

Mis
libros

CLUEDO

Una velada
mortal



+10

¡ELIGE
TU PROPIA
AVENTURA!

¿CÓMO LEER ESTE LIBRO?

interpretar una reacción y la contraria», piensas.

—Podríamos registrar su habitación —murmuras.

—¡Excelente idea! —aprueba el coronel Rubio, que parece impaciente por pasar a la acción.

Tuerces el gesto.

—Aunque también me gustaría hablar con la doctora Orquídea. Igual ella sabe algo...

—¡Sí, claro! —aprueba también el militar—. ¡Su hija adoptiva!

No se puede decir que tu nuevo aliado te sea de mucha ayuda. Vas a tener que tomar la decisión tú solo.

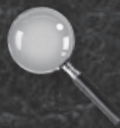


Si decides ir a registrar la habitación de la señorita Amapola, ve al capítulo 69.

Si prefieres ir a interrogar a la doctora Orquídea, ve al capítulo 36.

LAS DECISIONES

Al final de cada capítulo, este símbolo te indica dónde continuar la lectura. Si indica «ve al capítulo 15», busca el capítulo 15 para continuar tu aventura. Pero, atención, a veces tendrás diferentes opciones. ¡De ti depende tomar la buena decisión!



¿CÓMO LEER ESTE LIBRO?

1

Sentado en la terraza de una cafetería del puerto, saboreas un expreso con la mirada escondida tras los cristales ahumados de las gafas de sol. No has elegido la mesa al azar, sino una que te ofrece una vista despejada del embarcadero. Has llegado con antelación para poder estudiar a los demás invitados. Prefieres saber con quién te las tienes que ver. Además, no se sabe nunca... Como alguno de los invitados sea una antigua víctima de alguna de tus estafas, lo más sensato sería no subir al barco.

Echas un vistazo al reloj. Estás algo nervioso, pero procuras disimularlo. «Ya no pueden tardar mucho», te dices.

Acaba de llegar una lujosa lanzadera fletada por el doctor Negro. Se trata de una embarcación a motor blanca, de unas dimensiones más que confortables. «Debe de tener capacidad para unas veinte personas», observas.

Capítulo 1 13

LOS CAPÍTULOS

Para encontrar los capítulos, busca los números como este, en la parte superior de la página.



PRÓLOGO

¿Quién no ha soñado alguna vez con investigar un crimen?

Tú, que devoras novelas policíacas, que disfrutas descubriendo al culpable en una serie policíaca antes que nadie, por fin vas a poder conducir tu propia investigación.

Al participar en esta aventura Cluedo, tú, el «padre» Prado, estafador que se esconde bajo la identidad de un religioso, deberás esclarecer un asesinato, y no uno cualquiera, sino el del doctor Negro, el rico propietario de la lujosa mansión Tudor, para quien habías realizado algunos turbios asuntos en el pasado. Para ello, tendrás que demostrar tu inteligencia, psicología y perspicacia. Tu misión será descubrir la identidad del culpable, el arma que utilizó y el móvil del crimen.

Si no eres de los que se desmayan con tan solo ver una gota de sangre y no te da miedo descubrir un cadáver, no pierdas más el tiempo y pasa la página...



Sentado en la terraza de una cafetería del puerto, saboreas un expreso con la mirada escondida tras los cristales ahumados de las gafas de sol. No has elegido la mesa al azar, sino una que te ofrece una vista despejada del embarcadero. Has llegado con antelación para poder estudiar a los demás invitados. Prefieres saber con quién te las tienes que ver. Además, no se sabe nunca... Como alguno de los invitados sea una antigua víctima de alguna de tus estafas, lo más sensato sería no subir al barco.

Echas un vistazo al reloj. Estás algo nervioso, pero procuras disimularlo. «Ya no pueden tardar mucho», te dices.

Acaba de llegar una lujosa lanzadera fletada por el doctor Negro. Se trata de una embarcación a motor blanca, de unas dimensiones más que confortables. «Debe de tener capacidad para unas veinte personas», observas.

Según los planos que has consultado por internet, será un trayecto corto, de unos veinte minutos.

«Suficiente para conocerse un poco», piensas mientras sigues con la mirada a una mujer con abrigo azul oscuro y gran sombrero a juego que se acerca a la lanzadera. Llama poderosamente la atención el brillo de las joyas que adornan su muñeca y cuello.

Entrecierras los ojos. «Imposible adivinar su edad», piensas perplejo. Lo que está claro es que se trata de una mujer rica, con la que nunca has coincidido. «Interesante», piensas al ver que, nada más embarcar, se dirige con decisión hacia la parte cubierta de la embarcación.

El segundo invitado en aparecer es un hombre vestido con traje negro y corbata morada. Su cara no te dice nada, pero dirías que es mayor que tú. Él se queda en el puente exterior, sin importarle el viento que le agita el abrigo.

No tienes tiempo de entretenerte con él, pues enseguida te fijas en una silueta

vestida de rojo que se dirige hacia la embarcación. El rostro de esta espléndida mujer rubia no te es desconocido, aunque no tenéis ningún pasado en común. No, se trata de la señorita Amapola, una actriz famosa; has visto algunas de sus películas, como todo el mundo.

«Una agradable compañía», te dices, esbozando una ligera sonrisa. Transcurren varios minutos antes de que un hombre de imponente espalda y cabellos canosos se una a los demás pasajeros.

A él también lo conoces por la prensa, aunque por razones menos gloriosas y glamurosas. Se trata del coronel Rubio, actualmente investigado por un escándalo financiero. «Mira por donde... Así no seré el único estafador.» Lo que tienes claro es que a este invitado tendrás que vigilarlo muy de cerca.

Con voz potente, el coronel pregunta al capitán:

—¿Estamos todos? ¿Nos podemos ir ya?

—No, señor, todavía falta un invitado

—responde el hombre.



Te toca embarcar. Ve al capítulo 2.

