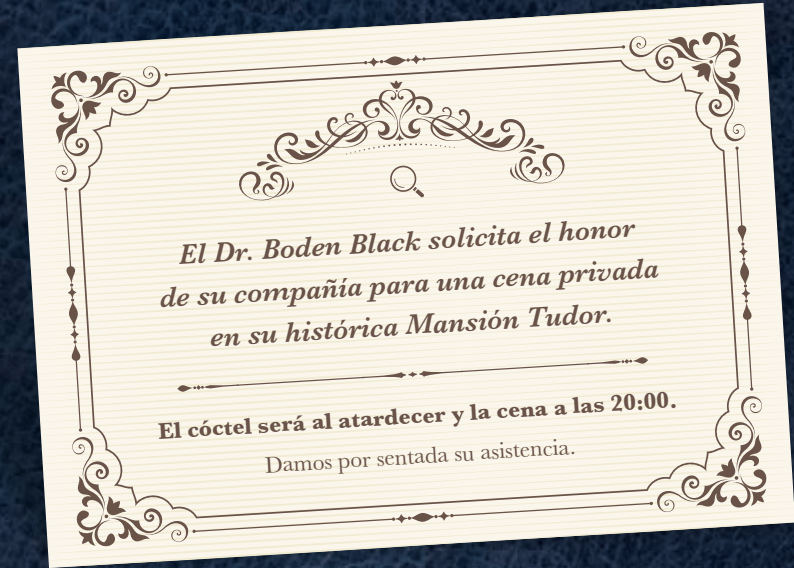




Cluedo



LA NOCHE DEL ASESINATO

Seis invitados cuidadosamente escogidos llegan a la Mansión Tudor, la casa de la familia de Boden "Boddy" Black, tras haber recibido una misteriosa invitación. Durante la cena, el Dr. Black anuncia sus planes de construir un extravagante y desmesurado hotel de lujo justo donde se ubica un popular parque público. Todos se niegan a ayudarlo; pero, entonces, el Dr. Black les dice que tiene un chantaje para cada uno de ellos. Si se oponen, sus secretos saldrán a la luz. Poco después, el Dr. Black se retira y los invitados se dispersan para analizar la noticia. Se escucha un grito y los invitados descubren que el Dr. Black ha sido asesinado.

Ahora, debes descubrir el clásico misterio.

CONTENIDO

Tablero • 6 Peones de Personajes • 6 Peones de Armas
50 cartas (6 Cartas de Personaje, 6 Cartas de Arma, 9 Cartas de Habitación y 29 Cartas Cluedo) • 1 Sobre del Caso
Bloc de notas de detective • 2 dados



CLUEDO, HASBRO y todas las marcas y logotipos relacionados son marcas registradas de Hasbro. © 2023 Hasbro.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1, Bloque 3, Planta 5,ª, Apdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. TEL: +34 (900) 180377. consumidor@hasbro.es



0922F6420105



PADRES:
HASBROGAMING.COM

¿QUIÉN asesinó al Dr. Black?



SEÑORITA ESCARLATA

A simple vista, parece ser miembro de la alta sociedad. En realidad, es una periodista de investigación muy inteligente. Escribiendo bajo el pseudónimo de "Carlota", ha enviado a la cárcel a varios mafiosos y ha bajado los humos a varios héroes. Nadie se libra de ella, porque nadie conoce su identidad. Excepto Boddy Black, quien, precisamente, necesita una buena reseña de su nuevo hotel.



CORONEL RUBIO

Un condecorado héroe de guerra, con muchas historias de batallas pasadas y escapes milagrosos que contar. Es un hombre de acción, respaldado por una gran experiencia. Su credibilidad como respetado miembro militar le permitiría influir fácilmente en la opinión pública para beneficiar al Dr. Black. Como contraprestación, nadie se enteraría de que, en realidad, él no participó en la batalla que le hizo ganar su medalla más prestigiosa.



ALCALDE PINO

Es el adorable alcalde del Condado Colorado, quien siempre tiene palabras amables para todos. Quiere ser reelegido y sabe que lo conseguirá. ¡No cae mal ni a sus rivales! Su impecable historial tiene una sola mancha: una donación recibida de una importante familia de criminales para salvar su campaña. El Dr. Black le ha prometido que nadie se enterará... siempre y cuando lo ayude a reubicar el parque donde pretende construir su hotel.



ABOGADA MAR

Una tenaz abogada que sabe exactamente cómo ganar un juicio, con testigos o sin ellos. Sus grandes éxitos le ha llevado a ser relevante en el mundo de la abogacía y presume de ello. El Dr. Black sabe que ella haría cualquier cosa por ganar un caso, incluso llevaría falsos testigos, algo que él revelaría sin dudar si ella se niega a representarle en sus negociaciones sobre el hotel.



PROFESOR MORA

Profesor de arqueología extremadamente intuitivo. Se fija tanto en los detalles que no se le pasa ni una falsificación, pero también le ayuda a crearlas. Solo el Dr. Black conoce su mayor falsificación: ¡su título de profesor es falso! Con el chantaje adecuado, el profesor falsificaría cualquier cosa, incluso el título de propiedad que demuestre que el Dr. Black es dueño del parque donde planea construir el hotel.



CHEF BLANCA

Una prometedora y ambiciosa chef con muchas ideas frescas. Lleva dirigiendo la cocina del Dr. Black muchos años. Sueña con tener su propio restaurante para poder crear platos creativos y no menús aburridos como ahora. Su sueño no solo depende de su talento, sino también del dinero que le ha robado a Boddy Black, quien lo sabe todo. Tiene dos opciones: dirigir el aburrido restaurante del hotel del Dr. Black sin quejarse o enfrentar los cargos.

¿con QUÉ?



CANDELABRO



HERRAMIENTA



CUERDA



TUBERÍA DE PLOMO



PISTOLA

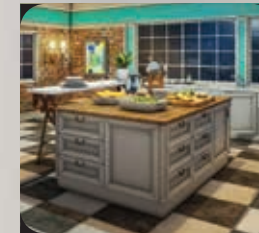


PUÑAL

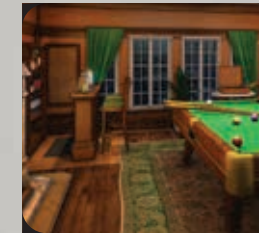
¿y DÓNDE?



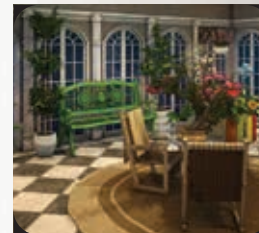
SALÓN



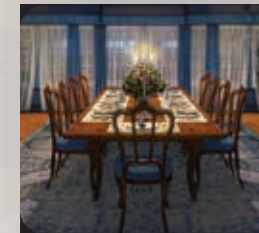
COCINA



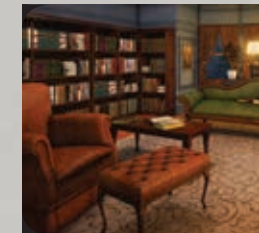
SALA DE BILLAR



INVERNADERO



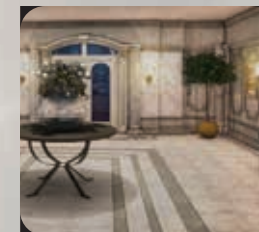
COMEDOR



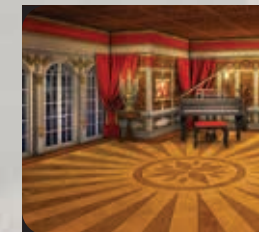
BIBLIOTECA



DESPACHO



VESTÍBULO



SALA DE BAILE

PREPARACIÓN

1. Coloca los 6 peones en las casillas del tablero que tienen su mismo color. Todos los peones deben estar sobre el tablero, incluso si no hay 6 jugadores. Elige tu personaje.
2. Coloca todas las armas al azar en las distintas habitaciones.
3. Separa las 29 cartas Cluedo de las otras cartas. Baraja el montón de cartas Cluedo y colócalo boca abajo junto al tablero.
4. Separa las otras cartas en tres montones: Personajes, Armas y Habitaciones. Baraja cada montón y colócalos boca abajo.
5. Sin mirar, coge la carta de arriba de cada montón y colócalas con cuidado dentro del Sobre del Caso sin que nadie las vea. Ahora, el sobre contiene las tres cartas que responden a las preguntas siguientes:

¿QUIÉN asesinó al Dr. Black? ¿DÓNDE lo hizo? y ¿Con QUÉ arma?

¡Este es el misterio que debes resolver!
Coloca el sobre en el centro del tablero.



Cartas Cluedo

6. Junta y baraja el resto de cartas: las de personajes, armas y habitaciones. Repártelas entre los jugadores. No importa si algún jugador tiene más cartas que el resto.
7. Reparte a cada jugador una hoja del bloc de notas. También necesitarán un bolígrafo (no incluido).
8. Mira tus cartas en secreto y tacha de tu hoja los sospechosos, las armas y las habitaciones que te tocaron en las cartas. ¡Estas no pueden estar en el sobre! Mantén tu hoja y tus cartas en secreto.

Nota: Si vas a jugar una partida entre 2 jugadores, mira la página 6. El reparto de cartas es diferente.



¡A JUGAR!

Lanza uno de los dados para decidir quién comienza.

EN TU TURNO

Lanza los dados y haz una o varias de las siguientes acciones:

1. Mueve tu Peón de Personaje.

- Puedes avanzar el número de casillas que sacaste en los dados. (El ícono de la lupa equivale a un 1) Si puedes entrar en alguna habitación, mira el paso 2 para más detalles.
- No puedes moverte en diagonal, pasar por la misma casilla dos veces en el mismo turno, ni caer o pasar por una casilla que ya esté ocupada por otro peón, incluyendo las puertas.
- En tu turno, puedes entrar en una habitación sin sacar el número exacto en los dados. Debes entrar por una puerta desbloqueada.
- Si al comienzo de tu turno estás en una habitación y pretendes hacer una deducción (mira el paso 2), no avances. Si hay un pasadizo secreto, puedes mover tu peón a la habitación con la que conecta dicho pasadizo.

Si sacaste el ícono de la lupa, roba una Carta Cluedo. Léela en voz alta, haz lo que dice y déjala en la parte de abajo del montón.

- Si sacas dos íconos, roba solo una carta.
- Si una Carta de Personaje, Arma o Habitación es revelada, táchala tu hoja.
- Después de revelar una carta, colócala de nuevo en tu mano.



2. Haz una deducción.

Si llegas a una habitación o te quedas en ella, haz una deducción sobre quién cometió el crimen, con qué arma y dónde. Di: "Deduzco que fue (un personaje) en (la habitación en la que te encuentras) con (un arma)".

- Lleva al personaje sospechoso y el arma a esa habitación. (Se quedarán ahí después de tu turno. No hay límite de peones ni de armas por habitación.)
- El jugador de tu izquierda te enseñará, en caso de que tenga, alguna de las cartas que tú has nombrado en la deducción. Si tiene más de una carta, el jugador elige cuál enseñarte.
- Si no tiene ninguna carta nombrada, le tocará al siguiente jugador enseñarte la carta y así sucesivamente... Si alguien te enseña una carta, tu deducción es errónea y la partida continúa.
- ¿Nadie tiene una carta? No pasa nada.

Tacha de tu hoja la carta que te han enseñado. No puede estar en el sobre.

¿Crees que has resuelto el misterio? ¡Haz una acusación inmediatamente después de haber hecho una deducción!
Mira CÓMO GANAR para los detalles.

Si nadie te ha enseñado una carta, ¡puede ser que tu deducción sea correcta!

Esto es todo. ¡Ahora le toca al jugador de tu izquierda!

5

CÓMO GANAR

Cuando creas que sabes la solución, ¡haz tu acusación! Solo puedes hacer una acusación por partida. Debes hacerla durante tu turno, e incluso después de haber hecho tu deducción. Debes estar en una habitación, pero no necesariamente en la habitación que vas a mencionar.

1. Di: "Yo acuso a (**personaje**) de cometer el crimen en (**habitación**) con (**arma**)".

2. Mira el sobre discretamente. ¿Contiene las tres cartas que mencionaste?

¡SÍ! ¡Has ganado! ¡Enhorabuena, has resuelto el caso!

¡NO! ¡Te has equivocado! Sin que nadie las vea, coloca de nuevo las cartas en el sobre. Ya no puedes seguir jugando, pero deberás seguir enseñando tus cartas a los jugadores que hagan deducciones o mencionen cartas que quieran revelar. La partida continúa hasta que alguien haga una acusación correcta. Si nadie acierta, ¡el asesino quedará suelto!

PARTIDA DE DOS JUGADORES (O EN EQUIPOS)

Solo hay dos excepciones a la hora de jugar:

- Preparación: Después de completar los pasos del 1 a 5, baraja las cartas restantes y coloca las primeras 4 cartas boca abajo en 4 habitaciones al azar. (Para jugar más rápido, colócalas en las habitaciones de las esquinas.) Después, continúa la preparación como de costumbre.
- Juega: Si entras en una habitación que contiene una carta, mira la carta en secreto y táchala de tu hoja.

CONSEJOS DE DETECTIVE

TACHA LA HOJA

Cuando alguien te enseñe una carta, táchala de tu hoja en la columna bajo sus iniciales. Saber las cartas que tiene cada uno te permitirá hacer deducciones estratégicamente. Y también podrás tomar nota de las deducciones que hacen los otros jugadores.

PROCESO DE ELIMINACIÓN

Las deducciones te ayudan a descubrir quién ha cometido el crimen por un proceso de eliminación. Conforme los jugadores te van enseñando sus cartas, podrás ir descartando los sospechosos, las armas y las habitaciones.

SACA PROVECHO DE TUS CARTAS

Si quieres saber si un jugador tiene una carta específica, disimula y nombra una o dos de tus propias cartas.

En este ejemplo, ¡el Profesor Mora es el asesino!

Cluedo

JUGADORES

¿QUIÉN?	Jg	CA	Tg	AB	PD
Alcalde Pino	X				X
Coronel Rubio	X				X
Abogada Mar	X		X		X
Profesor Mora	X				
Srta. Escarlata	X				
Chef Blanca	X		X		X

¿CON QUÉ?

Candelabro					
Puñal					
Tubería de plomo					
Pistola	X				
Cuerda					
Herramienta					

¿DÓNDE?

Sala de baile					
Sala de billar	X				
Invernadero					
Comedor					
Vestíbulo	X				
Cocina					
Biblioteca	X		X		
Salón					
Despacho					

© 2023 Hasbro. 0822F6420105 F6420

6