• Die Anklage war richtig – du hast gewonnen!

Zeige den anderen Spielern zum Beweis die drei Karten. Du bist ein Meisterdetektiv und hast das Spiel gewonnen!

• Die Anklage war falsch

Lege die drei Karten wieder verdeckt auf den Swimmingpool. Kein anderer Spieler darf sie sehen! Du bleibst weiter im Spiel, um den anderen Spielern bei einem Verdacht deine Karten zu zeigen, aber du darfst selbst nicht mehr ziehen, einen Verdacht aussprechen oder erneut Anklage erheben.

• Falsche Aussage

Wenn herauskommt, dass ein Spieler eine verdächtige Karte nicht gezeigt hat, obwohl er sie in der Hand hatte, darf er selbst nicht mehr weiter an den Untersuchungen teilnehmen. Aber er bleibt im Spiel, um den anderen Spielern seine Karten zu zeigen.

• Ein paar Tipps

Bevor du einen Verdacht aussprichst, denke gut nach, welche Hinweise du dadurch erhalten möchtest. Wenn du noch völlig im Dunkeln tappst, fragst du nach Gästen, Räumen und Waffen, deren Karten du selbst nicht hast. Willst du allerdings ein bestimmtes Element ausschließen oder deine Mitspieler in die Irre führen, könntest du in dem Verdacht eine Karte nennen, die du selbst in der Hand hast.

© 2014 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Vertreten durch: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.
Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest, Tel.: 02921 965343. consumerservice@hasbro.de.
Verbraucherservice/Service Consommateurs/Contatto di consumatore: Hasbro (Schweiz) AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern, Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch.
Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.
Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
www.hasbro.de www.hasbro.ch

Die HASBRO ARCADE App funktioniert mit iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 oder neuer) und ausgewählten Android-Geräten. Infos zur Bedienung, Verfügbarkeit und Kompatibilität gibt's hier: www.hasbro.com/arcade. Minderjährige bitten ihre Eltern um Erlaubnis, bevor sie ins Internet gehen. Nur für begrenzte Zeit verfügbar. Nicht in allen Sprachen verfügbar. Hinweis: Hasbro ist nur für Inhalte verantwortlich, die von Hasbro erstellt wurden. Weitere Informationen sind den Geschäftsbedingungen Dritter zu entnehmen. Apple, das Apple-Logo, iPhone, iPad und iPod touch sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Handelsmarken von Apple Inc. App Store ist eine Dienstleistungsmarke von Apple Inc. Google Play und Android sind Markenzeichen von Google Inc.

PARENTS ALSO LOOK FOR ARCADE GET THE APP!

Laden im App Store

JETZT BEI Google play

Hasbro Gaming

1114B0999100 01

CLUEDO

ALTER 8+

3-6 SPIELER

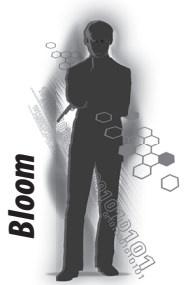
SPASS ÜBERALL!

Inhalt

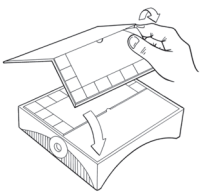
Spielplan • 6 Spielfiguren • 6 Waffenschilder • 6 Gastkarten • 6 Waffenkarten • 9 Raumkarten • 2 Würfel • Detektiv-Notizblock

Das Ziel des Spiels

Löse den rätselhaften Mordfall: Wer war's, wo geschah's und womit?



Bereite den Tatort vor!



1. Ziehe die Rückseiten beider Hälften des selbstklebenden Spielplans ab und bringe sie auf der Unterlage an. Achte darauf, dass das CLUEDO-Logo genau in der Mitte liegt.
2. Stelle alle 6 Spielfiguren auf ihre farblich passenden Startfelder des Spielplans.
3. Trenne die Waffenschilder vorsichtig aus dem Kartonrahmen und verteile sie über die Räume des Spielplans (maximal 1 Waffe pro Raum).
4. Sortiere die Karten in drei Stapel: Gäste, Waffen und Räume. Mische jeden Stapel durch, lege alle drei verdeckt hin und ziehe dann – ohne hinzusehen! – von jedem Stapel die oberste Karte. Diese drei Karten werden verdeckt in die Mitte des Spielplans gelegt (auf den Swimmingpool).
5. Mische alle übrigen Karten in einem Stapel zusammen – aber niemand darf sie sehen! Teile die Karten danach verdeckt gleichmäßig an alle Spieler aus. Wenn welche übrig bleiben, werden sie offen auf den Swimmingpool gelegt.
6. Jeder Spieler erhält ein Blatt des Detektiv-Notizblocks. Darauf kreuzt du Gäste, Waffen und Räume an, die dir deine Mitspieler im Verlauf des Spiels zeigen. So weißt du, dass diese Elemente am Mord nicht beteiligt sein können. Halte deinen Notizzettel vor deinen Mitspielern geheim!

Jetzt spielst du Detektiv!

1. Jeder Spieler sucht sich einen Gast als Spielfigur aus, mit dem er über den Spielplan zieht.
2. Jeder Spieler wirft einen Würfel: Wer die höchste Zahl hat, fängt an. Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.
3. Wenn du am Zug bist, wirfst du beide Würfel und ziehst um entsprechend viele Felder über den Spielplan. Versuche immer, einen Raum zu erreichen. Du darfst waagerecht und senkrecht gehen. Abbiegen innerhalb eines Zugs ist erlaubt, aber diagonale Züge sind verboten. Du darfst Felder, auf denen andere Spieler stehen, weder überspringen noch darauf landen.
4. Die Räume dürfen nur durch die Tür betreten werden, wobei die Tür selbst nicht als Feld zählt. Sobald du einen Raum betreten hast, hältst du an. (In einem Raum dürfen sich gleichzeitig mehrere Spielfiguren und Waffen befinden.)

Die Geheimgänge

Wenn du am Anfang deines Zugs in einem Raum stehst, darfst du auch einen Geheimgang benutzen, anstatt zu würfeln. Die Geheimgänge verlaufen zwischen Wellnessraum und Gästehaus sowie zwischen Küche und Observatorium. Stelle deine Spielfigur einfach in den Raum, der am anderen Ende des Geheimgangs liegt, d.h. das übliche Würfeln und Ziehen fällt in diesem Zug aus.

Einen Verdacht aussprechen

Wenn du in einem Raum ankommst, darfst du einen Verdacht aussprechen. Hole einfach die anderen Elemente deines Verdachts (also Gast und Waffe) in den Raum und sage: „Ich verdächtige (Gast), den Mord in (Raum) mit (Waffe) begangen zu haben.“ Denke daran, dass alle Gäste – auch du selbst – verdächtig sind. Dein Verdacht muss sich immer auf den Raum beziehen, in dem du gerade stehst.

Nun muss dir zuerst der links neben dir sitzende Spieler verraten, ob er eine der drei genannten Karten in der Hand hat. Wenn ja, dann zeigt er sie dir heimlich. Hat er keine der drei Karten, wendest du dich an den nächsten Spieler. Dies setzt du solange reihum fort, bis dir eine Karte gezeigt wurde.

Sobald du eine der Karten deines Verdachts gesehen hast, ist dein Zug vorbei. Kreuze diesen Hinweis nun auf deinem Notizzettel an.

Die Spielfiguren, die wegen eines Verdachts in einen anderen Raum gestellt wurden, bleiben dort stehen. Sollte deine auf diese Weise in einem anderen Raum landen, dann darfst du im nächsten Zug dort sofort einen Verdacht aussprechen. Wenn du zweimal nacheinander denselben Raum verdächtigen möchtest, musst du ihn nach deinem Zug zunächst verlassen und darfst ihn erst im nächsten Zug wieder betreten. Das Betreten und Verlassen eines Raums im selben Zug ist verboten – auch wenn du durch verschiedene Türen gehst.

Anklage erheben

Auf diese Weise ziehen die Spieler über den Plan und sammeln in den Räumen Hinweise, bis sie glauben, die drei Karten auf dem Swimmingpool zu kennen. Anklage darfst du direkt nach einem Verdacht erheben, also noch im selben Zug. Verkünde die Anklage deinen Mitspielern ungefähr so: „Ich klage (Gast) an, den Mord in (Raum) mit (Waffe) begangen zu haben.“ Danach nimmst du die drei Karten vom Swimmingpool und siehst sie dir heimlich an: