

CLUEDO

Die drei ???[®]

SPIELREGELN



Spielausstattung

Spielplan, 6 Spielfiguren, 2 Würfel, 1 Fallakte,
Detektiv-Notizblock, 13 Vorteilskarten, 6 Verdächtige-Karten,
6 Ermittler-Karten, 6 Gegenstände - Karten,
6 Marken mit Verdächtigen, 6 Marken mit Gegenständen

ALTER
8+



2-8
SPIELER

DER ERMITTLUNGSSTAND

Mehrere Gegenstände sind auf mysteriöse Weise in Rocky Beach verschwunden. Die Polizei hat anonyme Hinweise für verdächtige Aktivitäten an neun verschiedenen Orten bekommen und sechs Verdächtige verhört, konnte den Fall aber nicht lösen. Nun gehen die drei Detektive und ihre Freunde der Sache auf den Grund.

Folgende Fragen gilt es zu beantworten:

1. Welcher Gegenstand ist verschwunden?
2. Wer hat den Gegenstand entwendet?
3. Wo hat der Täter den Gegenstand versteckt?

WER? DIES SIND DIE VERDÄCHTIGEN.

Einer dieser sechs Verdächtigen hat den Diebstahl begangen. Finden Sie heraus wer's war.



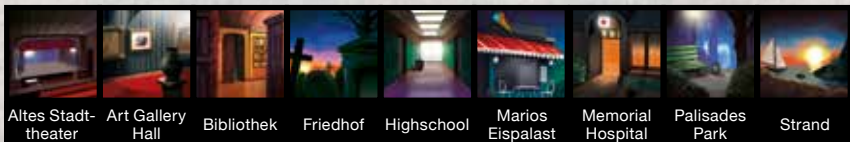
WAS? WELCHER DIESER GEGENSTÄNDE IST WIRKLICH GESTOHLEN WORDEN?

Diese sechs Gegenstände wurden bei der Polizei als verschwunden gemeldet. Welcher wurde wirklich gestohlen?



WO? SEHEN SIE SICH AN ALLEN ORTEN UM.

An einem dieser Orte wurde der gestohlene Gegenstand versteckt.



SPIELVORBEREITUNG

1. Stellen Sie die Spielfiguren auf die farblich dazu passenden Startfelder. Jeder Spieler sucht sich nun den Ermittler aus, dessen Rolle er spielen möchte. Nehmen Sie sich die dazugehörige Ermittler-Karte und legen Sie sie mit der Seite nach oben vor sich hin, die den Post-It Zettel zeigt. Die Marken mit den Verdächtigen und den Gegenständen werden zunächst neben das Spielbrett gelegt.



2. Sortieren Sie die schwarzen Hinweiskarten in Verdächtige, Orte und Gegenstände. Ziehen Sie blind eine Karte aus jedem Stapel, stecken Sie alle drei in die gelbe Fallakte und legen Sie die Akte vorläufig beiseite. Kein Spieler darf die Karten sehen!

3. Mischen Sie die übrigen Hinweiskarten und teilen Sie sie verdeckt an alle Spieler aus, so dass jeder Spieler gleich viele Karten hat. Sollten sich die Karten nicht gleichmäßig verteilen lassen, legen Sie die übrigen aufgedeckt neben den Spielplan.

4. Jeder Spieler erhält ein Blatt von dem Detektiv-Notizblock und einen Stift (Stifte sind nicht enthalten). Jeder Spieler kreuzt heimlich auf seinem Notizzettel seine schwarzen Hinweiskarten an sowie die überzähligen Karten, die aufgedeckt auf dem Tisch liegen. Diese Karten stecken nicht in der Fallakte und können nichts mit dem Fall zu tun haben! Kreuzen Sie Ihre Hinweiskarten an, aber so, dass es niemand sieht. Während des Spiels werden Sie nach und nach die Karten Ihrer Mitspieler sehen. Kreuzen Sie jede Hinweiskarte die Ihnen gezeigt wird auf Ihrem Notizzettel an. Denken Sie daran, die Hinweiskarten die Sie sehen, stecken nicht in der Fallakte und haben daher nichts mit dem Diebstahl zu tun.

5. Mischen Sie die Vorteil-Karten und legen Sie den Stapel verdeckt neben den Spielplan. Möchten Sie das Cluedo ohne Vorteil-Karten spielen, dann legen Sie die Karten einfach wieder in die Box.

DIE GRUNDREGELN

ZIEL DES SPIELS

Lösen Sie den Fall! Wer zuerst herausfindet, welche drei Karten mit Verdächtigem, Gegenstand und Ort in der Fallakte stecken, hat gewonnen.

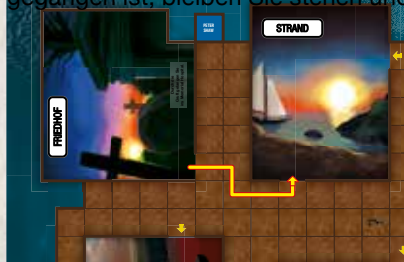
SPIELABLAUF

1. Wer fängt an?

- Jeder Spieler wirft beide Würfel.
- Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis fängt an.
- Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

2. Wenn Sie am Zug sind: würfeln, ziehen und Ort betreten.

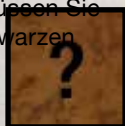
- Werfen Sie beide Würfel und ziehen Sie um die Summe der Augenzahlen über den Spielplan. Wenn einer der Würfel ein Fragezeichen zeigt, ziehen Sie sofort eine Vorteil-Karte.
- Sie dürfen senkrecht und waagerecht über den Spielplan ziehen. Sie dürfen hin und her gehen und abbiegen, aber diagonale Züge sind nicht erlaubt.
- Versuchen Sie immer einen Ort zu erreichen. Sie müssen nicht mit genauer Augenzahl an einem Ort landen: Sobald ihre Figur durch den Eingang gegangen ist, bleiben Sie stehen und die restliche Augenzahl verfällt.



Tante Mathilda hat eine sechs gewürfelt und zieht damit vom Friedhof zum Strand.

Sie erreichen keinen Raum? Holen Sie sich eine Vorteil-Karte!

- Wenn Sie mit Ihrem Würfelwurf keinen Ort erreichen können, müssen Sie auf dem Weg stehen bleiben. Oder: Sie versuchen auf einem schwarzen Vorteilsfeld zu landen!
- Auf einem Vorteilsfeld muss man nicht mit der genauen Würfelzahl landen. Halten Sie einfach an, ziehen Sie die oberste Vorteil-Karte vom Stapel und folgen Sie den Anweisungen.
- Nachdem Sie die Karte ausgespielt haben, legen Sie sie ab. Falls Sie ohne die Vorteilskarten spielen (oder Sie keine ziehen möchten), ziehen Sie einfach so nah wie möglich an den Eingang eines Ortes heran, den Sie erreichen möchten.



- Sobald Sie einen Ort betreten, bleiben Sie stehen und befragen Ihre Mitspieler nach einem Verdächtigen, einem Gegenstand und dem Ort an dem Sie gerade sind.
- Sie sind zum Beispiel in dem Palisades Park und fragen: „Hat Victor Hugenay das Gemälde gestohlen und hier im Park versteckt?“
- Tipp: Fragen Sie nach Verdächtigen, Gegenständen und Orten, die Sie noch nicht auf ihrem Notizzettel angekreuzt haben.
- Legen Sie die Marke mit dem Verdächtigen und die Marke mit dem Gegenstand an den Ort, an dem Sie gerade sind.
- Der Spieler links neben Ihnen muss als Erster antworten. Wenn er eine Karte hat, nach der Sie gefragt haben, muss er sie Ihnen heimlich zeigen. Er darf Ihnen höchstens eine Karte zeigen!
- Sollte er keine der Karten haben nach denen Sie gefragt haben, antwortet er mit „Ich habe dazu keine Beweise gefunden.“ und der Spieler links neben ihm muss antworten. Auf diese Weise befragen Sie alle Spieler, bis Sie eine Karte gesehen haben.

Sehr schön! Aber lassen Sie sich nichts anmerken... Sofern Sie nicht nach Ihren eigenen Karten gefragt haben, wissen Sie nun, welche Karten in der Fallakte stecken.

- Kreuzen Sie die Karten auf ihrem Notizzettel an, die Ihnen gezeigt wurden.

- Lassen Sie die Marke mit dem Gegenstand und dem Verdächtigen Ihrer Befragung an dem Ort, an den Sie sie geholt haben.

- Ihr Zug ist zu Ende. Der Spieler links von Ihnen ist als Nächster dran.

Wenn Sie die Karten aller Spieler auf Ihrem Zettel angekreuzt haben, können Sie den Fall lösen!

[illegible]

DAS SPIEL GEWINNEN

ANKLAGE ERHEBEN

- Sobald Sie so viele Befragungen durchgeführt haben, dass auf Ihrem Notizzettel nur noch drei Hinweiskarten offen sind (ein Verdächtiger, ein Gegenstand und ein Ort), sind Sie bereit, den Fall aufzuklären.
- Um Anklage zu erheben, ziehen Sie zunächst zu der Zentrale der drei Fragezeichen, zu dem Ort in der Mitte des Spielplans. Dort angekommen, erheben Sie Anklage und sagen (zum Beispiel): „Es war Brittany die den Goldenen Gürtel gestohlen und im Memorial Hospital versteckt hat.“
Danach sehen Sie sich heimlich die drei Karten in der Fallakte an.

WER?	1		
Brittany	X		
Schönher Harris	X		
Dick Davis	X		
Victor Higgins	X		
Willie Graham	X		
Mr. Gray	X		
WAS?			
Bücher	X		
Comics	X		
Ornamente	X		
Oldtimer Quartel	X		
Papier	X		
Schätze	X		
WO?			
Altes Schlosshauker	X		
Art Galerie	X		
Bibliothek	X		
Freizeit	X		
Hospital	X		
Museum Englebert	X		
Memorial Hospital	X		
Parklands Park	X		
Straße	X		

HABEN SIE RECHT?

Ja, alle drei Karten stimmen!

Super, Sie haben den Fall gelöst und das Spiel gewonnen! Zum Beweis zeigen Sie allen Spielern die Karten aus der Fallakte.

Nein, mindestens eine der drei Karten stimmt nicht.

Oje, Sie haben wohl irgendwo einen Fehler gemacht und sind aus dem Rennen.

Stecken Sie die drei Karten zurück in die Fallakte, ohne dass sie ein anderer Spieler sieht. Und sagen Sie niemandem bei welcher Karte Sie sich geirrt haben. Halten Sie Ihre Hinweiskarten weiterhin geheim und zeigen Sie sie Ihren Mitspielern, wenn Sie danach fragen.
Sie dürfen selbst keine weitere Befragung durchführen oder nochmals Anklage erheben.

Kein Spieler erhebt die richtige Anklage?

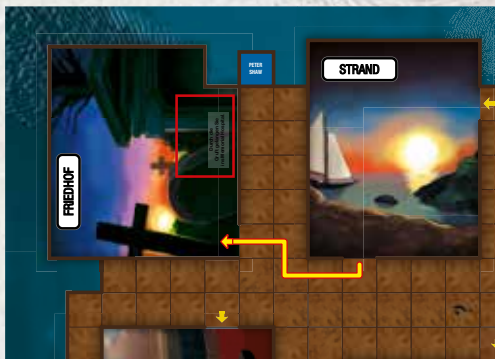
- Sollte kein Spieler auf die drei richtigen Karten kommen, bleibt der Fall ungelöst. Nehmen Sie die Karten aus der Fallakte und zeigen Sie allen, wie der Dieb heißt, der ihnen gerade entwischt ist und welchen Gegenstand er entwendet hat.

SCHLAUE ZÜGE

Gehen Sie durch Geheimgänge

- Wenn Sie an einem Ort stehen, der einen Geheimgang zu einem anderen Ort hat, dürfen Sie am Anfang Ihres Zugs ohne zu würfeln direkt dorthin gehen.
- Sie dürfen nicht in einem Zug durch einen Ort gehen, um so an einen anderen Ort oder auf den Weg zu gelangen. Sobald Sie einen Raum betreten, müssen Sie anhalten und Ihre Mitspieler befragen.

*Sie stehen am **Strand**, ziehen Sie von dort aus auf den **Friedhof** und bleiben stehen. Im nächsten Zug dürfen Sie durch den **Geheimgang** in der Gruft in das **Memorial Hospital** ziehen.*



Schlaue Fragen

Fragen Sie nach Ihren eigenen Hinweiskarten.

- Wenn Sie Ihre Mitspieler in die Irre führen wollen, nennen Sie in Ihren Befragungen Hinweiskarten, die Sie selbst in der Hand haben.



CLUEDO-DUELL FÜR 2 SPIELER ODER TEAMS

Für diese Variante müssen Sie zunächst die allgemeinen Grundregeln lesen.

Bei 2 Spielern oder Teams gelten die folgenden Sonderregeln. Wenn Sie Teams bilden, sollten Sie darauf achten, jüngere und ältere Spieler zu mischen, damit jedes Team dieselbe Chance hat.

1. Die Spielvorbereitung unterscheidet sich vom Grundspiel so:
 - Folgen Sie den Schritten 1 und 2 der Spielvorbereitung.
 - In Schritt 3 mischen Sie die übrigen Hinweiskarten wie gewohnt zusammen. Aber bevor Sie sie an die Spieler/Teams austeilen, ziehen Sie die obersten 4 Hinweiskarten vom Stapel und legen sie verdeckt in einer Reihe neben den Spielplan.
 - Folgen Sie Schritt 4 wie gehabt.
 - Schritt 5 fällt aus: Das Cluedo-Duell wird ohne die Vorteil-Karten gespielt.
2. Wenn Sie bei Ihrer Befragung vom anderen Spieler/Team keine Antwort erhalten, gelten im Cluedo-Duell folgende Regeln:
 - Formulieren Sie Ihre Befragung ganz normal. Der andere Spieler (bzw. das Team) prüft nach, ob er Ihnen eine Hinweiskarte zeigen kann.
 - Wenn nicht, sehen Sie sich heimlich eine der vier Karten neben dem Spielplan an. Sobald Sie sie auf Ihrem Notizzettel angekreuzt haben, legen Sie sie wieder verdeckt an genau dieselbe Stelle wie vorher.
 - Wenn Ihnen später der andere Spieler wieder keine Karte zeigen kann, sehen Sie sich heimlich eine weitere der vier Karten an. Merken Sie sich also, welche dieser Karten Sie bereits gesehen haben.

Ansonsten folgt das Cluedo-Duell den Grundregeln.

© 1935, 2013 HASBRO.
Herstellung und Vertrieb über:
Winning Moves Deutschland GmbH,
Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf
www.winningmoves.de

Für die deutschsprachigen Rechte an der Reihe
Die drei ???: ©Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG,
Stuttgart. Alle Rechte vorbehalten.
„Die drei ???“ sind eine eingetragene Marke der Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG, Stuttgart.
Mit freundlicher Genehmigung der Universität von Michigan.
Based on characters by Robert Arthur.

