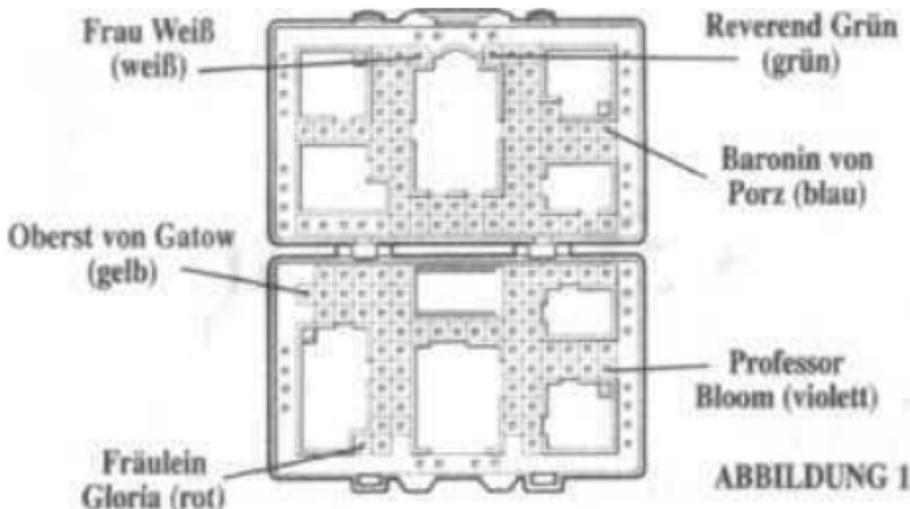


Cluedo

DETEKTIV-NOTIZEN

Graf Eutin verstarb am Samstag abend gegen acht. Die Todesursache ist unbekannt! Als Tatwaffe kommen verschiedene Gegenstände in Frage. Die Hauptverdächtigen sind die Wochenendgäste des Grafen...



ZIEL DES SPIELS

Um den Fall zu lösen, müssen Sie herausfinden: Wer hat die Tat begangen, welches Tatwerkzeug hat er benutzt und in welchem Zimmer geschah das Verbrechen?

Vorbereitung der Untersuchung

1. Stellen Sie alle sechs Spielfiguren auf ihre entsprechenden START-Felder um den Spielplan herum (siehe Abb. 1).
2. Lösen Sie die Tatwerkzeuge vorsichtig aus dem Rahmen. Bei Schwierigkeiten nehmen Sie eine Sicherheitsschere zu Hilfe. Wählen Sie dann gemeinsam aus, welches Tatwerkzeug in welches Zimmer soll. Stecken Sie jedes Tatwerkzeug in die quadratische Vertiefung neben dem gewählten Zimmer.
3. Trennen Sie vorsichtig die Karten auseinander und sortieren Sie sie in drei Stapel: Personen-Karten, Tatwerkzeug-Karten und Zimmer-Karten

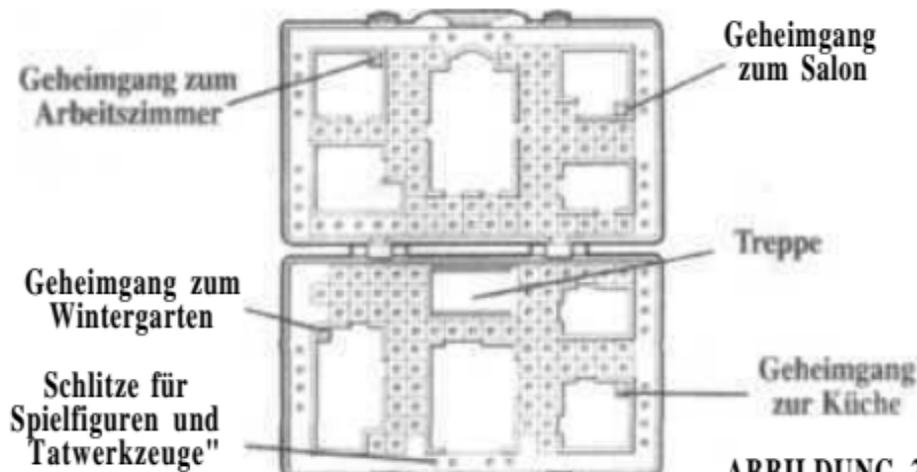


ABBILDUNG 2

Mischen Sie jeden Stapel einzeln (Karten verdeckt) und nehmen Sie die oberste ab. Ohne die abgenommenen Karten anzusehen oder vorzuzeigen, legen Sie sie alle drei verdeckt auf die Treppe, die mit einem „X“ markiert ist.

4. Schieben Sie die drei Stapel mit den restlichen Karten zusammen und mischen Sie sie gründlich. Achten Sie darauf, daß niemand die Karten erkennen kann. Teilen Sie jetzt alle verdeckten Karten reihum - einzeln • an die Spieler aus. Abhängig von der Anzahl der Spieler kann es sein, daß manche Spieler mehr Karten erhalten als andere. Diese Spieler haben einen kleinen Startvorteil.
5. Jeder Spieler erhält ein Blatt der Detektiv-Notizen. Benutzen Sie dieses Blatt, um alle gesehenen Karten (Personen, Tatwerkzeuge, Zimmer) abzuhaken. Halten Sie Ihre Notizen während des ganzen Spiels geheim!

SO SPIELEN SIE DETEKTIV

1. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus, die möglichst in seiner Nähe stehen sollte, und mit der er über den Spielplan lieht.
2. Jeder Spieler würfelt einmal (1 Würfel). Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
3. Wenn Sie an der Reihe sind, werfen Sie beide Würfel und ziehen mit ihrer Spielfigur um so viele Felder weiter, wie Sie Augen erzielt haben. Zimmer gelten als ein Feld. Das Scharnier zählt nicht als Feld.

Betreten eines Zimmers

Wenn Sie mit Ihrer Spielfigur ein Zimmer betreten haben (durch die klar markierten Eingänge), können Sie sofort einen „Verdacht“ aussprechen: Nennen Sie laut das Zimmer, in das Sie soeben gezogen sind, sowie eine Person und ein Tatwerkzeug. Setzen Sie die genannte Person und das Tatwerkzeug in die Schlitze seitlich am Zimmer. Sollten diese einmal besetzt sein, so stellen Sie beide in das Zimmer hinein.

Dann befragen Sie reihum (im Uhrzeigersinn) Ihre Mitspieler, ob sie eine der von Ihnen verdächtigten Karten besitzen: Entweder die Zimmer-Karte, oder die verdächtige Person oder das verdächtige Tatwerkzeug. Ihr Zug ist beendet, sobald ein Mitspieler ihnen eine Karte zeigt, die Sie genannt haben. Notieren Sie ihre Entdeckungen und der nächste Spieler ist dran. Kann ihnen niemand eine Karte zeigen, so ist Ihr Zug ebenfalls beende!.

ANMERKUNG: Wenn eine Spielfigur nicht im Spiel ist, kann sie trotzdem wie eine normale Spielfigur in Zimmer gerufen werden, sobald sie verdächtig wird. Sie kann nur von Zimmer zu Zimmer gerufen werden, nicht aber selbst ziehen.

Beantworten einer Verdächtigung

Wenn der Spieler zu Ihrer Rechten einen Verdacht geäußert hat, und Sie haben mindestens eine der genannten Karten, dann müssen Sie eine dieser Karten verdeckt dem Spieler zeigen, der den Verdacht geäußert hat. Falls Sie keine haben, geht die Befragung beim nächsten Spieler (im Uhrzeigersinn) weiter; solange, bis dem Spieler, der den Verdacht geäußert hat, eine der Karten gezeigt wurde • oder niemand eine dieser Karten besitzt.

Die eigenen Untersuchungen planen

Bevor Sie eine „Verdächtigung“ äußern, müssen Sie sich darüber im Klaren sein, welche Informationen Sie erhalten wollen. Wenn Sie generelle Hinweise haben wollen, sollten Sie nach den Personen, Tatwerkzeugen und Zimmern fragen, deren Karten Sie nicht auf der Hand haben! Wenn Sie aber auf der anderen Seite versuchen, z.B. eine spezielle Person aus Ihren Ermittlungen zu eliminieren, dann sollten Ihre Verdächtigungen ein Tatwerkzeug und ein Zimmer beinhalten, die Sie selbst auf der Hand haben.

Die Anklage

Im weiteren Spielverlauf ziehen Sie Ihre **Spielfigur** über das **Spielbrett** und äußern jedesmal Verdächtigungen, wenn Sie ein Zimmer betreten • bis Sie glauben, daß Sie die Antwort auf die drei Fragen wissen: „*Vier hat das Verbrechen begangen?*“ und „*Welche Tatwaffe wurde verwendet?*“ und *Jn welchem Zimmer wurde das Verbrechen begangen?*“.

Wenn Sie eine Verdächtigung ausgesprochen haben, können Sie in der selben Runde auch Anklage erheben. Um Anklage zu erheben, müssen Sie die Antworten auf die **drei** Fragen in Ihr Detektiv-Notizbuch eintragen. Wenn Sie die Antworten niedergeschrieben haben, sehen Sie sich (nur Sie) die drei Karten auf der Treppe an, um Ihren Anklage zu überprüfen:

• Wenn Sie recht haben

Zeigen Sie die Karten den anderen Spielern. Sie haben gewonnen und können sich als „Superdetektiv“ bezeichnen.

• Wenn Sie eine falsche Anklage erhoben haben

Legen Sie die drei Karten wieder verdeckt auf die Treppe und achten Sie darauf, daß kein anderer Spieler die Karten sieht. Sie müssen aber weiter im Spiel bleiben, um die Verdächtigungen der anderen Spieler zu beantworten. Sie dürfen aber keine Verdächtigungen oder Anklagen mehr erheben.

FAKTEN SAMMELN

- Spielfiguren dürfen Zimmer nur durch die Tür betreten. Wenn Sie ein Zimmer betreten haben, endet damit Ihre Bewegung in diesem Zug. Erst im nächsten Zug können Sie den Raum durch einen Geheimgang (ohne zu würfeln) verlassen oder normal würfeln und zu einem anderen Raum gehen. Beides beendet Ihre Bewegung.

- Die Geheimgänge verlaufen vom Salon zum Wintergarten und umgekehrt, und von der Küche zum Arbeitszimmer und umgekehrt.
- Spielfiguren dürfen nicht diagonal ziehen. Es dürfen keine zwei Spielfiguren im gleichen Feld stehen. Und Sie dürfen nicht durch ein Feld ziehen, das von einer anderen Spielfigur besetzt wird. Ein Zimmer allerdings darf von beliebig vielen Spielfiguren und Tatwerkzeugen besetzt werden.
- Spielfiguren und Werkzeuge, die zu einem anderen Zimmer gerufen wurden, werden nicht zu ihrem Ausgangsort zurückgelegt. Wenn Sie entdecken, daß Ihre Figur zu einem Raum gezogen wurde, den Sie besuchen wollten, können Sie in Ihrem nächsten Zug automatisch eine Verdächtigung äußern, die diesen Raum beinhaltet.

Falsche Informationen - Wenn Sie entdecken, daß Sie bei einer Verdächtigung aus Versehen vergessen haben, eine Ihrer Karten zu zeigen, dürfen Sie nicht mehr an den Untersuchungen teilnehmen. Sie müssen aber trotzdem noch im Spiel bleiben, um die Verdächtigungen der anderen Spieler zu beantworten.

AUFBEWAHRUNG

Wenn Sie das Spiel beendet haben, verstauen Sie das Detektiv-Notizbuch im Musikzimmer und legen die Karten auf das Buch. Verstauen Sie die Waffen, die Spielfiguren und den Würfel in einem der freien Zimmer in der gleichen Hälfte des Spielbrettes/Koffers.

© 1997 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
 Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH,
 Overweg 29, D-59494 Soest. Vertrieb in Österreich durch
 Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
 Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG,
 Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

