

# CLUEDO

ALTER: 8+ 3-6 SPIELER

Eine mörderisch gute Party

**VERMISST**  
Eine Party der Reichen und Berühmten endet mit einem Skandal, als der Gastgeber plötzlich verschwindet.

**DER WEG NACH OBEN**  
Werfen Sie einen Blick hinter die Kulissen!



**Gloria Roth**

Sie steht im Mittelpunkt jedes gesellschaftlichen Ereignisses und ist der heißeste Star der Filmszene. Die Klatschpresse reißt sich um Storys aus ihrem Privatleben, weshalb sie in ständiger Furcht davor lebt, dass einmal etwas über das wahre Geheimnis ihres Erfolges durchsickern könnte.



**Tom Grün**

Man braucht Beziehungen, Aufmerksamkeit und gute Ideen. Tom Grün steht im Mittelpunkt der Szene, wenn sich auch jeder fragt, warum eigentlich. Wer sich in seinem Dunstkreis bewegt, sollte daran denken, dass kein Gefallen umsonst ist, denn eines Tages wird er anrufen, um die Gegenleistung einzufordern.



**Dennis Gatow**

Der ehemals gefeierte Fußballstar kommt zwar langsam in die Jahre, genießt als attraktiver Sportveteran aber durchaus noch Aufmerksamkeit. Seine Erfolge als Fußballspieler sind legendär, doch wie lange wird sein Ruhm noch andauern? Dennis Gatow kann sich nicht damit abfinden, irgendwann einmal ein Niemand zu sein.



**Diana Weiss**

Der ehemalige Kinderstar lässt keine Gelegenheit aus, andere an ihre frühere Popularität zu erinnern, doch heute hat sie eigentlich keine Erfolge mehr vorzuweisen. Diana Weiss verkraftet diese Tatsache nur schwer und deutet seltsamerweise regelmäßig an, dass ihr Tag noch kommen wird.



**Felix Bloom**

Der Selfmade-Milliardär arbeitete sich vom kleinen Videospieldesigner mit Garagenbüro in ein wahres Luxusleben empor. Als König der Schickeria stellt er die Absichten seiner vielen „Freunde“ zwar ständig in Frage, doch insgeheim genießt er die Aufmerksamkeit in vollen Zügen und wird sie so lange wie möglich ausnutzen – koste es, was es wolle.



**Klara Porz**

Als Spross einer reichen Politikerfamilie setzt sich Klara Porz unermüdlich für wohltätige Zwecke ein, aber nur solange sie dabei im Rampenlicht steht. Sie legt ungemein großen Wert auf gutes Benehmen. Sich auf einer ihrer Dinnerpartys nicht die Serviette auf den Schoß zu legen, gilt als unentschuldigbarer Fauxpas.



**Ehemaliger Kinderstar**

**UMBLÄTTERN:  
LESEN SIE DIE SPIELREGELN!**

Spielausstattung: 1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 6 Gastkarten, Verdachtkarten, Komplottkarten, Notizblock, gelbe Mordakte, 2 Würfel und 9 Waffen.

© 2008 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH, Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest.

Tel. 02921 965343. Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel. 01 8799 780.

Vertrieb in der Schweiz durch / Distribue en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

[www.hasbro.de](http://www.hasbro.de) [www.cluedo.de](http://www.cluedo.de)

050840613100 00

Made in Ireland



## MILLIONÄR SPURLOS VERSCHWUNDEN

Jeder weiß, dass er heimtückisch ermordet wurde. Nun **müssen Sie das Rätsel lösen**. Ziehen Sie durch die Villa und untersuchen Sie die Karten Ihrer Mitspieler. Wenn Sie herausfinden, **wer es war, wo es geschah und mit welcher Waffe**, klären Sie den Mordfall auf und gewinnen das Spiel!



<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<p>Sortieren Sie die Verdachtkarten in Gäste, Räume und Waffen. Ziehen Sie blind eine Karte aus jedem Stapel, stecken Sie alle drei in die gelbe Akte und legen Sie die Akte vorläufig beiseite.</p> <p><b>DIE AKTE ENTHÄLT NUN DIE LÖSUNG DES VERBRECHENS:</b> Wer war's? In welchem Raum? Und mit welcher Waffe?</p>	<p>Mischen Sie die übrigen Verdachtkarten und teilen Sie sie verdeckt an alle Spieler aus, so dass jeder Spieler gleich viele Karten hat. Die übrigen Verdachtkarten werden verdeckt ins Schwimmbad gelegt.</p>	<p>Stellen Sie die Spielfiguren auf die farblich dazu passenden Startfelder. Jeder Spieler sucht sich nun den Gast aus, dessen Rolle er spielen möchte.</p> <p>Nehmen Sie sich die dazugehörige Gastkarte und legen Sie sie mit der Winkelzugseite nach oben vor sich hin (siehe hierzu Seite 7).</p>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<p>Jeder Spieler erhält einen Notizzettel. Kreuzen Sie darauf Ihre Verdachtkarten an, aber so, dass es niemand sieht.</p> <p><b>KREUZEN SIE IHRE EIGENE FIGUR NUR AN, WENN SIE AUCH DIE KARTEN DAZU HABEN!</b></p>	<p>Mischen Sie die Komplottkarten und legen Sie den Stapel zum Ziehen neben den Spielplan.</p> <p><b>UHRKARTE</b>      <b>ASS-IM-ÄRMEL-KARTE</b></p> <p>Auf Seite 7 erfahren Sie, wann Sie eine Komplottkarte ziehen.</p>	<p><b>WAFFEN</b> Legen Sie die Waffen in das Schwimmbad. Jeder Spieler wirft die Würfel: Der Spieler mit dem höchsten Wurfresultat fängt an. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.</p>

## SIE SIND AM ZUG

Wenn Sie am Zug sind, ziehen Sie durch die Villa und sprechen einen Verdacht aus. Auf diese Weise können Sie einzelne Karten Ihrer Mitspieler sehen und herausfinden, was die anderen Gäste wissen. Wenn Sie sich sicher sind, welche drei Karten in der gelben Akte stecken, gehen Sie ins Schwimmbad und erheben Anklage.

**1**  
**ZIEHEN**  
Würfeln Sie.  
In jedem Zug

**2**  
**VERDACHT**  
AUSSPRECHEN  
Ich GLAUBE,  
es war ...  
Wenn Sie in einem  
Raum stehen

**3**  
**ANKLAGE**  
ERHEBEN  
Es war ...  
Einmal im Spiel  
im Schwimmbad

## ZWEI MÖGLICHKEITEN FÜR DAS ZIEHEN

### WÜRFELN

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 Komplottkarte.

### GEHEIMGANG

Wenn Sie in einem Raum mit Geheimgang sind (Küche, Observatorium, Wellnessraum oder Gästehaus), dürfen Sie direkt in den Raum am anderen Ende des Ganges ziehen.

**Im Schwimmbad können Sie ...**



... sich alle Verdachtkarten ansehen, die beim Verteilen übrig waren und verdeckt hier hin gelegt wurden, oder Sie können Anklage erheben (siehe Seite 6).

„ Wenn Sie ein Fragezeichen würfeln, ziehen Sie sofort eine Komplottkarte.“

## REGELN FÜR DAS ZIEHEN

Sie müssen **NICHT** um das gesamte Wurfresultat ziehen.

Wenn Sie einen Raum verlassen haben, dürfen Sie ihn im selben Zug **NICHT** noch einmal betreten.

Auf einem Feld mit Fragezeichen **HALTEN SIE SOFORT AN** und ziehen eine Komplottkarte.

Wenn Sie am Anfang Ihres Zugs in einem Raum stehen, müssen Sie ihn verlassen, es sei denn, ein anderer Spieler hat Sie für seinen Verdacht dorthin gestellt (siehe Seite 5).

Sie dürfen waagrecht und senkrecht ziehen. **DIAGONALE Züge sind NICHT** erlaubt.

Wenn Sie einen Raum betreten, **HALTEN SIE DORT AN**.

Sie dürfen über Felder mit anderen Spielfiguren gehen, aber nicht darauf stehenbleiben.

## Einen Verdacht aussprechen

Mit einem Verdacht versuchen Sie herauszufinden, welche drei Karten in der gelben Akte stecken.

Wenn Sie in Ihrem Zug in einem Raum landen (das Schwimmbad ausgenommen), dürfen Sie einen Verdacht aussprechen.

Dafür nennen Sie einen Gast, eine Waffe und den Raum, in dem Sie gerade stehen. Den Gast und die Waffe Ihres Verdachts holen Sie ebenfalls in diesen Raum (sofern sie nicht bereits dort sind).

**Beispiel:** Sie sind Gloria Roth und betreten den Wellnessraum. Ihr Verdacht lautet so: „Ich glaube, Grün war es im Wellnessraum mit der Trophäe“. Holen Sie die Spielfigur von Tom Grün und die Trophäe in den Wellnessraum.

### Verdacht überprüfen

Nachdem Sie Ihren Verdacht ausgesprochen haben, versuchen die anderen Spieler ihn als falsch zu belegen. Dabei ist zunächst der Spieler links neben Ihnen dran: Wenn dieser Spieler eine Karte in der Hand hat, die in Ihrem Verdacht genannt wurde, dann zeigt er sie Ihnen jetzt – und zwar nur Ihnen! Hat der Spieler mehr als eine genannte Karte, wählt er eine aus, die er Ihnen zeigt. Kreuzen Sie diese Karte auf Ihrem Notizzettel an. Sie haben nun den Beweis, dass diese Karte nicht in der gelben Akte stecken kann. Ihr Zug ist damit beendet.

Hat Ihr linker Nachbar keine der genannten Karten, ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler dran. Dies geht so lange weiter, bis Ihnen ein Spieler eine Karte gezeigt hat. Hat keiner Ihrer Mitspieler eine Karte, die Sie in Ihrem Verdacht genannt haben, ist Ihr Zug ebenfalls beendet, und Sie sind der Lösung des Falls einen Schritt näher gekommen.

### Ihre Spielfigur wurde für einen Verdacht in einen Raum geholt

Wenn der Gast, den Sie spielen, in einem Verdacht genannt und dafür in einen anderen Raum gestellt wurde, dürfen Sie eine Komplottkarte ziehen.

Stand Ihre Spielfigur bereits in diesem Raum oder wird ein Gast dorthin gestellt, der zu keinem Spieler gehört, wird keine Karte gezogen.



Weiss teilt Bloom ihren Verdacht mit

„ Durch einen Verdacht engen Sie den Kreis der möglichen Mordelemente ein.“

# Anklage erheben

Wenn Sie glauben herausgefunden zu haben, welche drei Karten in der gelben Akte stecken, gehen Sie ins Schwimmbad und erheben Anklage.

Sobald Sie im Schwimmbad angekommen sind, klagen Sie einen Gast an, den Mord mit einer bestimmten Waffe in einem bestimmten Raum begangen zu haben. Zum Beispiel:

„Ich klage Gloria Roth an, den Mord im Speisezimmer mit dem Gift begangen zu haben.“ Danach sehen Sie sich heimlich die Karten in der gelben Akte an.

## Ihre Anklage ist richtig

Wenn in der gelben Akte alle 3 Karten stecken, die Sie in Ihrer Anklage genannt hatten, haben Sie gewonnen! Nehmen Sie die Karten aus der Akte und zeigen Sie sie zum Beweis Ihren Mitspielern.

**Die KOMPLOTTKARTEN erhöhen die Spannung!**



Kennt Klara Porz den Mörder?

## IHRE ANKLAGE IST FALSCH

- Stecken Sie die drei Karten wieder in die Akte, ohne dass Ihre Mitspieler sie sehen können.
- Sie können in diesem Spiel nicht mehr weiterziehen und daher auch nicht mehr gewinnen.
- Sie zeigen Ihren Mitspielern weiterhin Ihre Karten, wenn sie in einem Verdacht danach fragen.
- Sie können weiterhin in einem Verdacht genannt werden, aber Sie ziehen dafür keine Komplottkarten mehr.

# Die KOMPLOTT-Karten

Es gibt zwei Arten von Komplottkarten:



**UHR:** 8 Komplottkarten zeigen eine Uhr. Die ersten 7 Uhrkarten, die gezogen werden, werden unter den Spielplan geschoben, damit sie jeder sehen kann. Wenn Sie aber die 8. Uhrkarte ziehen, ist Ihr Gast das nächste Opfer des gesuchten Mörders!

**ASS IM ÄRMEL:** Wenn Sie ein Ass im Ärmel ziehen, dürfen Sie es behalten und jederzeit nach Belieben ausspielen.

**3**  
Regeln, wann Sie Komplottkarten ziehen:

Sie würfeln ein Fragezeichen:  
Sie **MÜSSEN** eine Karte ziehen.

Sie landen auf einem Fragezeichen:  
Sie **MÜSSEN** eine Karte ziehen.

Ihre Spielfigur wird für einen Verdacht in einen anderen Raum gestellt:  
Sie **DÜRFEN** eine Karte ziehen.

## DIE 8. UHRKARTE

Wenn Sie die 8. Uhrkarte ziehen, scheiden Sie aus dem Spiel aus.

Legen Sie Ihre gesamten Karten offen hin, damit sie jeder sehen kann. Sie gehen nicht mehr durch die Villa und ziehen keine Komplottkarten mehr, aber Sie können immer noch in einem Verdacht genannt werden. Stecken Sie die 8. Uhrkarte unter den Stapel der Komplottkarten zurück (ist der Stapel leer, ist dies eben

die einzige Karte). Das heißt also, dass die 8. Uhrkarte immer wieder gezogen werden kann!

**Hinweis:** Es ist möglich, dass alle Gäste durch die 8. Uhrkarte vom Mörder umgebracht werden, bevor das Verbrechen aufgeklärt wurde. In diesem Fall gibt es keinen Sieger.

# Die GAST-Karten



Die WINKELZUGSEITE zeigt eine List, die dieser Gast auf Lager hat. Der Winkelzug darf nur einmal ausgespielt werden. Nach dem Ausspielen drehen Sie die Karte auf die Gastseite.

Die Gastseite gibt Aufschluss über die Persönlichkeit des jeweiligen Gastes, hat aber keine Auswirkung auf den Spielverlauf.