

JUEGO DE DOS JUGADORES (O EN EQUIPO)

Esta variante se juega igual que el juego clásico, pero con dos excepciones:

- Preparación: Después de completar los cinco primeros pasos, baraja las tarjetas sobrantes y coloca las primeras cuatro tarjetas al azar, boca abajo, en cuatro habitaciones. (Para una partida más rápida, colócalas en las habitaciones de las esquinas). Después, continúa la preparación como de costumbre.
- Juego: Si entras a una habitación que contiene una tarjeta, mira la tarjeta **en secreto**, marca tu hoja y después haz tu suposición como de costumbre.

CONSEJOS DE DETECTIVE

MARCA TU HOJA

Cuando alguien te muestra una tarjeta, márcala en tu hoja en la primera columna y en la columna bajo sus iniciales. Saber quién tiene cada tarjeta te permitirá crear una estrategia cuando hagas suposiciones, y también toma nota de las suposiciones que hacen los demás jugadores.

PROCESO DE ELIMINACIÓN

Las suposiciones te ayudan a descubrir el asesino por un proceso de eliminación. A medida que los jugadores muestran sus tarjetas, van eliminando posibilidades hasta llegar a las tarjetas de personaje, arma y habitación que están en el sobre.

SACA PROVECHO DE TUS TARJETAS

Usa las tarjetas en tu mano cuando hagas suposiciones. Si quieres saber si un jugador tiene una tarjeta específica, menciona una o dos de tus propias tarjetas.

JUGADORES	Me	M	D	G	J	T
¿QUIÉN?						
Verdi	X			X		
Mostaza	X	X				
Orquídea	✓					
Azulino	X				X	
Maradillo	X		X			X
Escarlata	X					
¿CON QUÉ?						
Candelabra	X	X				
Daga						
Tela de puma						
Revólver						
Soga						
Llave inglesa						
¿DÓNDE?						
Salón de baño						
Sala de billar						
Terraza						
Comedor						
Cuarto de baño						
Cocina						
Biblioteca						
Sala						
Estudio						

En este ejemplo, ¡la Dra. Orquídea es la asesina!

CLUE

El Clásico Juego de Misterio

EDAD
8+

2-6
JUGADORES
A5826

INCLUYE:

- tablero
- 6 tokens de personaje
- 6 armas en miniatura
- 30 tarjetas (6 tarjetas de personaje, 6 tarjetas de arma, 9 tarjetas de habitación, tarjetas Clue)
- sobre del caso
- bloc de notas de detective
- 2 dados
- instrucciones

EL SR. BODDY
SOLICITA EL HONOR
DE SU COMPAÑÍA
CON MOTIVO DE
LA REAPERTURA
DE LA MANSIÓN
TUDOR

¡RESUELVE EL CRIMEN!

El Sr. Boddy fue hallado muerto en la mansión y debes averiguar quién lo asesinó. Muévete de habitación en habitación haciendo suposiciones de **quién, con qué y dónde**. Elimina posibilidades a medida que los otros jugadores muestren sus tarjetas. Una vez que creas haber resuelto el caso, haz tu acusación y mira dentro del sobre para ver si tienes razón.

Hasbro y todas las marcas y logotipos relacionados son marcas registradas de Hasbro, Inc. © 2018 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Conserve esta información para futuras referencias. Centro de Servicio para México: TEL. 5876-2998 y para el interior de la República TEL. 01-800-7-12-62-25. centrodeserviciomexico@hasbro.com

101MFA5826F00

Padres: HASBROGAMING.COM



PREPARACIÓN

1. Coloca los seis tokens de personaje en las casillas con su nombre, incluso cuando no haya seis jugadores. Elige tu personaje.
2. Coloca todas las armas al azar en habitaciones distintas.
3. Baraja las nueve tarjetas Clue y ponlas en un montón boca abajo cerca del tablero.



Tarjetas Clue

Para jugar el juego tradicional de CLUE, simplemente retira las nueve tarjetas Clue.

4. Separa el resto de las tarjetas en tres montones: personajes, armas y habitaciones. Baraja cada montón y colócalos boca abajo.
5. Toma la tarjeta de arriba de cada uno de los tres montones e introdúcelas en el sobre del caso, **sin que nadie las vea**.

Estas tarjetas responden a las preguntas ¿quién lo hizo?, ¿con qué arma? y ¿dónde?

6. Baraja el resto de las tarjetas de personaje, habitación y arma, todas juntas, y repártelas a los jugadores. No importa si un jugador tiene más tarjetas que los demás.

Para un **juego de 2 jugadores**, barajarás las tarjetas de manera diferente en este punto del juego. Para más información, consulta la última página.

7. Cada jugador toma una hoja del bloc de notas y una pluma (no incluida) y escribe las iniciales de todos los jugadores (incluyendo las suyas) en la parte superior de la hoja.
8. Sin que nadie más vea, mira tus tarjetas y márcalas en tu hoja. ¡Estas no pueden estar en el sobre! Mantén tu hoja en secreto.

JUEGA

La Srta. Escarlata siempre empieza, y la partida continúa hacia la izquierda. (Si nadie ha escogido a la Srta. Escarlata, la partida empieza con el siguiente jugador que se encuentre a su izquierda, en el tablero).

EN TU TURNO

1. Tira los dados.

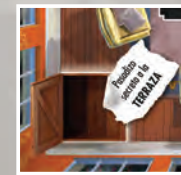
Si sacas el ícono de la lupa, toma una tarjeta Clue. Léela en voz alta y haz lo que dice. Luego colócala en la parte inferior del montón.

- Si sacas doble lupa, toma dos tarjetas.
- Si una tarjeta de personaje, arma o habitación es revelada, toma nota en tu hoja.



2. Realiza UNA de las tres acciones siguientes:

- **Mueve tu token** el número de casillas que sacaste en el dado. (El ícono de la lupa equivale a 1). ¡Intenta llegar a una habitación!
- **Usa un pasadizo secreto:** Si al comienzo de tu turno, estás en una habitación con un pasadizo secreto, puedes mover tu token a la habitación con la que conecta el pasadizo.
- **Quédate en la habitación** en la que está tu token.



Moverse

No puedes moverte en diagonal, pasar por la misma casilla dos veces durante el mismo turno, ni caer o pasar por una casilla que esté ocupada por otro token.

Entrar a una habitación

- Solo puedes entrar a una habitación por la puerta.
- Si sacaste un número más alto en los dados para entrar a la habitación, deja de mover tu peón en cuanto entres.
- No existe un límite de cantidad de tokens y armas que pueden estar en una habitación a la vez.
- No puedes pasar por una puerta bloqueada por otro jugador, ya sea que estés dentro o fuera de la habitación.

3. Si llegas a una habitación o te quedas en ella, haz una suposición

sobre quién lo hizo, con qué y dónde. Di: "Yo supongo que fue **[cualquier personaje]**, con **[cualquier arma]**, en **[la habitación donde estás]**."

- Lleva al sospechoso y el arma a esa habitación. (Deben quedarse allí después de tu turno).
- El jugador de tu izquierda te muestra **en secreto** una de las tarjetas que nombraste en tu suposición, si es que tiene una. Si tiene más de una tarjeta, el jugador elige cuál enseñarte.
- Si no tiene ninguna tarjeta, consulta al jugador siguiente, y así sucesivamente.
- Si nadie tiene una tarjeta, ¡puede ser que hayas resuelto el caso!

4. Marca tu hoja con la tarjeta que te mostraron. No puede estar en el sobre.

Si nadie te mostró una tarjeta, ¡puede ser que tu suposición sea correcta!

¿Crees saber quién lo hizo? ¿Puedes hacer una acusación inmediatamente después de hacer una suposición. Más información en la sección PARA GANAR.

Terminaste. Ahora le toca al jugador de tu izquierda.

PARA GANAR

Una vez que creas saber quién lo hizo, con qué y dónde, haz **una** acusación. Solo puedes hacer una acusación en cada partida. Debes hacerla **en tu turno**, y puedes hacerla inmediatamente después de hacer una suposición. Debes estar en una habitación, aunque no en la habitación que mencionarás en la acusación.

1. Di: "Yo acuso a **[personaje]** de cometer el crimen en **[habitación]** con **[arma]**."
2. Mira el contenido del sobre de forma que nadie más pueda verlo. ¿Están las tres tarjetas que mencionaste?

¡SÍ! ¡Eres el ganador! ¡Felicidades, has resuelto el caso!

¡NO! ¡Te has equivocado! Sin que nadie las vea, coloca nuevamente las tarjetas en el sobre. Ya no puedes tomar más turnos, pero debes mostrar tus tarjetas a los jugadores que hagan suposiciones o mencionen tarjetas que quieran que sean reveladas. El juego continúa hasta que alguien haga la acusación correcta. Si nadie acierta, ¡el asesino quedará suelto!