarta!*** Ahora mezcla las dos bases que dejaste a un lado con las cuatro bases que quedan. Coloca un peón de mobiliario en cada base y pon esos peones sobre el tablero, cada uno en la habitación que muestra su correspondiente dibujo. Por ejemplo, coloca el peón de mesa de billar en la mesa de billar que hay en el tablero.

Cada jugador coge una hoja del bloc de notas de detective y un lápiz (no incluido). Dobla tu hoja por la mitad, ¡para mantener tus investigaciones en secreto!

EL JUEGO

Empieza el jugador que haga menos tiempo que se comió un trozo de tarta. La partida continúa hacia la izquierda.

EN TU TURNO

Tu objetivo es resolver el misterio descubriendo quién se comió la tarta, con qué bebida y a qué hora. En tu turno, busca pistas bajo las bases blancas y amarillas. Puede que encuentres alguna pista útil... ¡o que no encuentres ninguna pista! Anota las pistas en tu hoja de notas de detective (mira **ANOTA TUS PISTAS**).

En cada turno, tira el dado y haz lo siguiente:

- **Si sale el lado amarillo**, mira debajo de cualquier peón amarillo de mobiliario. Aquí finaliza tu turno.
- **Si sale el lado blanco**, mira debajo de cualquier peón blanco de personaje. Aquí finaliza tu turno.
- **Si sale un número**, mueve cualquier peón de personaje ese mismo número de casillas. Las casillas están representadas por las huellas conectadas. No puedes pasar o caer sobre otros peones de personaje, ni acabar tu movimiento en la casilla desde la que empezaste.
- Si caes sobre una **casilla amarilla**, mira en secreto bajo el peón de mobiliario que aparezca en esa habitación (por ejemplo, la planta está en el patio). Aquí finaliza tu turno.
- Si caes sobre una **casilla blanca**, mira en secreto bajo el peón de personaje que has movido. Aquí finaliza tu turno.
- Si caes sobre una huella, tu turno ha finalizado. ¡Mala suerte, no puedes buscar pistas!

ANOTA TUS PISTAS

Las bebidas y las horas: Cuando encuentres una bebida o una hora debajo de una base, táchala en tu hoja de detective. Tacha también todos los peones de personaje y mobiliario bajo los que hayas mirado, así sabrás en cuáles has buscado ya. Las bebidas y horas que están tachadas no pueden ser parte de la solución. Cuando sepas la bebida y la hora que faltan, márcalo en tu hoja de detective.

El personaje culpable: Si encuentras las migas debajo de un peón de personaje, marca la media circunferencia que hay junto a ese personaje. ¡Ese es el personaje que se comió la tarta!

El ganador

Cuando sepas (o creas que sabes) la solución, haz una *acusación* al final de tu turno. Para hacer esto, di (por ejemplo), "La Srta. Amapola se comió la tarta con agua a las 14:00." Luego, de forma que nadie más pueda verlo, mira las dos bases que hay en el centro del tablero de juego y la base del personaje al que has acusado. Si coincide con tu acusación, ¡ganas el juego!

Si no coincide con tu acusación, lo sentimos, ¡quedas eliminado de la partida! (¡No digas la solución!) Los demás jugadores continúan jugando hasta que uno de ellos resuelva el misterio o hasta que sólo quede un jugador en la partida.

¡Es un misterio nuevo cada vez! Quita los peones, mezcla las bases, ¡y juega otra vez!

© 2014 Hasbro. Todos los derechos reservados.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Representado por: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK.
Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5ª, Aptdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. Tel: +34 (900) 180377.
E-mail: consumidor@hasbro.es.
Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.
Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.
www.hasbro.es

La app HASBRO ARCADE es compatible con iPhone, iPad, iPod touch (se requiere iOS 5.0 o posterior), y determinados dispositivos Android. Visita www.hasbro.com/arcade para información sobre instrucciones, disponibilidad y compatibilidad. Pide permiso a tus padres antes de acceder online. Disponible por tiempo limitado. No disponible en todos los idiomas. Nota: Hasbro es responsable únicamente del contenido generado por Hasbro. Por favor consulta los Términos y Condiciones de terceros para más información. Apple, el logotipo de Apple, iPhone, iPad y iPod touch son marcas comerciales registradas de Apple Inc., en los EEUU y/u otros países. App Store es una marca de servicio de Apple Inc. Google Play y Android son marcas registradas de Google Inc.

PARENTS ALSO LOOK FOR ARCADE GET THE APP!

Consíguelo en el App Store

DISPONIBLE EN Google play

Hasbro Gaming

1214B0335105 00