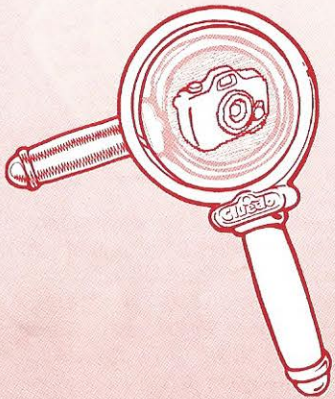


Da am Anfang die Platzkarten noch umgedreht sind (d.h. mit der Cluedo-Seite nach oben) könnt ihr zunächst nicht sehen, zu welchem Platz ihr geht. Da aber nach dem ersten Betreten einer Platzkarte diese umgedreht wird, so dass man sieht, welcher Platz es ist, liegen nach einer Weile alle Karten offen vor euch. Ab diesem Zeitpunkt könnt ihr euch auch auf einen bestimmten Platz zubewegen.

3. Du hast dich um die richtige Anzahl von Feldern vorwärts bewegt und bist auf einer Platzkarte gelandet. Drehe die Platzkarte und den darunter liegenden Hinweis-Chip um.

4. Den geheimen Hinweis auf dem Chip kannst du dir jetzt durch die Cluedo-Lupe ansehen. Achte darauf, dass der Hinweis-Chip so unter der Lupe liegt, dass er mit den Markierungen der Lupe übereinstimmt.



5. Wenn du auf dem Chip einen Hinweis siehst, kann dieser nicht in Watsons Hundehütte liegen und scheidet damit von deiner Suche aus. Pass auf, dass keiner der anderen Spieler sehen kann, was du auf deinem Notizblockzettel notierst und markiere das Bild des Hinweises, den du gerade gefunden hast, mit einem Kreuzchen (X). Lege den Hinweis-Chip wieder unter die Platzkarte und lasse die Platzkarte offen liegen (d.h. mit dem Hund Watson nach oben).

6. Das Spiel geht nun so lange weiter, bis ein Spieler alle Platzkarten betreten und sich die darunter liegenden Hinweis-Chips angesehen

hat. Danach bleiben nur noch zwei Hinweis-Chips übrig, die in Watsons Hundehütte liegen müssen.

7. Wenn du herausgefunden hast, welche beiden Hinweis-Chips in der Hundehütte liegen, dann wartest du ab, bis du wieder an der Reihe bist und verkündest deinen Mitspielern, welche beiden Hinweise deiner Meinung nach in der Hundehütte liegen. Jetzt wird's spannend: Sieh dir die Hinweis-Chips in Watsons Hundehütte durch die Lupe an – aber so, dass sie kein anderer Spieler sehen kann. Wenn du Recht hattest, dann hast du das Spiel gewonnen! Herzlichen Glückwunsch!

8. Hast du in der Hundehütte nicht die beiden Hinweis-Chips gefunden, die du dort vermutet hattest, dann hast du leider verloren und bist aus dem Spiel. Pech gehabt! Du darfst den anderen Spielern auf keinen Fall sagen, welche Hinweis-Chips wirklich in der Hundehütte liegen, weil sie es noch selbst herausfinden müssen. Lege die beiden Hinweis-Chips wieder in die Hundehütte und das Spiel geht mit den anderen Spielern weiter, bis einer von ihnen das Rätsel gelöst hat.

9. Das Spiel endet, sobald ein Spieler die beiden Hinweis-Chips in Watsons Hundehütte richtig herausgefunden hat.

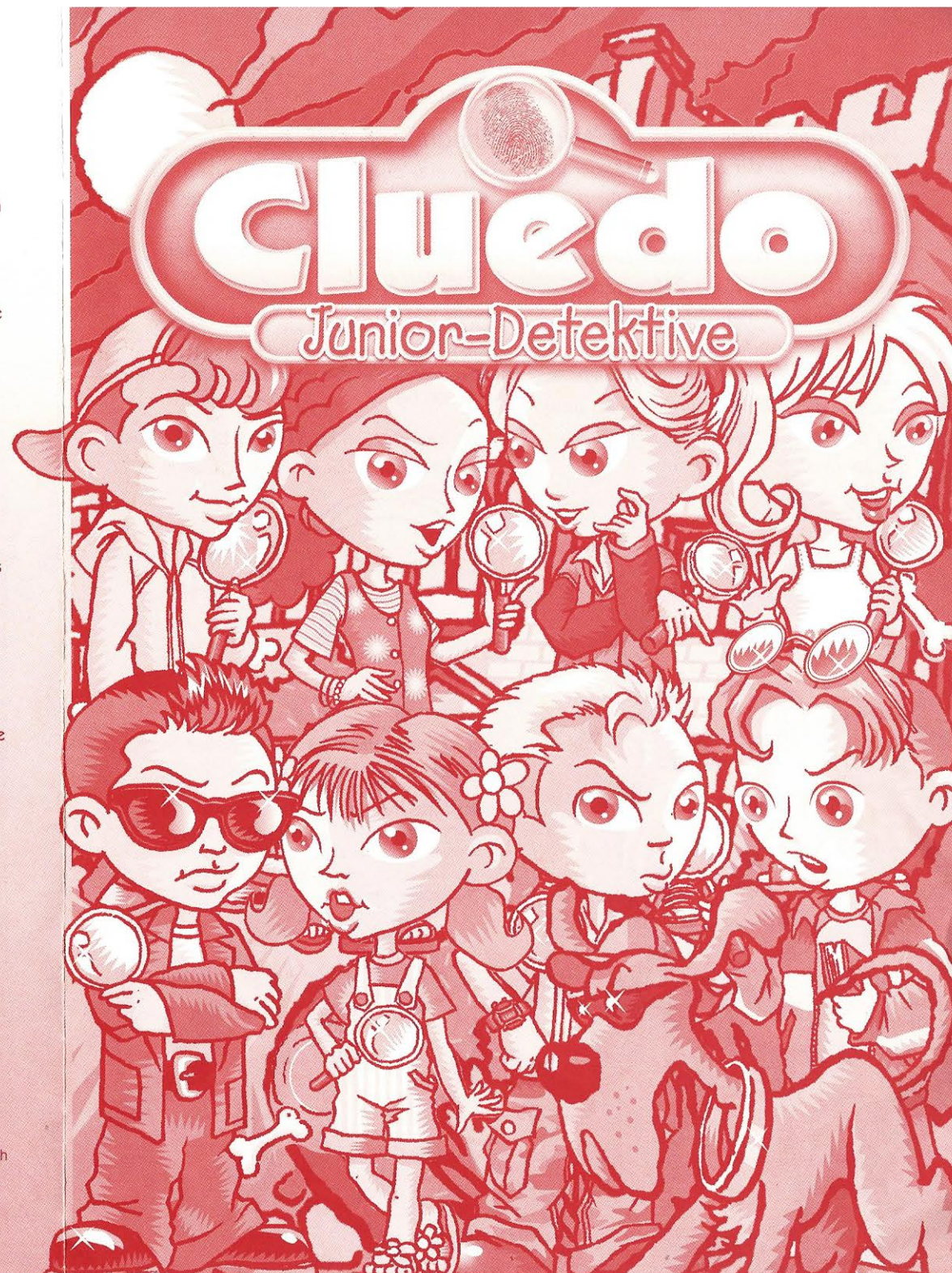
Viel Glück! Du wirst bestimmt ein großer Detektiv!



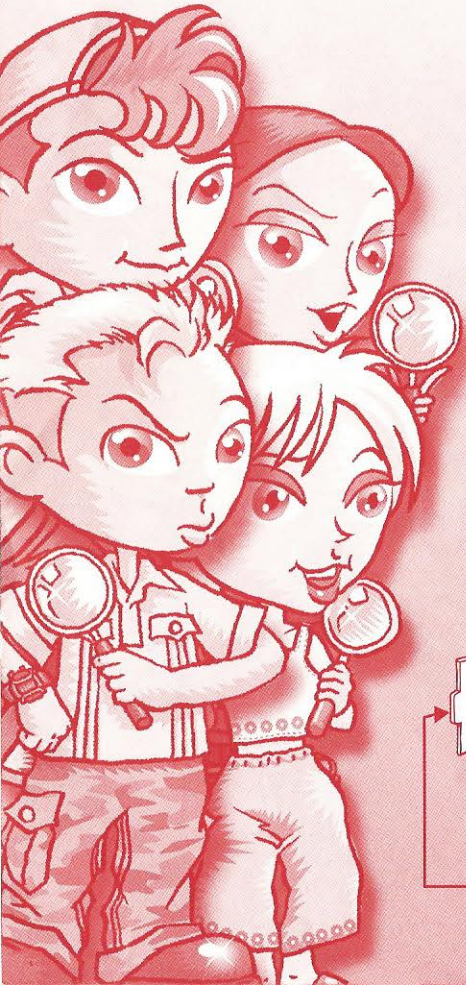
100084575100

© 2000 Hasbro International Inc.
Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Tel. 0049 2921 965343. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.



Watson, der Bluthund von Inspektor Cluedo, hat in der Detektiv-Akademie einige Gegenstände versteckt. Nun sollt ihr den Nichten und Neffen des Inspektors – Max Pflaume, Laura Kobalt, Antonia Roth, Sebastian Raps, Robbie Grün, Mona Wolke, Vivian Rose und Kevin Schwarz – dabei helfen, diese Gegenstände zu finden. Wenn ihr erfolgreich seid, habt ihr die Prüfung zum Junior-Detektiv bestanden!



Inhalt:

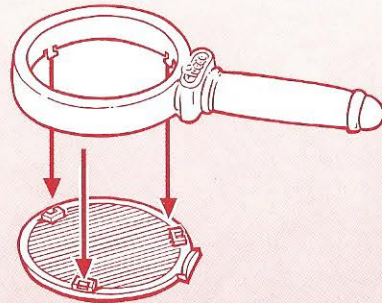
- 1 spezielle Cluedo-Lupe, 8 Spielfiguren,
- 4 Kunststoffsockel, Watsons Hundehütte,
- 9 Platzkarten, 1 Inspektor Cluedo-Karte,
- 11 Hinweis-Chips, 1 Detektivnotizblock und
- 1 Würfel.

Das Ziel des Spiels

Setzt eure Spürnasen ein und findet die zwei Gegenstände, die Watson in seiner Hundehütte versteckt hat.

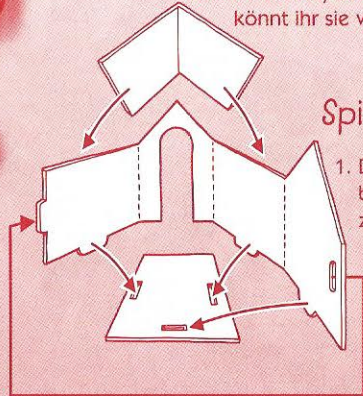
Wenn ihr zum ersten Mal spielt

Setzt die Cluedo-Lupe wie gezeigt zusammen.



Achtet darauf, dass die Linse wie gezeigt richtig herum eingesetzt wird, denn nur so könnt ihr die geheimen Hinweise sehen. Trennt die 9 Platzkarten, die Inspektor Cluedo-Karte und Watsons Hundehütte vorsichtig aus den Papprahmen. Hebt die Reste so lange auf, bis ihr sicher seid, alle Teile zu haben. Danach könnt ihr sie wegwerfen.

Spielvorbereitung



1. Die Hundehütte von Watson baut ihr wie gezeigt zusammen.

2. Steckt vier der acht Spielfiguren auf die Kunststoffsockel.
3. Nun legt ihr die 9 Platzkarten und die Inspektor Cluedo-Karte - wie in der Abbildung gezeigt - mit der orange-farbenen Cluedo-Seite nach oben auf den Tisch. Dies ist euer "Spielbrett".



1. Haupttor



2. Schuppen



3. Schwimmbad



4. Terrasse



5. Stall



6. Flur



7. Treppenhaus



8. Bootshaus



9. Wintergarten

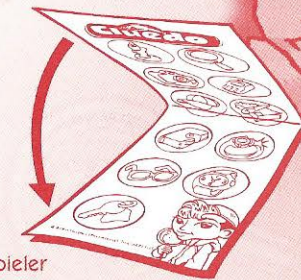


START/INSPEKTOR CLUEDO

4. Dreht die Hinweis-Chips um und mischt sie gut durch.
5. Danach wählt ein Spieler zwei der Hinweis-Chips aus und legt sie – ohne sie vorher anzusehen! – in Watsons Hundehütte.

6. Jetzt versteckt ihr die übrigen 9 Chips jeweils unter irgendeiner Platzkarte, nur unter die START/INSPEKTOR CLUEDO-Karte kommt kein Chip.

7. Jeder Spieler nimmt sich nun ein Blatt des Detektivnotizblocks und faltet es in der Mitte einmal so um, dass kein anderer Spieler sehen kann, was er sich darauf notiert.



8. Jeder Spieler überlegt sich nun, wem von Inspektor Cluedos jungen Verwandten er bei der Detektivarbeit helfen will. Bist du Max Pflaume (lila), Laura Kobalt (blau), Antonia Roth (rot), Sebastian Raps (gelb), Robbie Grün (grün), Mona Wolke (weiß), Vivian Rose (rosa) oder Kevin Schwarz (schwarz)? Stellt eure Spielfiguren auf deren jeweilige Startfelder der START/INSPEKTOR CLUEDO-Karte. Sollten einige Spielfiguren nicht mit im Spiel sein, dann nehmt ihr sie vom Spielfeld herunter und legt sie weg.

Jetzt geht's los!

1. Der jüngste Spieler ist zuerst an der Reihe.
2. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und bewegst deine Spielfigur über so viele Platzkarten weiter, wie der Würfel Augen zeigt. Du darfst dich waagrecht oder senkrecht bewegen. Abbiegen ist erlaubt, diagonale Züge sind aber verboten. Hinweis:

