



Sobald Ihnen ein Spieler eine Karte gezeigt hat, die Sie in Ihrem Verdacht genannt hatten, haben Sie den Beweis dafür, dass diese Karte nicht zu den gesuchten Elementen in der geheimen Mordakte gehört. Beenden Sie Ihren Zug damit, indem Sie diesen Hinweis auf Ihrem Notizzettel markieren.

Wenn Ihnen keiner Ihrer Mitspieler eine verdächtige Karte zeigen kann, können Sie Ihren Zug entweder beenden oder sofort Anklage erheben.

Erheben Sie Anklage

Wenn Sie glauben herausgefunden zu haben, welche drei Karten sich in der Mordakte verbergen, dürfen Sie – wenn Sie am Zug sind – Anklage erheben. Dabei nennen Sie die drei Elemente des Mordes. Genauso wie bei einem Verdacht, muss sich Ihre Spielfigur für die Anklage in dem Raum befinden, der zu Ihrer Anklage gehört.

Ihre Anklage lautet: „Ich klage (*Name des Verdächtigen*) an, den Mord in/im (*Raum*) mit (*Waffe*) begangen zu haben.“ Danach sehen Sie sich heimlich die Karten der Mordakte an.

Wichtig: Sie dürfen im gesamten Spiel nur *einmal* Anklage erheben. Sie müssen sich also absolut sicher sein ...

Wenn sich auch nur eine Karte Ihrer Anklage nicht in der Mordakte befindet, legen Sie mit Ihren Vermutungen gründlich daneben. Stecken Sie die Karten wieder so in die Mordakte zurück, dass Ihre Mitspieler sie nicht sehen können.

Ihre Aufgabe als Detektiv ist damit für diese Runde beendet. Sie dürfen nicht weiter durch die Räume des Schlosses gehen, einen Verdacht aussprechen oder Anklage erheben: Sie können also nicht mehr gewinnen. Da aber Ihre Mitspieler noch die Chance haben, dem Geheimnis auf die Schliche zu kommen, müssen Sie weiterhin Ihre Karten vorzeigen, wenn sie von Ihren Mitspielern verdächtigt werden. Auch Ihre Spielfigur kann immer noch in andere Räume gestellt werden, wenn sie zu einem Verdacht bzw. zu einer Anklage gehört.

WER GEWINNT?

Wenn Ihre Anklage richtig war und alle drei von Ihnen genannten Karten in der Mordakte stecken, haben Sie den Mordfall gelöst und das Spiel gewonnen. Zum Beweis zeigen Sie allen Spielern die drei Karten der Akte.



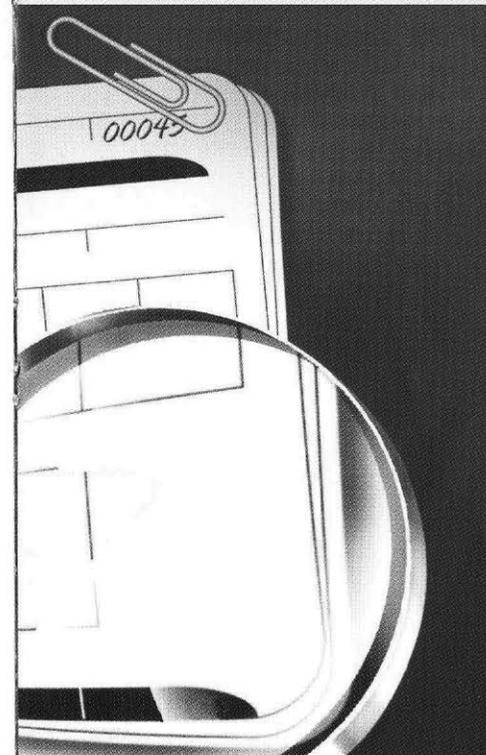
Unglücklicherweise kommen Sie ein wenig zu spät, um den Grafen Eutin persönlich kennenzulernen. Er wurde nämlich vor kurzem ermordet. Der Graf, der nur 29 Jahre alt wurde, erbt seinen Titel bereits im zarten Kindesalter, nachdem seine verarmten Eltern bei einem Unfall ums Leben kamen.

Zum Glück fand sich ein wohlhabender Onkel, der zwar nicht die Erziehung des jungen Grafen persönlich in die Hand nehmen konnte, ihn dafür aber in ein vornehmes Internat schickte. In den Ferien kümmerte sich Frau Weiß um den

Jungen, die sein Onkel als Kindermädchen eingestellt hatte. So war er zunächst einmal versorgt.

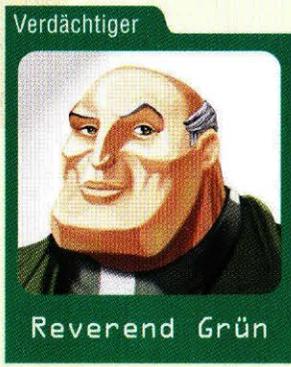
Der Graf war ein vorbildlicher Schüler. Er promovierte in Anthropologie und ließ sich danach auf Schloss Neubrunn häuslich nieder. Zusätzlich verfügte er noch über ein vornehmes Appartement in der Stadt. Nachdem auch sein Onkel gestorben war, hatte der Graf eigentlich damit gerechnet, dessen umfangreiches Vermögen zu erben, doch der Onkel hatte andere Pläne. In seinem Testament hatte er angeordnet, dass der Graf erst an seinem 30. Geburtstag Anspruch auf sein Vermögen haben solle. Warum nur?

Schon bald musste Graf Eutin herausfinden, dass sein Onkel offenbar einige Personen regelmäßig finanziell unterstützt hatte. Wer waren diese Personen? Und warum erhielten sie so viel Geld? Der Graf kam nicht dahinter, ob sein Onkel erpresst wurde oder womöglich irgendein delikates Geheimnis hatte, das dem Grafen nicht bekannt war. So kam es, dass der Graf eine Gruppe von sechs rätselhaften Personen übers Wochenende auf sein Schloss einlud, um das Geheimnis zu lüften. Ein äußerst, *äußerst* verhängnisvolles Wochenende, das er selbst nicht überleben würde ...





Der gute Oberst ist ein alter Freund des Onkels des Grafen Eutin. Obwohl man seine Erfolge beim Militär wohl nur als „mittelmäßig“ bezeichnen kann, hält er sich doch selbst für eine lebende Legende. Nachdem er in den Ruhestand trat, konnte der Oberst einen Verlag davon überzeugen, dass sich seine Memoiren hervorragend für ein Buch eignen würden, was den Verlag dazu veranlasste, ihm einige Vorschüsse zu zahlen. Doch leider, leider haben sich von Gatow's schriftstellerische Ambitionen bereits nach einem Kapitel erschöpft. Nun fordert der Verlag das Geld zurück ...



Bereits im zarten Alter von 12 Jahren fühlte sich Jakob Grün dazu berufen, sein Leben Gott zu weihen. So hielt er bei jeder Gelegenheit Predigten und nannte sich bald „Reverend“. Auf einer Reise durch England, bei der er dem Motto „den Reichen nehmen und den Armen geben“ einen ganz neuen Sinn gab, begegnete er dem Onkel des Grafen Eutin, der ihm gutmütig aus gewissen Schwierigkeiten half. Gerüchten zufolge, soll Grün wegen Betrug, Diebstahl und Geldwäscherei im Gefängnis gesessen haben.



Durch verschiedene Auftritte an zwielichtigen Theatern und einer hoffnungslosen Karriere als Schauspielerin gilt die Baronin von Porz in nobleren Kreisen als „Paradiesvogel“. Nachdem eine heimliche Affäre mit einem verheirateten Politiker publik wurde, musste sie das Land verlassen. Sie setzte sich nach Amerika ab, wo sie den Onkel des Grafen Eutin kennenlernte. Aus ihren drei Ehen, die sie jedes Mal zur Witwe machten, ging eine Tochter hervor: das bezaubernde Fräulein Gloria. Aufgrund ihres aufwändigen Lebensstils ist das Vermögen ihres letzten Gatten nun beinahe aufgezehrt ...

betreten. Stellen Sie zunächst die Spielfigur des Reverend Grün (zum Beispiel) in den Salon. Dazu legen Sie noch eine verdächtige Waffe: z.B. die Rohrzange. Nun äußern Sie Ihren Verdacht: „Ich verdächtige Reverend Grün, den Mord im Salon mit der Rohrzange begangen zu haben.“

Sie müssen sich selbst in dem Raum befinden, den Sie in Ihrem Verdacht ansprechen. Achten Sie darauf, alle Personen mit in Betracht zu ziehen – also auch Ihre eigene sowie diejenigen, für die es keine Spieler gibt. Sie dürfen immer nur einen Verdacht aussprechen, solange Sie sich in einem Raum befinden. Für Ihren nächsten Verdacht müssen Sie beim nächsten Zug entweder in einen anderen Raum gehen, oder denselben Raum verlassen und erneut betreten, wobei Sie dies nicht in einem Zug tun dürfen – auch nicht durch eine andere Tür.

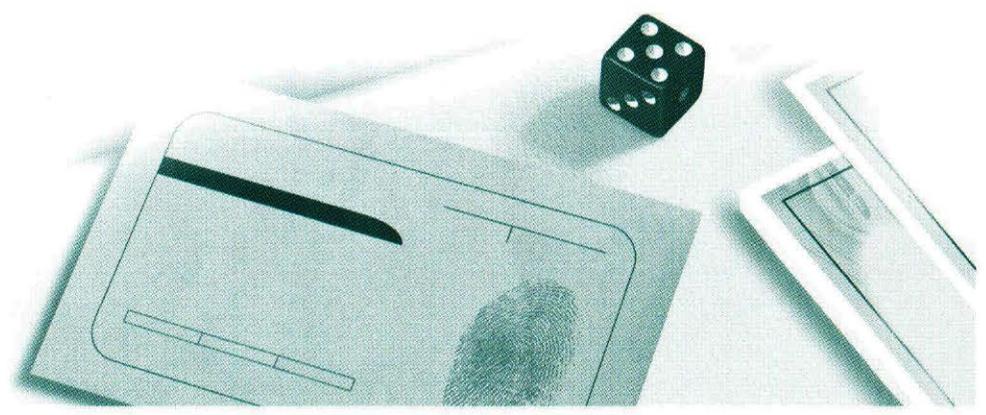
Die Personen und Waffen, die für Ihren Verdacht in einen anderen Raum gelegt wurden, werden nicht wieder zurück bewegt. In einem Raum dürfen sich beliebig viele Figuren und Tatwaffen gleichzeitig befinden.

Spieler, deren Figuren für einen Verdacht in einen anderen Raum gestellt wurden, dürfen bei ihrem nächsten Zug diesen Raum für einen Verdacht benutzen (ohne zu würfeln), oder von dort aus in einen anderen Raum gehen.

Der Verdacht wird überprüft

Nachdem Sie Ihren Verdacht geäußert haben, müssen Ihre Mitspieler beweisen, ob der Verdacht zutrifft oder nicht. Der links neben Ihnen sitzende Spieler ist zuerst dran: Er sieht sich seine Karten an, um festzustellen, ob er eine der Karten besitzt, die Sie in Ihrem Verdacht genannt haben:

- Besitzt der Spieler eine der verdächtigten Karten, muss er sie Ihnen zeigen – und zwar nur Ihnen! Damit ist Ihr Zug zu Ende.
- Besitzt der Spieler mehr als eine der verdächtigten Karten, darf er eine auswählen, die er Ihnen zeigt. Damit ist Ihr Zug zu Ende.
- Besitzt der Spieler keine der verdächtigten Karten, ist der nächste Spieler an der Reihe Ihnen zu zeigen, ob er eine oder mehrere der von Ihnen verdächtigten Karten besitzt.





Würfeln

Werfen Sie beide Würfel und ziehen Sie mit Ihrer Spielfigur um entsprechend viele Felder weiter:

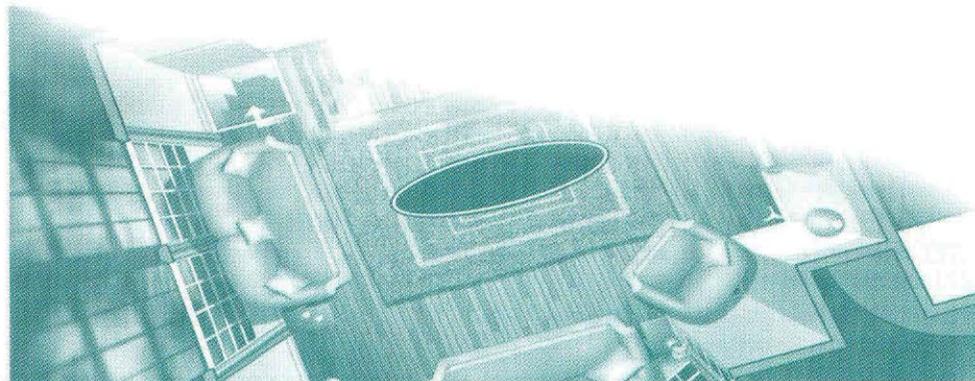
- Sie dürfen vorwärts oder rückwärts, nach links oder rechts gehen. Diagonale Züge sind verboten.
- Sie dürfen die Richtung so oft wechseln, wie Sie möchten, aber Sie dürfen während eines Zugs nicht zweimal dasselbe Feld betreten.
- Felder, auf denen andere Spielfiguren stehen, dürfen nicht übersprungen werden. Auf einem Feld darf immer nur eine Spielfigur stehen.

Die Geheimgänge

Die jeweils diagonal gegenüberliegenden Räume des Schlosses sind mit Geheimgängen verbunden: Küche und Arbeitszimmer sowie Salon und Wintergarten.

Wenn Sie sich zu Beginn Ihres Zugs in einem dieser Räume befinden, dürfen Sie durch den Geheimgang gehen, anstatt zu würfeln. Die Benutzung eines Geheimgangs stellt Ihre Bewegung in diesem Zug dar, d.h. Sie dürfen während eines Zugs nicht durch einen Geheimgang gehen *und* würfeln und ziehen.

Sagen Sie Ihren Mitspielern, dass Sie jetzt einen Geheimgang benutzen und stellen Sie Ihre Spielfigur in den entsprechenden Raum am anderen Ende des Geheimgangs.



Einen Raum betreten oder verlassen

Sie können einen Raum betreten bzw. verlassen, indem Sie entweder würfeln und durch die Tür gehen oder einen Geheimgang benutzen. Wenn Ihre Würfelzahl höher ist, als für das Erreichen des Raums nötig wäre, dann verfällt der Rest Ihres Wurfes in dem Moment, in dem Sie den Raum betreten haben. Denken Sie daran, dass Sie einen Raum nicht betreten dürfen, wenn seine Tür von einer anderen Spielfigur blockiert wird – egal, ob Sie den Raum verlassen oder betreten möchten.

Sie haben einen Verdacht?

Sobald Sie einen Raum betreten haben, sprechen Sie einen Verdacht aus. Dadurch stellen Sie im Verlauf des Spiels fest, welche Karten Ihre Mitspieler auf der Hand haben, die sich folglich nicht in der geheimen Mordakte befinden können.

Zusätzlich zu dem Raum, in dem Sie sich gerade befinden, muss Ihr Verdacht noch eine Person und eine Tatwaffe enthalten. Wählen Sie beides aus und stellen Sie die entsprechende Spielfigur bzw. Waffe in Ihren Raum. Sie gehen nun also davon aus, dass der Mord in diesem Raum geschah und von dieser Person mit dieser Waffe verübt wurde.

Ein Beispiel: *Nehmen wir einmal an, Sie sind Fräulein Gloria und Sie haben gerade den Salon*

Verdächtiger



Professor Bloom

Verdächtige



Fräulein Gloria

Verdächtige



Frau Weiß

Als Experte für nahöstliche Geschichte hat Professor Bloom den Lehrstuhl an seiner Universität aufgegeben und sich auf eine abenteuerliche Reise nach Ägypten begeben. Dort traf er den Onkel des Grafen, der ebenfalls ein begeisterter Ägyptologe war. Bis vor kurzem arbeitete der Professor für ein Museum, das seine Forschungen lange gesponsert hatte, ihn jetzt aber loswerden wollte: Angeblich habe er keine eigenen Forschungsergebnisse abgeliefert, sondern sich bei einem Kollegen „bedient“, der kurz darauf auf mysteriöse Weise ums Leben kam.

Die reizende Tochter der Baronin von Porz ist eine äußerst gerissene junge Dame. Da auch sie davon träumt, einmal eine berühmte Schauspielerin zu werden, leben Mutter und Tochter in ständiger Konkurrenz, wodurch sie nur selten miteinander reden. Gloria ist wohl irgendwann einmal gedämmert, dass es mit ihrem schauspielerischen Können nicht weit her ist, daher hat sie sich darauf spezialisiert, ihren Lebensunterhalt von reichen Witvern finanzieren zu lassen. Dummerweise sind ihre Eskapaden vor kurzem in der Presse breitgetreten worden, so dass sie sich entschloss, ihrer Mutter bei einem längeren Aufenthalt im Schloss des Grafen Gesellschaft zu leisten.

Auf seine treue Haushälterin und Köchin konnte sich der Graf immer verlassen. Schon als er als kleiner Junge das Schloss Neubrunn bezog, wurde Frau Weiß als sein Kindermädchen eingestellt. Seit dieser Zeit regiert sie mit eiserner Hand über seinen Haushalt und das restliche Personal. Die Gäste des Grafen wissen ihre experimentellen Kochkünste sehr zu schätzen. Nun ist sie 63 Jahre alt und fühlt, dass sie nicht mehr lange im Dienste des Grafen stehen wird. Doch wovon soll sie ihren Lebensabend finanzieren? Das Gehalt, das ihr der Graf und vorher auch sein Onkel zahlte, war einfach zu knapp bemessen, um sich ein ausreichendes Polster zuzulegen.

GRAF ERMORDET!

Tageskurier

Der angesehene Anthropologe Graf Eutin wurde Samstagnacht in seinem Landsitz Schloss Neubrunn tot aufgefunden. Die Todesursache ist bislang unbekannt, doch die örtliche Polizei hat bereits die Fahndung nach dem Mörder aufgenommen.

Leiche gefunden

Alarmiert von einem Notruf, der aus dem Landsitz des Grafen zu kommen schien, suchte die Polizei umgehend das Schloss auf, wo sie den Grafen bereits tot vorfand. Sechs Verdächtige, die beim Grafen zu Gast waren, werden gegenwärtig verhört.

Untersuchungen vor Ort

Die Polizeibeamten durchsuchten zunächst jeden Raum des Schlosses, wobei sie sechs Gegenstände fanden, die als potenzielle Tatwaffen in Betracht kommen.

Einbruch ausgeschlossen

Wie aus Polizeikreisen verlautbarte, konnte kein gewaltsames Eindringen in das Schloss festgestellt werden. Die Leiche des Grafen lag angeblich vor der Treppe in der Halle. Allerdings geht man davon aus, dass er aus einem anderen Raum des Schlosses dorthin gebracht wurde.

Die Polizei bittet um Mithilfe

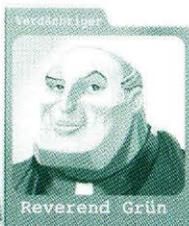
Der mit dem Fall betraute Kommissar ruft die Bevölkerung zur Mithilfe an den Ermittlungen auf. Durchsuchen Sie die neun Räume und die Geheimgänge des Schlosses nach Hinweisen und lösen Sie das Rätsel um den Mord am Grafen Eutin. Wer hat den Mord auf dem Gewissen, und welche Tatwaffe wurde benutzt und wo geschah es?

POLIZEI-BERICHT

KRIMINALPOLIZEI

LANDKREIS NEUBRUNN

Dienst habender Beamter	Datum
Kommissar Braun	Samstag, 5. Juni 1926
Ermittlung	Verdacht auf Mord
Tod des Grafen Viktor Eutin, Alter: 29, Beruf: Anthropologe	
Tatort	Schloss Neubrunn, Wohnsitz des Grafen Eutin
Beweismittel	Seil, Heizungsrohr, Dolch, Rohrzange, Leuchter, Pistole
Verdächtige	Die folgenden 6 Personen hielten sich zur Tatzeit auf Schloss Neubrunn auf.



DAS ZIEL DES SPIELS

Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie als erster Spieler diese drei Fragen richtig beantworten: *Wer* hat den Grafen ermordet? *Wo* geschah die Tat? Und mit welcher *Waffe* wurde das Verbrechen begangen? Die Antworten darauf befinden sich in der geheimen Mordakte in der Mitte des Spielplans.

SPIELAUSSTATTUNG

1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 6 Tatwaffen (Seil, Heizungsrohr, Dolch, Rohrzange, Leuchter und Pistole), 6 Karten mit Verdächtigen, 6 Karten mit Tatwaffen, 9 Karten mit Räumen, 1 Detektiv-Notizblock, 1 Mordakte und 2 Würfel.



SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler wählt sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das passende Startfeld des Spielplans. Im weiteren Spielverlauf übernehmen Sie dann die Rolle der Person, die zu Ihrer gewählten Spielfigur gehört. Wenn es weniger als sechs Spieler gibt, werden auch die restlichen Figuren auf ihre entsprechenden Startfelder gestellt. Jede dieser Personen könnte in das Verbrechen verwickelt sein und muss daher im Spiel sein.
- Die Tatwaffen werden beliebig auf die neun Räume des Schlosses verteilt.
- Legen Sie die leere Mordakte auf die Treppe in der Mitte des Spielplans.

- Sortieren Sie die Karten in drei Stapel: Verdächtige, Räume und Tatwaffen. Mischen Sie jeden Stapel gut durch und legen Sie sie verdeckt auf den Spielplan. Nehmen Sie von jedem Stapel die oberste Karte – und zwar so, dass niemand sehen kann, um welche Karten es sich handelt! Die drei Karten werden verdeckt in die Mordakte gesteckt, die nun die Antworten auf unsere drei Fragen verbirgt: Wer? Wo? Womit?
- Nun werden die restlichen Karten wieder in einen Stapel zusammen genommen, gut gemischt und an alle Spieler verdeckt ausgeteilt. Es macht dabei nichts aus, wenn einige Spieler eine Karte mehr erhalten als andere. Sehen Sie sich nun Ihre Karten an: Die Karten auf Ihrer Hand liegen nicht in der Mordakte und können daher mit dem Verbrechen nichts zu tun haben.
- Jeder Spieler erhält einen Zettel des Detektiv-Notizblocks und einen Stift (Stifte nicht enthalten). Haken Sie nun Ihre Karten auf dem Zettel ab. Achten Sie darauf, Ihren Zettel immer vor Ihren Mitspielern geheim zu halten!

DER SPIELBLAUF

Fräulein Gloria ist immer zuerst am Zug. Danach geht es links herum weiter. Wenn Sie am Zug sind, gehen Sie mit Ihrer Spielfigur über den Spielplan, indem Sie entweder würfeln oder die Geheimgänge benutzen. Sie sollten jedes Mal, wenn Sie an der Reihe sind, versuchen, einen anderen Raum des Schlosses zu erreichen, um dort Ihre Untersuchungen auszuweiten.



DAS KLASSISCHE DETEKTIVSPIEL

Cluedo



SPIELREGELN

© 2003 Hasbro. 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, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien, Tel. 01 99460 6614.

Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in
Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965
Berikon, Tel. 056 648 70 99.



080300045100

