© 2015 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.
Tel.: 02921 965343. consumerservice@hasbro.de
Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatore:
Hasbro (Schweiz) AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern.
Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch
Verbraucherservice Österreich: Hasbro Österreich GmbH,
Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.

Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

www.hasbro.de
www.hasbro.ch

0619**38712**398

HASBROGAMING.COM

ALTER **8+**

2–6 SPIELER

CLUEDO

Das klassische Detektivspiel

DR. SCHWARZ
DER
VILLA NEUBRUNN

BITTET UM DIE EHRE
EURER GESELLSCHAFT

ZUR FEIER
SEINES 30. GEBURTSTAGES
SOWIE
ZUR NEUERÖFFNUNG
SEINER VILLA

SPIELAUSSTATTUNG:

- 1 SPIELPLAN
- 6 SPIELFIGUREN • 6 MINIATUR-WAFFEN
- 50 KARTEN (6 PERSONENKARTEN, 6 WAFFENKARTEN, 9 RAUMKARTEN und 29 BEWEISKARTEN) • 1 FALLAKTE
- 1 DETEKTIV-NOTIZBLOCK
- 2 WÜRFEL

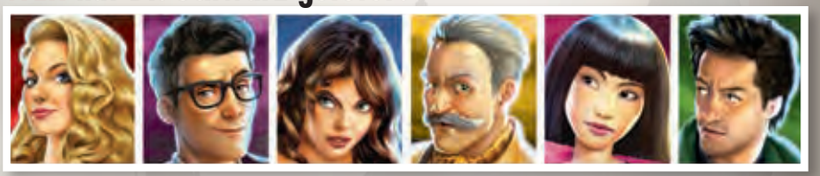
Die Einladungen wurden überbracht.
Die Gäste trafen ein.
Der Gastgeber wurde ermordet.

Kaltblütig umgebracht. Ging es um sein Geld …?

Sein Onkel, Professor Schwarz, hätte gewusst, wer dahintersteckt, doch leider ist auch er schon seit Jahren tot.

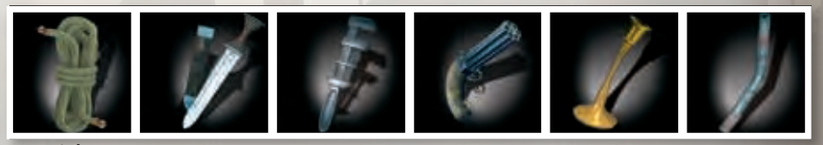
Die sechs geheimnisvollen Gäste stehen nun unter Mordverdacht, und es liegt an dir, das Rätsel zu lösen:

WER hat Dr. Schwarz getötet?



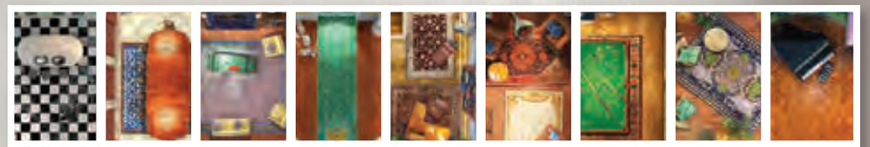
Frl. Gloria | Prof. Bloom | Baronin v. Porz | Oberst v. Gatow | Dr. Orchidee | Rev. Grün

WOMIT?



Seil | Dolch | Rohrzange | Pistole | Leuchter | Heizungsrohr

Und WO?



Küche | Speisezimmer | Salon | Halle | Arbeitszimmer | Bibliothek | Billardzimmer | Wintergarten | Musikzimmer

VORBEREITEN



1. Stelle alle 6 Spielfiguren auf ihre jeweiligen Startfelder am Rand des Spielplans (auch wenn es weniger als 6 Spieler gibt).

   Danach sucht sich jeder Spieler seine Spielfigur aus.

2. Die Waffen werden jeweils einzeln in beliebige Räume gelegt.

3. Suche die 29 Beweiskarten aus den übrigen Karten heraus, mische sie durch und lege sie als Stapel verdeckt neben den Spielplan.



Beweiskarten

4. Sortiere die übrigen Cluedo-Karten in separate Stapel: Personen, Waffen und Räume. Mische die 3 Stapel und lege sie verdeckt hin.

5. Nun nimmst du die oberste Karte jedes Stapels, **ohne dass sie jemand ansehen kann,** und steckst sie in die Fallakte.

   Die Fallakte enthält nun die 3 Karten, die die folgenden Fragen beantworten:

   Wer war's? Mit welcher Waffe? In welchem Raum?

   Diese Fragen musst du nun aufklären!

   Die Fallakte liegt während des gesamten Spiels auf der Kellertreppe in der Mitte des Spielplans.

6. Mische die übrigen Cluedo-Karten zusammen und teile sie an alle Spieler aus (es macht nichts, wenn einige Spieler eine Karte mehr haben als die anderen).

Hinweis: Wenn ihr nur 2 Spieler seid, folgt ihr der Vorbereitung für das **Cluedo-Duell** – siehe Seite 6.

7. Jeder Spieler erhält ein Blatt des Detektiv-Notizblocks und einen Stift (Stifte nicht enthalten).

8. Nun sieht sich jeder Spieler heimlich seine Cluedo-Karten an und markiert sie auf seinem Detektiv-Notizzettel:

   Sie können nicht in der Fallakte stecken!

   Halte deinen Notizzettel und deine Karten vor den anderen Spielern geheim.

SPIELEN

Mehr hierzu auf Seite 7.

DIE AUFGABE

Löse den Mordfall!

- Ziehe durch die Räume der Villa und spreche jeweils einen **Verdacht** aus, wer den Mord mit welcher Waffe in welchem Raum begangen haben könnte.
- Die anderen Spieler zeigen dir eine verdächtigte Karte, sofern sie eine haben.
- Wenn du die Lösung des Falls kennst, darfst du **einmal Anklage** erheben.
- Sieh in der Fallakte nach, ob du recht hattest. Falls du daneben liegst, scheidest du aus dem Spiel aus, also musst du dir sicher sein!

DER SPIELABLAUF

Fräulein Gloria ist immer zuerst am Zug – danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Wenn niemand die rote Figur hat, beginnt der nächste Spieler: Gatow, Orchidee usw.

Du bist am Zug



1. **Wirf beide Würfel.** Bevor du deine Figur ziehst: Hast du die **Lupe** gewürfelt? Wenn ja, ziehst du eine **Beweiskarte**, liest sie vor und führst sie aus.

   Wenn du 2 Lupen würfelst, ziehst du 2 Karten.

   Sollte dadurch eine Cluedo-Karte enthüllt werden, markierst du sie auf deinem Notizzettel.

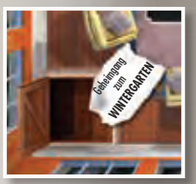
   Die gespielten Beweiskarten werden zurück unter den Stapel gesteckt.

2. **Ziehe deine Spielfigur** um so viele Felder weiter, wie du gewürfelt hast (die Lupe zählt immer als 1).

   Du darfst **nicht diagonal** ziehen.
   Du darfst **nicht zweimal** in einem Zug **dasselbe Feld** betreten.
   Du darfst **nicht über Felder mit anderen Spielfiguren** ziehen oder darauf landen.

   ODER
   Nimm einen Geheimgang. Dafür stellst du deine Spielfigur einfach von einem Eckraum in den Raum, mit dem er verbunden ist.

   ODER
   Bleibe in dem Raum stehen, in den deine Spielfigur gerade wegen eines Verdachts gestellt wurde.



Der Salon ist mit dem Wintergarten verbunden.

3. **Sprich einen Verdacht aus**, sobald du einen Raum erreichst oder bereits in einem stehst.

   Durch Verdachte findest du heraus, welche 3 Karten in der Fallakte stecken!

   - Wenn du bereits in einem Raum stehst, verdächtigst du diesen Raum, eine Person und eine Waffe.

     Du sagst: "Ich verdächtige [**Person**] den Mord mit [**Waffe**] im [**Raum**, in dem du gerade stehst] begangen zu haben."

   – ––Hole nun die Figuren der verdächtigten Person und Waffe zu dir in den Raum.

   - Der Spieler, der links neben dir sitzt, zeigt dir **heimlich *eine*** verdächtigte Karte, sofern er eine davon hat.
   - Wenn er mehrere hat, entscheidet er selbst, welche davon er dir zeigt.
   - Sollte er keine haben, wendest du dich an den nächsten Spieler: Frage nacheinander (im Uhrzeigersinn) alle Spieler nach den verdächtigten Karten. Sobald dir eine gezeigt wird, ist deine Befragung beendet.
   - Wenn dir kein Spieler eine Karte zeigen kann, ist das auch ein guter Hinweis.

   Dran denken: Du musst in dem Raum stehen, den du verdächtigen willst. Die Spielfiguren, die wegen eines Verdachts in einen anderen Raum gestellt wurden, bleiben dort und ziehen ggf. von dort aus weiter.

4. **Notiere deine Hinweise.**

   Durch die Karten, die dir die anderen Spieler zeigen (oder nicht zeigen) kannst du nach und nach die Personen, Waffen und Räume auf deinem Notizzettel ausschließen.

   - Markiere die Karte, die dir gezeigt wurde: Du weißt nun, dass sie nicht in der Fallakte steckt!
   - Wenn dir niemand eine verdächtigte Karte gezeigt hat, hast du auch etwas erfahren!

5. **Dein Zug ist damit beendet.** Der Spieler links neben dir ist dran.

Wie man die Hinweise notiert

In diesem Beispiel hast du am Anfang des Spiels die Karten **Gatow** und **Leuchter** erhalten. Spieler M hat dir **Bloom** gezeigt, Spieler D zeigte dir **Grün**, und Spieler J **Porz** und **Gloria**. Bei **Orchidee** ist kein Kreuz – also steckt ihre Karte in der Fallakte und sie ist die Mörderin.



GEWINNEN

ANKLAGE ERHEBEN

Sobald du zu wissen glaubst, wer womit in welchem Raum den Mord begangen hat, erhebst du Anklage.

- Du darfst direkt nach dem Aussprechen eines Verdachts Anklage erheben.
- Du musst nicht noch einmal würfeln oder in dem Raum stehen, den du in deiner Anklage nennst.
- Du darfst nur Anklage erheben, wenn du am Zug bist.
- Pro Spiel darfst du nur **einmal** Anklage erheben, also solltest du dir sehr sicher sein!



1. Du sagst: "Ich klage [**Person**] an, Dr. Schwarz mit [**Waffe**] im [**Raum**] ermordet zu haben."
2. Nun siehst du **heimlich** in die Fallakte. Stecken alle 3 angeklagten Karten in der Akte?

JA! Du hast gewonnen!

Herzlichen Glückwunsch! Du hast den Mord aufgeklärt. Zum Beweis zeigst du allen Spielern die 3 Karten aus der Fallakte.

NEIN! Oh je, du hast dich geirrt!

Stecke die 3 Karten zurück in die Fallakte, aber ohne sie den anderen Spielern zu zeigen! Du gehst ab jetzt nicht mehr weiter über den Spielplan, aber du musst den anderen Spielern deine Karten zeigen, wenn sie in einem Verdacht danach fragen.

- Die anderen Spieler sind reihum weiter am Zug, bis jemand die richtige Anklage erhebt.
- Wenn es niemand schafft, den Mordfall zu lösen, ist euch der Mörder entwischt und keiner hat das Spiel gewonnen.

CLUEDO-DUELL FÜR 2 SPIELER (ODER TEAMS)

Bevor du die Regeln für das Cluedo-Duell liest, machst du dich bitte mit den Grundspielregeln vertraut.

Wenn ihr eine Gruppe von jüngeren und älteren Spielern seid, könnt ihr euch in zwei gleichstarke Teams aufteilen und mit dieser Spielvariante gegeneinander antreten.

VORBEREITEN

Bei der Vorbereitung folgst du zunächst den Schritten 1 bis 5 auf Seite 2 (Grundspielregeln). Nachdem du die übrigen Cluedo-Karten zusammengemischt hast (Schritt 6), ziehst du die obersten 4 Karten davon und legst sie verdeckt auf 4 beliebige Räume des Spielplans. Danach folgst du weiter der Vorbereitung nach den Grundspielregeln.

VERDACHT AUSSPRECHEN

Wenn du einen Raum betrittst, auf dem eine Karte liegt, siehst du sie dir **heimlich** an, markierst sie auf deinem Notizzettel und sprichst dann ganz normal deinen Verdacht aus.

Ab hier folgst du weiter den Grundspielregeln.
Um eine schnellere Runde zu spielen, legst du die 4 Cluedo-Karten auf die Eckräume.

Wenn ihr das traditionelle CLUEDO spielen möchtet, nehmt ihr einfach die 29 Beweiskarten aus dem Spiel.

EIN PAAR TIPPS

Notiere auf deinem Notizzettel, welcher Spieler dir welche Karte gezeigt hat. So kannst du vermeiden, dass dir später nochmal dieselben Karten gezeigt werden.
Wenn du dir außerdem notierst, welche Karte du wem gezeigt hast, kannst du manche deiner Karten geheimhalten oder die anderen Spieler sogar in die Irre führen.

IM DETAIL

VERDACHT AUSSPRECHEN

Um herauszufinden, wer den Mord womit und wo begangen hat, sprichst du Verdachte aus. Indem dir die anderen Spieler die verdächtigten Karten zeigen, kannst du auf deinem Notizzettel nach und nach die Personen, Waffen und Räume ausschließen.

- Für einen Verdacht sagst du laut, wer es war, womit und wo.
- Nehmen wir an, du spielst als Fräulein Gloria und gehst in den Salon. Dann sagst du z. B.: "Ich verdächtige Reverend Grün mit dem Seil im Salon."

Hole nun die Spielfigur von Reverend Grün und das Miniatur-Seil in den Salon.

Du musst selbst in dem Raum stehen, den du verdächtigen willst.

Hinweis: Waffen und Personen, die für einen Verdacht in die Räume geholt werden, kehren nicht an ihren vorherigen Ort zurück. Es dürfen sich beliebig viele Personen und Waffen in einem Raum befinden.

Wenn du der Verdächtige bist, der in einen Raum geholt wird, bleibst du nach dem Verdacht dort stehen. Im nächsten Zug darfst du entweder würfeln und aus dem Raum herausziehen oder dort stehenbleiben und direkt einen Verdacht aussprechen.

AUSSCHLUSS-VERFAHREN

Wenn du einen Verdacht aussprichst, müssen dir die anderen Spieler eine verdächtigte Karte zeigen, sofern sie eine haben.

- Zuerst sieht der Spieler links neben dir nach, ob er eine der 3 Karten besitzt, die du in deinem Verdacht genannt hast.
  - Wenn er eine hat, zeigt er sie **nur dir**.
  - Hat er sogar mehrere, entscheidet er selbst, welche er dir zeigt.
  - Hat er keine einzige der 3 Karten, sagt er dir das. Danach fragst du den nächsten Spieler nach den verdächtigten Karten usw.
- Sobald dir ein Spieler eine der verdächtigten Karten gezeigt hat, ist bewiesen, dass diese Karte nicht in der Fallakte steckt. Markiere diesen Beweis auf deinem Notizzettel: Du hast nun eine Person, eine Waffe oder einen Raum ausgeschlossen. Dein Zug ist damit beendet.
- Falls dir kein Spieler eine verdächtigte Karte zeigen konnte, ist das großartig. Auch das kannst du auf deinem Notizzettel vermerken.
- Du darfst direkt nach einem Verdacht Anklage erheben.

ANKLAGE ERHEBEN

Wenn du zu wissen glaubst, welche 3 Karten in der Fallakte stecken, darfst du Anklage erheben und diese 3 Karten nennen. Dafür musst du allerdings in irgendeinem Raum stehen und gerade am Zug sein.

- Zunächst sagst du: "Ich klage [**Person**] an, Dr. Schwarz mit [**Waffe**] im [**Raum**] ermordet zu haben."
- Danach siehst du dir heimlich die 3 Karten in der Fallakte an.
- Wenn du sie alle in deiner Anklage genannt hast, hast du gewonnen! Zeige den anderen Spielern zum Beweis die Karten der Fallakte. Das Spiel ist damit vorbei.
- Solltest du irgendeine Karte in der Fallakte nicht genannt haben, ist deine Anklage falsch. Stecke die 3 Karten zurück in die Fallakte, ohne dass sie jemand sehen kann!
- Danach darfst du nicht mehr ziehen oder Verdachte aussprechen, was bedeutet, dass du nicht mehr gewinnen kannst.
- Allerdings bleibst du noch im Spiel, um anderen Spielern deine Karten zu zeigen, wenn sie sie in einem Verdacht nennen.
- Die anderen Spieler dürfen weiterhin deine Spielfigur in andere Räume holen, um sie zu verdächtigen.
- Das Spiel geht so lange weiter, bis jemand die richtige Anklage erhoben und das Spiel gewonnen hat.

GEHEIMGÄNGE

Die diagonal gegenüberliegenden Eckräume der Villa sind jeweils durch Geheimgänge miteinander verbunden: Küche und Arbeitszimmer sowie Wintergarten und Salon.

- Wenn du am Anfang deines Zugs in einem dieser Räume stehst, darfst du den Geheimgang benutzen, anstatt zu würfeln und zu ziehen.

WÜRFELN & ZIEHEN

Ziehe deine Spielfigur um so viele Felder durch die Villa, wie du gewürfelt hast.

- Räume dürfen nur durch die Tür betreten werden. Sobald du in dem Raum bist, verfällt der Rest deines Würfelwurfs und du musst stehenbleiben.
- Du darfst nicht diagonal ziehen oder in einem Zug zweimal dasselbe Feld betreten.
- Wenn eine Tür von einem anderen Spieler blockiert wird, darfst du nicht hindurchgehen (von innen oder von außen).
- In einem Raum dürfen gleichzeitig beliebig viele Figuren stehen.



FRÄULEIN GLORIA

Die Verführerin

Schön und begehrenswert.
Aber auch skrupellos und manipulierend?

Gloria war schon immer eine schöne Frau, aber leider sehr kaltherzig. Dr. Schwarz und sie wuchsen zusammen auf und gingen gemeinsam durch dick und dünn, doch je älter sie wurden, desto angespannter wurde ihre Beziehung. Schwarz warf Gloria vor, seinen Onkel bei Investitionen falsch beraten zu haben, doch nachdem sie seine Einladung in die Villa Neubrunn erhielt, dachte Gloria, alles sei vergeben und vergessen …



BARONIN VON PORZ

Die Partybiene

Kokettierend und verschwiegen.
Doch auch habgierig und doppelzüngig?

Ihr wahres Alter ist nur eines von vielen Geheimnissen der selbsternannten Baronin, die sich vom Kleinstadtmädchen zur Salonlöwin entwickelt hat. Von ihren drei Ehemännern weiß man nur, dass sie alle sehr plötzlich gestorben sind, und Professor Schwarz hat das Zeitliche gesegnet, bevor er Gatte Nr. 4 werden konnte. Es ist unklar, ob sie in der Villa Neubrunn nun einen neuen Mann sucht oder ein Mordopfer …



PROFESSOR BLOOM

Der Intellektuelle

Furchtlos und exzentrisch.
Dabei auch zwanghaft und paranoid?

Mutig sucht er nach verschütteten Gräbern, antiken Statuen und versunkenen Städten: Professor Bloom ist ein besonders abenteuerlustiger Archäologe. Professor Schwarz finanzierte seine Expeditionen, bis sie sich plötzlich im Streit trennten. Ohne Ausgrabung in Sicht langweilte sich Bloom entsetzlich, und da war Dr. Schwarz' Einladung ein willkommener Silberstreif am Horizont. Professor Bloom traf übrigens als Erster in der Villa ein …

Das Alphatier

Patriot und Menschenfreund.
Zugleich auch ein Lügner und Egoist?

In der Öffentlichkeit gilt er als Held: Oberst von Gatow ist ein hochdekorierter, erfolgreicher und beliebter Offizier. Hinter seinen Ehrenmedaillen schwelen jedoch Gerüchte über Schwarzmarktgeschäfte und Hochverrat – Gerüchte, für die er lange Zeit jemanden bezahlte, damit sie geheim blieben. Nun glaubt Gatow, Dr. Schwarz wolle ihn erpressen, weshalb es ihm unter den Nägeln brennt, die Villa Neubrunn nach Beweisen zu durchsuchen …



OBERST VON GATOW

Der Womanizer

Geistreich und charmant.
Aber auch nachtragend und dekadent?

Der Hochstapler Grün gab sich bereits als Prinz, Pilot, Arzt und Rechtsanwalt aus, doch nach jahrelangen Betrügereien geriet er in Schwierigkeiten, weshalb er vorübergehend in Deckung ging, und zwar als Reverend. Grün glaubt, nur Professor Schwarz kannte seine wahre Identität, weshalb ihn die Einladung seines Neffen in höchste Alarmbereitschaft versetzte. Fest entschlossen, sein Geheimnis zu wahren, trifft er nervös in der Villa ein …

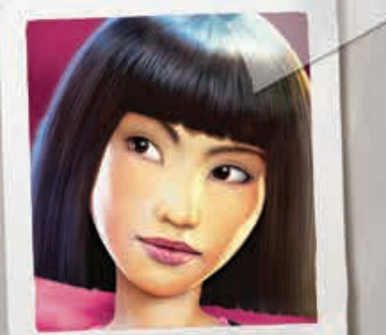


REVEREND GRÜN

Das Genie

Geheimnisvoll und abenteuerlich.
Zugleich auch ehrgeizig und kriminell?

Orchidee wurde als Teenager von Dr. Schwarz adoptiert und in einem Schweizer Internat untergebracht, bis man sie wegen eines Vergiftungsvorfalls hinauswarf. Danach wurde Frau Weiß ihre Hauslehrerin, und Orchidee entschied sich für eine Karriere als Biologin. Bei ihren Forschungen über giftige Pflanzen stieß sie auf ein medizinisch hochwirksames Gewächs, doch diese Entdeckung wollte sie mit niemandem teilen – nur mit ihrem Adoptivvater …



DR. ORCHIDEE