

## DIE FAKTEN

### ZUSAMMENFASSUNG DER FAKTEN

- Spillfiguren dürfen Zimmer nur durch die Türen betreten. Die Türöffnung zählt nicht als Feld. Ist eine Spielfigur in einem Zimmer angekommen, endet damit ihr Zug. Frühestens im nächsten Zug kann die Spielfigur das Zimmer wieder verlassen - entweder durch würfeln und ziehen, oder durch einen Geheimgang ohne zu würfeln (auch danach ist der Zug beendet).
- Geheimtüren führen vom Arbeitszimmer in die Küche und vom Salon in den Wintergarten.
- Spillfiguren dürfen nicht diagonal ziehen. Auf einem Feld darf immer nur eine Spielfigur stehen, das Überspringen anderer Spielfiguren ist nicht erlaubt. Steht eine Spielfigur auf dem Feld direkt vor einer Tür, so ist diese blockiert - bis sie wegzieht. In Zimmern dagegen dürfen beliebig viele Spielfiguren stehen und auch beliebig viele Tatwerkzeuge versammelt werden.
- Spillfiguren und Tatwerkzeuge, die in die verschiedenen Zimmer gerufen werden, kehren danach nicht zum Ausgangspunkt zurück, sie bleiben stehen. Wird die Spielfigur eines Spielers in ein Zimmer gerufen, so kann er, wenn er am Zug ist, die Gelegenheit nutzen, um dort selbst Verdächtigungen auszusprechen.
- Verwirrung stiften:** Ein Spieler kann auch nur Karten verdächtigen, die er selbst in der Hand hält - um seine Mitspieler zu verwirren.
- Falsche Informationen:** Hat ein Spieler falsch informiert - zum Beispiel eine Karte in seiner Hand bei einer Verdächtigung nicht gezeigt, so muß er aus dem Spiel ausscheiden. Er muß aber weiter mitspielen, um Verdächtigungen beantworten zu können.

© 1996 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  
Brenngartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.



14536D0696

# Cluedo

## HINWEISE FÜR DETEKTIVE



## DIE UNTERSUCHUNG

**WICHTIG:** Die Spielfigur eines Spielers kann so lange in einem Zimmer bleiben, bis der Spieler alle Verdachtsmomente, die sich auf dieses Zimmer beziehen, überprüft hat.

### Beantworten einer Verdächtigung

Hat ein Spieler eine Verdächtigung geäußert, muß dessen linker Nachbar seine Karten überprüfen: Besitzt er mindestens eine der genannten Karten, so muß er diese (oder eine davon) dem Spieler zeigen, der den Verdacht geäußert hat. Kein anderer Mitspieler darf diese Karte(n) sehen. Mit dem Vorzeigen sagt der Spieler an, daß der Verdacht widerlegt ist. Besitzt der erste Nachbar aber keine der genannten Karten, so sagt er an, daß er gegen den Verdacht nichts vorbringen kann und der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) muß seine Karten überprüfen. Das wird so reihum (im Uhrzeigersinn) fortgesetzt, bis ein Spieler eine der Karten zeigt. Manchmal kann es aber auch vorkommen, vor allem gegen Spielende, daß keiner der Spieler eine der genannten Karten besitzt.

### Die eigenen Untersuchungen planen

Bevor ein Spieler eine "Verdächtigung" äußert, muß er sich darüber im Klaren sein, welche Information er erhalten will. Versucht er, den Täter zu finden? Möchte er ein Zimmer von der Liste seiner Tatorte streichen? Oder sucht er nach dem Tatwerkzeug?

- Sucht ein Spieler nach generellen Hinweisen, so sollte er nach den Personen, Tatwerkzeugen und Zimmern fragen, deren Karten er nicht in der Hand hält!
- Versucht ein Spieler eine spezielle Information zu finden, zum Beispiel eine bestimmte Person, so kann er in seine Verdächtigung Karten einschließen, die er selbst besitzt - also eines seiner Tatwerkzeuge und eines seiner Zimmer. Hat dann keiner der Mitspieler die von ihm genannte Person, so kann er sicher sein, daß sich diese Karte in der Ermittlungs-Akte befindet - und somit der Täter ist. Zeigt jedoch jemand diese Personen-Karte, so kann der Spieler diese Person endgültig als Verdächtigen streichen - auf den "Detektiv-Notizen".

## DAS SPIEL

### WIE SIE DAS GEHEIMNIS LÖSEN

Zu Beginn des Spieles werden drei verdeckte Karten in die Ermittlungsakte gesteckt - eine Person, ein Tatwerkzeug und ein Zimmer.

Um das Geheimnis zu lösen, müssen Sie folgendes herausfinden:

- Wer ist der Mörder?
- Welche Tatwaffe hat er benutzt; und
- In welchem Zimmer geschah das Verbrechen.

*(Die drei geheimen Karten in dem Umschlag zeigen die gesuchten Antworten.)*

Zuerst erhalten Sie einige Karten (lassen Sie diese Karten niemand sonst sehen). Sie können nun sofort diese Personen, Tatwerkzeuge und Zimmer von Ihrer Untersuchungs-Liste streichen.

Während des Spieles bewegen Sie sich von Zimmer zu Zimmer und führen Ihre Untersuchungen durch. In einem Zimmer angekommen, äußern Sie, wenn Sie an der Reihe sind, einen "Verdacht" - indem Sie eine Person und einen Gegenstand in dieses Zimmer rufen. Dann können Sie Ihre Mitspieler der Reihe nach befragen, ob sie eine der folgenden Karten besitzen: Die Zimmerkarte, entspricht dem Raum in dem Sie sich befinden; oder die Person oder den Gegenstand, den Sie in dieses Zimmer gerufen haben. Ihr Zug endet, wenn sich **eine** der Karten im Besitz eines Mitspielers befindet - die er Ihnen zeigen muß. Die gesehene Karte können Sie von Ihrer Untersuchungsliste streichen.

Das Spiel wird fortgesetzt und durch cleveres Kombinieren können Sie bald "Anklage" erheben. Können Sie als Erster den geheimnisvollen Fall lösen?



## DETEKTIV-NOTIZEN

Graf Eutin wurde am Samstag abend gegen 20.45 Uhr tot aufgefunden. Der leblose Körper lag am Fuß der Kellertreppe, auf dem mit "X" markierten Punkt. Fräulein Gloria fand den Grafen. Wie es scheint, wurden ihre Schreie im nahegelegenen Dorf gehört. Oder waren ihre Schreie gar zu laut?

Die Todesursache muß noch bestimmt werden; leider kommen eine Reihe verschiedener Tatwerkzeuge in Frage, die im Haus gefunden wurden:



**DOLCH**  
wurde im  
Salon gefunden;



**LEUCHTER**  
fand man im  
Speisezimmer;



**PISTOLE**  
lag im  
Arbeitszimmer;



**STÜCK  
SEIL**  
fand man im  
Musikzimmer;



**STÜCK HEIZUNGSROHR**  
wurde im Wintergarten  
gefunden;



**ROHRZANGE**  
fand  
man in der Küche.

Als Hauptverdächtige kommen die Gäste in Frage, die übers Wochenende zu Besuch im Landhaus weilten. Das sind:



1. OBERST  
VON GADOW  
GELB

2. PROFESSOR  
BLOOM  
VIOLETT

3. REVEREND  
GRÜN  
GRÜN

4. BARONIN  
VON PORZ  
BLAU

5. FRÄULEIN  
GLORIA  
ROT

6. FRAU  
WEIB  
WEIß

Alle machen einen besorgten Eindruck, niemand will wirklich reden!

## DIE ANKLAGE

### FALL IST KLAR - ANKLAGE ERHEBEN

Im weiteren Spielverlauf ziehen die Spieler ihre Figuren in die verschiedenen Zimmer und äußern "Verdächtigungen", um mehr und mehr Hinweise zu sammeln. Schließlich müssen ja drei Fragen eindeutig (richtig) beantwortet werden:

*Wer ist der Täter?*

*Welches Tatwerkzeug hat er benutzt?*

*In welchem Zimmer geschah das Verbrechen?*

Hat ein Spieler eine Verdächtigung geäußert und die Antwort erhalten, so kann er sofort danach "Anklage erheben".

Um eine Anklage zu erheben, muß der Spieler die Antwort auf die drei obigen Fragen auf sein Notizblatt schreiben. Allerdings - der Spieler sollte sich absolut sicher sein, er kann nur **eine** Anklage pro Spiel erheben.

Hat der Spieler die Antworten notiert, so darf er in die Ermittlungs-Akte sehen - aber nur er allein.

#### Der Spieler hat recht

Stimmen die drei Karten in der Akte mit den Antworten auf dem Notizblatt überein, so endet das Spiel - der Spieler hat gewonnen - als Superdetektiv.

#### Der Spieler hat sich geirrt

Stimmen die Karten nicht mit den Antworten überein, so muß der Spieler die Karten wieder in die Akte stecken; niemand darf sie sehen und er darf auch nichts dazu sagen. Der Spieler ist aus dem Spiel. Er muß aber weiter teilnehmen, um eventuelle Verdächtigungen beantworten zu können - er darf aber selbst keine Verdächtigungen mehr äußern.

## DIE UNTERSUCHUNG

### VORBEREITUNG FÜR DIE UNTERSUCHUNGEN

- Lösen Sie vorsichtig die Spielfiguren (Personen) aus den Kunststoffrahmen. Verwenden Sie bei Bedarf eine Sicherheitschere. Setzen Sie jede der Figuren in ihren Standfuß mit der richtigen Farbe. Die Farbangaben finden Sie unter Detektiv-Notizen. Stellen Sie dann alle Spielfiguren auf ihre entsprechenden Startfelder rund um den Spielplan.

**HINWEIS:** Alle Spielfiguren können in die Untersuchungen einbezogen werden, egal ob sie im Spiel oder auf dem Startfeld stehen - alle können in die Zimmer "gerufen" werden.

- Verteilen Sie die Tatwerkzeuge so in die Zimmer, wie im Abschnitt *Detektiv-Notizen* beschrieben.
- Die drei verschiedenen Kartengruppen (Personen, Tatwerkzeuge, Zimmer) werden getrennt und separat gemischt - aber verdeckt. Von jedem der drei Stapel wird dann unbesehen die oberste Karte abgenommen und in die Ermittlungs-Akte gesteckt. Diese drei Karten in der Akte enthalten die Lösung des Falles - finden Sie die Karten heraus.



**PERSONEN-  
KARTE**



**ZIMMER-  
KARTE**



**TATWERKZEUG-  
KARTE**

**ERMITTLUNGS-  
AKTE**



## DIE UNTERSUCHUNG

- Die übrigen Karten aller drei Stapel werden zusammengenommen und gründlich gemischt - verdeckt natürlich. Dann werden alle Karten reihum verdeckt an die Spieler ausgeteilt. Es kann vorkommen, daß manche Spieler eine Karte mehr als die anderen erhalten - das ist natürlich ein kleiner Vorteil. Jeder Spieler hält seine Karten sorgfältig verdeckt.
- Jeder Spieler erhält ein Notizblatt für Detektive. Verwenden Sie es, um dort Ihre Informationen einzutragen. Streichen Sie alle Karten, die Sie zu sehen bekommen, denn die können nicht in der Ermittlungs-Akte sein. Halten Sie Ihre Notizen geheim.

### SO SPIELEN SIE DETEKTIV

- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur (Person) - am besten eine, die in seiner Nähe steht. Damit zieht jeder über das Spielfeld.
- Jeder Spieler würfelt. Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt mit dem Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn - also linksherum.
- Ist ein Spieler an der Reihe, wirft er beide Würfel und zieht dann seine Spielfigur um so viele Felder weiter, wie er Augen gewürfelt hat. Gezogen wird immer in gerader Richtung, niemals diagonal; rechtwinklig abbiegen ist erlaubt. Auf jedem Feld (außerhalb der Zimmer) darf immer nur eine Spielfigur stehen. Überspringen ist nicht erlaubt.

#### Betreten eines Zimmers

Wenn Sie mit Ihrer Spielfigur einen Raum betreten, müssen Sie sofort eine "Verdächtigung" aussprechen. Dazu rufen Sie eine beliebige Person in den Raum, in dem sich Ihre Spielfigur befindet, und ein beliebiges Tatwerkzeug. Der Verdacht, den Sie aussprechen, muß genau diese drei Teile beinhalten.

Ein Beispiel: Sie ziehen Ihre Spielfigur in das Musikzimmer und rufen nach Professor Bloom und der Rohrzange. (Nehmen Sie die Spielfigur von Professor Bloom und die Rohrzange und stellen Sie beide in das Musikzimmer). Sprechen Sie jetzt Ihren Verdacht aus: "Ich vermute, daß Professor Bloom im Musikzimmer die Tat begangen hat, mit der Rohrzange".