

**INSTRUCCIONES**

**CÓMO  
JUGAR**

**MORA**

**BLANCO**

**AMAPOLA**

# CLUEDO

**El Gran Juego de Detectives**

**PRADO**

**RUBIO**

**CELESTE**

## Contenido

- Tablero de la mansión
- 1 sobre amarillo del caso
- 1 bloc de notas de detective
- 6 peones de personaje
- 21 cartas negras de Cluedo
- 13 cartas rojas de Bonus
- 6 armas en miniatura
- 2 dados

**Antes de empezar**, lee en alto el expediente a todos los jugadores.

## EL EXPEDIENTE

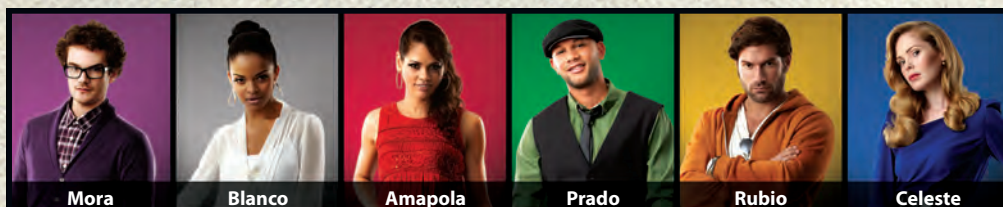
¡Esta noche Samuel Black ha sido hallado asesinado en su mansión! Los detectives han encontrado seis sospechosos y seis armas en las nueve habitaciones de la mansión, pero no han podido resolver el caso. ¡Así que ahora la resolución del crimen depende de ti!

Para ganar el juego debes averiguar tres cosas sobre el crimen:

1. ¿Quién lo hizo?
2. ¿Con qué arma?
3. ¿Y dónde?

## ¿QUIÉN? Conoce a los Sospechosos.

Uno de estos seis sospechosos es el asesino. Tú debes averiguar quién.



## ¿CON QUÉ? Examina las Armas.

Una de estas es el arma del crimen. Tú debes averiguar cuál.



## ¿DÓNDE? Échale un vistazo a las Habitaciones.

Una de estas habitaciones es la escena del crimen. Tú debes averiguar cuál.



**Ahora que has leído el expediente del caso**, elige a un jugador para que prepare el juego siguiendo los pasos de la página siguiente.

# PREPARACIÓN

1

- Coloca las seis armas en miniatura y los seis peones de personaje en el centro del tablero

(incluso si hay menos de seis jugadores).

- Cada jugador elige un personaje de la lista de sospechosos y usará el peón del color de ese personaje para desplazarse por la mansión.



Cada jugador recibe el mismo número de cartas. ¡Mantén tus cartas en secreto! Estas no están involucradas en el crimen.



Estas tres cartas están involucradas en el crimen. Para ganar, ¡debes averiguar cuáles son!

2

- Divide todas las cartas negras de CLUEDO en tres montones: armas, sospechosos y habitaciones.
- Baraja cada montón por separado y colócalo boca abajo sobre la mesa.
- Sin mirar, coge la carta de arriba de cada montón y métela en el sobre amarillo del caso. **¡Aquí está el sospechoso, el arma y la habitación involucrados en el crimen!**
- Coloca el sobre del caso junto al tablero.

4

- Entrega a cada jugador una hoja de notas de detective y un bolígrafo (no incluido). **¡Shh! ¡Mantén tu hoja de notas siempre en secreto!**
- Sin que nadie más pueda verlo, cada jugador debe tachar en secreto las cartas negras de CLUEDO que tiene en la mano y las cartas que quedan boca arriba sobre la mesa. **Tus cartas no están en el sobre, ¡por tanto no están involucradas en el crimen!**
- Durante el juego podrás ver cartas de los demás jugadores, de una en una. Cada vez que veas una, táchala en tu hoja de notas. **No está en el sobre, así que no está involucrada en el crimen.**

3

- Baraja juntas el resto de las cartas negras de CLUEDO.
- Repártelas boca abajo entre los jugadores de manera que todos tengan el mismo número de cartas. **¡Shh! ¡Todo el mundo debe mantener sus cartas en secreto!**
- Si no puedes repartir igual número de cartas a todos los jugadores, coloca las dos o tres cartas que sobren boca arriba junto al tablero.

5

- Baraja las cartas rojas de Bonus y colócalas junto al tablero para movimientos extra mientras juegas. O, si quieres jugar a CLUEDO original, déjalas en la caja.



Ahora que ya está todo listo para empezar, mira la siguiente página para ver cómo se juega.

¡No te preocupes! ¡Es muy fácil jugar a CLUEDO! Pero si llevas sin jugar un tiempo, lee las Reglas básicas abajo en voz alta para todos los jugadores.

## REGLAS BÁSICAS

### CÓMO GANAR

- **¡Resuelve el crimen!** Para ganar debes ser el primer jugador en averiguar qué cartas de sospechoso, arma y habitación están en el sobre del caso.

### CÓMO JUGAR

#### 1. Se decide quién empieza

- Todo el mundo tira los dados. Quien saque la puntuación más alta empieza, y el juego continúa hacia la izquierda.

#### 2. En tu turno, tira, mueve y entra en una habitación

- Tira los dados y mueve tu peón de personaje ese número de casillas por el tablero. (O, si tu peón ha sido movido por otro jugador desde tu último turno, puedes elegir quedarte dónde estás y hacer una pregunta sin moverte.)
- Puedes moverte en vertical y en horizontal, hacia delante y hacia atrás por el pasillo, pero no en diagonal.
- Intenta entrar siempre en una habitación (al principio, sirve cualquier habitación). No necesitas un número exacto para entrar a una habitación; si tu tirada te ha llevado más allá de la habitación, basta con terminar antes tu movimiento y entrar en la habitación.

Eres **Rubio**. Sacas diez y te mueves desde la **Sala de juegos** al **Dormitorio** como se muestra.



#### ¿Tu tirada no llega para entrar a una habitación? ¡Ve a por una carta roja de Bonus!

- Si tu tirada es muy baja, debes quedarte en el pasillo durante este turno. ¡O intentar caer en una casilla roja de Bonus!
- No necesitas una tirada exacta para detenerte en una casilla de Bonus. Cuando caigas aquí, coge la carta roja de Bonus de arriba del montón y sigue las instrucciones.
- Una vez hayas utilizado la carta, colócala en el montón de descarte. Si no estás utilizando las cartas rojas de Bonus (o no quieres una), simplemente mueve tu peón hacia la próxima habitación en la quieres entrar.



### 3. Luego haz una pregunta CLUEDO y recibe una respuesta

- Si has entrado en una habitación, debes parar y hacer una pregunta CLUEDO sobre **un sospechoso, un arma y la habitación en la que acabas de entrar**.
- Por ejemplo, si acabas de entrar en el Garaje, podrías preguntar: "¿Fue Amapola con la Cuerda en el Garaje?"  
**¡Pista!** Intenta preguntar sobre sospechosos, armas y habitaciones que no hayas tachado en tu hoja de notas.
- Lleva el peón del personaje sospechoso y el arma sobre los que preguntas a la habitación en la que estás.
- El jugador de tu izquierda debe ser el primero en intentar contestar a tu pregunta. Si tiene alguna de las cartas sobre las que has preguntado, debe enseñarte una de ellas en secreto. **¡Nunca te deben enseñar más de una carta!**
- Si no tiene ninguna de las cartas sobre las que has preguntado, simplemente dirá "No puedo contestar", y la pregunta pasa al siguiente jugador de la izquierda, y así sucesivamente hasta que te hayan enseñado **una carta**.

**¿FUE AMAPOLA  
CON LA CUERDA  
EN EL GARAJE?**

Eres Celeste. Llevas a Amapola y la Cuerda al Garaje y haces una pregunta: "¿Fue Amapola con la Cuerda en el Garaje?"



### ¿Qué pasa si nadie puede enseñarme una carta?

¡Primero pon cara de póker! Siempre y cuando no te estuvieras echando un farol preguntando sobre una de tus propias cartas, ¡acabas de descubrir qué cartas están en el sobre!

### 4. Por último, finaliza tu turno tachando tu hoja de notas

- Tacha en tu hoja de notas la carta que te han enseñado. **Si no está en el sobre, ¡no está involucrada en el crimen!**
- Deja el peón de personaje y el arma que moviste donde están. Si el peón de personaje que has movido es de otro jugador, puede hacer una pregunta en su turno sin mover.
- Ahora tu turno ha finalizado. No importa quién contestó a tu pregunta, continúa el jugador de tu izquierda.

| ¿QUIÉN?        |   |
|----------------|---|
| Prado          |   |
| Rubio          |   |
| Celeste        | X |
| Mora           |   |
| Amapola        | X |
| Blanco         |   |
| ¿CON QUÉ?      |   |
| Herramienta    |   |
| Candelabro     |   |
| Puñal          |   |
| Pistola        | X |
| Tubo de plomo  |   |
| Cuerda         |   |
| ¿DÓNDE?        |   |
| Baño           |   |
| Estudio        | X |
| Comedor        |   |
| Sala de juegos |   |
| Garaje         | X |
| Dormitorio     |   |
| Salón          | X |
| Cocina         |   |
| Patio          |   |

Otro jugador te enseña una carta. Es Amapola. Tachas a Amapola en tu hoja de notas.

© 2011 Hasbro. Hasbro SA.

Una vez hayas tachado las cartas de todos en tu hoja de notas, **¡ESTÁS PREPARADO PARA RESOLVER EL CRIMEN!**  
Da la vuelta para averiguar cómo ganar. ➡

# CÓMO GANAR

## Haz una acusación

**¡ACUSO A PRADO  
CON LA TUBERÍA  
DE PLOMO  
EN EL COMEDOR!**

Una vez hayas hecho suficientes preguntas para eliminar todas las cartas excepto tres en tu hoja de notas (un sospechoso, un arma y una habitación), ¡estás preparado para resolver el crimen!

Debes llegar a la casilla central del tablero antes de hacer una acusación. Una vez llegues, lee tu acusación en voz alta: "¡Acuso a Prado, con la Tubería de plomo en el Comedor!" Después, sin dejar que nadie más lo vea, comprueba las cartas del sobre.

## ¿Has acertado?

**¡SÍ, HE ACERTADO LAS  
TRES CARTAS!**

¡Eres el ganador! ¡Enhorabuena, has resuelto el crimen! Revela las cartas del sobre a todo el mundo.

**¡NO, HE FALLADO EN  
ALGO!**

¡Oh! Te has equivocado y estás fuera del juego. Vuelve a meter en secreto las cartas dentro del sobre... ¡y no le digas a los otros jugadores en qué carta/s has fallado!

- Mantén tus cartas en secreto y continúa respondiendo a las preguntas de los demás jugadores.
- No hagas más preguntas ni más acusaciones.

| ¿QUIÉN?          |   |
|------------------|---|
| Prado            |   |
| Rubio            | X |
| Celeste          | X |
| Mora             | X |
| Amapola          | X |
| Blanco           | X |
| ¿CON QUÉ?        |   |
| Herramienta      | X |
| Candelabro       | X |
| Puñal            | X |
| Pistola          | X |
| Tubería de plomo | X |
| Cuerda           | X |
| ¿DÓNDE?          |   |
| Baño             | X |
| Estudio          | X |
| Comedor          | X |
| Sala de juegos   | X |
| Garaje           | X |
| Dormitorio       | X |
| Salón            | X |
| Cocina           | X |
| Patio            | X |

© 2011 Hasbro. Hasbro SA.

## ¿Qué pasa si todo el mundo falla?

Si todo el mundo hace una acusación incorrecta, el crimen continúa sin resolverse. ¡Saca las cartas del sobre y descubre qué sospechoso ha logrado escapar impune!

## POSIBLES MOVIMIENTOS FURTIVOS

Moverse a través de **Puertas comunes** y **Pasadizos secretos**.

- Si estás en una habitación que tiene una Puerta común o un Pasadizo secreto a otra habitación, puedes desplazarte a la otra habitación al comienzo de tu turno sin tirar los dados.
- No puedes atravesar una habitación e ir a otra o al pasillo en un solo turno; **debes parar y hacer una pregunta siempre que entres en una habitación.**

Te desplazas desde el **Comedor** a la **Cocina** y paras. En tu próximo turno puedes desplazarte a través del pasadizo secreto al **Garaje**.



## POSIBLES PREGUNTAS FURTIVAS

Preguntar sobre tus propias cartas

Si quieres despistar a tus adversarios, échate un farol preguntando sobre tus propias cartas.



¿FUE **CELESTE**  
EN EL **DORMITORIO**  
CON EL **PUÑAL**?

## REGLAS PARA 2 JUGADORES O EQUIPOS

¡También tendrás que leer las instrucciones completas para jugar a CLUEDO de esta manera!

Para 2 jugadores o equipos, añade las siguientes reglas a tu juego. Si estás jugando por equipos, involucra a los jugadores más pequeños agrupándolos con jugadores más mayores.

1. La primera gran diferencia entre CLUEDO para 2 jugadores/equipos y el CLUEDO clásico es la preparación. (Mira la página 2 para la preparación clásica).
  - Sigue los pasos 1 y 2 de preparación habitual.
  - En el paso 3, baraja el resto de las cartas negras de CLUEDO como siempre. Pero luego, antes de repartirlas a los jugadores/equipos, coge las cuatro cartas negras de CLUEDO de arriba del montón y colócalas boca abajo en fila a un lado del tablero.
  - Sigue el paso 4 de preparación habitual.
  - Pero ignora el paso 5 : **nunca puedes utilizar las cartas rojas de Bonus en un juego de 2 jugadores o equipo.**
2. La segunda gran diferencia en el CLUEDO para 2 jugadores/equipos es lo que haces cuando nadie contesta a tu pregunta. (Mira la página 4 para las reglas clásicas sobre preguntar).
  - Haz una pregunta como siempre. El otro jugador/equipo debe intentar contestar siempre.
  - Pero, si el otro jugador/equipo no puede contestar, debes mirar en secreto una de las cuatro cartas de al lado del tablero. Una vez la has tachado en tu hoja de notas, vuelve a colocarla **exactamente** en el mismo sitio al lado del tablero.
  - Cada vez que el otro equipo/jugador no pueda responder a una de tus preguntas, mira en secreto una carta diferente de las cuatro que hay al lado del tablero. (¡Tendrás que recordar dónde estaban las cartas que ya has visto!)



¡Todo lo demás es exactamente igual que en el CLUEDO clásico!

© 2012 Hasbro. Todos los derechos reservados.

Fabricado por: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH.

Representado por: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.

Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.

Atención al Cliente: Hasbro Iberia, S.L., Avda. dels Gremis, Parcela 28, Sector 13, 46394 Ribarroja del Turia, Valencia. NIF B-96897251. Tel: (900) 180377.

E-mail: consumidor@hasbro.es.

[www.hasbro.es](http://www.hasbro.es)



011238712105 00