

# CLUE®

Parker Brothers Classic Detective Game

3 - 6 Players

The *Disney* Theme Park Edition

AGES  
8+

# The TWILIGHT ZONE TOWER of TERROR™



INSTRUCTION BOOKLET  
FOLLETO DE INSTRUCCIONES



It's Hollywood, 1939 – The Golden Age of Movies. The setting is the majestic Hollywood Tower Hotel, where director Donald Duck is filming the final scenes of his next big picture. Cast members are ready to roll film, each in a different Location in the Hotel, each with a different Movie Prop. Suddenly, an ominous storm fires massive lightning bolts at the Hotel, causing the caged elevators to tumble and the lights to flicker, terrifying the Cast. All soon realize that one of the Cast has disappeared from somewhere in the hotel with one of the Movie Props.

Who's missing? From where? And with what Movie Prop? Follow the clues, and unlock this mystery with the key of imagination, the process of deduction and good common sense. With hundreds of possibilities and loads of clues to investigate, CLUE® The Twilight Zone Tower of Terror™ edition will keep you guessing. It's a mystery with a decidedly Disney twist.

### THE CONTENTS:

Game board

6 Cast Tokens: MICKEY MOUSE as the Leading Man, MINNIE MOUSE as the Starlet, GOOFY as the Bellhop, DONALD DUCK as the Director, DAISY DUCK as the Child Star, PETE as the Agent

6 Prop Tokens: the Clapboard, the Script, the Camera, the Room Key, the Mickey Statuette, the Film Reel

6 Cast Cards

6 Prop Cards

9 Location Cards

1 "List of Credits" notepad

1 "Do Not Disturb" envelope

1 Die

### THE SETUP:

1. Look on the game board for the START space and Cast member name nearest you. Take that Cast token as your playing piece and put it on that space. If fewer than six are playing, be sure to place the remaining Cast tokens onto the appropriate Cast member name – anybody could have disappeared, and therefore everyone must be in the Hollywood Tower Hotel.
2. Place each of the Props in a different Location. Select any six of the nine Locations.
3. Place the empty envelope marked "Do Not Disturb" on the elevator doors in the center of the game board.
4. Sort the deck of cards into three groups: Cast, Prop and Location. Shuffle each group separately and place each face down. Then,

so no one can see the ending, take the top card from each group and place it into the "Do Not Disturb" envelope. The envelope now contains the answers to the following questions: Who from the Cast disappeared? What Prop went with them? In what Location did this occur?

5. Shuffle together the three piles of remaining cards. Then deal the cards face down and clockwise around the table. (It doesn't matter if some players receive more cards than others.) Secretly look at your own cards. Since these cards are in your hands, they can't be in the "Do Not Disturb" envelope – which means you can eliminate those from the mystery.
6. Take a sheet from the "List of Credits" notepad and fold it in half...that way no one can see the notes you make and check off the cards that are in your hand.
7. MINNIE MOUSE as the Starlet, always plays first. Play then proceeds, in turn, to the first player's left.

### ...AND ACTION!

Moving your Cast token:

On each turn, try to reach a different Location in the Hollywood Tower Hotel. To start your turn, move your Cast token either by rolling the Die or, if you're in a corner Location, by using a Secret Passage.

Remember, you may only move your Cast token on the stone squares within the Hollywood Tower Hotel or through the Secret Passages. You may not exit outside of the Hotel.

#### ROLLING:

Roll the Die and move your Cast token the number of squares you rolled.

- You may move horizontally or vertically, forward or backward, but never diagonally.
- You may change directions as many times as your roll will allow. You may not, however, enter the same location twice on the same turn.
- You may not enter or land on a square that is already occupied by another Cast token.

#### SECRET PASSAGES:

The Locations in the opposite corners of the Hollywood Tower Hotel are connected by Secret Passages. If you're in one of the corner Locations at the start of your turn you may, if you wish, use a Secret Passage instead of rolling the Die. To move through a Secret Passage, announce that you wish to do so, and move your Cast token to the Location in the opposite corner of the Hotel.

#### ENTERING AND LEAVING A LOCATION:

You may enter or leave a Location either by rolling the Die and moving through a door or by moving through a Secret Passage.

- A door is the opening in the wall, not the space in front of the doorway. When you pass through a door, do not count the doorway itself as a space.
- You may not pass through a door that's blocked by a Cast token.
- As soon as you enter a Location, stop moving. It doesn't matter if you roll a number that's higher than you need to enter.
- You may not re-enter the same Location on a single turn.
- It is possible that your rival might block any and all doors and trap you in a Location. If this happens, you must wait for someone to move and unlock a door so you can leave.

#### MAKING A SUGGESTION:

As soon as you enter a Location, you may make a Suggestion. By making Suggestions throughout the game, you try to determine – by process of elimination – which three cards are

in the “Do Not Disturb” envelope. To make a Suggestion, move a Cast token and a Prop token into the Location you just entered. Then suggest that it was that Cast member, with that Prop, in that Location who disappeared.

Example: Let's say that you're DAISY DUCK and you enter the Lobby. First move another Cast member – GOOFY for instance – into the Lobby. Then move a Prop – the Room Key, perhaps – into the Lobby as well. Then say, “I suggest that Goofy disappeared from the Lobby with the Room Key.”

Remember three things:

1. You must be in the Location that you mention in your Suggestion.
2. Be sure to consider all the Cast members – including spare Cast members and yourself.
3. There is no limit to the number of Cast or Props that may be in one Location at one time.

#### PROVING A SUGGESTION TRUE OR FALSE:

As soon as you make a Suggestion the other Cast members, in turn, try to prove it false. The first to try is the player to your immediate left.

This player looks at his or her cards to see if one of the three cards you just named is in his or her hand. If the player has one of the cards you named, he or she must show it to you and no one else. If the player has more than one of the cards named, he or she selects just one to show you.

If that rival has none of the cards that you named, then the chance to prove your Suggestion false passes, in turn, to the next player on the left.

As soon as the rival shows you one of the cards that you named, it is proof that this card cannot be in the “Do Not Disturb” envelope. End your turn by checking off this card on your notepad. (Some players find it helpful to mark the initials of the player who showed the card.) If no one is able to prove your Suggestion false, you may either end your turn or make an Accusation now. (See MAKING AN ACCUSATION section for details.)

#### MORE ABOUT MOVING AND MAKING SUGGESTIONS:

- You may make only one Suggestion after entering a particular Location. To make your next Suggestion, you must either enter a different Location or, sometime after your next turn, re-enter the Location that you most recently left. You may not forfeit a turn to remain in a particular Location. But if you're trapped in a Location because your rivals are blocking the door(s), you must remain there until a door is unblocked and can move out of the Location.
- When you make a Suggestion, you may, if you wish, name one or more of the cards that you hold in your own hand. You might want to do this to gain information or to mislead your rivals.
- You may make a Suggestion that includes a Cast token or Prop token that's already in your Location. (In this case, transferring one or both of those tokens into the Location is not necessary.) When a transfer is necessary, leave the token(s) in the new location after the Suggestion is made.
- If the Cast token transferred was your Cast token, you may, on your next turn, do one of two things: Move from the Location in one of the usual ways OR make a Suggestion for that Location. If you decide to make a Suggestion, do not roll the Die or move your Cast token.
- You may, if you wish, make a Suggestion followed by an Accusation on the same turn. (See MAKING AN ACCUSATION below.)

#### MAKING AN ACCUSATION:

When you think you've figured out which three cards are in the "Do Not Disturb" envelope, you may, on your turn, make an Accusation and name any three elements you want. First say, "I suspect (Cast member) of disappearing with the (Prop) in the (Location)." Then, so no one can see, look at the cards in the "Do Not Disturb" envelope.

When making an Accusation, you may name any Location (unlike a Suggestion, where your Cast token must be in the Location you suggest).

Important: You may make only one Accusation during a game.

If your Accusation is incorrect or if any one of the cards you named is not in the "Do Not Disturb" envelope:

- Secretly return all three cards to the envelope.
- You cannot make any further moves in the game, and therefore cannot win.
- You do continue to try to prove your rivals' Suggestions false by showing cards when asked.
- Your rivals may continue to move your Cast token into the various Locations where they make Suggestions.
- If, after making a false Accusation, your Cast token is blocking a door, move it into that Location so that other players may enter.

#### WINNING:

You win the game if your Accusation is completely correct – that is, if you find in the "Do Not Disturb" envelope all three of the cards that you named. When this happens, take out the three cards and lay them out for everyone to see.

# CLUE®

## Parker Brothers Classic Detective Game

### The Theme Park Edition

#### TO ORDER ADDITIONAL NOTEPADS:

You may order notepads from the address below. Please enclose a check made out to "HPD" for \$1.50 each (includes postage and handling). Allow 6-8 weeks for delivery.



We will be happy to answer questions about this game.  
Write to: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200,  
Pawtucket, Rhode Island 02862.  
Telephone: 1-888-836-7025 (toll-free)

© 2007 Hasbro, Inc., Pawtucket, Rhode Island 02862 USA  
All Rights Reserved. ® denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office.

© Disney  
Disney Theme Park Merchandise  
Lake Buena Vista, FL 32830

Created and Distributed by USAOPOLY, Inc. Carlsbad, CA 92010.

*The Twilight Zone*® is a registered trademark of CBS, Inc.  
and is used pursuant to a license from CBS, Inc.



Visit [www.usaopoly.com](http://www.usaopoly.com) to check out  
America's favorite games with a . . . twist!

Licensed by:



# THE TWILIGHT ZONE TOWER OF TERROR™

Hollywood, 1939 – La Era Dorada del Cine. El escenario es el majestuoso Hollywood Tower Hotel, donde el director Pato Donald se encuentra filmando las escenas finales de su próxima gran película. Los integrantes del elenco están listos para el rodaje, cada uno en un área diferente del Hotel y con un accesorio de cine distinto en su poder. De repente, se desata una fatídica tormenta que lanza relámpagos masivos hacia el hotel, provocando que los ascensores se desplomen y las luces parpadeen, lo cual aterroriza al elenco. Pronto, todos se dan cuenta de que uno de los actores ha desaparecido de alguna parte del hotel con uno de los accesorios de la película.

¿Quién ha desaparecido? ¿De dónde? ¿Y con cuál accesorio? Siga las pistas y esclarezca el misterio con la chispa de la imaginación, el proceso de deducción y el sentido común. Con cientos de posibilidades y montones de pistas por investigar, la edición The Twilight Zone Tower of Terror™ de CLUE™ lo dejará adivinando. Es un misterio con un giro indudablemente Disney.

#### CONTENIDO:

Tablero de juego

6 fichas del elenco: MICKEY MOUSE como el Protagonista, MINNIE MOUSE como la Aspirante a Estrella, GOOFY como el Botones, PATO DONALD como el Director, PATA DAISY como la Actriz Infantil, PETE como el Agente

6 fichas de accesorios: la claqueta, el guión, la cámara, la llave de habitación, la estatuilla de Mickey, el carrito de la película

6 tarjetas del elenco (Cast)

6 tarjetas de accesorios (Prop)

9 tarjetas de lugares de rodaje (Location)

1 cuaderno de apuntes "List of Credits"

1 sobre "Do Not Disturb"

1 dado

#### PARA COMENZAR:

1. Busque el espacio de START (SALIDA) en el tablero y el nombre del integrante del elenco que le quede más cerca. Tome la ficha de ese personaje como su ficha de juego y colóquela en la casilla de salida. Si van a jugar menos de seis personas, asegúrese de colocar las fichas restantes sobre los nombres de los personajes correspondientes; cualquiera puede haber desaparecido y todos deben hallarse en el Hollywood Tower Hotel.
2. Coloque cada uno de los accesorios en lugares distintos. Seleccione los seis lugares de rodaje que prefiera.
3. Coloque el sobre vacío que dice "Do Not Disturb" en las puertas del ascensor, ubicadas en el centro del tablero.
4. Divida el paquete de cartas en tres grupos: Cast, Prop y Location. Baraje cada grupo por separado

y coloque cada pila boca abajo. Luego, para que nadie pueda ver el final, tome la primera carta de cada pila y coloque esas tres cartas en el sobre "Do Not Disturb". El sobre ahora contiene las respuestas a las siguientes preguntas: ¿Cuál de los miembros del elenco desapareció? ¿Con cuál accesorio? ¿En qué lugar de rodaje?

5. Junte las tres pilas de cartas restantes y barájeelas. Reparta las cartas boca abajo en dirección de las manecillas del reloj. (No importa si algunos jugadores reciben más cartas que otros). Mire sus cartas sin que nadie las vea. Como estas cartas están en su poder, no pueden estar en el sobre "Do Not Disturb", lo cual significa que no serán la solución al misterio.
6. Tome una hoja del cuaderno de apuntes "List of Credits" y dóblela a la mitad; así nadie podrá ver los apuntes que tome y, si lo desea, puede tachar las cartas que tiene.
7. MINNIE MOUSE, como la Aspirante a Estrella, siempre vá primero. El juego continúa, por turnos, hacia la izquierda del primer jugador.

#### ...Y ACCIÓN!

Cómo mover su ficha del elenco:

En cada turno, trate de llegar a un lugar de rodaje distinto del Hollywood Tower Hotel. Para empezar su turno, mueva su ficha del elenco tirando los dados o, si se encuentra en un lugar de esquina, usando un pasadizo secreto. Recuerde, sólo puede mover su ficha del elenco en las casillas de piedra del Hollywood Tower Hotel o por los pasadizos secretos. No puede salir del hotel.

# CLUE®

## Parker Brothers Classic Detective Game

The  Theme Park Edition

### TIRO DE UN DADO:

Tire el dado y mueva su ficha del elenco tantas casillas como indique el número que haya sacado.

- Puede moverse en sentido horizontal o vertical, hacia adelante o hacia atrás, pero nunca en diagonal.
- Puede cambiar de dirección tantas veces como se lo permita el número que haya sacado. Sin embargo, no puede ocupar una misma lugar de rodaje dos veces en un mismo turno.
- No puede usar o caer en una casilla que ya esté ocupada por la ficha del elenco de otro jugador.

### PASADIZOS SECRETOS:

Los lugares de rodaje en las esquinas opuestas del Hollywood Tower Hotel están conectados por pasadizos secretos. Si se encuentra en un lugar de rodaje de esquina al comienzo de su turno, puede, si desea, usar un pasadizo secreto en vez de tirar el dado. Para moverse por un pasadizo secreto, anuncie su intención y mueva su ficha del elenco al lugar de rodaje que se encuentra en la esquina opuesta del hotel.

### CÓMO ENTRAR Y SALIR DE UN LUGAR DE RODAJE:

Puede entrar o salir de un lugar de rodaje tirando el dado y pasando por la puerta o atravesando un pasadizo secreto.

- Una puerta es una abertura en la pared, no el espacio frente a la entrada. Al pasar por una puerta, no cuenta la entrada como si fuera un espacio.
- No puede atravesar una puerta que esté bloqueada por la ficha de un contrincante.
- Deténgase tan pronto entre a un lugar de rodaje, incluso si ha sacado un número mayor que el que necesita para entrar.
- Sólo puede entrar una vez en un lugar de rodaje durante un turno.
- Es posible que sus contrincantes bloqueen todas las entradas y le atrapen dentro de un lugar de rodaje. Si ocurre esto, debe esperar a que alguien se mueva y desbloquee una puerta para que usted pueda salir.

### CÓMO HACER SUGERENCIAS:

Tan pronto entra en un lugar de rodaje puede hacer una sugerencia. Cuando hace una sugerencia durante el juego, trata de determinar, por medio del proceso de eliminación, las tres cartas contenidas en el sobre "Do Not Disturb". Para hacer una sugerencia, mueva una ficha del elenco y una ficha de accesorio al lugar de rodaje al que acaba de

entrar. Proceda entonces a sugerir que fue ese integrante del elenco el que desapareció, con ese accesorio y en ese lugar de rodaje.

Ejemplo: Supongamos que usted es la PATA DAISY y que entra al vestíbulo. Mueva primero a otro integrante del elenco, digamos a GOOFY, al vestíbulo. Mueva también entonces al vestíbulo un accesorio, quizás la llave de habitación. Proceda a decir: "Sugiero que Goofy desapareció del vestíbulo con la llave de habitación".

Recuerde tres cosas:

1. Debe encontrarse en el lugar de rodaje que menciona en su sugerencia.
2. Recuerde que debe tener en cuenta a todos los integrantes del elenco, incluyendo a integrantes del elenco que no se están jugando y a usted mismo.
3. No hay límite en el número de fichas del elenco o de accesorios que puede haber en uno de los lugares de rodaje a la vez.

### CÓMO PROBAR QUE UNA SUGERENCIA ES CIERTA O FALSA:

Tan pronto como haga su sugerencia, los otros integrantes del elenco, por turnos, tratarán de probar que es falsa. El primero en intentarlo es el jugador a su izquierda. Este jugador mira sus cartas para ver si una de las tres cartas que usted menciona está en su poder. Si el jugador tiene una de las tres cartas, debe mostrársela solamente a usted. Si el jugador tiene más de una de las cartas mencionadas, seleccionará sólo una para mostrarle.

Si el primer contrincante no tiene ninguna de las cartas que usted mencionó, la oportunidad de probar que su sugerencia es falsa pasa al próximo jugador a la izquierda.

En cuanto un contrincante le muestra una de las cartas que usted mencionó, le prueba a usted que esa carta no puede estar en el sobre "Do Not Disturb". Termine su turno anotando esa carta en su cuaderno de apuntes (algunos jugadores creen que es útil marcar las iniciales del jugador que mostró la carta). Si nadie es capaz de demostrar que su sugerencia es falsa, puede terminar su turno o hacer una acusación en este momento. (Vea la sección CÓMO HACER UNA ACUSACIÓN para más detalles).

#### MÁS SOBRE CÓMO MOVER FICHAS Y HACER SUGERENCIAS:

- Sólo puede hacer una sugerencia después de entrar en un lugar de rodaje. Para hacer su próxima sugerencia, tendrá que entrar a otro lugar de rodaje o, en algún momento después de su próximo turno, volver a entrar al último lugar de rodaje donde estuvo. No puede ceder un turno para permanecer en un lugar de rodaje. Sin embargo, si sus contrincantes están bloqueando la(s) puerta(s) y no puede salir, debe permanecer allí hasta que quede libre una puerta y usted pueda moverse fuera de ese lugar de rodaje.
- Cuando haga una sugerencia, puede, si desea, nombrar una o más de las cartas que tiene en su poder. Quizás quiera hacer esto para obtener información o para despistar a sus contrincantes.
- Quizás quiera hacer una sugerencia que incluya una ficha del elenco o una ficha de accesorio que ya esté en su lugar de rodaje. (En este caso, no es necesario transferir una o ambas de estas fichas al lugar de rodaje). Cuando sea necesaria la transferencia, deje la(s) ficha(s) en el nuevo lugar de rodaje después de hacer su sugerencia.
- Si la ficha del elenco que se movió fue la suya, puede, en su próximo turno, hacer una de dos cosas: moverse de ese lugar de rodaje en una de las dos maneras usuales O hacer una sugerencia que incluya ese lugar de rodaje. Si decide hacer una sugerencia, no tire el dado ni tampoco mueva su ficha.
- Puede, si desea, hacer una sugerencia y luego una acusación en un mismo turno. (Vea CÓMO HACER UNA ACUSACIÓN a continuación).

#### CÓMO HACER UNA ACUSACIÓN:

Cuando crea que ya ha averiguado cuáles tres cartas están en el sobre "Do Not Disturb", puede, durante su turno, hacer una acusación y nombrar los tres elementos que quiere. Primero diga: "Sospecho que (nombre del integrante del elenco) desapareció con (accesorio) en (lugar de rodaje)". Luego, sin que nadie pueda verlas, mire las cartas del sobre "Do Not Disturb". Cuando haga una Acusación, puede nombrar cualquier lugar de rodaje (a diferencia de cuando hace una sugerencia, donde su ficha del elenco y su ficha de accesorio deben estar en el lugar de rodaje que usted sugiere).

Importante: Sólo puede hacer una acusación por juego.

Si su acusación es incorrecta, es decir si alguna de las cartas que mencionó no está en el sobre "Do Not Disturb":

- Vuelva a colocar las tres cartas dentro del sobre sin que nadie las vea.
- No puede hacer más jugadas y, por ende, no puede ganar el juego.
- Siga tratando de demostrar la falsedad de las sugerencias de sus contrincantes mostrando sus cartas cuando se lo pidan.
- Sus contrincantes pueden seguir moviendo la ficha de usted a los distintos lugares de rodaje cuando vayan a hacer sugerencias.
- Si, tras hacer una acusación falsa, su ficha del elenco se encuentra bloqueando una puerta, muvala al interior del lugar de rodaje para que otros jugadores puedan entrar.

#### CÓMO GANAR:

Usted gana el juego si su acusación es completamente acertada, es decir, si encuentra en el sobre "Do Not Disturb" las tres cartas que mencionó. Cuando esto suceda, saque las tres cartas del sobre y muéstreselas a todos.



# CLUE®

## Parker Brothers Classic Detective Game

### The Theme Park Edition

#### PARA PEDIR CUADERNOS DE NOTAS ADICIONALES:

Puede pedir cuadernos de notas escribiendo a la dirección correspondiente mencionada abajo. Adjunte un cheque pagadero a "HPD"; cada cuaderno cuesta \$1.50 (incluye franqueo y envío). La entrega toma de 6 a 8 semanas.



Si tiene preguntas sobre este juego, con gusto se las contestaremos. Escriba a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, Rhode Island 02862. Teléfono: 1-888-836-7025 (libre de cargos)

© 2007 Hasbro, Inc., Pawtucket, Rhode Island 02862 USA

Todos los derechos reservados. ® denota la Oficina de Patentes y Marcas Registradas de Estados Unidos.

© Disney  
Disney Theme Park Merchandise  
Lake Buena Vista, FL 32830

Creado y distribuido por USAOPOLY, Inc. Carlsbad, CA 92010

*The Twilight Zone*® es una marca registrada de CBS, Inc. y se emplea conforme a la licencia de CBS, Inc.



Visit [www.usaopoly.com](http://www.usaopoly.com) to check out America's favorite games with a . . . twist!

Licensed by:



TM

# CLUE<sup>®</sup>

## The TWILIGHT ZONE TOWER OF TERROR<sup>™</sup>

PROOF OF PURCHASE

 PARKER  
BROTHERS

**CLUE**

The  
TWILIGHT  
ZONE  
TOWER  
OF  
TERROR

Parker Brothers Classic Detective Game  
The Disney Theme Park Edition



[HASBRO.COM](http://HASBRO.COM)  
FOR NEW PRODUCTS AND OFFERS

