



Cluedo: Instrucciones en lectura fácil



Emma Albarracín Le-Flohic

Patricia Arbex Chorat

Begoña González Basabe

Olaia Grego Arenal

Irene Gutiérrez

Alba López de Lerma Ruiz Poveda

Recomendaciones



Recomendaciones:

Este documento es muy largo.

El documento está dividido en distintas partes.

Esas partes están en el índice.

Jugar primero 1 ó 2 partidas de prueba.

En la partida de prueba ver las cartas de todos.

Índice

El expediente	5
Preparación.....	8
Cómo jugar.....	12
Utilizar puertas comunes y pasadizos secretos	18
Preguntas para despistar a los demás	20
Cómo ganar	22
Reglas dos jugadores o equipos.....	26

El expediente



Han matado a Samuel Black.

En la mansión se han encontrado:

6 armas.

6 sospechosos.

9 habitaciones.

Resuelve el crimen adivinando:

¿Quién lo hizo?



¿Con qué arma se hizo?



¿Dónde se hizo el asesinato?



Preparación



Paso 1

Colocar **armas** en el centro del tablero. →



Colocar peones en el centro del tablero.

Los **peones** son el muñeco del personaje. →

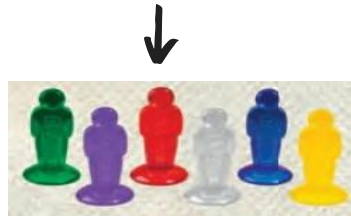


Elegir un personaje.

Coger el peón de ese personaje.

Por ejemplo:

- Elijo personaje Amapola.
- Cojo el **peón rojo**.



Paso 2

Hacer tres grupos de **cartas negras**:

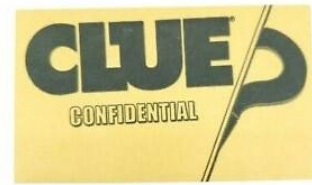
- Armas.
- Sospechosos.
- Habitaciones.



Mezclar cada tipo de cartas por separado.

Coger una carta de cada grupo. No mirar.

Meter las 3 cartas en el **sobre amarillo**. →



Dejar lejos el sobre amarillo.

Paso 3

Juntar los 3 grupos de cartas. Mezclar todas.

Repartir todas las cartas entre los jugadores.

No mirar las cartas de los otros.

Si sobran cartas, enseñarlas a todos.

Paso 4

Coger una **hoja de notas**. →



Coger un bolígrafo.

No mirar la hoja de notas de los otros.

Tachar tus cartas en la hoja de notas.

Tachar las cartas que sobran en la hoja de notas.

Por ejemplo:

- Yo tengo la carta de la Pistola.
- Tachar Pistola en la hoja de notas.

Un jugador te enseña una carta.

Tachar esa carta en la hoja de notas. Siempre.

Paso 5

Mezclar **cartas rojas**.



Poner cartas rojas cerca del tablero.

Cómo jugar



Paso 1: ¿Quién empieza?

Todo el mundo tira los dados.

Quien saque el número más alto empieza.

Se continúa hacia la izquierda.

Paso 2: es tu turno.

Tira los dados.

Mueve tu peón según el número de los dados.

Intenta entrar en una habitación.

Si otro jugador ha movido tu peón:

- Puedes quedarte en el sitio y hacer una pregunta.
- Puedes **moverte a otro sitio**.



Se puede mover en:

- Vertical
- Horizontal
- Hacia delante
- Hacia atrás
- No se puede mover en diagonal.

Hay que intentar entrar en una habitación. Siempre.

No necesitas un número exacto

para entrar en las habitaciones.

Por ejemplo:

- La habitación está a 8 casillas.
- Tiro los dados. Saco un 10.
- Puedo entrar a la habitación.

¿No puedes llegar a una habitación? **¡Carta roja!**



Si tu número es muy bajo, quédate en el pasillo.

Intentar quedarte en una casilla roja.

No necesitas un número exacto.

En la casilla roja:

- Coger una carta roja del montón.
- Seguir sus instrucciones.

Después de utilizar la carta:

- Colocar la carta en el montón de descarte.

Si no quieres utilizar esta carta:

- Mover tu peón hacia la siguiente habitación.

Paso 3: hacer una pregunta.

Entrar en una habitación.

Hacer una pregunta:

- Preguntar por un sospechoso.
- Preguntar por un arma.
- Preguntar por la habitación en la que estas.

Por ejemplo:

¿Fue Amapola con la cuerda en el garaje?

Mueve el peón de ese sospechoso a la habitación.

Por ejemplo:

- Mueve el peón Amapola.
- Llevar a Amapola al garaje.

Mueve esa arma a la habitación. Por ejemplo:

- Mueve la cuerda.
- Llevar la cuerda al garaje.

El jugador de tu izquierda contesta tu pregunta.

Si tiene una de las cartas:

- Te enseña una carta. Solo una.

Si no tiene ninguna carta:

- No contesta.
- El siguiente jugador te enseña una carta.

El turno termina cuando ves una carta.

Si nadie te ha enseñado una carta,

has descubierto una carta del sobre.

Paso 4: Finaliza tu turno.

Tacha tu hoja de notas.

Tacha en tu **hoja**, →

la carta que te han enseñado.

Si no está en el sobre

no ha sido parte del crimen.



Devuelve a su sitio

el peón del personaje.

Devuelve a su sitio el arma.

El jugador de ese peón hace una pregunta.

Tu turno ha terminado.

Continúa el jugador de tu izquierda.

**Utilizar
puertas
comunes
y
pasadizos
secretos**



Utiliza los **pasadizos secretos** para cambiar de habitación.

Utiliza las **puertas comunes** para cambiar de habitación.

- Cambiar de habitación al inicio de turno.
- No tirar los dados.

En la habitación, haz tu pregunta.



Preguntas para despistar



Para despistar, haz preguntas

sobre tus propias cartas.



Cómo ganar



Haz una acusación

Cuando tengas:

- Solo un sospechoso
- Solo un arma
- Solo una habitación

¡Resolver el crimen!

Para resolver, ve a la casilla central.

En la casilla central, decir en voz alta:

- El sospechoso.
- El arma.
- La habitación.

Por ejemplo:



¿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 Hestiro, Hestiro SA

¡Ha sido Prado con la tubería de plomo en el comedor!

Después mira las cartas del sobre.

Nadie más puede verlo.

¿Has acertado?

- ¡He acertado!

Has ganado.

Enseñar las cartas del sobre a todos.

¿Has fallado?

- ¡He fallado!

Te has equivocado.

Estás fuera del juego.

Volver a meter las cartas en el sobre. No decir que estás equivocado.

Mantén tus cartas en secreto.

Sigue respondiendo a las preguntas de los demás jugadores.

No hacer más preguntas.

No hacer más acusaciones.

¿Qué pasa si todo el mundo falla?

Si todo el mundo falla,

el juego termina sin solución.

Sacar las cartas del sobre.

Conocer el culpable.

Reglas dos jugadores o equipos



¡Leer también las instrucciones completas!

Para jugar por equipos:

- Juntar a los jugadores más pequeños con los con jugadores más mayores.
- Añadir las siguientes reglas al juego. Hay 2 partes importantes:

Parte 1: la preparación

La preparación clásica está en en la página 5.

- Seguir los pasos 1 y 2 de preparación clásica.
- En el paso 3, mezclar todas las cartas negras.

Coger solo cuatro cartas negras.

Esas cartas negras están de arriba del montón.

Colocar esas cartas boca abajo a un lado del tablero

- Seguir el paso 4 de preparación clásica.
- Ignorar el paso 5.

Las cartas rojas no se usan cuando juegas en equipo.

Parte 2: las preguntas.

Las reglas sobre preguntas están en la página 18.

- Hacer una pregunta como siempre.

El otro equipo tiene que intentar contestar.

- Si el otro equipo no puede contestar:

- Mirar en secreto una de las cuatro **cartas negras**.



- Las cartas negras están al lado del tablero.
 - Tachar la información de la carta negra en la **hoja de notas**.
 - Colocar la carta negra otra vez al lado del tablero.
 - Recordar las cartas negras que ya se han visto antes.
- ¡Todo lo demás sería igual!

