

jugador que ha hecho la acusación. Una vez mostrada, pasa el juego al siguiente jugador para que éste haga su acusación. Cada jugador actúa de la misma manera, por deducción, hasta descubrir las tres claves.

Cada jugador anotará en su informe las averiguaciones que haya conseguido en cada acusación, monstruo, víctima y recinto, que irá eliminando hasta conseguir las tres claves «MIS» «TE» y «RIO», que anotará en el apartado SOLUCION ES: Por ejemplo: «MIS»: MOMIA; «TE»: CONDE; «RIO»: BODEGA. Si está seguro que esas son las 3 cartas del «SOBRE MISTERIO» y que antes, al preguntar por ellas, nadie le ha podido responder, escribirá la solución y abrirá el «SOBRE MISTERIO». Si al comprobar su solución con las cartas del «SOBRE MISTERIO», coincide, habrá ganado la partida, de lo contrario devolverá las cartas al sobre, quedando eliminado para interrogar, pero debe continuar jugando para ser preguntado sobre sus cartas cuando corresponda.

Se puede formular una acusación, preguntando por las cartas que ya tenemos, para despistar al resto de los jugadores, y así averiguar la tercera carta que nos falta, pero nunca decir que no se tiene una carta teniéndola.

Si durante la partida llegas a un recinto, donde hay un monstruo o una víctima, que no deseas acusar, los puedes cambiar por los que tú desees (sacando aquellos fuera del tablero).

Los peones pueden avanzar o retroceder tantas casillas como puntos obtengan con el dado, no siendo necesario para entrar en un recinto sacar el número exacto de puntos, pero no se podrá entrar en él, si el número es inferior.

LA TRAMPA

Si se cae en ella, el jugador deberá estar un turno sin avanzar, saliendo cuando le corresponda, por la misma o por la que desee.

INSCRIPCIONES EN LAS CASILLAS

(Cobra, escorpión, tarántula y vampiro). Si llegas a una de ellas, puedes pasar a la otra igual, así con todas las demás, por ejemplo: de escorpión a escorpión.

LA BRUJA DE SALEM

El jugador que posea esta carta podrá abrir el «SOBRE MISTERIO» y ver UNA de las tres cartas, una vez que la haya visto, la devolverá al sobre y éste lo colocará nuevamente en el centro del tablero anotando esta carta en el informe (apartado SOLUCION).



MISTERIO

REGLAS DE JUEGO

INTRODUCCION

MISTERIO: es un juego para detectives de 9 a 99 años, en el que pueden participar de 2 a 6 jugadores.

Los hechos se desarrollan en el Castillo de Transilvania cuando un excéntrico aristócrata y la servidumbre que allí vivían, desaparecen en extrañas circunstancias.

Los únicos datos que se tienen, están basados en leyendas y supersticiones de las gentes del lugar, sobre los «monstruos» que en él habitaban y que en las noches de luna llena, regresan y atacan a todo aquél que ose vivir allí.

El juego consiste en esclarecer las misteriosas desapariciones por un proceso de eliminación. Ganará el detective que primero logre descifrar las tres claves:

«MIS» «TE» «RIO», que le llevará a conocer el nombre del «Monstruo», de su víctima, y en qué lugar del castillo se cometieron los hechos. Estos datos deberán coincidir con las tres cartas que se encuentran en el interior del «SOBRE MISTERIO», cuyo contenido no podrá ser desvelado, hasta que uno de los detectives, haya conseguido dar con la solución completa y veraz.

El juego se compone de los siguientes elementos:

6 Cartas con la clave «MIS» que corresponde a:

Dr. Jekyll y Mr. Hyde	Hombre lobo
Conde Drácula	Fantasma
Frankenstein	Momia

6 Cartas con la clave «TE» que corresponde a:

Conde	Ama de llaves
Condesa	Doncella
Mayordomo	Jardinero

8 Cartas con la clave «RIO» que corresponde a:

Vestíbulo	Laboratorio
Cocheras	Panteón
Bodega	Biblioteca
Salón	Alcoba

1 Carta de la Bruja de Salem (comodín).

6 Peones que representan a los detectives.

6 Fichas de cartón con peana de plástico (Monstruos).

6 Fichas de cartón (víctimas).

6 Copias del Informe de la Policía.

1 Sobre MISTERIO (para guardar las pruebas).

1 Dado.

LAS CARTAS Y LAS FICHAS

—6 cartas que representan a los 6 monstruos.

—6 cartas que representan a las 6 víctimas.

—8 cartas que representan a los 8 recintos indicados en el tablero.

—1 «informe» para anotar los resultados de tus investigaciones.

—6 fichas de cartón que representan los monstruos donde colo-

carás las peanas de plástico para que se sostengan de pie.

—6 fichas que representan a las 6 víctimas.

PREPARACION DE LA PARTIDA

Cada jugador situará su peón sobre la casilla «Entrada al castillo» indicada en el tablero, uno por cada jugador.

Dejar las 6 víctimas fuera del tablero y los 6 monstruos de pie (con peana de plástico) alrededor del tablero, hasta que se tengan que utilizar para formular una acusación.

Barajar las 6 cartas de «MIS» escogiendo una de ellas y colocarla en el interior del sobre «MISTERIO», procediendo de igual forma con las 6 cartas de «TE» y «RIO» procurando que nadie las vea (quedando en el sobre 3 cartas, una de cada clave).

La carta de la Bruja de Salem, hay que dejarla aparte.

De esta forma quedará una carta de cada grupo: 1 de «MIS», 1 de «TE» y 1 de «RIO» en el sobre MISTERIO, que se colocará en el centro del tablero.

Con el resto de cartas, incluyendo a la Bruja de Salem, se barajan bien, procurando que nadie las vea y se reparte una a una entre los jugadores, según el número de jugadores, algunos recibirán más cartas que otros, éstos tendrán algo de ventaja.

Cada jugador guardará sus cartas, procurando que los otros jugadores no se las vean. A continuación cada jugador en su hoja de «Informe» tachará con una (X) las cartas que tiene, las casillas restantes de cada clave «MIS» «TE» y «RIO», son las sospechas que se deben averiguar durante el transcurso del juego por el proceso de deducción, habrá que ir eliminando el resto de las casillas, las tres de éstas (una de cada clave) que te queden en blanco, si has deducido bien, son la clave del MISTERIO.

Para empezar a jugar, el que menos cartas tenga o el jugador que alcance mayor puntuación con el dado, empieza primero adelantando su peón el número de casillas igual a los obtenidos por el dado, hacia el recinto que desee entrar, luego pasará el turno al jugador de la derecha y así sucesivamente.

El jugador se dirigirá al recinto del tablero que le falte en su informe, llevando allí a la víctima y al monstruo que tampoco tenga, para formular su acusación, por ejemplo: si el nombre del recinto es el Panteón, el monstruo es Drácula y la víctima es el Jardinero, la acusación que tienes que formular al jugador de tu derecha es: «Drácula asesinó al Jardinero en el Panteón».

Hecha esta acusación el jugador de la derecha debe mirar sus cartas si tiene una o más de las cartas denunciadas (por ejemplo: Panteón, Drácula, Jardinero) debe mostrar **UNA SOLA CARTA**, sin que los demás jugadores la vean. Si el jugador de la derecha no puede mostrar una de las tres cartas, pasará la pregunta al siguiente jugador y así sucesivamente hasta que se haya mostrado una de las tres cartas al