

• Je beschuldiging klopt - je wilt!

Laat de drie kaarten aan de andere spelers zien en roep jezelf uit tot "superspeurneus".
Jij wilt het spel!

• Je beschuldiging is fout

Zorg dat niemand de drie kaarten kan zien en leg ze met de goede kant omlaag terug in het zwembad. Je moet mee blijven spelen om op de vermoedens van anderen te reageren, maar je mag zelf geen vermoedens of beschuldigingen meer uitspreken.

• Valse getuigenis

Als er wordt ontdekt dat je per ongeluk vergeten bent een kaart te laten zien die in een vermoeden genoemd werd, wordt je uitgesloten van het onderzoek. Je moet wel mee blijven spelen om op vermoedens te reageren.

• Tips voor de detectives

Voordat je een vermoeden uitspreekt, moet je goed overwegen wat voor informatie je wilt krijgen. Als je gewoon algemene aanwijzingen zoekt, kun je gasten, kamers en wapens noemen die je zelf niet hebt! Maar als je wil bluffen of probeert een bepaalde gast te schrappen van je lijstje, dan noem je misschien een wapen of een kamer die je zelf wél hebt.

HASBRO GAMING en het logo zijn handelsmerken van Hasbro.

© 2014 Hasbro. Alle rechten voorbehouden. Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Vertegenwoordigd door: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1EF, UK. Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entrée 240A, 1101 EE Amsterdam, Nederland. Tel.: +31 20 800 4602. Email: Consumentenservice@Hasbro.nl
Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen.
Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

www.hasbro.nl

www.hasbro.be

CE

Hasbro
Gaming

0316B0999104 01

HASBROGAMING.COM

CLUEDO

LEEFTIJD
8+



REISSPEL



Inhoud

- speelbord • 6 pionnen • 6 kleine wapenkaartjes
- 6 gastenkaarten • 6 wapenkaarten
- 9 kamerkaarten • 2 dobbelstenen • blocnote met detectieveblaadjes

De bedoeling

Om de misdaad op te lossen moet je uitvinden wie het heeft gedaan, waar en met welk wapen.

0316B0999104 01

GNG Cluedo Instructions (NL 104)

Originator: JW

Approval: R&R

ROD: 00.00

File Name: B09991042_GNG_Cluedo_l.indd



Maak alles klaar voor het onderzoek

1. Haal het ruggpapier van de beide helften van het zelfklevende speelbord en plak het in de plastic onderkant. Zorg dat het CLUEDO logo in het midden netjes aansluit.
2. Er staan zes verschillend gekleurde vakjes op het bord. Zet alle 6 de pionnen op het vakje van hun eigen kleur.
3. Maak de vierkante wapenkaartjes voorzichtig los uit het vel karton. Leg elk wapen op een kamer (niet meer dan één wapen per kamer).
4. Maak alle kaarten voorzichtig los en sorteer ze in drie stapeltjes: gastkaarten, wapenkaarten en kamerkaarten. Schud ieder stapeltje, leg het met de goede kant omlaag, en pak (zonder te kijken) de bovenste kaart van elk stapeltje. Leg deze drie kaarten (goede kant omlaag) in het midden van het speelbord, in het zwembad.
5. Schud de overgebleven kaarten van de drie stapeltjes door elkaar – zorg dat iemand ze kan zien. Deel ze dan (met de goede kant omlaag) uit, zodat alle spelers evenveel kaarten krijgen. Leg eventueel overblijvende kaarten met de goede kant omhoog in het zwembad.
6. Elke speler pakt een detectiveblaadje van de blocnote. Gebruik dit om gasten, wapens en locaties die je tijdens het spel te zien krijgt af te te kruisen, zodat ze zijn uitgeschakeld voor je onderzoek. Houd je blaadje altijd verborgen voor de andere spelers.



Het onderzoek

1. Kies welke gast je speelt. Gebruik de bijbehorende pion op het speelbord.
2. Elke speler gooit één dobbelsteen. Wie het hoogst gooit begint. Het spel gaat met de klok mee verder.
3. Als je aan de beurt bent, gooi je beide dobbelstenen en je verplaatst het gegooide aantal vakjes over het bord om een kamer te bereiken. Je mag horizontaal en verticaal verplaatsen, maar niet schuin. Je mag niet over andere pionnen heen springen of op ze eindigen.
4. Je mag kamers alleen door een deur binnengaan. De deur telt niet als een vakje. Zodra je ergens binnen bent, stop je. (Er mag een onbeperkt aantal pionnen en wapens tegelijk in één kamer zijn.)

Geheime gangen

Als jouw pion aan het begin van je beurt in een kamer staat, mag je een geheime gang gebruiken in plaats van te gooien met de dobbelstenen. De geheime gangen leiden van de badkamer naar het gastenverblijf en omgekeerd, en van de keuken naar de werkkamer en omgekeerd. Verplaats je pion (via de geheime gang) naar de kamer die ermee verbonden is.

Vermoedens

Als je een kamer binnengaat, spreek je een “vermoeden” uit door een wapen en een gast die je verdenkt in de kamer te zetten en je zegt: “Ik vermoed dat de moord is gepleegd door (gast), in de (kamer) met de/het (wapen)”. Denk eraan dat alle gasten als verdachte in aanmerking komen – dus ook gasten die niet zelf meespelen én jijzelf. Een vermoeden gaat altijd over de kamer waarin je zelf staat.

Nu vraag je je medespelers één voor één je een kaart te laten zien met de kamer, de gast of het wapen dat jij in je vermoeden genoemd hebt. Als een andere speler een van de kaarten die je noemde heeft, moet hij/zij deze stiekem aan jou laten zien. Als hij/zij er geen één heeft, gaat de vraag door naar de volgende speler. En zo verder totdat iemand één van de genoemde kaarten aan de speler die het vermoeden uitsprak laat zien.

Je beurt is voorbij wanneer een andere speler je een kaart die je noemde heeft laten zien. Kruis stiekem af wat je gezien hebt op je detectiveblaadje.

Een pion die naar andere kamer op het bord wordt verplaatst, gaat niet terug naar z'n oorspronkelijke plek. Als jouw pion naar een andere kamer is verplaatst, mag je (als je wilt) wanneer je weer aan de beurt bent een vermoeden uitspreken over de betreffende kamer. Maar je mag niet in dezelfde kamer blijven staan om te proberen deze uit het onderzoek te schrappen; daarvoor moet je de kamer elke keer verlaten en opnieuw betreden. Je mag een kamer niet in één beurt verlaten en opnieuw betreden, zelfs niet door een andere deur.

Beschuldigingen

Blijf je pion over het bord verplaatsen en vermoedens uitspreken in de verschillende kamers totdat je denkt dat je weet welke drie kaarten in het zwembad liggen. Als je een vermoeden hebt uitgesproken, mag je – in dezelfde beurt – een beschuldiging uitspreken. Om een beschuldiging te doen, zeg je: “Ik beschuldig (gast) van de moord in de (kamer) met de/het (wapen)”. Wanneer je je beschuldiging hebt uitgesproken, pak je de drie kaarten uit het zwembad en je kijkt stiekem of je beschuldiging klopt. Pas op dat niemand anders de kaarten ziet!