

BATTERIJEN VERVANGEN

Vervang de demobatterijen door alkalinebatterijen.
Gebruik een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen).



BELANGRIJK: INFORMATIE M.B.T. BATTERIJEN

Bewaar deze informatie als naslag voor toekomstig gebruik. De batterijen moeten door een volwassene worden vervangen.

⚠️ VOORZICHTIG:

Zoals bij alle kleine batterijen moeten de batterijen die bij dit product worden gebruikt, buiten bereik worden gehouden van kleine kinderen om inslikking te voorkomen. Raadpleeg bij inslikken onmiddellijk een arts en laat deze het plaatselijke antigifcentrum bellen, indien beschikbaar.

BATTERIJLEKKAGE VOORKOMEN

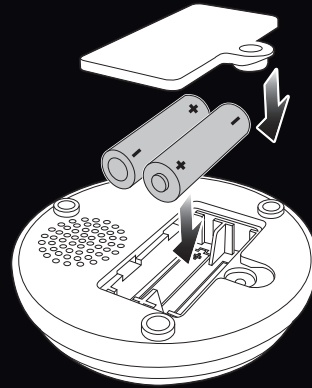
1. Volg de instructies steeds nauwkeurig op. Gebruik uitsluitend de aangegeven batterijen en zorg ervoor dat ze juist geplaatst zijn. Let hierbij op de positie van de polen (+, -).
2. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen of standaard- (koolstofzink) en alkalinebatterijen door elkaar.
3. Haal lege batterijen uit het product.
4. Verwijder de batterijen indien het product langere tijd niet wordt gebruikt.
5. Veroorzaak geen kortsluiting met de polen van de batterij.

6. OPLAADBARE BATTERIJEN: Gebruik deze niet in combinatie met andere soorten batterijen. Haal de oplaadbare batterijen voor het opladen altijd uit het product. De batterijen moeten onder toezicht van een volwassene worden opgeladen. **PROBEER NOOIT ANDERE SOORTEN BATTERIJEN OP TE LADEN.**

Mocht dit product lokale elektrische storingen veroorzaken of er zelf door gehinderd worden, plaats het dan op een grotere afstand van andere elektrische apparatuur. Indien nodig kunt u het product resetten (uitschakelen en opnieuw opstarten of de batterijen verwijderen en opnieuw plaatsen).



Lever dit product en bijbehorende batterijen afzonderlijk in bij een lokaal afvalverzamelpunt. Gooi ze niet weg met normaal huishoudelijk afval.



Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen.

© 2020 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Vertegenwoordigd door: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240A, 1101 EE Amsterdam, Nederland.

Tel.: +31 20 800 4602. Email: Consumentenservice@Hasbro.nl

0120E9779104



ouders:

HASBROGAMING.COM



CLUEDO

LEUGENAARSEDITIE

8+

E9779



INHOUD

- SPEELBORD
- 6 PIONNEN
- 6 MINIWAPENS
- 21 BEWIJSKAARTEN (6 VERDACHTENKAARTEN, 6 WAPENKAARTEN EN 9 KAMERKAARTEN)
- 12 ONDERZOEKSKAARTEN (6 WAARHEIDSKAARTEN EN 6 LEUGENKAARTEN)
- 6 REFERENTIEKAARTEN
- MOORD-ENVELOP
- BLOCNOTE MET DETECTIVEBLAADJES
- DOBBELSTEEN
- LEUGENAARSKNOP

LIEG OM DE WAARHEID TE ONTDEKKEN!

Dr. Swart is dood gevonden in zijn herenhuis, en jij moet uitvinden wie hem heeft vermoord. Maar eerst moet je uitvinden **wie eerlijk is en wie liegt!** Misschien moet je zelf ook wel een beetje liegen om de waarheid boven tafel te krijgen.

Verplaats je pion van de ene naar de andere kamer en spreek vermoedens uit over wie het gedaan heeft, waar en waarmee. Beperk het aantal mogelijkheden als andere spelers jou hun kaarten laten zien. Als je denkt dat je de zaak hebt opgelost, spreek je een beschuldiging uit en kijk je in de moord-envelop om te zien of het klopt.

VOORBEREIDING

Vervang de demobatterijen door alkalinebatterijen voordat je gaat spelen (zie de afbeelding op de achterkant).

1. Zet alle pionnen in hun startkamers op het speelbord, ook als er geen 6 spelers zijn.
2. Leg alle wapens willekeurig in verschillende kamers.
3. Zet de leugenaarsknop in het midden van het speelbord.
4. Elke speler krijgt een referentiekaart waarop staat wat je tijdens je beurt moet doen.
5. Maak een stapel onderzoekskarten en een stapel bewijskarten. Schud de onderzoekskarten en geef er elke speler één met de goede kant omlaag. Leg de rest van de onderzoekskarten met de goede kant omlaag in het midden van het speelbord waar aangegeven.
6. Sorteert de bewijskarten in 3 stapels: verdachten, wapens en kamers. Schud elke stapel en leg ze met de goede kant omlaag.
7. Schuif de bovenste kaart van elk van deze drie stapels in de moord-envelop zonder dat iemand het ziet. Leg de envelop dan onder de leugenaarsknop. In de envelop zitten nu 3 bewijskarten die deze vragen beantwoorden: **Wie heeft het gedaan? Met welk wapen? Waar?** Dat is dus de moordzaak die jij moet oplossen!
8. Schud de rest van de bewijskarten en deel ze met de goede kant omlaag uit aan de spelers. Het is niet erg als sommige spelers meer kaarten hebben dan andere.
9. Alle spelers krijgen een detectiveblaadje en een pen (niet inbegrepen). Zet de initialen van elke speler (ook die van jezelf) in de bovenste vakjes op je blaadje.
10. Bekijk je kaarten zonder dat de anderen ze kunnen zien en markeer ze met een kruisje op je blaadje. Nu weet je dat deze kaarten niet in de envelop zitten. Houd je kaarten geheim. Je mag ook je onderzoekkaart bekijken, maar die heb je niet nodig tot je aan de beurt bent (zie DE ONDERZOEKSKAARTEN).



Voor een spel met **2 spelers** deel je de kaarten op een andere manier. Zie achterkant voor meer informatie.

SPELEN

Kies je pion. Rosa Roodhart mag altijd beginnen. Het spel gaat verder met de klok mee. (Als Rosa Roodhart niet meespeelt, begint de eerstvolgende speler links van haar startvakje.)

ALS JE AAN DE BEURT BENT

1. Gooi de dobbelsteen en doe EEN van deze 4 dingen:

- **Verplaats je pion** het aantal kamers dat je hebt gegooid of minder dan het aantal kamers dat je hebt gegooid. Je mag met de klok mee of tegen de klok in verplaatsen.
OF...

- **Gebruik een geheime gang.** Verplaats je pion van de kamer waar je bent naar de kamer waar de geheime gang op uitkomt.
OF...

- **Blijf in de kamer waar je** pion al staat.
OF...

- Heb je de zaak opgelost? **Spreek dan een beschuldiging uit! Zie EEN BESCHULDIGING UITSPREKEN** op de volgende pagina.

2. Spreek nu een vermoeden uit over wie het gedaan heeft, waarmee en waar. Je zegt: "Ik vermoed dat [een verdachte] het gedaan heeft met [een wapen] in [de kamer waar je bent]."

- Verplaats de verdachte en het wapen naar die kamer. **Die blijven na je beurt in die kamer.**
- Als de speler links van je een van de genoemde kaarten heeft, moet hij/zij de kaart aan jou laten zien – maar aan niemand anders!
- Als hij/zij geen genoemde kaart heeft, zegt hij/zij dat en dan moet de volgende speler je één genoemde kaart laten zien. Dat gaat zo door tot iemand je een kaart laat zien.
- Heeft niemand een kaart? Geen probleem!

3. Markeer de kaart die je hebt gezien met een kruisje op je blaadje. Die kan niet in de envelop zitten. Als je geen enkele kaart hebt gezien, kan dat betekenen dat je vermoeden klopt!

Weet je wie het gedaan heeft? Dan kun je een beschuldiging uitspreken voordat je aan je beurt begint! Zie **WINNEN** voor meer informatie.



4. Speel je onderzoekskaart.

DE ONDERZOEKSKAARTEN

Er zijn 12 onderzoekskaarten waarvan 6 de WAARHEID bevatten en 6 alleen maar LEUGENS! Op een waarheidskaart staat een actie die je in jouw beurt mag uitvoeren. Op een leugenkaart staat een lijstje acties waarvan jij er één uit moet kiezen en vervolgens moet je de andere spelers ervan overtuigen dat je er maar één hebt.

- **Als je een waarheidskaart hebt**, lees de actie dan hardop voor en leg de kaart met de goede kant omlaag op de aflegstapel.

- **Als je een leugenkaart hebt**, kies dan één van de 3 acties op de kaart. Lees hem hardop voor en leg de kaart met de goede kant omlaag op de aflegstapel. Probeer overtuigend te klinken!



Als een andere speler denkt dat jij liegt, mag hij/zij de LEUGENAARSKNOP INDRUKKEN! Als dat gebeurt, moet jij de onderzoekskaart laten zien door hem om te draaien en moet je een van de volgende dingen doen:

- **Als je inderdaad hebt gelogen:** je bent betrapt en nu word je gestraft! Kies een van je bewijskaarten en leg die met de goede kant omhoog in de ondervragingskamer. De andere spelers markeren hun blaadjes.
- **Als je de waarheid sprak:** de speler die op de knop heeft gedrukt, moet jou een van zijn/haar bewijskaarten laten zien als straf. Jij mag de kaart kiezen, maar zorg ervoor dat de andere spelers hem niet zien! Markeer hem op je blaadje en voer dan de actie op je onderzoekskaart uit.

Als niemand op de leugenaarsknop drukt, voer dan de genoemde actie uit (het maakt niet uit of je loog of de waarheid sprak). Het is je gelukt! Als alle spelers het eventuele nieuwe bewijs op hun blaadje hebben gemarkeerd, leg je de onderzoekskaart op de aflegstapel in het midden van het bord.

5. Trek een nieuwe onderzoekskaart.

Dan is je beurt voorbij. De speler links van je is nu aan de beurt.

Opmerking: als de onderzoekskaarten op zijn, schud de aflegstapel dan en leg de kaarten met de goede kant omlaag op het speelbord. Trek dan een nieuwe kaart.

WINNEN

EEN BESCHULDIGING UITSPREKEN

Als je weet wie het gedaan heeft, kun je een beschuldiging uitspreken! Je mag tijdens het spel maar één keer een beschuldiging uitspreken en alleen **als je aan de beurt bent**. (Je hoeft niet in de kamer te zijn die je noemt.) In plaats van het gooien van de dobbelsteen en het verplaatsen van je pion zeg je het volgende:

1. "Ik beschuldig [verdachte], met [een wapen] in [een kamer]."
2. Kijk dan in de envelop zonder dat iemand de kaarten ziet. Zitten alle kaarten die je noemde erin?

JA! Je hebt gewonnen!

Je hebt de zaak opgelost. Gefeliciteerd!

NEE! O jee, je hebt het mis!

Stop de kaarten terug in de envelop zonder dat iemand ze ziet. Je bent niet meer aan de beurt en mag de leugenaarsknop niet meer indrukken, maar je moet nog wel kaarten laten zien als de andere spelers vermoedens uitspreken. Het spel gaat verder tot iemand de juiste beschuldiging uitspreekt. Als dat niet gebeurt, gaat de moordenaar vrijuit!

SPEL MET 2 SPELERS OF TEAMSPEL

Deze variant werkt hetzelfde als het gewone spel, met 2 uitzonderingen:

- Voorbereiding: als je stappen 1 tot en met 7 hebt uitgevoerd, schud je de rest van de bewijskaarten en leg je er 4 met de goede kant omlaag willekeurig in 4 kamers. (Leg ze in de hoekkamers voor een sneller spel.) Ga dan verder met de normale voorbereiding.
- Spelen: als je een kamer binnenkomt waar een kaart ligt, bekijk die kaart dan **zonder dat je tegenspeler hem ziet** en markeer je blaadje voordat je een vermoeden uitspreekt.

TIPS VOOR DETECTIVES:

De leugenaarsknop indrukken

Als je de leugenaarsknop wil indrukken, moet je dat doen voordat de speler de genoemde actie uitvoert. Als deze speler zijn/haar pion naar een andere kamer heeft verplaatst, in de kaarten van een andere speler heeft gekeken of als alle spelers een kaart naar links hebben doorgegeven, mag je de knop niet meer indrukken!

Mogelijkheden uitschakelen

Door het uitspreken van vermoedens kun je – door het uitschakelen van mogelijkheden – uitvinden wie het gedaan heeft. En door de kaarten te markeren die de andere spelers je laten zien, kun je uitvinden welke verdachte, welk wapen en welke kamer in de envelop zitten.

Bewijskaarten

Gebruik de bewijskaarten in je hand in je eigen voordeel als je vermoedens uitspreekt. Als je wil weten of een andere speler een bepaalde kaart heeft, noem dan 1 of 2 van je eigen kaarten in je vermoeden.

Onderzoekskaarten

Je mag geen onderzoekskaart spelen als je geen bewijskaarten meer hebt. Maar houd hem wel in je hand voor het geval dat je een bewijskaart krijgt van de speler links van je.

Probeer vooraf te bedenken welke actie je wil uitvoeren als je een leugenkaart speelt. De 3 acties staan ook op de achterkant van je referentiekaart, dus bekijk ze goed. Zo kun je overtuigend liegen!

Je detectiveblaadje markeren

Als iemand je een kaart laat zien, markeer hem dan met een kruisje in de eerste kolom en in de kolom onder de initialen van die speler. Als je weet wie welke kaart heeft, kan dat je helpen bij je strategie als je vermoedens uitspreekt, en je kunt ook aanwijzingen krijgen als andere spelers vermoedens uitspreken.



In dit voorbeeld is Li-La de moordenaar!