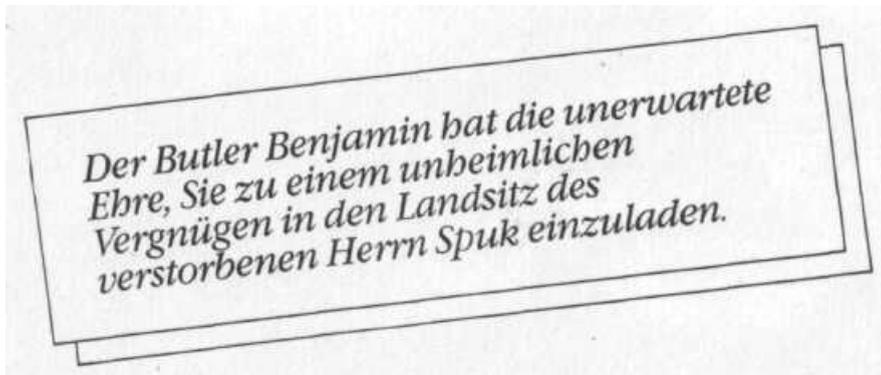


Spielregel



Inhaltsverzeichnis

<i>Eine Einladung</i>	<i>Seite 2</i>
<i>Lebensläufe der Verdächtigen</i>	<i>Seite 2</i>
<i>Ausstattung</i>	<i>Seite 3</i>
<i>Einsatz Ihres VHS-Recorders</i>	<i>Seite 3</i>
<i>Spielvorbereitung</i>	<i>Seite 4</i>
<i>Spielelemente</i> <i>die Hinweiskarten</i> <i>die Karten der Verdächtigen</i> <i>die Ermittlungskarten</i> <i>die Angaben zur Identität</i> <i>• der Notizblock für Tatbestände</i>	<i>Seite 5-8</i>
<i>Spielverlauf</i>	<i>Seite 8</i>
<i>Spielende: Die Anklagen</i>	<i>Seite 9</i>
<i>Die Lösungen der Fälle</i>	<i>Seite 10-12</i>
<i>Vorschläge für die Angaben zur Identität</i>	<i>Seite 13</i>
<i>Die Fälle</i>	<i>Seite 14</i>

Eine Einladung

Cluedo Video ist ein einzigartiges Spiel, ganz im Geiste und von der Art des traditionellen Brettspiels Cluedo. Jedes Spiel ist ein neuer mysteriöser Fall, in dem Sie vielfältige Geheimnisse zu lüften haben. Während des Spiels schauen Sie sich die Video-Handlung an, um wichtige Tatsachen zu erfahren, machen sich Notizen über die Verdächtigen, Räume und Tatwerkzeuge und spielen geschickt Ihre Karten aus, um von Ihren Gegenspielern noch mehr Tatsachen zu erfahren. Zur Lösung eines Falles müssen Sie nennen können:

- alle Täter und Ihre Opfer
- die Räume, in denen die Verbrechen stattgefunden haben und
- die Tatwerkzeuge, die benutzt wurden.

Aber die Sache mit dem Geheimnis hat noch einen anderen Haken. Zu Beginn des Spiels nimmt jeder Spieler heimlich die Identität eines der Verdächtigen im Landsitz an. Um zu gewinnen, müssen Sie nicht nur den Fall lösen, sondern auch die geheime Identität Ihrer Mitspieler aufdecken!

Da dies ein ganz neues Spielkonzept ist, haben wir für Sie ein besonderes Einführungsspiel vorbereitet, um Ihnen zu helfen. (Spiel 1 - Karten mit blauer Rückseite). Die Anleitung finden Sie auf dem Video-Band. Also schalten Sie Ihren Recorder ein, und fangen Sie an. (Stellen Sie Ihren Zähler auf 0000, ehe Sie die Taste 'Play' drücken).

Herr Spuk und sein Ur-Urgroßvater führen Sie beim Gebrauch der Hinweiskarten und des Notizblocks und lassen Sie mit einem einfachen Einführungsspiel ohne geheime Identitäten beginnen. Wenn Herr Spuk sagt, daß es Zeit wird zu spielen, halten Sie das Band an, (notieren Sie die Zahl auf dem Zähler im Band-Index auf Seite 3, und fangen Sie an. Möchten Sie ausführlichere Informationen über die Spielregeln und die Ausstattung, so schlagen Sie nach unter 'Spielelemente' auf Seite 5.

Nach dem Einführungsspiel kehren Sie zum Recorder zurück, um den zweiten Teil von Herrn Spuks Anweisungen zum Gebrauch der Karten der Verdächtigen und der Angaben zur Identität anzusehen. Weitere Einzelheiten finden Sie im Handbuch, und schon sind Sie bereit für ein komplettes Spiel.

Mit 18 verschiedenen Fällen kann man Cluedo Video immer von neuem spielen.

Lebensläufe der Verdächtigen

Diese Lebensläufe sollten Sie vor Beginn eines Spiels laut vorlesen.

- **Oberst von Gatow** hat bei den königlichen Füsilieren in Indien gedient. Jetzt ist er im Ruhestand. Seitdem macht er Jagd auf Hochwild, wenigstens behauptet er das.
- **Prof. Bloom** lehrt Chemie an einer nicht anerkannten Universität. Nebenbei forscht er nach nicht nachweisbaren Giften.
- **Madame Rose** ist die Schwester des verstorbenen Herrn Spuk und seine einzige bekannte Verwandte. Sie ist ein Amateur-Medium mit zeitweiligen, psychischen Kräften.
- **Herr Dir. Grün** behauptet, Geschäftsmann zu sein, will aber über seine Geschäfte nicht sprechen. Er ist nicht gerade charmant.
- **Monsieur Jacques** ist angeblich Franzose, angeblich Herr Spuks Anwalt und braucht angeblich die Augenklappe, die er trägt.
- **Polizist Stramm** ist Ortspolizist, oder zumindest hält er sich dafür. Er leidet an Amnesie und unkontrollierten Wutanfällen.
- **Baronin von Porz** war 14mal ehrenhaft verheiratet. Alle ihre Ehemänner starben unter mysteriösen Umständen.
- **Frl. L. Müller** scheint zufällig gekommen zu sein. Sie ist Meisterschütze, Experte im Messerwerten und kennt sich mit stumpfen Waffen aus.
- **Frl. Ming** verbringt viel Zeit in exotischen Ländern und den Rest ihrer Zeit damit, zu bestreiten, daß sie dort war. Eine Frau geheimnisvoll wie der Orient.
- **Frau Weiß** ist farbenblind. Sie war 25 Jahre Hausmädchen auf Spuks Landsitz und weiß mehr über jeden, als sie wissen sollte.

Ausstattung

- 1/2 Zoll VHS Videoband, 60 Minuten Länge
- Detektiv-Handbuch mit Anweisungen, mysteriösen Fällen und Fallösungen
- roter Lösungslesefilter
- 10 Karten der Verdächtigen (Rückseite schwarz)
- 18 Ermittlungskarten (Rückseite grau)
- 3 Satz zu je 28 Hinweiskarten (Rückseite blau, grün und rot)
- Notizblock für Tatbestände

Einsatz Ihres VHS-Recorders

Um Ihnen das Auffinden und Erkennen aller Abschnitte des Bandes zu erleichtern, marieren farbige Titelanzeigen den Beginn eines jeden Kapitels und einer jeden Szene. Eine farbige Szenennummer erscheint während jeder Szene unten links auf dem Bildschirm. Da Sie während des Spiels gewisse Teile des Bandes zum Anschauen auswählen, brauchen Sie die folgenden Funktionen Ihres VHS-Recorders:

- Schnellvorlauf - um zu einem bestimmten Abschnitt des Bandes zu kommen.
- Rücklauf - um einen Abschnitt des Bandes zu wiederholen.
- Suchvorlauf oder Suchrücklauf - um den genauen Anfang einer Szene durch Abspielen der Szenennummern oder der Handlung zu finden.
- Stop - um die Video-Handlung zum Spielen zu unterbrechen.
- Zähler - um alle Abschnitte des Bandes zu verfolgen. Setzen Sie den Zähler auf Null, lassen Sie das Band laufen und notieren Sie die Nummer, bei der jedes Kapitel und jede Szene beginnt, im folgenden Bandindex.

Achtung: meiden Sie die Pausentaste, da diese mit der Zeit die Audio/Video-Qualität des Bandes verschleißt.

Bandindex

Start des Bandes
Einführungsszene

0000

Nur Einführungsspiel (Karten mit blauer Rückseite benutzen: Spiel Nr. 1)
Lösung des Falles
Identitäten

Anleitung, Teil 1
Anleitung, Teil 2

Das Testament

Kapitel 1 -blau:

Szene 1
Szene 2
Szene 3
Szene 4
Szene 5

(Karten mit blauer Rückseite verwenden.
Spiele Nr. 2 bis 6)

Die Suche

Kapitel 2-grün:

Szene 1
Szene 2
Szene 3
Szene 4
Szene 5

(Karten mit grüner Rückseite verwenden.
Spiele Nr. 1 bis 6)

Die Geheimnisse

Kapitel 3-rot:

Szene 1
Szene 2
Szene 3
Szene 4
Szene 5

(Karten mit roter Rückseite verwenden.
Spiele Nr. 1 bis 6)

Spielvorbereitung

1. Wählen Sie einen Fall zur Lösung aus. Das Band enthält drei Kapitel zu je fünf Szenen: Kapitel 1 - Das Testament (blau), Kapitel 2 - Die Suche (grün) und Kapitel 3 - Die Geheimnisse (rot). Wählen Sie ein Kapitel zum Anschauen aus. Gespielt wird mit den Hinweiskarten, die farblich zum Kapitel passen. Die sechs Tatbestände auf jeder Karte beziehen sich auf sechs verschiedene Spiele: Spiele 1 und 2 sind am leichtesten zu lösen, Spiele 5 und 6 sind die schwierigsten und Spiele 3 und 4 liegen dazwischen. Schlagen Sie nach auf Seite 14 "Die Fälle" und lesen Sie die Einzelheiten laut vor. Die Geschichte entwickelt sich von Kapitel zu Kapitel, aber beim Spielen ist jedes Kapitel selbständig. Achten Sie darauf, daß alle Spieler die Einführung jeweils vor einem Kapitel sehen, damit sie mit den Verdächtigen, den Tatwerkzeugen und Räumen bekanntwerden.

1. *Kapitel: alle Karten einer Farbe (blau, grün oder rot)*
2. *Tatbestand: Angaben, auf jeder Karte, numeriert von 1-6*
3. *Fall: alle Tatbestände einer Nummer (1, 2, 3, 4,5 oder 6)*
4. *Spiel: 1 Fall*

Beispiel: Grün 3 ist ein komplettes Spiel oder Rot 1 ist ein komplettes Spiel (weiteres unter Spielelemente: Die Hinweiskarten)

2. Entscheiden Sie, ob Sie einzeln oder in Teams spielen wollen. Das Spiel in Teams empfiehlt sich bei Gruppen von sechs oder mehr Spielern. Spielen Sie nicht das Einführungsspiel, so teilen Sie erfahrene Spieler mit Anfängern gemeinsam in Teams ein. Team-Mitgliederverständigen sich über Strategien und Lösungen. Sie haben gemeinsame Karten und ein Tatbestands-Blatt, aber jeder Spieler hat eine eigene, geheime Identität.

3. Verteilen Sie die Identitäten. Mischen Sie die 10 Karten der Verdächtigen (mit schwarzer Rückseite) und geben Sie jedem Spieler eine Karte. Diese Karte weist dem Spieler die Identität zu und muß geheim und während der Spieldauer aus dem Spiel bleiben. Legen Sie die übrigen Karten der Verdächtigen beiseite, ohne sie anzusehen. Bei mehr als 10 Spielern, die nicht im Team spielen möchten, bleiben einige Einzelspieler ohne Identität. Dies hat auf das Spiel keinen Einfluß.

4. Bereiten Sie die Tatbestands-Blätter vor. Geben Sie jedem Spieler oder Team ein Tatbestands-Blatt vom Notizblock. Schreiben Sie Ihre Fall-Nr. in das linke Kästchen. Schreiben Sie die Anzahl von Tätern, Opfern, Räumen und Tatwerkzeugen in das Kästchen oben rechts (Diagramm A, Nr. 1). Schreiben Sie die Namen aller Gegenspieler in die senkrechten Spalten oben links (Diagramm A, Nr. 2). Schreiben Sie dann Ihren eigenen Namen in das Feld neben den Namen Ihrer geheimen Identität und streichen Sie die Kästchen durch, in denen der Name dieses Verdächtigen den Namen Ihrer Gegenspieler zugeordnet wird (Diagramm A, Nr. 2). Tragen Sie die Namen von Team-Mitgliedern in gleicherweise ein. Falten Sie das Tatbestands-Blatt zusammen, damit diese Informationen geheim bleiben.

5. Teilen Sie die Karten aus. Mischen Sie die restlichen Karten der Verdächtigen mit allen Ermittlungskarten und Hinweiskarten, die farblich zu Ihrem Kapitel gehören. Geben Sie jedem Spieler oder Spielerteam fünf Karten. (MERKE: Spielen Sie einzeln oder haben einige Spieler mehr Erfahrung als andere, so ist eine Beschränkung erlaubt. Geben Sie den erfahreneren Spielern statt fünf nur eine bis drei Karten.) Die Spieler können Karten aller drei Sorten oder auch nur von einer oder zwei Sorten auf der Hand haben. Dieser Unterschied hat keinen Einfluß auf das Spiel.

6. Legen Sie die übrigen Karten verdeckt hin. Von diesem Stapel wird gezogen. Während des Spiels werden Karten offen auf einen Ablagestapel gelegt. Ist der Stapel aufgebraucht, mischen Sie den Ablagestapel und legen einen neuen Stapel zum Ziehen bereit. Legen Sie den Deckel des Spielkartons in die Mitte des Spielbereichs. Darin werden die "öffentlichen Beweise" abgelegt. Hinweiskarten oder Karten der Verdächtigen, die allen Spielern vorgelesen oder gezeigt wurden, gehören dorthin. Jeder kann diese Karten jederzeit einsehen. Diese Karten werden während des Spiels nicht neu gemischt.

7. Achten Sie darauf, daß Sie wissen, wie:

- alle drei Kartensorten eingesetzt und gespielt werden
- die Angaben zur Identität genutzt und gemacht werden
- das Tatbestands-Blatt benutzt wird.

Diese Informationen können Sie sich durch Herr Spuks Anweisungen vom Band und/oder durch das Lesen des nächsten Abschnitts beschaffen.

Der Abschnitt "Spielelemente" dient der Orientierung. Sie können während des Spiels hier nachschlagen, um eine Spielregel zu klären oder ihn vor Spielbeginn lesen. Über alle Elemente werden hier ausführlichere Einzelheiten gegeben als auf dem Band. Sind Sie nun spielbereit, so springen Sie zum Abschnitt "Spielverlauf" auf Seite 8.

Spielelemente

Die Hinweiskarten geben Ihnen Tatsachen bekannt, die Sie zur Lösung der Fälle brauchen. Halten Sie sie geheim. Es gibt drei Satz zu je 28 Hinweiskarten (mit blauer, grüner und roter Rückseite). Nehmen Sie den Satz, der farblich zu dem Kapitel gehört, das Sie spielen möchten. Auf der Vorderseite jeder Karte finden Sie sechs Tatbestände.

Nehmen Sie nur die Tatbestände, die zur Nummer des Falles gehören, den Sie lösen möchten. Die Tatbestände mit anderen Nummern gehören nicht zu Ihrem Fall. Sorgen Sie dafür, daß jeder die richtigen Tatbestände liest.

Die Nummer der Szene, auf die sich ein Tatbestand bezieht, ist hinter jedem Tatbestand angegeben. Wird von einer Hinweiskarte ein Tatbestand laut vorgelesen, so lesen Sie auch die Nummer der Szene vor, sie gehört zum Tatbestand. Beispiel: "Der Verdächtige, der in dem roten Stuhl saß, war ein Mörder, Szene 4" In den Szenen 1 bis 3 können andere Verdächtige in dem roten Stuhl gesessen haben. Sie müssen sich die Szene 4 ansehen, um den Mörder zu identifizieren. Hinweiskarten können laut verlesen, gestohlen, vergraben oder einem anderen Spieler gegeben werden, je nach Vorschrift einer Ermittlungskarte.

Die Karten der Verdächtigen werden beim Einführungsspiel nicht gebraucht. Bei allen anderen Spielen erhält jeder Spieler als geheime Identität eine Karte. Stecken Sie Ihre Identitätskarte nicht zwischen Ihre Karten, sie muß außerhalb des Spiels versteckt werden. Alle restlichen Karten werden mit in den Stapel gemischt, von wo sie gezogen und ausgespielt werden können. Die Karten der Verdächtigen weisen nur geheime Identitäten zu und lüften diese. Sie geben keinerlei Informationen über die Verwicklung eines Verdächtigen in den Fall.

Ziehen Sie während des Spiels die Karte eines Verdächtigen, so wissen Sie, daß kein Spieler die Identität dieses Verdächtigen hat. Markieren Sie dies auf Ihrem Tatbestandsblatt, um diesen Verdächtigen als mögliche Identität für alle Spieler auszuschließen.

(Diagramm A., Nr. 3). Allerdings kann dieser Verdächtige ein Mörder, ein Opfer oder ein unschuldiger Überlebender sein. Halten and spielen Sie die Karte eines Verdächtigen, wie Sie eine Hinweiskarte halten und spielen würden. Sie können sie stehlen, vergraben oder sie einem anderen Spieler anstelle einer Hinweiskarte geben, oder Sie können sie allen Spielern zeigen, statt einen Tatbestand von einer Hinweiskarte vorzulesen, je nach Vorschrift Ihrer Ermittlungskarte.

Die Ermittlungskarten sagen Ihnen, was Sie in einer Runde tun müssen. Die meisten geben Ihnen drei Möglichkeiten zur Wahl. Zum Spielen einer Ermittlungskarte wählen Sie eine Möglichkeit aus, lesen diese laut vor und ergreifen die verlangte Maßnahme. Dann legen Sie die Karte offen auf den Ablagestapel. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Alle Ermittlungskarten in Ihrer Hand müssen ausgespielt werden. Beginnen Sie das Spiel mit mehr als einer Ermittlungskarte, so müssen Sie sie - je eine pro Runde - ausspielen, ehe Sie neue Karten ziehen dürfen. Karten von Verdächtigen und Hinweiskarten gelten für alle im Folgenden beschriebenen Maßnahmen.

- **Lesen Sie eine Hinweiskarte laut vor.** Zum Ausspielen dieser Karte müssen Sie eine von den Hinweiskarten in Ihrer Hand nehmen, sie laut vorlesen und dann auf den Ablagestapel für öffentliche Beweise legen. (HINWEIS: Lesen Sie einen Tatbestand vor, der die am wenigsten wertvolle Information preisgibt.) Haben Sie keine Hinweiskarten oder Karten für Verdächtige in der Hand, so nehmen Sie eine aus der Hand eines anderen Spielers, lesen und legen sie ab.

- **Stehlen Sie einem Spieler eine Hinweiskarte.** Zum Spielen dieser Möglichkeit nehmen Sie eine Hinweiskarte Ihrer Hand aus der Hand eines anderen Spielers und behalten sie.

- **Vergraben Sie 1 bis 3 Hinweiskarten.** Nutzen Sie diese Gelegenheit, um Ihre besten Tatbestände auf dem Ablagestapel abzulegen, und halten Sie sie so von Ihren Gegenspielern fern, bis der Stapel neu gemischt wird. Vergraben Sie Hinweiskarten oder

Karten der Verdächtigen mit Ihrer Ermittlungskarte obendrauf offen auf dem Ablagestapel. (HINWEIS: Die besten Tatbestände verknüpfen drei Teile eines Mordes.)

- **Biten Sie einen Spieler um eine Hinweiskarte.** Mit dieser Karte erhalten Sie vom Spieler Ihrer Wahl eine Hinweiskarte. Er muß die Hinweiskarte aussuchen, die er Ihnen gibt. (HINWEIS: Müssen Sie eine Karte abgeben, so wählen Sie die mit der am wenigsten wertvollen Information.)

- **Biten Sie einen Spieler, eine Hinweiskarte laut vorzulesen.** Mit dieser Wahl zwingen Sie einen Spieler, einen Tatbestand aus seiner Hand vorzulesen und dann die Karte auf dem Stapel der öffentlichen Beweise abzulegen.

- **Wiederholen Sie eine Szene.** Mit dieser Wahl wird eine Szene nochmals abgespielt. Wählen Sie eine Szene aus, die Sie aus dem gerade gespielten Kapitel bereits gesehen haben.

- **Biten Sie einen Spieler um eine Angabe zu seiner Identität.** Mit dieser Wahl zwingen Sie einen Spieler, laut eine Angabe zu seiner geheimen Identität zu machen. (Für weitere Spielregeln siehe Seite 13 Angaben zur Identität.) Diese Wahl ist im Einführungsspiel nicht möglich.

Möchten Sie keine Szene nochmals spielen oder nach einer Angabe zur Identität fragen, und Sie können keine der Möglichkeiten auf Ihrer Ermittlungskarte verwenden, so legen Sie Ihre Ermittlungskarte ab, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Die Karten eines Teams werden nach den gleichen Spielregeln behandelt, wie die eines Einzelspielers. Wird ein Team nach einer Angabe zur Identität gefragt, so macht jedes Mitglied dieses Teams eine Angabe.

Angabe zur Identität: Vor Beginn eines Spiels (außer beim Einführungsspiel) nimmt jeder Spieler eine geheime Identität an und "wird" zu einem der Verdächtigen auf Spuks.Landsitz (siehe oben "Karten der Verdächtigen"). Spieler versuchen, die Identitäten ihrer Gegenspieler durch Nutzung von Angaben zur Identität zu lüften, während sie ihre eigene geheimhalten.

Eine Angabe zur Identität ist eine wahre Aussage über.Ihren geheimen Verdächtigen, die in der ersten Person gemacht wird.

Wenn von Ihnen eine Angabe zur Person verlangt wird, müssen Sie eine Angabe über Ihren Verdächtigen machen, die:

- wahr ist, auf Ihrer Beobachtung des Videos beruht und nachprüfbar ist.
- eine neue Information über Ihren Verdächtigen ist. (Sie dürfen nicht vorher gegebene Informationen wiederholen oder umformulieren. Beispiel: Formulieren Sie nicht einen Hinweis über das Geschlecht wie "Ich bin ein Mann" um in einen Hinweis auf die Kleidung wie "Ich trage lange Hosen", was für jeden Mann and für keine Frau gilt.)
- eine positive Aussage ist. (Negativ formulierte Aussagen, wie z.B.: "Ich mache nicht" oder "Ich bin nicht" sind unzulässig.)

Andere Kriterien sind:

- Tatbestände, die auf alle Verdächtigen zutreffen, sind unzulässig. Z.B.: "Ich war bei der Testamentseröffnung" gilt für alle 10 Verdächtigen und ist unbrauchbar. "Ich habe bei der Testamentseröffnung gegessen" schließt einige Verdächtige aus und ist ein ausgezeichnete Tatbestand.

- ein Tatbestand, der sich auf eine Szene oder einen Ort bezieht, muß diese Information enthalten. Wenn, z.B. in Szene 3 Ihr Verdächtiger mit einem Mann in der Eingangshalle gesprochen hat, so können Sie sagen "Ich habe in Szene 3 mit einem Mann gesprochen" oder "Ich habe in der Eingangshalle mit einem Mann gesprochen".

- ein Tatbestand, der von der Mehrheit der Spieler als zu undeutlich beurteilt wird, ist unzulässig. Beim Betrachten des Videos achten Sie besonders auf Ihren Verdächtigen. Sie können sich Notizen machen über Handlungen, Reden und Aussehen. Gut gewählt sind Angaben zur Identität, die auf mehrere Verdächtige zutreffen (verschiedene Spieler können die gleiche Angabe machen, z.B. "Ich bin eine Frau") und solche, die Ihrer Meinung nach Ihren Gegenspielern entgangen sein könnten. Verfolgen Sie die Informationen der Spieler auf Ihrem Tatbestands-Blatt. **Aufzeichnung von Angaben zur Identität** - siehe Seite 8.

Haben Sie Schwierigkeiten, sich einen Tatbestand auszudenken, so orientieren Sie sich an den **Vorschlägen für Angaben zur Identität** am Ende dieses Handbuchs.

Das Tatbestands-Blatt. Das Tatbestands-Blatt hilft Ihnen, die Informationen zu verfolgen. Notieren Sie Tatbestände des Falls auf der rechten Hälfte und Angaben zur Identität auf der linken. Haken Sie ab, was wahr ist, und versehen Sie mit einem x, was nicht wahr ist. In der Mitte notieren Sie die Tatbestände, über die Sie im Zweifel sind. Ein Tatbestand in Ihrer Hand kann Ihnen gestohlen werden, ehe Sie ihn nutzen können. Notieren Sie ihn also, solange Sie noch können.

Diagramm A

Diagramm B

Aufzeichnung von Tatbeständen zum Fall

Beispiel: "Die Frau, die ein rotes Kleid getragen hat, hat mit dem Dolch einen Mord begangen."

Erinnern Sie sich, daß Frl. Ming ein rotes Kleid getragen hat, so haken Sie ihren Namen in der Mörderspalte ab. Da Frl. Ming den Dolch benutzte, können Sie Dolch neben ihren Namen in die Spalte der Tatwerkzeuge schreiben. (Diagramm A, Nr. 4).

Beispiel: "Die beiden Verdächtigen, die zuletzt kamen, waren unschuldige Überlebende." Ein unschuldiger Überlebender ist weder ein Mörder noch ein Opfer. Wenn Sie wissen, daß Frl. Müller und Polizist Stramm als letzte kamen, so können Sie sie aus beiden Spalten durch ein x neben ihren Namen streichen. (Diagramm A, Nr. 5).

Beispiel: "Das Tatwerkzeug, das Baronin von Porz in der Hand hielt, wurde für den Mord in der Küche benutzt." Wenn Sie sich erinnern, daß Baronin von Porz den Dolch aufhob, wissen Sie, daß der Dolch in der Küche benutzt wurde. Sie können in die Zeile für Frl. Ming in die Raumspalte "Küche" schreiben. (Diagramm A, Nr. 6).

Beispiel: "Der Mann, der eine Zigarre rauchte, starb in dem Raum mit einem braun gefliesten Fußboden." Wenn Sie sich erinnern, daß Herr Dir. Grün eine Zigarre geraucht und die Küche einen braunen Fliesenfußboden hat, so wissen Sie, daß Herr Dir. Grün in der Küche umgebracht wurde. Sie können notieren, daß Herr Dir. Grün ein Opfer war, das in der Küche starb.

Da der Dolch in der Küche benutzt wurde, muß Herr Dir. Grün mit dem Dolch ermordet worden sein. Und weil Frl. Ming mit dem Dolch gemordet hat, muß sie die Mörderin von Herrn Dir. Grün gewesen sein. (Diagramm A, Nr. 7)

Was Sie erfahren haben, ermöglicht Ihnen, die Zeilen für die Angeklagten unten auf dem Tatbestands-Blatt auszufüllen (Diagram A, Nr. 8). Einige Tatbestände geben Auskunft über Tatwerkzeuge und Räume. Sie verknüpfen diese Informationen mit Informationen über Mörder und Opfer.

Beispiel: "Das Tatwerkzeug, das der Mann mit dem grünen Ring in der Hand hatte, wurde für den Mord in dem Raum benutzt, den Frl. Müller betrat."

Wenn Sie sich erinnern, daß Herr Dir. Grün einen grünen Ring trug, und daß der Raum, den Frl. Müller betrat, die Bibliothek war, so können Sie Seil - Bibliothek in den Spalten für Tatwerkzeuge und Räume notieren oder eine Verbindungslinie zwischen Seil und Bibliothek oben rechts auf Ihrem Tatbestands-Blatt ziehen. Später können Sie Seil und Bibliothek mit einem Mörder und einem Opfer verbinden (Diagram A, Nr. 9).

Eine andere Art von Tatbeständen sagt Ihnen, was nicht passiert ist.

Beispiel: "Die Tatwerkzeuge, die Oberst von Gatow und Prof. Bloom in den Händen hielten, wurden nicht für einen Mord benutzt."

Wenn Sie sich erinnern, daß Oberst von Gatow eine Pistole und Prof. Bloom das Gift in der Hand hatte, so können Sie diese aus der Liste der Tatwerkzeuge in der Spalte der Tatwerkzeuge streichen. Wenn Sie die Tatwerkzeuge verfolgen, die nicht benutzt wurden, so können Sie daraus ersehen, welche Tatwerkzeuge benutzt wurden. In diesem Beispiel werden drei Tatwerkzeuge benutzt. Wir wissen, daß Dolch und Seil benutzt wurden. Wenn wir Pistole und Gift streichen, muß der Leuchter das dritte Mordwerkzeug gewesen sein. (Diagramm A, Nr. 10).

Aufzeichnung von Angaben zur Identität

Beispiel: Ein Spieler, Christy, sagt: "Ich rauche".

Wenn Sie sich erinnern, wer geraucht hat, können Sie beginnen, Namen von Verdächtigen aus Christy's Spalte zu streichen. Angenommen, Sie erinnern sich, daß Oberst von Gatow, Frl. Ming, Prof. Bloom und Herr Dir. Grün geraucht haben, aber keiner von den anderen, so können Sie alle Verdächtigen aus Christy's Spalte streichen mit Ausnahme der vier Raucher.

Erinnern Sie sich nicht genau, wer geraucht hat und wer nicht, so können Sie sich einen Vermerk des Tatbestandes machen und nur die Namen streichen, bei denen Sie sicher sind (Diagramm B, Nr. 11). Ziehen Sie die Karte eines Verdächtigen vom Stapel oder jemand zeigt die Karte eines Verdächtigen als laut zu verlesenden Tatbestand, so können Sie diesen Verdächtigen aus der Spalte des Verdächtigen jedes Spielers streichen (Diagram B, Nr. 3).

Haben Sie positiv ermittelt, daß jemand ein bestimmter Verdächtiger ist, so können Sie seinen Namen neben den Namen des Verdächtigen auf dem Tatbestands-Blatt eintragen.

Spielverlauf

Beim Spielbeginn Cassette einlegen und Zähler am Bandanfang auf 000 stellen. Sehen Sie sich die Einführung an, dann lassen Sie das Band vorlaufen bis zum Titel des Kapitels, das Sie spielen möchten. Zum Spiel gehört, daß jede Szene für sich angeschaut wird. Zu diesem Zeitpunkt sollte jeder Spieler bzw. jedes Team 5 Karten in der Hand haben. Prüfen Sie Ihre Hinweiskarten, ehe Sie sich eine Szene anschauen. Haben Sie irgendwelche Tatbestände in der Hand, die sich auf diese Szene beziehen, achten Sie auf diese und tragen Sie in Ihr Tatbestands-Blatt ein, was Sie erfahren. Am Ende jeder Szene wird das Band gestoppt, und das Spiel beginnt bei dem Spieler, der zur Linken des Fernsehers sitzt. Spielen Sie eine Runde Angaben zur Identität (jeder Spieler macht eine Angabe zur Person) und dann eine Runde Karten (jeder Spieler ist einmal an der Reihe).

Eine Runde besteht aus:

- dem Spielen oder Ziehen und Spielen einer Ermittlungskarte oder
- dem Ziehen einer Hinweiskarte oder einer Karte eines Verdächtigen.

Haben Sie eine Ermittlungskarte, so wählen Sie eine Möglichkeit aus und spielen Sie die Karte. (Haben Sie mehr als eine Ermittlungskarte, so spielen Sie jeweils nur eine.) Haben Sie keine Ermittlungskarte, so ziehen Sie ein Karte. Ist dies eine Ermittlungskarte, so wählen Sie eine Möglichkeit aus und spielen die Karte. Ist es eine Hinweiskarte oder die Karte eines Verdächtigen, so lesen Sie sie für sich und behalten Sie sie. Notieren Sie die neuen Informationen auf Ihrem Tatbestands-Blatt.

Spielen Sie die nächsten Runden, d.h. sehen Sie sich die nächste Szene an, spielen Sie ein Runde Angaben zur Identität und eine Runde Karten bis zum Ende der Szene 5. Haben Sie alle fünf Szenen gesehen, so müssen Sie mit einer Ermittlungskarte nach Angaben zur Identität fragen, da Sie nun nicht mehr vom Band her dazu veranlaßt werden. Während des Spiels ändern sich Anzahl und Art der Karten, die jeder Spieler in den Händen hat. Setzen Sie das Spiel fort, bis ein Spieler bereit ist, die Anklagen zu erheben.

Ende des Spiels: Die Anklagen

Sobald Sie glauben, den Fall gelöst zu haben, und die geheime Identität aller anderen gelüftet zu haben, warten Sie, bis Sie an die Reihe kommen, und dann geben Sie bekannt, daß Sie bereit sind zur Anklageerhebung.

Sie ziehen keine Karte in der Runde, in der Sie Anklage erheben.

Verfahrensweise: Zur Erhebung einer Anklage füllen Sie Ihr Anklageformular (unten auf dem Tatbestands-Blatt) vollständig aus und prüfen mit dem roten Filter die richtige Lösung im Handbuch nach. Haben Sie sich geirrt, so legen Sie Ihre Karten auf den Ablagestapel. Sie scheiden aus dem Spiel aus. Nur wenn nach Ihrer Identität gefragt wird, machen Sie weiterhin Angaben.

Haben Sie recht, so decken Sie zuerst die heimliche Identität eines jeden Spielers auf. (HINWEIS: Klagen Sie zuerst den Spieler an, bei dem Sie am wenigsten sicher sind. Irren Sie sich, so haben Sie den anderen die wenigsten Informationen gegeben.) Haben Sie alle richtig identifiziert, so haben Sie gewonnen. Mit der Bekanntgabe der Lösungen des Falles endet das Spiel. Irren Sie sich bei der Identifizierung eines Spielers, so haben Sie das Recht zur Erhebung der Anklage verwirkt. Das Spiel geht weiter mit dem Spieler zu Ihrer Linken mit einer letzten Runde der Ungewißheit.

Kann ein anderer Spieler den Fall lösen, so muß er vorgehen, wie beschrieben und zuerst die geheimen Identitäten bekanntgeben. Wurden alle Identitäten richtig genannt, so gewinnt der Spieler und gibt die Lösung bekannt. Kann niemand den Gewinn in der letzten Runde für sich verbuchen, so gibt der erste Spieler, der die mysteriösen Morde aufgeklärt und das Anklageformular richtig ausgefüllt hat, die Lösung bekannt und wird schließlich zum Gewinner erklärt!

Lösungen zu Cluedo Video
(in „entschlüsselter“ Form!)

Die Fall-Lösungen

Einführungsbeispiel - Spiel 1 - Karten mit blauer Rückseite Fall von Herrn Spuk auf dem Band gelöst:

Frl. Ming hat Herrn Dir. Grün in der Küche mit dem Dolch umgebracht.

Von den Spielern zu lösen:

Frau Weiß hat Polizist Stramm in der Eingangshalle mit der Pistole umgebracht.

Prof. Bloom hat Frl. Müller in der Bibliothek mit dem Gift umgebracht.

Spiel 2 - Blaues Kapitel

Oberst von Gatow hat Madame Rose im Speisezimmer mit dem Leuchter umgebracht.

Monsieur Jacques hat Baronin von Porz im Musikzimmer mit dem Seil umgebracht.

Spiel 3 - Blaues Kapitel

Frl. Müller hat Frl. Ming in der Küche mit der Pistole umgebracht.

Polizist Stramm hat Oberst von Gatow in der Eingangshalle mit dem Dolch umgebracht.

Spiel 4 - Blaues Kapitel

Herr Dir. Grün hat Prof. Bloom in der Eingangshalle mit dem Gift umgebracht.

Madame Rose hat Frau Weiß im Musikzimmer mit dem Leuchter umgebracht.

Frl. Ming hat Monsieur Jacques in der Bibliothek mit dem Seil umgebracht.

Spiel 5 - Blaues Kapitel

Baronin von Porz hat Herrn Dir. Grün in der Küche mit dem Leuchter umgebracht.

Prof. Bloom hat Frau Weiß im Speisezimmer mit dem Dolch umgebracht.

Polizist Stramm hat Frl. Müller in der Bibliothek mit Gift umgebracht.

Spiel 6 - Blaues Kapitel

Oberst von Gatow hat Frl. Ming im Musikzimmer mit der Pistole umgebracht.

Frau Weiß hat Monsieur Jacques in der Bibliothek mit dem Dolch umgebracht.

Prof. Bloom hat Baronin von Porz in der Küche mit dem Gift umgebracht.

Spiel 1 - Grünes Kapitel

Frl. Ming hat Monsieur Jacques in der Bibliothek mit der Pistole umgebracht.
Frl. Müller hat Oberst von Gatow in der Küche mit dem Dolch umgebracht.

Spiel 2 - Grünes Kapitel

Baronin von Porz hat Frau Weiß im Musikzimmer mit dem Seil umgebracht.
Polizist Stramm hat Madame Rose im Speisezimmer mit dem Leuchter umgebracht.
Prof. Bloom hat Herrn Dir. Grün in der Eingangshalle mit dem Gift umgebracht.

Spiel 3 - Grünes Kapitel

Frau Weiß hat Madame Rose in der Bibliothek mit dem Seil umgebracht.
Frau Weiß hat Frl. Müller in Eingangshalle mit dem Gift umgebracht.
Herr Dir. Grün hat Frl. Ming in der Küche mit der Pistole umgebracht.

Spiel 4 - Grünes Kapitel

Oberst von Gatow hat Prof. Bloom in der Bibliothek mit dem Dolch umgebracht.
Polizist Stramm hat Frl. Ming im Speisezimmer mit der Pistole umgebracht.
Monsieur Jacques hat FrL Müller in der Eingangshalle mit dem Leuchter umgebracht.

Spiel 5 - Grünes Kapitel

FrL Müller hat Frau Weiß in der Bibliothek mit dem Gift umgebracht.
Frl. Müller hat Polizist Stramm im Musikzimmer mit dem Seil umgebracht.
Madame Rose hat Monsieur Jacques im Speisezimmer mit dem Leuchter umgebracht.
Baronin von Porz hat Oberst von Gatow in der Eingangshalle mit dem Leuchter umgebracht.

Spiel 6 - Grünes Kapitel

Frl. Müller hat Polizist Stramm im Speisezimmer mit der Pistole umgebracht.
Herr Dir. Grün hat Frau Weiß in der Bibliothek mit dem Gift umgebracht.
Prof. Bloom hat Frl. Ming in der Eingangshalle mit dem Dolch umgebracht.
Oberst von Gatow hat Monsieur Jacques im Musikzimmer mit dem Leuchter umgebracht.
Baronin von Porz hat Madame Rose in der Küche mit dem Seil umgebracht.

Spiel 1 - Rotes Kapitel

Madame Rose hat Oberst von Gatow im Musikzimmer mit dem Gift umgebracht.
Herr Dir. Grün hat Prof. Bloom in der Küche mit der Pistole umgebracht.

Spiel 2 - Rotes Kapitel

Baronin von Porz hat Polizist Stramm in der Bibliothek mit der Pistole umgebracht.
Herr Dir. Grün hat Frl. Müller im Speisezimmer mit dem Leuchter umgebracht.
Monsieur Jacques hat Frau Weiß in der Eingangshalle mit dem Dolch umgebracht.

Spiel 3 - Rotes Kapitel

Oberst von Gatow hat Frl. Ming in der Bibliothek mit dem Seil umgebracht.
Polizist Stramm hat Oberst von Gatow im Musikzimmer mit dem Dolch umgebracht.
Prof. Bloom hat Madame Rose im Speisezimmer mit dem Gift umgebracht.

Spiel 4 - Rotes Kapitel

Frau Weiß hat Frl. Ming in der Bibliothek mit dem Leuchter umgebracht.
Madame Rose hat Polizist Stramm in der Eingangshalle mit dem Seil umgebracht.
Monsieur Jacques hat Prof. Bloom im Musikzimmer mit dem Dolch umgebracht.
Herr Dir. Grün hat Baronin von Porz in der Küche mit dem Gift umgebracht.

Spiel 5 - Rotes Kapitel

Polizist Stramm hat Frau Weiß im Musikzimmer mit dem Dolch umgebracht.
Frl. Ming hat Polizist Stramm in der Eingangshalle mit dem Gift umgebracht.
Prof. Bloom hat Madame Rose in der Küche mit dem Leuchter umgebracht.

Spiel 6 - Rotes Kapitel

Baronin von Porz hat Herrn Dir. Grün in der Bibliothek mit dem Dolch umgebracht.
Baronin von Porz hat Oberst von Gatow in der Küche mit dem Seil umgebracht.
Frl. Müller hat Madame Rose im Speisezimmer mit dem Seil umgebracht.
Frl. Ming hat Prof. Bloom im Musikzimmer mit der Pistole umgebracht.
Monsieur Jacques hat Frau Weiß in der Eingangshalle mit dem Leuchter umgebracht.

Vorschläge für die Angaben zur Identität

Angaben zur Identität können sich auf die äußere Erscheinung eines Verdächtigen beziehen.

Beispiele:

Ich habe dunkles/weißes/helles Haar

Ich habe/trage eine Kopfbedeckung (Hut, Baskenmütze, Turban , Schmuck)

Ich rauche

Ich habe/trage eine Brille/ein Monokel, eine Augenklappe

Ich trage eine Kette

Ich trage eine Fliege/eine Krawatte/ein Haarband

Ich spreche mit Akzent

Ich trage eine Uhr

Ich trage eine Krawatte

Ich trage einen Ring

Ich habe einen Bart

Ich bin ein Mann/eine Frau

Es ist klug, einen Tatbestand zu erwähnen, von dem Sie wissen, daß er nicht nur für Sie selbst, sondern auch für andere Verdächtige gilt. Suchen Sie auch nach Hinweisen in den verschiedenen Szenen und geben Sie die Nummer der Szene an, wenn Sie Angaben machen.

Beispiele:

Kapitel 1:

Szene 1..... Ich habe die Telefonleitung durchgeschnitten.

Szene 2..... Ich habe in der Eingangshalle mit dem Seil hantiert.

Ich trug während der Testamentszeröffnung ein Tatwerkzeug bei mir.

Ich saß/stand während der Testamentszeröffnung.

Szene 3..... Ich hatte in der Küche ein Tatwerkzeug in der Hand.

Ich war in der Bibliothek, nachdem Madame Rose geschrien hatte.

Szene 4..... Ich hatte eine Speise vergiftet, die zum Abendessen serviert wurde.

Ich saß beim Abendessen rechts/links neben Madame Rose.

Szene 5..... Ich trug schwarze/weiße/keine Handschuhe.

ich verließ die Eingangshalle mit einem Tatwerkzeug in der Hand.

Kapitel 2

Szene 1..... Ich habe nach dem Testament gesucht.

Ich trug einen Verband am Arm oder an der Hand/am Kopf oder Hals/ Bein.

Szene 2..... Ich war im Musikzimmer, als Prof. Bloom sagte: "Wir haben es gefunden!"

Ich war im Musikzimmer, als Kaffee eingeschickt wurde.

Szene 3..... Ich wurde in Spuk's Testament erwähnt.

Ich war in der Küche, als das Testament gefunden wurde.

Szene 4..... Ich habe in der Eingangshalle etwas gegessen.

Ich habe Madame Rose etwas gegeben, das ich trage.

Szene 5..... Ich hatte während der Seance ein Tatwerkzeug in der Hand.

Ich habe eine Beziehung zu jemandem im Landsitz.

Kapitel 3

Szene 1..... Ich war in der Bibliothek, als das Testament verbrannt wurde.

Ich habe eine Nachricht laut vorgelesen.

Szene 2..... Ich war in der Eingangshalle, als Frau Weiß von ihrem Tagebuch erzählte.

Ich ging in der Eingangshalle auf und ab.

Szene 3..... Mein Geheimnis wurde im Speisezimmer verraten.

Ich habe im Speisezimmer etwas gegessen.

Szene 4..... Mein Geheimnis wurde in der Küche verraten.

Ich habe das Geheimnis von jemandem in der Küche verraten.

Szene 5..... Ich habe einen undurchsichtigen Beruf.

Ich bin gesehen worden, als ich durch die Eingangshalle rannte.

Die Fälle

Einführungsspiel Spiel 1 Karten mit blauer Rückseite 3 Morde wurden heute nacht auf dem Landsitz begangen, von 3 verschiedenen Mördern. Jede Tat wurde in einem anderen Raum und mit einem anderen Tatwerkzeug begangen. Herr Spuk enträtselt einen Mord in der Anleitung auf dem Band. Können Sie die beiden anderen aufdecken? Denken Sie daran, 4 Verdächtige sind unschuldige Überlebende.

Spiele 2 und 3 Blaues Kapitel Es wurden 2 Morde auf dem Landsitz begangen, von 2 Mördern. Jede Tat geschah in einem anderen Raum und mit einem anderen Tatwerkzeug. Es gab 6 unschuldige Überlebende. Ist Ihr Verdächtiger darunter?

Spiele 4,5 und 6 Blaues Kapitel Auf dem Landsitz wurden 3 Morde von 3 Mördern begangen. Jede Tat geschah in einem anderen Raum und mit einem anderen Tatwerkzeug. Vier Verdächtige sind unschuldig und haben überlebt.

Spiel 1 Grünes Kapitel Es wurden auf dem Landsitz von 2 Mördern zwei Morde begangen. Jede Tat geschah in einem anderen Raum und mit einem anderen Tatwerkzeug. Es gab 6 unschuldige Überlebende. Glauben Sie, daß für alle genug Geld da ist?

Spiele 2 und 4 Grünes Kapitel Auf dem Landsitz wurden von 3 Mördern drei Morde begangen. Jede Tat geschah in einem anderen Raum und mit einem anderen Tatwerkzeug. Vier Verdächtige sind unschuldig.

Spiel 3 Grünes Kapitel Heute nacht geschahen auf dem Landsitz 3 Morde, jeder in einem anderen Raum mit einem anderen Tatwerkzeug. Aber es gab nur zwei Mörder. Wer war der Doppelmörder? Fünf Verdächtige sind unschuldig und unverletzt.

Spiel 5 Grünes Kapitel Es gab 4 Morde heute nacht auf dem Landsitz, verübt von 3 verschiedenen Mördern. Jemand war sehr fleißig. Jeder Täter war in einem anderen Raum. Nur 3 Tatwerkzeuge wurden benutzt. 2 Mörder benutzten das gleiche Tatwerkzeug, d. h. der Doppelmörder benutzte zwei verschiedene Tatwerkzeuge.

Spiel 6 Grünes Kapitel Heute nacht sind auf dem Landsitz 5 Morde verübt worden von fünf verschiedenen Mördern. Jede Tat wurde in einem anderen Raum mit einem anderen Tatwerkzeug begangen. Es gibt keine unschuldigen Überlebenden, wer soll also die Polizisten rufen? Benjamin, Sie würden es nicht wagen!

Spiel 1 Rotes Kapitel Heute nacht wurden auf dem Landsitz von 2 Mördern 2 Morde begangen. Jede Tat geschah in einem anderen Raum und mit einem anderen Tatwerkzeug. Sechs sind unschuldige Überlebende. Warum wollen Sie sich verstecken?

Spiel 2 Rotes Kapitel Es gab 3 Morde auf dem Landsitz heute nacht, begangen von 3 Mördern. Jede Tat geschah in einem anderen Raum und mit einem anderen Tatwerkzeug. Es gibt vier unschuldige Überlebende.

Spiel 3 Rotes Kapitel Heute nacht geschahen auf dem Landsitz 3 Morde, verübt von 3 Mördern. Jede Tat geschah in einem anderen Raum mit einem anderen Tatwerkzeug. Aber einer der Mörder wurde selbst umgebracht. (Ihre Hinweise führen zu einem Täter, der ebenfalls ein Opfer war.)

Spiel 4 Rotes Kapitel Es wurden heute nacht auf dem Landsitz von 4 Tätern 4 Morde verübt. Jede Tat geschah in einem anderen Raum mit einem anderen Tatwerkzeug. Jetzt wird die Sache ein bißchen verrückt!

Spiel 5 Rotes Kapitel Heute nacht wurden auf dem Landsitz 4 Morde verübt. Einer der Mörder wurde umgebracht (die Gerechtigkeit siegt). Ein Tatwerkzeug wurde zweimal benutzt, und ein Raum war der Tatort für zwei Morde. Eine verwickelte Sache für erfahrene Detektive.

Spiel 6 Rotes Kapitel Heute nacht sind auf dem Landsitz 5 Morde geschehen. Ein Mörder hat gleich zwei Opfer umgebracht. Es gab einen unschuldigen Überlebenden. Ein Tatwerkzeug wurde zweimal benutzt (Hinweis: es war nicht der Dolch). Eine harte Nuß für Super-Spürnasen.