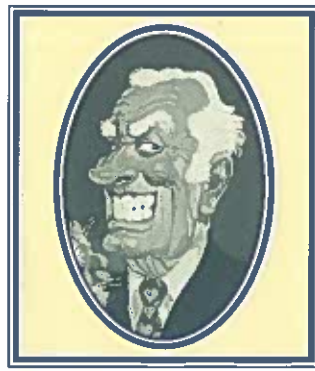


Objetivo del juego



Preparación del juego

Puedes ganar el juego de tres formas distintas:

1. Si sacas tu ficha de juego de la mansión, cuando el retrato que coincide con tu personaje cuelga de la Pared Central. O...
2. Si tu ficha de juego es la última que queda con vida. O...
3. Si el retrato de tu personaje cuelga de la Pared Central cuando el detective llega a la puerta principal.

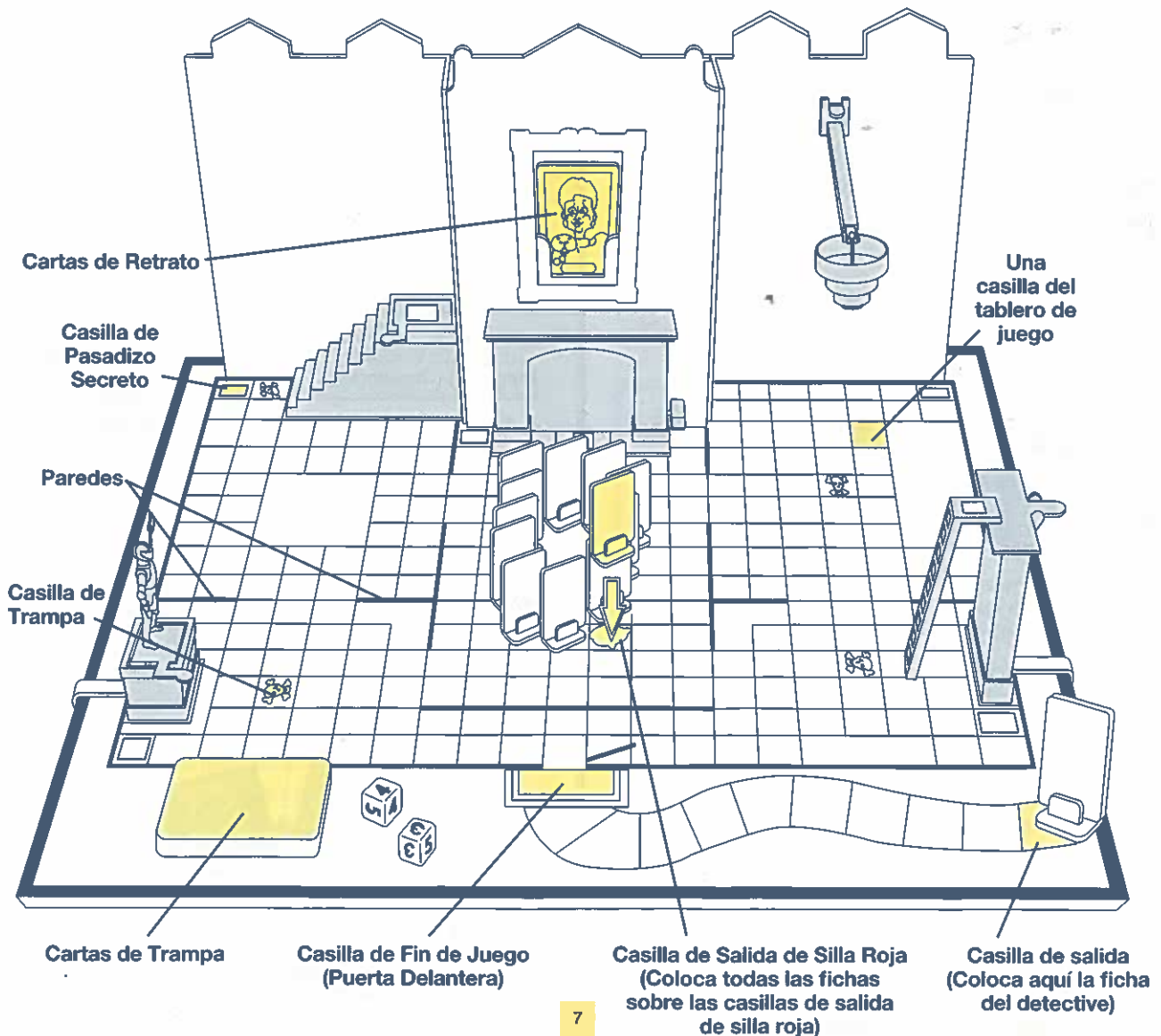
1. El tablero de juego

Observa en la Figura 8 el tablero de juego montado y listo para jugar. Todos los jugadores deben colocarse frente a la mansión totalmente montada.

2. Las Fichas

Coloca la ficha de detective en la casilla de salida del tablero de juego (ver Figura 8). Coloca las fichas restantes en la casilla de salida de silla roja, del centro del tablero de juego, y en cualquier orden.

Figura 8





3. Las Cartas

Separa la baraja de cartas en tres mazos (29 cartas de trampa, 13 cartas de retrato y 12 cartas de personajes). Ver Figura 9.

Figura 9



Carta de Trampa Carta de Retrato Carta de Personaje

Cartas de Trampa: hay tres tipos diferentes de cartas en el mazo de cartas de trampa. Cartas de Trampa, Comodines y Cartas de Detective. Ver Figura 10. Barájalas todas juntas y colócalas boca abajo, en su lugar correspondiente del tablero de juego.

Figura 10



Carta de Trampa Comodín Carta de Detective

Cartas de Retrato: Coge la carta de retrato de Tía Agata, y déjala a un lado. (Asegúrate de que las demás cartas de retrato quedan boca arriba). Baraja las cartas y ponlas boca abajo en un mazo. Desliza la carta de retrato de Tía Agata boca abajo por debajo del mazo, y coge el mazo, de forma que sólo se vea la carta de Tía Agata. No mires el orden de las cartas. Coloca las 13 cartas de retrato en el porta-retratos, como se muestra en la Figura 11.

Figura 11



Cartas de retrato en el porta-retratos

Cartas de personaje: Baraja las 12 cartas de personaje, y repártelas boca abajo de acuerdo con el número de jugadores. Mira la tabla siguiente. Podrás mirar tus cartas, pero deberás mantenerlas en secreto para que no las conozcan los demás jugadores. Te corresponderán las fichas de personaje que coincidan con las cartas que tienes. Ver Figura 12.

| Número de Jugadores | Número de cartas de personaje por jugador |
|---------------------|---|
| 4 | 3 |
| 3 | 4 |
| 2 | 4 (más 2 cartas de personaje de reserva, cada uno)* |

* Ver Cómo jugar una partida con 2 jugadores, en la página 12.

Figura 12



Carta de personaje, y su ficha correspondiente

Cómo se juega



Cómo se juega

Retira la carta de retrato de la Tía Agata del portarretratos, y colócala boca abajo en el gran sofá del tablero de juego. La carta que se vea ahora en el portarretratos, es el actual favorito para la herencia. Para ganar, el jugador que tenga el personaje que coincide con esa carta, debe intentar salir por la puerta principal, sin ser "eliminado". Un jugador es eliminado, si cae en una trampa.

Nota: durante el juego, los retratos cambian muchas veces. Debes escapar de la mansión exactamente cuando tu personaje coincida con el retrato de la Pared.

Para comenzar a jugar, todos los jugadores lanzan los dos dados. Comienza el jugador que haya obtenido la puntuación más alta. El juego continuará con el jugador de su izquierda.

Durante tu turno

Lanza los dos dados y mueve dos fichas *diferentes*, una por cada dado. Cada ficha debe avanzar la puntuación exacta del dado. Por ejemplo, si obtienes un 4 y un 6, avanza 4 casillas una ficha, y 6 casillas la otra. Ver *Reglas de Desplazamiento de las Fichas*, más adelante.

Importante: puedes mover *cualquier* ficha del tablero de juego, no solamente las tuyas. Mantén tus fichas en secreto, para poder escapar más fácilmente cuando tu retrato esté en la Pared. Intenta colocar las fichas de tus oponentes en las trampas, para poder "quitártelos de encima".

Si Sacas Dobles

Si obtienes dobles en el dado, haz lo siguiente:

* *i Puedes cambiar el retrato !* Coloca la carta de retrato que está a la vista, al final de la baraja, para descubrir una nueva carta. (Esto es totalmente voluntario, así que si no quieres cambiarlo, no tienes porqué hacerlo).

Y

* O bien mover una ficha tantas casillas como la suma de las puntuaciones de ambos dados, o bien mover dos fichas, (una ficha con la puntuación de cada dado).

Reglas de Desplazamiento de las Fichas

1. Cada casilla del tablero de juego cuenta como un espacio cuando tiras el dado. Las fichas pueden desplazarse verticalmente u horizontalmente, pero nunca diagonalmente. Ver Figura 13.

2. Todas las fichas de juego deben salir de las casillas de salida de silla roja, antes de que una ficha avance por segunda vez, o caiga en una trampa.

3. Una ficha no puede caer o atravesar una misma casilla dos veces durante la misma jugada (incluyendo la casilla desde la cual comenzó su desplazamiento). Ver Figura 14.

4. Las fichas no pueden caer o atravesar una casilla ocupada por otra ficha o dibujo de mobiliario del tablero de juego (como mesas, sofás, sillas, jarrones, despacho, estatua o caballete).

Excepción: las fichas pueden desplazarse por las casillas de salida de silla roja, sólo si están bloqueadas por otra ficha. Ver Figura 15.

5. Las fichas pueden desplazarse por las alfombras.

6. Las fichas no pueden atravesar las paredes del tablero de juego.

7. Tu turno termina cuando hayas movido dos fichas (o una ficha: ver *Si Sacas Dobles*).

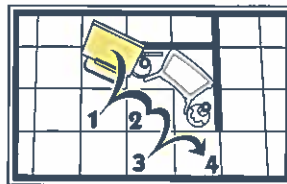


Figura 13.
Un desplazamiento legal de 4.

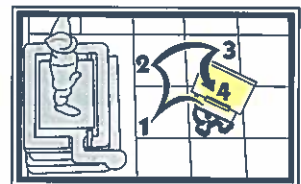


Figura 14.
Un desplazamiento ilegal de 4: volver a la casilla de donde se partió

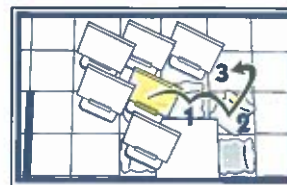


Figura 15.
Estás bloqueado por fichas: para completar un desplazamiento de 3, debes avanzar por las casillas de salida de la silla roja para alcanzar una casilla vacía.

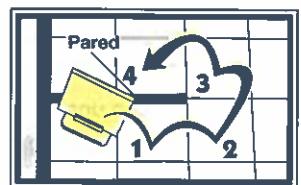


Figura 16.
Un desplazamiento legal de 4, alrededor de una pared.

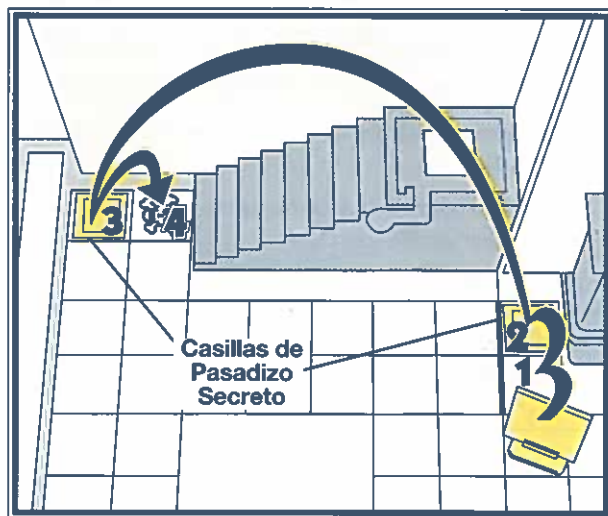
Casillas de Pasadizo Secreto

Hay 5 casillas de pasadizo secreto, marcadas con una puerta de madera. Cuando comiences a recoger cartas de trampa, utiliza las casillas de pasadizo secreto para acercar las fichas de tus oponentes a las trampas que coincidan con tus cartas de trampa.

Puedes mover cualquier ficha hasta una casilla de pasadizo secreto, y después, transportarla hasta otra casilla cualquiera de pasadizo secreto, teniendo en cuenta que esto cuenta como una sola casilla. Continúa luego avanzando hasta agotar la puntuación obtenida en el dado.

Por ejemplo: en la Figura 17, has sacado un 4. Mueve una ficha 2 casillas hasta la casilla de pasadizo secreto, salta a otra casilla de pasadizo secreto, y avanza una casilla más para agotar los 4 puntos del dado.

Figura 17



Casillas de Trampa

Hay 5 casillas de trampa, marcadas con una calavera. ¡ Utiliza estas trampas para "librarte" de las fichas de tus oponentes !

Puedes hacer que una ficha caiga en una trampa, llegando hasta la casilla *por cuenta exacta del dado*. Ver Figura 18. Puedes hacer caer en una trampa a una ficha de tus oponentes o a tu propia ficha (especialmente si quieres hacer creer a tus oponentes que esa no es tu ficha. Ver el apartado *Engaños*, en la página 12). Una vez estés en la casilla de trampa, necesitarás la carta de trampa correspondiente, para poder activarla.

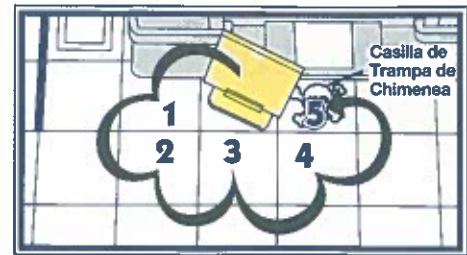


Figura 18

Sacando un 5 en el dado, avanza la ficha hasta la casilla de trampa de la chimenea, por cuenta exacta del dado

Cómo conseguir Cartas de Trampa

Al principio del juego, cuando caigas por primera vez en una casilla de trampa, coge una carta de trampa. Si la carta que has cogido coincide con la trampa sobre la que te encuentras, podrás jugar esa carta. Coloca la carta boca arriba en un montón de la parte de delante del tablero de juego, y activa la trampa (Ver *Cómo Activar una Trampa*, en la página 11). También puedes guardarte la carta para utilizarla posteriormente.

Si coges un comodín, también podrás activar la trampa. (Los comodines pueden utilizarse en cualquier trampa. Ver Figura 19).



Figura 19

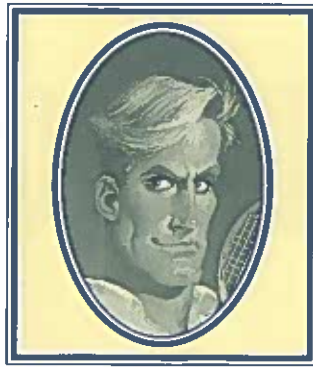
Para activar la trampa de la estantería, utiliza las cartas de trampa de estantería, o una carta de comodín

Si tu carta de trampa no coincide con la trampa en la que te encuentras, no podrás activarla. Dirás que la carta no coincide, y te la guardarás para utilizarla más tarde.

* La próxima vez que caigas en una casilla de trampa, si *no* tienes la carta de trampa correspondiente, o una carta de comodín, podrás coger una carta de la baraja de cartas de trampa. Si ésta coincide, podrás activar la trampa.

Importante: No podrás sacar una carta y luego jugar otra carta que ya tenías, durante el mismo turno.

* Si ya tienes la carta correspondiente o una carta de comodín, cuando caigas en una casilla de trampa, podrás activar la trampa.



* Si sacas una carta de detective en lugar de una carta de trampa o un comodín, cuando caigas en una casilla de trampa, avanza una casilla la ficha de detective hacia la puerta principal de la mansión, y deja esta carta en el montón de las cartas usadas. Sacas otra carta de la baraja de trampas. Nota: si la ficha del detective alcanza la casilla de fin del juego, el juego finaliza inmediatamente: no podrás jugar otra carta. (Ver *Cómo se Gana*, en la Página 12).

Si te quedas sin cartas en la baraja de cartas de trampa, baraja el montón de cartas usadas.

Reglas de desplazamiento y activación

1. Sólo podrás activar una trampa para "librarte" de una ficha, si has desplazado esa ficha hasta la trampa durante tu *actual* turno.

Por ejemplo: al comienzo de su turno, Ana se da cuenta de que la ficha de un oponente se encuentra en la trampa de la estantería. Aunque Ana tiene una carta de trampa de librería, no puede activar la trampa porque ella no movió esa ficha durante ese turno. (Podría sacar la ficha de la casilla de trampa de estantería para dejar que otro jugador con una carta de trampa de estantería volviera a colocar la ficha en esa casilla, y activara la trampa durante su turno).

2. Si avanzas hasta una casilla de trampa, tu turno termina cuando trates de jugar una carta de trampa y activar la trampa. Asegúrate de haber terminado las acciones de *desplazamiento, juego de carta y activación de trampa* de tu primera ficha, *antes* de desplazar tu segunda ficha.

Cómo Activar una Trampa

Para activar una trampa, haz lo siguiente:

* **Escaleras:** Sube la ficha por las escaleras hasta el adhesivo azul, y pulsa la palanca con el dedo para hacer que la ficha caiga por las escaleras. Ver Figura 20.

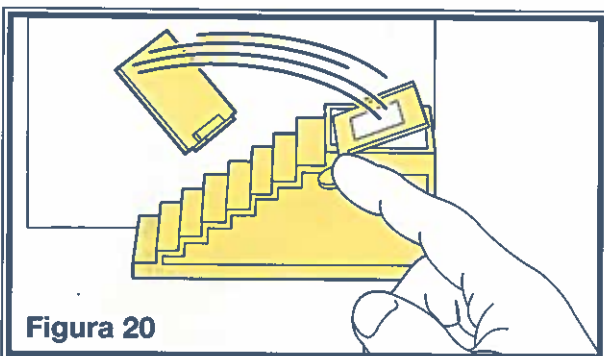


Figura 20

¡Precaución!
Utilizar sólo las figuras y peones incluidos para activar las trampas.

* **Chimenea:** Desplaza la ficha hasta el adhesivo rojo de la trampa, y tira de la palanca con el dedo, para meter la ficha en la chimenea. Ver Figura 21.

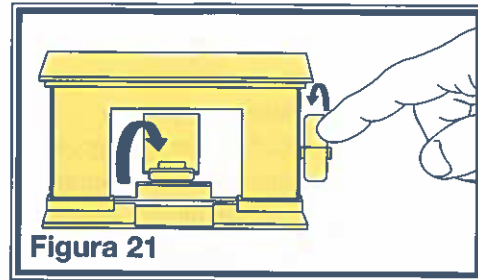


Figura 21

* **Lámpara:** Pulsa la palanca con el dedo para dejar caer la lámpara. Ver Figura 22.

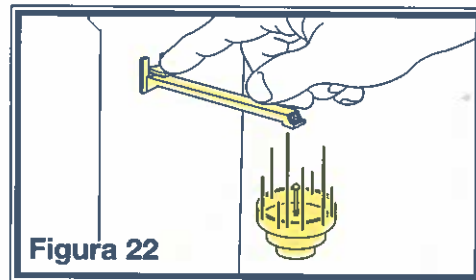


Figura 22

* **Estatua:** Pulsa la palanca con el dedo para que se desplome la estatua. Ver Figura 23.

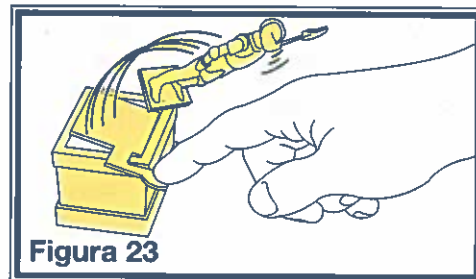


Figura 23

* **Estantería:** Sube la ficha por la escalera hasta el adhesivo púrpura, y pulsa la palanca de la parte de atrás de la estantería con el dedo, para hacer caer la escalera. Ver Figura 24.

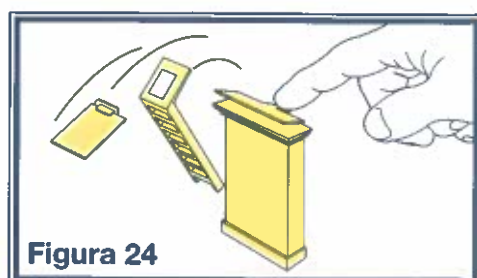
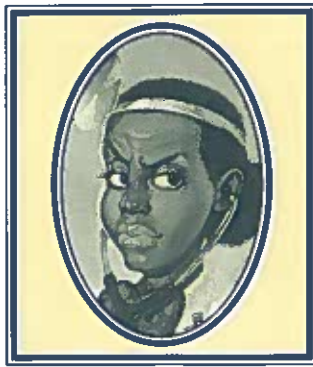


Figura 24



Cómo “librarse” de las Fichas

Cuando se activa una trampa, la ficha queda automáticamente fuera del juego. Vuelve a preparar la trampa para la siguiente víctima. El jugador al que pertenecía la ficha “eliminada”, deberá dejar fuera del juego la carta de personaje correspondiente, dejándola boca arriba junto al tablero de juego, y colocando la ficha encima de ella. Durante el juego, si aparece el retrato de la ficha eliminada, saca el retrato y colócalo boca abajo en el gran sofá del tablero de juego.

Si pierdes la carta de tu último personaje, quedarás fuera del juego, y deberás dejar todas las cartas de trampa que poseías (excepto en una partida con 2 jugadores: Ver *Cómo jugar una partida con 2 jugadores*, en la página 12).

Engaños

Si no quieres que los demás jugadores sepan cuales son tus fichas, puedes **ENGAÑARLES** desplazando otras fichas que no sean las tuyas, hacia la puerta principal.

Engaños en las casillas de trampa: también puedes engañarles moviendo tus propias fichas hacia casillas de trampa. Entonces, aunque tengas la carta de trampa correspondiente, o un comodín, saca una nueva carta de trampa de la baraja. Si coincide, ¡no la uses! Sólo di que no es la carta correspondiente, y guárdatela. De esta forma, ¡tu ficha sigue a salvo, y además habrás conseguido una nueva carta de trampa!

Cómo se gana

Para ganar, tu ficha debe salir de la mansión y caer en la casilla de fin de juego, cuando su retrato esté colgado de la Pared. (No hace falta llegar a esta casilla por cuenta exacta del dado).

También puedes ganar el juego si tu ficha es la única que sobrevive, y si tu retrato cuelga de la Pared cuando el detective llega a la casilla de fin de juego.

Cómo jugar una partida con 2 jugadores

En una partida con 2 jugadores, entrega 4 cartas de personaje a cada jugador, como si fuera una partida normal: los jugadores pueden mirar sus cartas, pero deben mantenerlas en secreto.

Reparte por separado 2 cartas de personaje de reserva, boca abajo a cada jugador. Estas cartas de reserva deben guardarse boca abajo durante todo el juego. ¡No las mires! (Incluso si pierdes todas tus fichas de personaje, no podrás mirar estas cartas que están boca abajo). Los jugadores siguen la partida con los 12 personajes, como se ha explicado antes.

Si pierdes la carta de tu último personaje, ambos jugadores continúan la partida hasta que:

- (a) una ficha llega hasta la casilla de fin de juego cuando su retrato cuelga de la Pared; o
- (b) sólo queda una ficha sobre el tablero de juego; o
- (c) el detective llega a la casilla de fin de juego.

Si tienes la carta de personaje que coincide con la ficha que ha ganado el juego, ¡habrás ganado el juego! Si ninguno de los dos jugadores tiene esta carta de personaje, se dará la vuelta a las cartas de reserva. El jugador cuya carta de reserva coincida con la ficha que ha ganado, ganará la partida.

Cómo guardar el juego

Cuando hayas terminado de jugar, saca la chimenea, la lámpara y el travesaño, el porta-retratos, la estatua y la estantería, del tablero de juego. Quita el suelo de la escalera con su borde (B). Separa con cuidado la Pared Lateral Derecha (la de la lámpara). Quita la pared restante de una sola pieza, dejando las escaleras unidas a la Pared Lateral Izquierda y a la Pared Central. Coloca todos los componentes en el interior de la caja, para la próxima vez que juegues.

MB
JUEGOS