



REGLAS DEL JUEGO

CLUE es una marca registrada de Waddingtons Games Ltd., para su equipo para juego del detective.
Reglas ©1986 y Reglas en español ©1989 Waddingtons Games Ltd. Impreso en EE.UU.

El Sr. Cadáver, víctima aparente de una celada, es encontrado en uno de los aposentos de su palacio. Para ganar se debe descubrir las respuestas correctas a las tres preguntas siguientes:

1.) ¿Quién lo hizo? 2.) ¿Dónde? y 3.) ¿Cómo?

EQUIPO

El Tablero, donde se encuentran los nueve aposentos de la casa del Señor Cadáver.

Seis piezas 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: Coronel Mostaza: amarillo; Srta. Escarlata: rojo; Profesor Ciruela: purpúreo; Señor Verde: verde; Sra. Blanco: blanco; Sra. Pavorreal: azul. Un dado y seis armas en miniatura: una soga, un caño de plomo, un cuchillo, una llave inglesa, un candelabro y un revólver.

La baraja de 21 naipes ilustrados, que incluye un naipe para cada uno de los 6 sospechosos, uno para cada una de las 6 armas y uno para cada uno de los 9 aposentos.

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

PREPARACION

1. Busque en el tablero el nombre del sospechoso más cercano. Utilice como pieza de juego la que representa a dicho sospechoso y colóquela sobre el nombre del mismo. Si están jugando menos de seis jugadores, asegúrese de colocar también las piezas restantes sobre los nombres correspondientes.
2. Coloque cada una de las armas en aposentos distintos. Se puede seleccionar cualquiera de los nueve aposentos.
3. Coloque el sobre vacío que dice "Archivo Confidencial" sobre la "X" que se encuentra en el centro del tablero.
4. Separe los naipes de la baraja en tres grupos: Naipes de Cuartos, Naipes de Armas y Naipes de Sospechosos. Barájeles cada uno de estos grupos por separado y colóqueselos boca abajo sobre la mesa. Entonces, tómese el naipe superior de cada grupo y póngase estos tres naipes en el sobre. Esto debe hacerse con cautela para que ninguno de los jugadores pueda identificar los naipes. El sobre contendrá entonces las respuestas a las tres preguntas: ¿Quién?, ¿Dónde? y ¿Cómo?.

5. Mezcle los tres grupos de naipes, barájeles concienzudamente y reparta todos los naipes de a uno por vez, boca abajo y dando la vuelta a la mesa en el sentido de las manecillas del reloj. Puede resultar que algunos jugadores reciban mayor número de naipes que otros, pero eso no importa. Revise sus naipes asegurándose de que ninguno de sus adversarios puede verlos. El hecho de que estén en su mano significa algo muy importante: ninguno de ellos está en el sobre.

6. Tome uno de los Apuntes de Pesquisa y dóblelo por la mitad para asegurarse de que nadie puede ver lo que escribe. Luego, si desea revise los naipes que tiene en la mano.

7. La Srta. Escarlata, el jugador con la pieza roja, juega primero. Le siguen los demás participantes, comenzando por el que se encuentra a la izquierda del primer jugador.

EL JUEGO

A. MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS: En cada uno de sus turnos deberá tratar de llegar a un aposento distinto. Para comenzar, mueva la pieza hechando el dado o, si se encuentra en una de las esquinas de un aposento, usando un Pasaje Secreto.

1. Hechada del dado. Heche el dado y mueva la pieza a lo largo del piso de mármol la cantidad de escaques indicada por el dado.

a. Las piezas pueden moverse en sentido horizontal y vertical, hacia adelante y hacia atrás pero *nunca diagonalmente*.

b. Se puede cambiar de dirección tantas veces como lo permita la hechada del dado pero no se puede pasar por el mismo escaque dos veces en el mismo turno.

c. No se puede ocupar ni pasar por un escaque que ya ha sido ocupado por un oponente.

2. *Pasajes secretos.* Tal como puede observarse en el tablero, los aposentos de las esquinas opuestas de la mansión están conectados por Pasajes Secretos. Si al comienzo de su turno se encuentra en uno de estos aposentos podrá optar por usar un Pasaje Secreto en vez de *hechar el dado*. Para moverse por un pasaje secreto deberá anunciar antes su intención de hacerlo y luego mover su pieza al aposento de la esquina opuesta.

3. *Entrada y salida de un aposento.* Se puede entrar o salir de un aposento hechando el dado y pasando a través de la puerta o usando un Pasaje Secreto.

a. Cuando pase a través de una puerta no cuente la puerta como un espacio.

b. No se puede pasar por una puerta que ha sido bloqueada por la pieza de un oponente.

c. Tan pronto como entre al aposento debe dejar de moverse. Por lo tanto, no importa si ha sacado un número mayor al que necesitaba para entrar.

d. No es posible volver a entrar en el mismo aposento durante el mismo turno.

B. LA SUGESTION. Cada vez que un jugador entra en un aposento debe hacer una SUGESTION. Las sugerencias hechas a lo largo del juego permiten determinar, por un proceso de eliminación, qué cartas hay en el

sobre. Para hacer una Sugestión, mueva un sospechoso y una arma al aposento al que acaba de entrar. Luego, sugiera que el crimen fue cometido por ese Sospechoso, con esa Arma y en ese Aposento.

Un Ejemplo: Supongamos que usted representa a la Srta. Escarlata y que acaba de entrar en la Sala de Holganza. Mueva primero un Sospechoso, por ejemplo, el Sr. Verde a la sala de Holganza. Luego mueva un arma, por ejemplo, la Llave Inglesa a la sala de Holganza. Luego diga: "Sugiero que el crimen se cometió en la *Sala de Holganza*, que lo hizo el *Sr. Verde* y que usó la *Llave Inglesa*." Recuerde: Al hacer una Sugestión, asegúrese de incluir en susospecha a todas las piezas, incluso las que no están en juego.

C. COMPROBANDO LA VERDAD O LA FALSEDAD DE LA SUGESTION.

Tan pronto como alguien hace una Sugestión, los oponentes tratan de probar que es falsa. El primero en intentarlo es el jugador que se encuentra a la izquierda del que hizo la Sugestión. Este jugador deberá examinar sus naipes y determinar si posee alguno de los tres naipes que se acaba de nombrar. Si el jugador posee uno de esos naipes, deberá mostrarlo únicamente al jugador que hizo la Sugestión. Si posee más de un naipe de los nombrados, deberá mostrar el que prefiera. Si ese oponente no posee ninguno de los naipes nombrados, la posibilidad de probar la falsedad de la Sugestión pasa al siguiente jugador a la izquierda.

Obviamente, si cualquier otro jugador trae en su mano uno o más de los naipes denunciados en la sugestión, esto mismo comprueba que no están escondidos en el sobre. Dé por terminado su turno anotando ese naipe en los Apuntes de Pesquisa. (Algunos jugadores encuentran sumamente útil escribir también las iniciales del jugador que mostró el naipe.)

Cuando nadie puede probar que la Sugestión es falsa puede escoger entre dar por terminado su turno o hacer una ACUSACION.

D. ACUSACION. Si cree haber descubierto qué naipes se encuentran en el sobre, cuando llegue su turno podrá hacer una Acusación. Para hacer la acusación diga: "Yo acuso a (nombre del Sospechoso) de cometer el crimen en (nombre del aposento) con (nombre del arma)". En seguida, y haciéndolo cuidadosamente para evitar que los demás jugadores los vean, mire los naipes que hay en el sobre.

Al hacer una Sugestión, su pieza debe encontrarse en el aposento nombrado pero al hacer una acusación, es posible nombrar cualquier aposento.

Recuerde: Sólo es posible hacer una acusación a lo largo del juego. Sea cuidadoso. Si su acusación es falsa, es decir, si ninguna de las cartas nombradas se encuentra en el sobre, vuelva a ponerlas en el sobre. Después de hacer una acusación falsa ya no podrá seguir moviéndose y por lo tanto no podrá ganar. Sin embargo puede seguir tratando de probar que las Sugestiones de sus oponentes son falsas y sus oponentes pueden seguir moviendo su pieza a los distintos aposentos al hacer las Sugestiones. Si al hacer una falsa Acusación su pieza está bloqueando una puerta, muévela dentro del aposento para permitir el paso a los restantes jugadores.

GANANDO LA PARTIDA

Gana el jugador cuya acusación es totalmente verdadera, es decir, el que encuentra en el sobre los tres naipes que mencionó. Cuando esto sucede, saque del sobre los tres naipes y muéstrellos a todos los jugadores.

AVISOS ESPECIALES SOBRE LAS SUGESTIONES

1. Cuando hace una Sugestión puede incluir, si lo desea, una o más de las cartas que tiene en su mano. Ello puede servirle para obtener información o despistar a sus oponentes.
2. Se puede hacer una Sugestión y una Acusación en el mismo turno.
3. Sólo se puede hacer Sugestiones después de entrar en un aposento. Para volver a hacer una Sugestión se debe haber entrado a otro aposento o en algún momento después del siguiente turno, haber vuelto al aposento que acababa de dejar. No se puede dejar pasar un turno para permanecer en el mismo aposento.
4. Se puede hacer una Sugestión que incluya una pieza o arma que ya se encuentra en su aposento. En ese caso, no es necesario transferir uno o ambos elementos. Cuando se necesita hacer una transferencia ninguno de los elementos vuelve a la posición original una vez hecha la Sugestión.
5. En su próximo turno, el jugador transferido tiene dos posibilidades:
 - a) moverse por el aposento de alguna de las maneras comunes o b) hacer una Sugestión desde ese aposento. Si el jugador opta por hacer una Sugestión no deberá hechar el dado ni mover su pieza.
6. En un mismo aposento puede haber una ilimitada cantidad de piezas y armas al mismo tiempo.

Por cualquier pregunta sobre el juego, dirija su correspondencia a Consumer Relations Department, Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA 01915.

Si desea más Apuntes de Pesquisa envíe su pedido a Parker Brothers a la dirección indicada. Precio: 2 por \$2.00 más \$0.50 por gastos de envío. Sirvase especificar que se trata de "New Edition".

