



Cluedo[®]

SPIELANLEITUNG

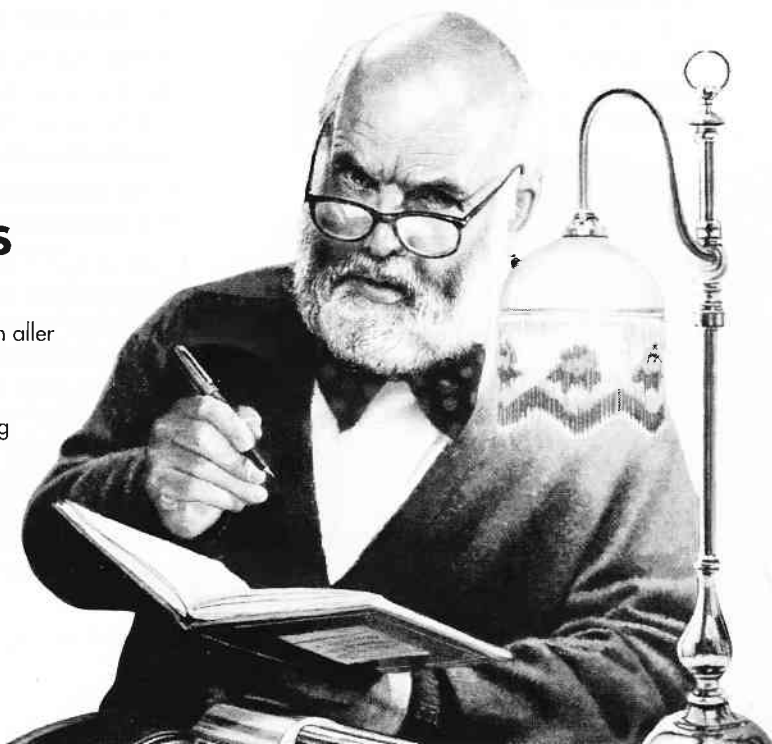
SPIELAUSSTATTUNG

- 1 Spielplan
- 21 Karten
- 6 Spielfiguren
- 1 Notizblock
- 6 Tatwaffen
- 1 Umschlag
- 1 Spielanleitung
- 1 Würfel

befinden sich im Besitz der Spieler. Die eigenen Karten kennt man; sobald man auch die Karten der Mitspieler kennt, ist die

DAS ZIEL DES SPIELS

Der detektivische Spürsinn aller Spieler ist auf die Ermittlungsakte gerichtet. Dieser schwarze Umschlag enthält drei geheime Karten, deren Inhalt herauszufinden ist. Eine Karte zeigt den Täter, eine zweite Karte die Tatwaffe und die dritte Karte den Tatort. Die restlichen Karten



Aufgabe gelöst.
Auf jeweils eine Karte eines Mitspielers kann man einen Blick werfen, wenn man mit seiner Spielfigur ein Zimmer betritt und dort einen Verdacht äußert. So sammelt man Information um Information, bis schließlich die drei gesuchten Karten identifiziert sind.

DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

a) Alle sechs Spielfiguren werden auf ihre gleichnamigen Startfelder am Rand des Spielplans gesetzt. Diese Spielfiguren stellen die Tatverdächtigen dar:

Oberst von Gatow	gelb
Fräulein Gloria	rot
Professor Bloom	violett
Reverend Grün	grün
Frau Weiß	weiß
Baronin von Porz	blau

b) Jeder Spieler übernimmt die Figur, die ihm am nächsten steht. Bei weniger als 6



Spielern werden nicht alle Figuren von Spielern geführt; das spielt aber keine Rolle.

- c) Die sechs Tatwaffen werden beliebig auf die neun Zimmer verteilt, pro Zimmer aber höchstens eine.
- d) Jeder Spieler erhält ein Blatt, auf dem er fortlaufend seine Ermittlungsergebnisse notiert. Siehe Abschnitt 6.
- e) Die "geheime" Ermittlungsakte
Zunächst wird der schwarze Umschlag gefüllt: mit drei Karten, deren Inhalt die Spieler herausfinden müssen!
- Die 21 Karten werden in drei Gruppen getrennt:
 - 9 Karten mit den Tatorten;
 - 6 Karten mit den Tatwaffen;
 - 6 Karten mit den Tatverdächtigen.
- Jeder der drei Stapel wird für sich gemischt und verdeckt abgelegt.
- Dann wird von jedem der drei Stapel die oberste Karte weggenommen und verdeckt in den schwarzen Umschlag "Ermittlungsakte" gelegt.

Wichtig: Kein Spieler darf sehen, was auf den drei Karten abgebildet ist. Denn: Das sind die Karten, die von den Spielern identifiziert werden müssen!

- Die Ermittlungsakte wird auf ihr Feld in der Mitte des Spielplans gelegt.
- f) Die übrigen 3 Kartenstapel werden aufeinandergesetzt; danach wird zweimal abgehoben. Jetzt werden die Karten reihum einzeln an alle Spieler verteilt. Es spielt keine Rolle, wenn einige Spieler eine Karte mehr erhalten.

Wichtig: Jeder Spieler muß seine Karten streng geheim halten.

DER SPIELABLAUF

Es beginnt der Spieler, der "Frl. Gloria" führt, die rote Spielfigur. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Die Spieler versuchen, eines der Tat-Zimmer zu erreichen, um dort einen "Verdacht" aussprechen zu können.

Denn: Nur dadurch erhält ein Spieler die Möglichkeit, Karten anderer Spieler ansehen zu können!

1. Bewegen der Spielfiguren

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, wirft einen Würfel. Dann bewegt er seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl - in Richtung eines beliebigen Zimmers.

- Gezogen wird von Feld zu Feld in waagrechter oder senkrechter Richtung. Abbiegen im rechten Winkel ist erlaubt, diagonale Züge sind verboten.
- Auf einem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Geschlagen wird nicht.
- Figuren anderer Spieler dürfen nicht übersprungen werden: man muß um sie herum ziehen.

2. Betreten eines Zimmers

- Die Zimmer können durch die Türen betreten werden. Das Innere eines Zimmers gilt als ein Feld, auf dem sich aber beliebig viele Figuren aufhalten können.

Betritt eine Spielfigur ein Zimmer, verfallen die restlichen Würfelaugen. Das heißt, das Verlassen des Zimmers im gleichen Zug ist nicht möglich.

Wichtig: Sobald eine Spielfigur ein Zimmer betreten hat, muß der Spieler einen "Verdacht" aussprechen. Siehe Abschnitt 3.

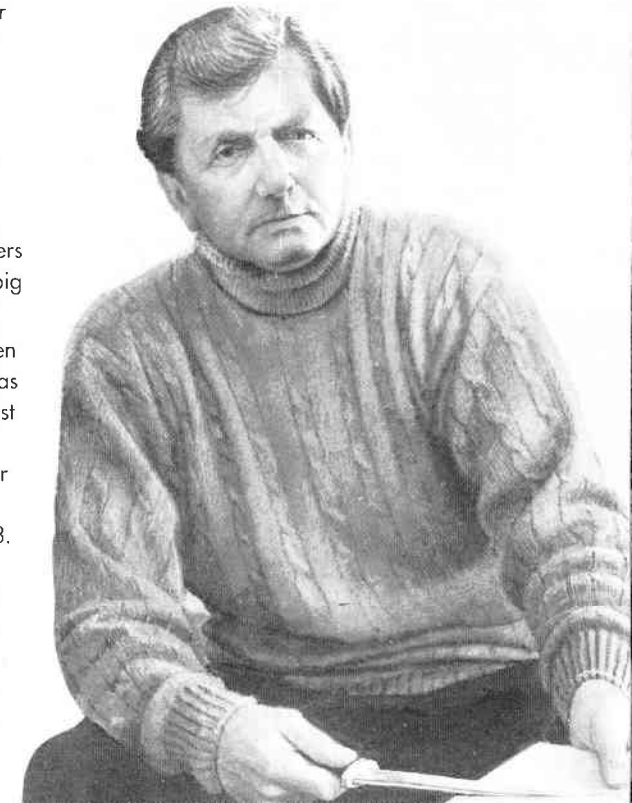
- Das Betreten eines Zimmers ist nicht möglich, wenn das Feld, das direkt vor der Tür liegt, von einer anderen Spielfigur besetzt ist.

Beispiel: Rot würfelt 5 Augen und "Frl.

Gloria" kann mit 4 Schritten das nächste Zimmer (Wintergarten) erreichen. Der restliche Würfelpunkt verfällt. Rot ist dann weiter an der Reihe; er kann sofort einen Verdacht aussprechen.

Es gibt zwei weitere Möglichkeiten, wie eine Spielfigur in ein Zimmer gelangen kann:

- Durch das Aussprechen eines Verdachts wird die verdächtige Person in das Zimmer gebracht, in dem der Verdacht geäußert wird.
- Durch Benutzung der "Geheimtüren".



Die Geheimtüren

Die vier Eckzimmer enthalten Geheimtüren. Jede Geheimtür führt in das schräg gegenüberliegende Zimmer.

- Wer eine Geheimtür benutzen will, würfeln nicht. Er setzt seine Spielfigur direkt in das diagonal gegenüberliegende Zimmer.
- Der Spieler muß dann sofort einen Verdacht äußern.

3. Einen "Verdacht" aussprechen

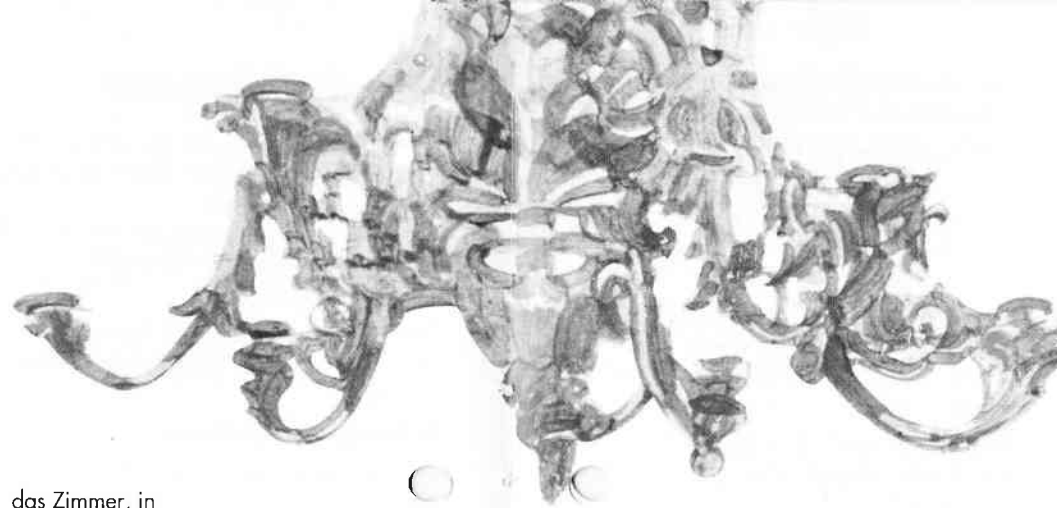
a) Wer einen Verdacht äußern kann

- Der Spieler, dessen Spielfigur ein Zimmer durch die Tür oder Geheimtür betreten hat, muß sogleich einen Verdacht aussprechen.
- Grundsätzlich gilt, daß ein Spieler nureinmal einen Verdacht äußern kann - sofort, wenn er ein Zimmer betritt. In der darauffolgenden Runde muß er das Zimmer verlassen.
- Wird die Figur eines Spielers durch einen ausgesprochenen Verdacht in ein Zimmer befördert, so kann der Spieler einen Verdacht erst aussprechen, sobald er an der Reihe ist. Will er keinen Verdacht äußern, so darf der Spieler das Zimmer verlassen - durch Würfeln oder, falls vorhanden, durch die Geheimtüre.

b) Wie ein Verdacht ausgesprochen wird

Ein Verdacht wird geäußert, indem der Spieler drei Vermutungen laut ausspricht - Tatort, Täter, Tatwaffe:

- 1) Das Zimmer, in dem sich seine Spielfigur gerade befindet. Hierbei muß es sich immer um das Zimmer handeln, in dem der Verdacht ausgesprochen wird.
- 2) Eine beliebige Person.
Der Spieler kann jede beliebige Person nennen und sie so der Tat verdächtigen; natürlich auch die Spielfigur, die er selbst führt. Der Spieler nimmt die Spielfigur, die er der Tat verdächtigt, und setzt sie sofort in



das Zimmer, in dem der Verdacht ausgesprochen wird.

3) Eine beliebige Tatwaffe.

Der Spieler kann jede beliebige Tatwaffe nennen.

Der Spieler nimmt die Tatwaffe, die er verdächtigt, und setzt sie sofort in das Zimmer, in dem der Verdacht ausgesprochen wird.

Auf diese Weise können mehrere Tatwaffen in einem Zimmer versammelt werden. Tatwaffen werden nur aufgrund eines Verdachts bewegt.

Beispiel: "Frl. Gloria" betritt die Küche. Spieler Rot äußert folgenden Verdacht: "Ich denke, daß in der Küche Frau Weiß mit dem Leuchter zugeschlagen hat". Spieler Rot setzt dann die weiße Spielfigur und den Leuchter in die Küche.

Spieltip: Der Verbleib einer bestimmten Karte läßt sich sicher ermitteln, wenn man einen Verdacht äußert und zwei der verdächtigen Karten selbst besitzt. Hat keiner der Mitspieler diese Karte, so muß sie in der Ermittlungsakte liegen.

c) Wie ein Verdacht überprüft wird

Befinden sich die verdächtige Person und die vermutete Tatwaffe in dem Zimmer, in dem der Verdacht ausgesprochen wurde, folgt die Überprüfung des Verdachts:

Der linke

Nachbar des Spielers, der den Verdacht geäußert hat, beginnt. Er überprüft alle *seine* Karten.

- Besitzt er eine (oder mehrere) der unter Verdacht stehenden Karten, so muß er den Verdacht *zurückweisen*.
- Er nimmt die unter Verdacht stehende Karte und zeigt sie dem Spieler (aber nur ihm), der den Verdacht ausgesprochen hat.
- Besitzt der Spieler mehrere der unter Verdacht stehenden Karten, so zeigt er trotzdem nur eine (nach seiner Wahl) da von vor.

Spieltip: Wenn es der ausgesprochene Verdacht erlaubt, sollte möglichst häufig die gleiche(n) Karte(n) vorgezeigt werden - um die eigenen Karten möglichst lange geheimzuhalten.

Damit ist die Runde des Spielers beendet, der den Verdacht geäußert hat.

- Besitzt er keine der unter Verdacht stehenden Karten, so muß er erklären, daß er den Verdacht *bestätigt*.
Jetzt ist sein linker Nachbar an der Reihe. Er muß jetzt seine Karten überprüfen.
- Diese Überprüfung wird reihum fortgesetzt, bis ein Spieler den Verdacht zurückweist, bzw. auch der letzte Spieler den Verdacht

bestätigt hat.

Die Runde des Spielers, der einen Verdacht geäußert hat, endet, sobald der Verdacht überprüft ist - also zurückgewiesen oder bestätigt.

Nun ist sein linker Nachbar mit Würfeln an der Reihe. Es sei denn, der Spieler entschließt sich, "Anklage zu erheben". Siehe Abschnitt 5.

4. Verlassen eines Zimmers

Zimmer können durch die Türen verlassen werden, sofern das Türfeld nicht durch eine andere Spielfigur blockiert wird.

- Hat ein Spieler in der vorherigen Runde einen Verdacht geäußert, so *muß* seine Figur in dieser Runde das Zimmer verlassen.
- Wer ein Zimmer verläßt, kann in dieser Runde, wenn es seine gewürfelte Augenzahl zuläßt, ein anderes Zimmer betreten und dort einen Verdacht aussprechen.
- Wer ein Zimmer verläßt, kann aber nicht in der gleichen Runde in dieses Zimmer zurückkehren.

Ein Eck-Zimmer kann auch durch einen Geheimgang verlassen werden, ohne zu würfeln. Der Spieler kann, wenn er in dem diagonal gegenüberliegenden Zimmer ankommt, sofort einen Verdacht äußern.

5. Erheben einer "Anklage"

Hat ein Spieler so viele Informationen gesammelt,





an - ohne daß seine Mitspieler Einblick nehmen können.

- a) Trifft die Anklage des Spielers zu, das heißt er hat alle drei Karten richtig herausgefunden, so legt er die drei Karten offen auf den Tisch. Das Spiel ist beendet, er hat gewonnen.
- b) Ist auch nur eine Karte falsch genannt, so schiebt der Spieler die drei Karten wieder in den Umschlag und legt ihn zurück.

Wichtig: Der Spieler darf über den tatsächlichen Inhalt der Akte nichts verlauten lassen!

- Der Spieler nimmt weiter am Spiel teil, aber nur noch, um

daß er glaubt, den Inhalt der Ermittlungsakte zu kennen, so darf er "Anklage erheben". Jeder Spieler darf nur *einmal* im Spiel Anklage erheben.

Anklage erheben darf ein Spieler, wenn er an der Reihe ist. Eine Anklage wird erhoben, wenn der Spieler einen Verdacht geäußert hat und nachdem dieser Verdacht überprüft wurde. Die Anklage kann aber auch erhoben werden, sobald ein Spieler an die Reihe kommt.

Es spielt keine Rolle, wo sich seine Spielfigur bei der Anklageerhebung befindet.

- Will ein Spieler Anklage erheben, so gibt er das laut bekannt.
- Dann nennt der Spieler laut die drei Karten, die er in der "Ermittlungs-akte" vermutet.
- Anschließend überprüft der Spieler den Inhalt der Ermittlungsakte. Er allein sieht sich die drei Karten in dem schwarzen Umschlag



Verdächtigungen, die von anderen Spielern geäußert werden, zu überprüfen. Er selbst kann nicht mehr aktiv werden und er kann auch nicht mehr gewinnen.

- Falls seine Spielfigur eine Tür blockiert, muß er sie beim nächsten Zug in das Zimmer stellen. Dann setzt sein linker Nachbar das Spiel fort.

6. Informationen notieren

Die Informationen, die die Spieler sammeln, werden auf dem Notizblatt aufgezeichnet.

Es ist jedem Spieler freigestellt, wie er seine Notizen anlegt. Die folgenden Empfehlungen können hilfreich sein:

- Zuerst gibt man allen Spielern einen festen Kennbuchstaben: Man bezeichnet sich mit A, den linken Nachbarn mit B usw.
- Für jedes Spiel sollten alle vier senkrechten Spalten benutzt werden.
- In der ersten Spalte trägt man alle sicheren Informationen ein:
 - Die Karten, die ein Spieler zu Beginn erhält, werden sofort markiert (Kennbuchstabe "A"); sie können natürlich nicht in der Ermittlungsakte sein.
 - Karten, die man aufgrund eines geäußerten Verdachts zu sehen bekommt, werden mit dem Kennbuchstaben (z.B. "B") des Besitzers notiert.
- In den anderen drei Spalten sollte man notieren:

- Welchen Spieler man nach welchen Karten befragt hat; z.B. mit dem Kennbuchstaben in Kleinschrift ("c?") und einem Fragezeichen.
- Welchem Spieler man welche Karte gezeigt hat; Kennbuchstabe in Kleinschrift "b!" mit Ausrufezeichen.
- Viele Informationen erhält man, indem man das Spiel aufmerksam verfolgt. Wer z.B. nach drei Karten gefragt wird und keine davon vorzeigen kann, besitzt keine davon. Man muß ihn also selbst nicht mehr danach befragen. Der Kennbuchstabe des Spielers wird bei diesen drei Karten notiert und durchgestrichen.

DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn ein Spieler Anklage erhoben hat und alle drei Karten in der Ermittlungsakte richtig herausgefunden hat. Dieser Spieler gewinnt sofort das Spiel.

