

MANUAL



Portada: Kelben Stark



JUEGO DE DETECTIVES

2023



Pantalla de Carga: Siyei Er

INTRODUCCIÓN

Los hechos se desarrollan en el Castillo de Transylvania 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 cualquiera que ose vivir allí.

OBJETIVO DEL JUEGO

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 darán a conocer el nombre del Monstruo, la Víctima, y la Habitación del castillo en la que sucedieron los hechos.



MENÚ PRINCIPAL DEL JUEGO

1 - Pulsando la Tecla 1, accederemos al Menú de elección de Personaje al que cambiar el Nombre.



Pulsando del 0 al 4 accederemos a la pantalla de introducción del Nombre, tanto del jugador como de los Oponentes.



2 - Pulsando la Tecla 2, elegiremos el número de Oponentes a los que nos enfrentaremos.

3 - Pulsando la Tecla 3, elegiremos el Nivel de Dificultad. Éste determinará cuántos Oponentes tendrán un nivel de Inteligencia Normal y cuántos de ellos serán Muy Inteligentes.

Cuidado con éstos últimos ya que esquivarán las Trampas del tablero por todos los medios a su alcance, y así mismo, ocultarán sus hallazgos, pudiendo preguntar por Claves que ellos mismos tienen, sólo para confundir.

4 - Comenzaremos la Partida con las Opciones elegidas.

5 – Nos informará de los Datos relacionados con el Desarrollo del Juego.

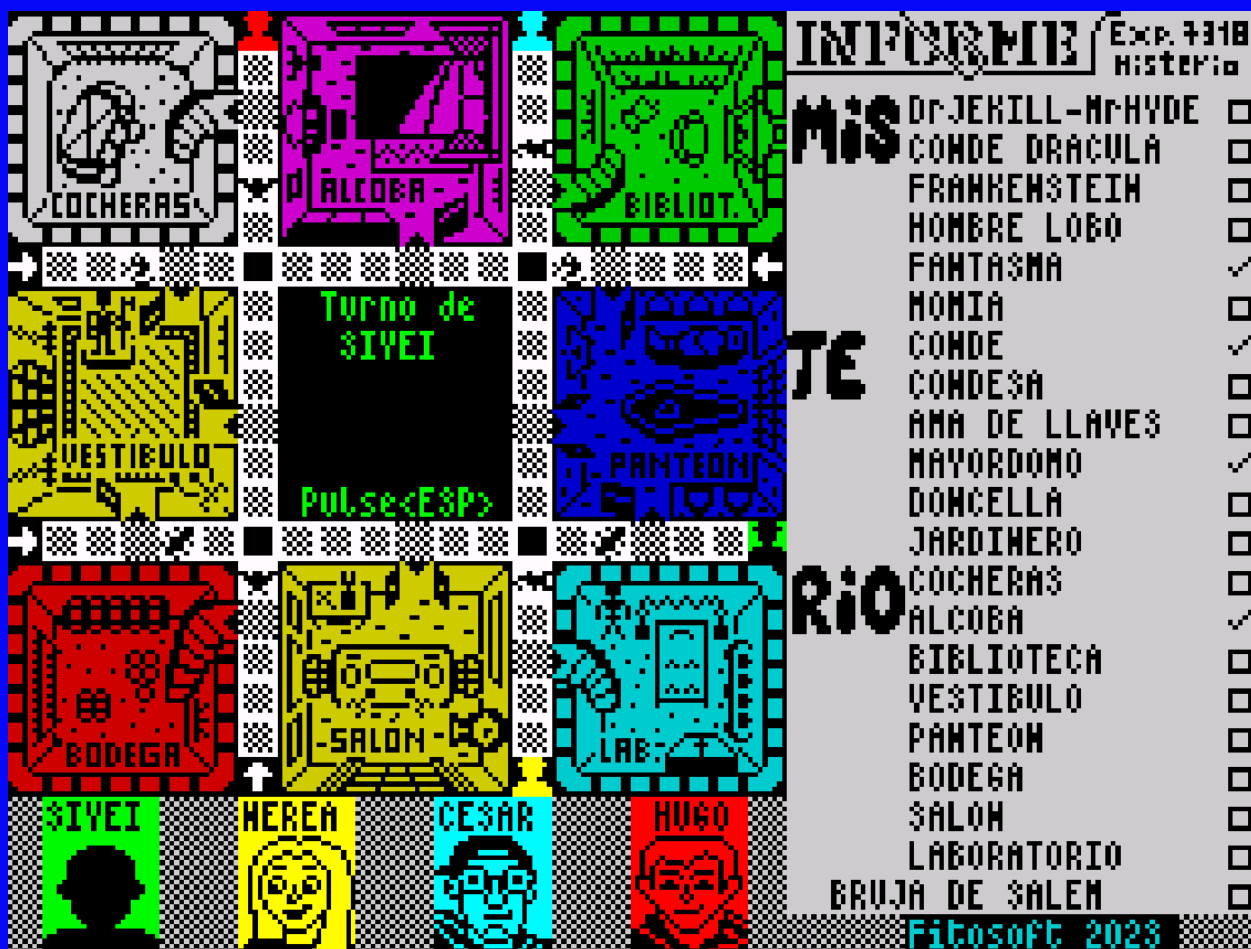


COMIENZA LA PARTIDA

Al principio de la Partida se sorteará el Turno de Salida para ver qué jugador será el primero en jugar cada Turno.

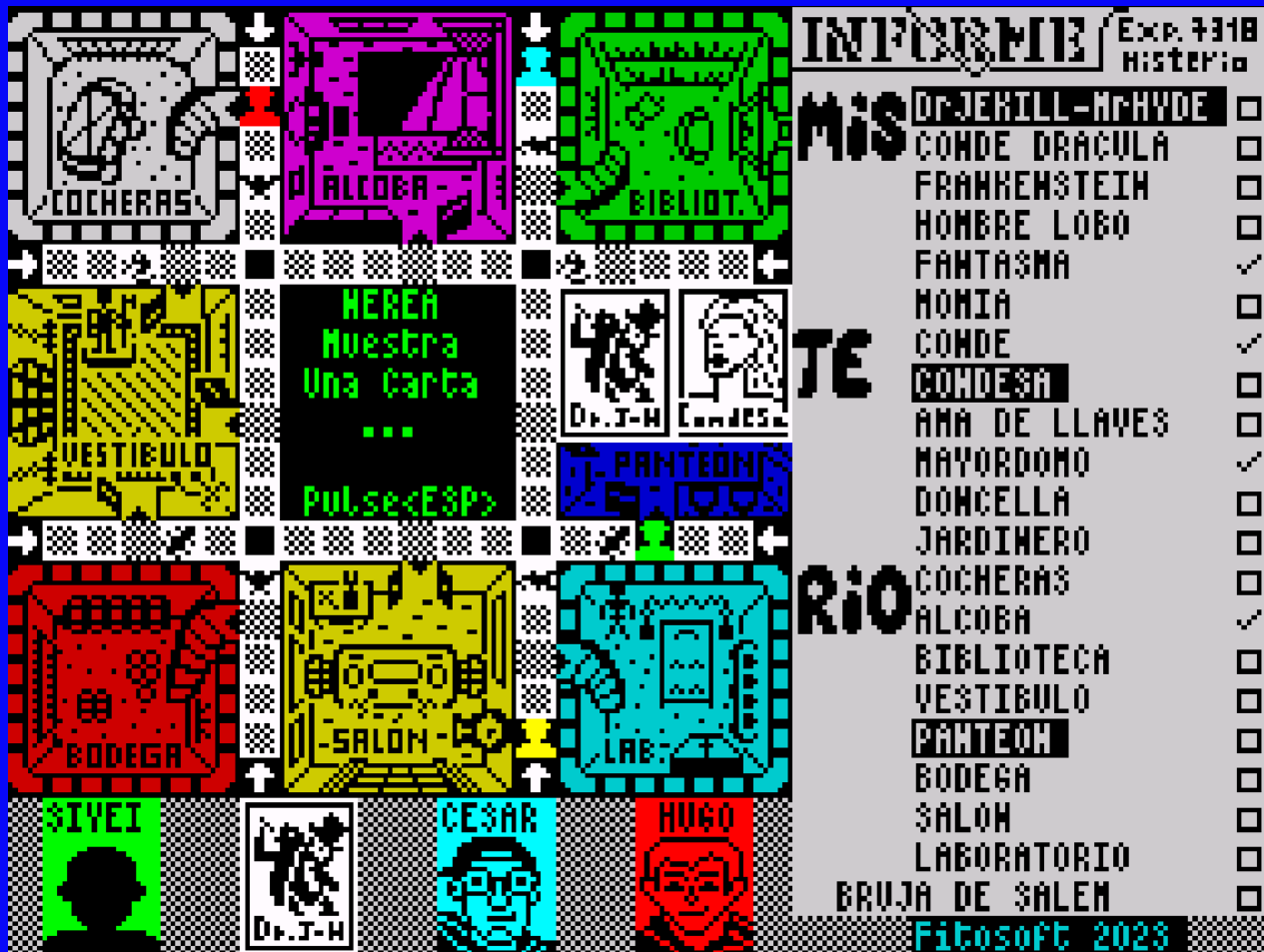
Después, el ordenador escogerá al azar una Carta de cada Grupo, que se corresponderá con cada una de las Claves del Misterio, luego mezclará las Cartas restantes junto con la de la Bruja de Salem, y las repartirá entre todos los jugadores, empezando por el jugador que sea el último en jugar cada turno.

Una vez hecho esto, cada Detective, incluyendo al Jugador, elegirá la Entrada al Castillo que más le convenga para comenzar a investigar.



El jugador se irá moviendo por el tablero tratando de esquivar las Trampas, que le penalizarán con un Turno sin jugar, y entrando en las diferentes Salas del Tablero, para Levantar una Sospecha en la que elegirá una Clave MIS, una “TE” y una “RÍO”.

Una vez levantada una Sospecha, el Oponente situado a su derecha le mostrará una de las Cartas que tenga y que coincida con alguna de las Claves elegidas por el Jugador. En caso de no tener ninguna, será el siguiente Oponente el encargado de mostrar alguna de las Claves, y así sucesivamente...



En el caso de que ninguno tuviera ninguna Carta de las elegidas por el Jugador para levantar su Sospecha, tendrá la oportunidad de Realizar una Acusación.

En ese caso escogerá la Clave "MIS" que se corresponderá con el Asesino y la Clave "TE" correspondiente a la Víctima. La Clave "RIO" será la de la Estancia en la que se encuentre, así que si esa no es la Estancia elegida, deberá responder que NO a Levantar Acusación e ir a la Estancia elegida para realizarla allí.

En el caso de mostrar alguna Carta al Jugador, ésta se tachará automáticamente en su Informe, descartando esa posibilidad.

Los Detectives podrán avanzar o retroceder tantas casillas como indique el Dado y elegir la Casilla de Destino que más les convenga, no siendo necesario sacar un número exacto de puntos para entrar en una Estancia.

CASILLAS ESPECIALES

The screenshot shows a board game interface with a 4x4 grid of special squares and a list of characters on the right. The grid contains the following squares:

- Top-left: COCHERAS (grey)
- Top-middle: ALCOBA (pink)
- Top-right: BIBLIOT. (green)
- Middle-left: VESTIBULO (yellow)
- Middle-center: A trap with a car icon and text: "CESAR Caer En La Trampa" and "Pulse <ESP>"
- Middle-right: PANTEON (blue)
- Bottom-left: BODEGA (red)
- Bottom-middle: SALON (yellow)
- Bottom-right: LAB. (cyan)

Below the grid are four character portraits: SIVEI (green), HERERA (yellow), CESAR (cyan), and HUGO (red).

On the right, there is a list of characters under the heading "INFORME" (Exp. 7318 Histeria). The list is divided into three sections: "Mis", "TE", and "RIO".

Section	Character	Status
Mis	DR. JERILL-MR. HYDE	✗
	CONDE DRACULA	□
	FRANKENSTEIN	□
	HOMBRE LOBO	□
	FANTASMA	✓
	NOMIA	□
TE	CONDE	✓
	CONDESA	□
	AMA DE LLAVES	□
	MAYORDOMO	✓
	DONCELLA	□
	JARDINERO	□
RIO	COCHERAS	□
	ALCOBA	✓
	BIBLIOTECA	□
	VESTIBULO	□
	PANTEON	□
	BODEGA	□
	SALON	□
	LABORATORIO	□
BRUJA DE SALEN	□	

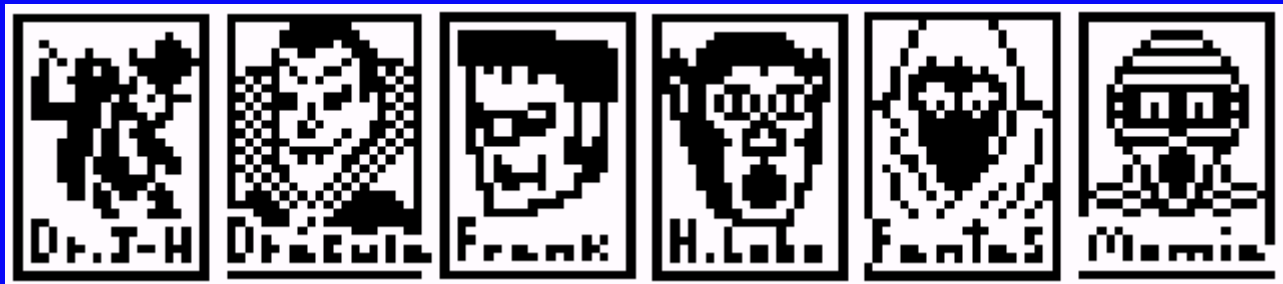
At the bottom right, it says "Fitosoft 2023".

- Trampas: Hay 4 Trampas ubicadas en los cruces de caminos del Tablero. El Detective que caiga en alguna de estas casillas será penalizado con un Turno sin Jugar.

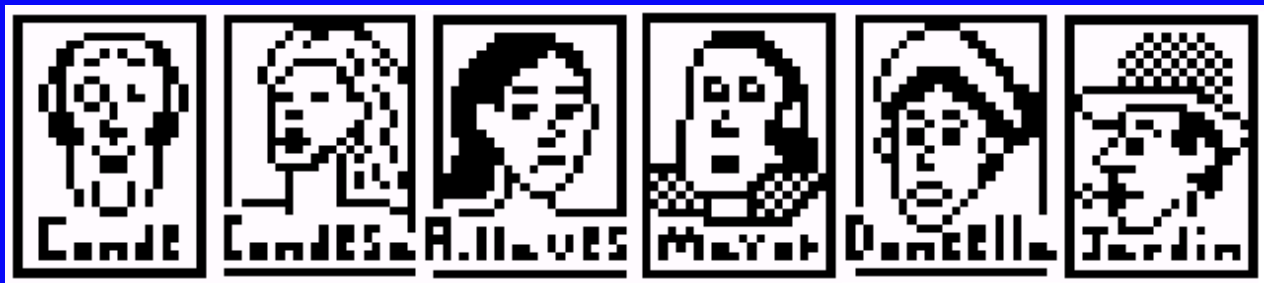
- Teletransportadores: Murciélago, Escorpión, Serpiente y Escarabajo. Nos trasladan automáticamente a su casilla gemela.

LAS CARTAS

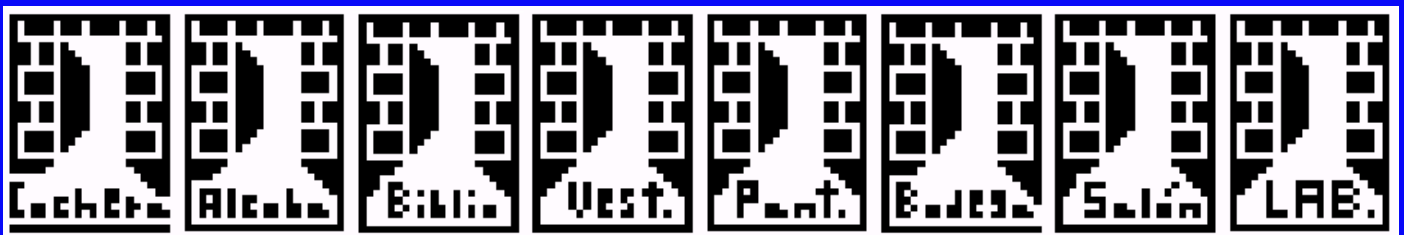
- 6 Cartas con la Clave “MIS”, correspondientes a los Monstruos.



- 6 Cartas con la Clave “TE”, correspondientes a las Víctimas.



- 8 Cartas con la Clave “RIO”, correspondientes a las Estancias donde se perpetró el Crimen.



-1 Carta de Bruja de Salem, que permitirá a su poseedor Descubrir una de las Claves del Misterio cuando entre en una Estancia.



UN POCO DE HISTORIA...

El juego de Misterio fue publicado por CEFA en 1984...

La empresa zaragozana CEFA fue fundada en 1946 por Eduardo Blanchard. Para sorpresa de los que relacionan el nombre de la empresa con los juegos, su ocupación original era la fabricación de cápsulas de celulosa para tapones de botellas, así como gelatinas, sacarinas y jabones. En los años sesenta amplió su negocio a los sectores de automoción y electrodomésticos, y posteriormente se animaron con la línea de menaje del hogar, en la que estaba incluida una pequeña sección de juguetes. No es hasta 1983 que se crea un departamento lúdico con sello propio: CEFA Toys, poniendo al frente del mismo a Pepe Pineda, un joven barcelonés con muchas ideas, que hasta entonces había trabajado en una agencia de publicidad.

Es Pepe Pineda el que convence a los directivos de CEFA para que apuesten por un juego de tablero de carácter “fantástico” (algún “iluminado” dijo que este juego no tendría futuro porque los monstruos, con garras y colmillos, darían miedo a los niños). Con Isidre Monés como ilustrador, saca al año siguiente su ópera prima: *En busca del imperio Cobra*. Es un bombazo. Llegan a venderse más de 300.000 ejemplares y revoluciona completamente el sector lúdico español.

Ricard Ibáñez (Zenda Libros)



Pepe Pineda diseñó los juegos de CEFA desde 1981 a 1994

En 1980 Pepe Pineda se trasladó de su Barcelona natal a Zaragoza, centro neurálgico de la juguetera CEFA, "Yo trabajaba en una agencia de publicidad y tuve algún encargo de CEFA", cuenta. "Quedaron contentos conmigo y empecé a colaborar con ellos periódicamente hasta que al final me contrataron y me mudé a Zaragoza a trabajar en su sede". Allí cogió las riendas del apartado creativo de la empresa, trabajando "desde en la creación y diseño de juegos de mesa hasta en la elaboración de catálogos, logotipos y anuncios para televisión". Para ilustrar las cajas de algunos títulos infantiles, llegó a utilizar a sus hijos como modelos. "Para eso no había dinero", explica, "así que me tocaba tirar de la familia".

"De todos los juegos que creé, creo que mis favoritos son *Calle Morgue*, *Dagon* y, por supuesto, *En busca del imperio Cobra*", enumera José Pineda, de 59 años, en una entrevista telefónica a Verne (El País). Entre título y título hace una pausa para recordar. "Es que fueron muchísimos", se excusa, "no sólo hacía juegos de mesa, también diseñaba la colección preescolar y los juegos de acción [a caballo entre juego y juguete]. Entre todas estas familias hacía unos 12 -14 juegos por año. Eso, durante más de diez años, son muchos juegos". Es complicado no haber desenvuelto otros de sus éxitos durante algunas navidades entre los 80 y los 90: a él se deben *El Palé* (sólo rediseñado por Pineda), *Isla Cobra*, *Héroes Cobra*, *Defensores de la Tierra*, *E.T. El Extraterrestre*, *Cotilleos*, *Dicho y Hecho*, *Sibarity*, *El Cetro de Yarek...*"

¿Cómo se le ocurrirían a Pineda los juegos que meses después ocuparían las tardes lluviosas de los españoles? "Era cuestión de buscar inspiración en cómics, revistas, películas, lo que había hecho la competencia o lo que se hacía en otros países y luego darle muchas vueltas, echarle imaginación, paciencia y ganas". Después llegaba la parte divertida: probarlos. "Antes de sacarlos tenía que jugar con mi mujer o con los vecinos, que me daban sugerencias: esto es muy complicado, esto debería cambiarse..."

"Desde que me fui en 1994 no han contado conmigo para ninguna reedición, y ésta no ha sido una excepción", se lamenta. El creativo reconoce que acabó "tan quemado" que no conservaba ninguno de sus juegos en casa hasta que su hijo Jonathan Pineda "se interesó en recuperar algunos". A pesar de todo, todavía saborea con placer las historias de todos aquellos que disfrutaron -y disfrutan- de sus juegos. "Cada comentario o mensaje que leo en las redes sociales alabando mi trabajo o diciendo 'yo todavía juego con mis hijos' es para mí, de verdad, como un orgasmo. Es un lujo y una enorme satisfacción tener gente que te respeta y te quiere así. Y todo por haberlos hecho disfrutar jugando."

Publicado Por Verne (El País - 2015)

AGRADECIMIENTOS

A José Rodríguez, por su fantástico Compilador Boriel y por su ayuda.

Al Dr. Gusman por su maravilloso IDE Boriel ZXBasicStudio, sin el cual me hubiera sido imposible terminar este juego, y por su ayuda.

DEDICADO

A la memoria de nuestro querido amigo Spiral World, autor de las Pantallas de Carga de los juegos de Fitosoft: Air War, Transylvanian Castle 1, 2 y 3.

CRÉDITOS

Diseño, Codificación, Sonido y PixelArt Siyei-Er
Código Adicional Adolfito
Música Azimov
Beta Testers Adolfito, PacoVespa, Azimov y Kelben Stark
Pantalla de Carga Siyei-Er
Portada Kelben Stark
Manual Siyei-Er

(C) FITOSOFT 2023