

ΗΛΙΚΙΑ
8+



CLUEDO

Το **Κλασικό** Παιχνίδι Μυστηρίου

Ο ΔΟΚΤΩΡ ΜΠΛΑΚ
ΟΙΚΟΔΕΣΠΟΤΗΣ
ΤΗΣ
ΕΠΑΥΛΗΣ ΤΟΥΝΤΟΡ

ΕΧΕΙ ΤΗΝ ΤΙΜΗ ΝΑ
ΣΑΣ ΠΡΟΣΚΑΛΕΣΕΙ

ΝΑ ΓΙΟΡΤΑΣΕΤΕ ΜΑΖΙ ΤΟΥ
ΤΑ ΤΡΙΑΚΟΣΤΑ ΤΟΥ ΓΕΝΕΘΛΙΑ
ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ
ΤΗΝ ΕΠΑΝΑΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΕΠΑΥΛΗΣ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 1 ΤΑΜΠΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
- 6 ΠΙΟΝΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ
- 6 ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ ΟΠΛΩΝ • 50 ΚΑΡΤΕΣ
(6 ΚΑΡΤΕΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, 6 ΚΑΡΤΕΣ ΟΠΛΩΝ,
9 ΚΑΡΤΕΣ ΔΩΜΑΤΙΩΝ και 29 ΚΑΡΤΕΣ CLUEDO)
- 1 ΦΑΚΕΛΟΣ ΥΠΟΘΕΣΗΣ ΦΟΝΟΥ
- 1 ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑΡΙΟ ΝΤΕΤΕΚΤΙΒ
- 2 ΖΑΡΙΑ

Οι ονομασίες HASBRO GAMING και CLUEDO και τα λογότυπά τους είναι εμπορικά
σήματα της Hasbro.

© 2015 Hasbro. All Rights Reserved.

Κατασκευάζεται από: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Εξουσιοδοτημένος Αντιπρόσωπος: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

Εξυπηρέτηση Καταναλωτών: HASBRO ΕΛΛΑΣ ΑΕ, Ευκαλύπτων 2 & Πεντέλης 43,
Μαρούσι - ΤΚ 15126, Αθήνα - Ελλάδα ΤΗΛ: 0030-210-6141480

Παρακαλούμε φυλάξτε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική σας αναφορά.
Χρώματα και περιεχόμενο μπορεί να διαφέρουν από αυτά που εμφανίζονται.



www.hasbro.gr www.hasbrogames.gr

061938712458

HASBROGAMING.COM

**Οι προσκλήσεις παραδόθηκαν.
Οι καλεσμένοι έφτασαν.
Ο οικοδεσπότης βρέθηκε δολοφονημένος!**

Δολοφονήθηκε εν ψυχρώ. Για την περιουσία του...;
Ο θείος του θα μπορούσε να τον προειδοποιήσει ποιους να μην
εμπιστεύεται, αλλά ο Σερ Χιου είναι νεκρός εδώ και καιρό!
Έξι ξεχωριστοί καλεσμένοι θεωρούνται τώρα ύποπτοι.
Είναι στο χέρι σας να λύσετε αυτό το κλασικό μυστήριο...

ΠΟΙΟΣ δολοφόνησε τον δόκτορα Μπλακ;



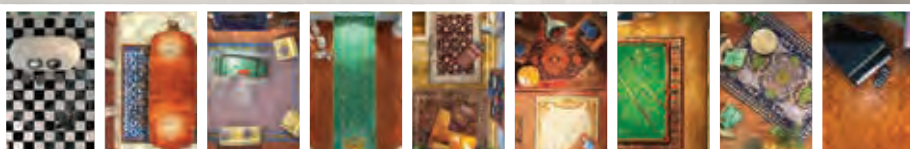
Δεσποινίς Φλόγα Καθηγ. Δαμασκηνός Κυρία Παγώνη Συνταγ. Μουστάρδας Δόκτωρ Ορχιδέα Αιδεσιμ. Πράσινος

με ΤΙ;



Σχοινί Στιλέτο Εργαλείο Περίστροφο Κηροπήγιο Σωλήνας

και ΠΟΥ;



Κουζίνα Τραπεζαρία Σαλόνι Χολ Δωμάτιο Μελέτης Βιβλιοθήκη Αίθουσα Μπιλιάρδου Θερμοκήπιο Αίθουσα Χορού

ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



1. Τοποθετήστε και τα 6 πόνια στη θέση με το αντίστοιχο όνομα γύρω από το ταμπλό του παιχνιδιού. Όλα τα πόνια θα πρέπει να βρίσκονται στο ταμπλό, ακόμη και αν παίζουν λιγότεροι από έξι παίκτες. Διαλέξτε τον χαρακτήρα που θέλετε.
2. Τοποθετήστε όλα τα όπλα σε διαφορετικά, τυχαία δωμάτια.
3. Ξεχωρίστε τις 29 κάρτες cluedo από τις υπόλοιπες κάρτες. Ανακατέψτε τη δεσμίδα καρτών cluedo και τοποθετήστε την με τις κάρτες στραμμένες προς τα κάτω πλάι στο ταμπλό.
4. Χωρίστε τις άλλες κάρτες σε 3 δεσμίδες: χαρακτήρων, όπλων και δωματίων. Ανακατέψτε κάθε δεσμίδα και τοποθετήστε τις κάρτες στραμμένες προς τα κάτω.
5. Πάρτε την πάνω κάρτα από κάθε δεσμίδα και βάλτε τις 3 κάρτες μέσα στον φάκελο υπόθεσης φόνου **χωρίς να τις δει κανένας**. Ο φάκελος τώρα περιλαμβάνει τις 3 κάρτες που απαντούν στις ερωτήσεις: **Ποιος το έκανε; Με τι όπλο; Πού;**



κάρτες cluedo

Αυτό είναι το μυστήριο που θα χρειαστεί να λύσετε!
Αφήστε τον φάκελο στο κέντρο του ταμπλό, πάνω στη σκάλα του κελαριού.

6. Ανακατέψτε τις υπόλοιπες κάρτες χαρακτήρων, όπλων και δωματίων μαζί και μοιράστε τις όλες στους παίκτες. Δεν πειράζει αν κάποιοι παίκτες έχουν περισσότερες κάρτες από άλλους.

Σημείωση: Αν θέλετε να παίξετε το παιχνίδι για **2 παίκτες**, δείτε στη σελίδα 6. Σε αυτό το σημείο θα χρειαστεί να μοιράσετε διαφορετικά τις κάρτες.

7. Κόψτε για κάθε παίκτη ένα φύλλο από το Σημειωματάριο του Ντετέκτιβ. Θα χρειαστείτε επίσης από ένα στίλο για κάθε παίκτη (δεν περιλαμβάνονται στη συσκευασία).
8. Κοιτάξτε τις κάρτες σας χωρίς να τις δουν οι άλλοι και σημειώστε τους υπόπτους, τα όπλα και τα δωμάτια στο φύλλο σας. Αυτές δεν μπορεί να βρίσκονται στον φάκελο της υπόθεσης! Κρατήστε κρυφά το φύλλο και τις κάρτες σας.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΠΩΣ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ

Εξιχνιάστε το φόνο!

- Μετακινηθείτε από δωμάτιο σε δωμάτιο κάνοντας **υποθέσεις** για το ποιος, με τι και πού.
- Οι άλλοι παίκτες σας δείχνουν από μία κάρτα, αν την έχουν!
- Όταν πιστεύετε ότι λύσατε το μυστήριο, μπορείτε να απαγγείτε μία **κατηγορία**.
- Κρυφοκοιτάξε μέσα στον φάκελο για να δείτε αν έχετε δίκιο. Αν κάνατε λάθος, βγαίνετε από το παιχνίδι, γι' αυτό να είστε βέβαιοι για ό,τι λέτε!

ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ

Πρώτη πάντα ξεκινάει η Δεσποινίς Φλόγα και το παιχνίδι συνεχίζεται στα αριστερά, με τη φορά των δεικτών του ρολογιού. Αν δεν υποδύεται κάποιος τη Φλόγα, τότε το παιχνίδι ξεκινάει με τον επόμενο χαρακτήρα που ακολουθεί τη φορά του ρολογιού στο ταμπλό: Μουστάρδας, Ορχιδέα κτλ.

Όταν έρθει η σειρά σας

- 1. Ρίξτε τα ζάρια.** Πριν μετακινήσετε το πόνι σας, μήπως φέρατε το **εικονίδιο** με τον μεγεθυντικό φακό; Αν ναι, πάρτε μία **κάρτα cluedo**, διαβάστε την δυνατά και κάντε ό,τι σας λέει.
 - Αν φέρετε 2 εικονίδια, πάρτε 2 κάρτες.
 - Αν αποκαλυφθεί μια κάρτα, σημειώστε την στο φύλλο σας!
 - Βάλτε τις χρησιμοποιημένες κάρτες cluedo στο κάτω μέρος της δεσμίδας τους.



- 2. Μετακινήστε το πόνι του χαρακτήρα σας** τόσα τετράγωνα όσα ο αριθμός που φέρατε στα ζάρια. (Το εικονίδιο με τον μεγεθυντικό φακό μετράει σαν 1 τετράγωνο.)

Δεν μπορείτε να μετακινηθείτε διαγώνια.

Δεν μπορείτε να περάσετε από το ίδιο τετράγωνο δύο φορές στη σειρά σας.

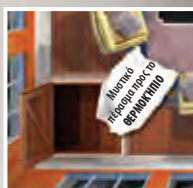
Δεν μπορείτε να σταματήσετε σε τετράγωνο ή να περάσετε από τετράγωνο κατειλημμένο από άλλο πόνι.

Ή

Χρησιμοποιήστε ένα μυστικό πέρασμα. Απλά μετακινήστε το πόνι σας από ένα γωνιακό δωμάτιο στο συνδεδεμένο γωνιακό δωμάτιο.

Ή

Μείνετε στο δωμάτιο όπου ήδη βρίσκεται το πόνι σας.



Το σαλόνι συνδέεται με το θερμκήπιο.

Λεπτομέρειες
στη σελίδα 7.

- 3. Κάντε μια υπόθεση** αν φτάσετε σε ένα δωμάτιο ή βρίσκεστε μέσα σε ένα δωμάτιο. Οι υποθέσεις σας βοηθούν να μαντέψετε τις 3 κάρτες μέσα στον φάκελο!!

- Αν το πόνι σας είναι μέσα σε κάποιο δωμάτιο, κάντε μια υπόθεση για το ποιος το έκανε και με τι, σε αυτό το δωμάτιο. Πείτε «Υποθέτω ότι το έκανε [ο χαρακτήρας], με [το όπλο], στο [δωμάτιο όπου βρίσκεστε].»
 - Μετακινήστε τον ύποπτο χαρακτήρα και το όπλο μέσα σε αυτό το δωμάτιο καθώς κάνετε την υπόθεσή σας.
- Ο παίκτης στα αριστερά σας σας δείχνει **κρυφά μία κάρτα**, της υπόθεσής σας, αν έχει κάποια.
- Αν έχει παραπάνω από μία σχετική κάρτα, επιλέγει ποια θα σας δείξει.
- Αν δεν έχει καμία σχετική κάρτα, το ανακοινώνει και παίρνει σειρά ο επόμενος παίκτης να σας δείξει κρυφά μία κάρτα από την υπόθεσή σας. Και έτσι συνεχίζεται το παιχνίδι.
- Αν κανείς δεν έχει σχετική κάρτα, δεν πειράζει.

Θυμηθείτε ότι για να κάνετε οποιαδήποτε υπόθεση θα πρέπει να βρίσκεστε στο αντίστοιχο δωμάτιο που θεωρείτε τόπο του εγκλήματος.

Οι χαρακτήρες που μετακινούνται σε δωμάτια δεν επιστρέφουν στις αρχικές τους θέσεις.

4. Σημειώστε στο φύλλο σας.

Ό,τι σας δείχνουν οι άλλοι παίκτες – ή ό,τι δεν σας δείχνουν – θα σας βοηθήσει να αποκλείσετε υπόπτους, όπλα και δωμάτια από το φύλλο σας.

- Σημειώστε ποια κάρτα σας έδειξαν. Ξέρετε ότι δεν είναι στον φάκελο της υπόθεσής!
- Αν κανένας δεν σας δείξει κάποια κάρτα, ίσως μάθετε κάτι από αυτό!

- 5. Αυτό είναι το τέλος της σειράς σας.** Ο παίκτης στα αριστερά σας συνεχίζει το παιχνίδι.

Πώς να κρατάτε σημειώσεις στο φύλλο

Στο παράδειγμα, μπορείτε να δείτε ότι στην αρχή σας μοίρασαν την κάρτα του **Μουστάρδα** και το **Κηροπήγιο**. Ο Μ σας έδειξε την κάρτα του **Δαμασκηνού**, ο Δ σας έδειξε την **Παγώνη** και τη **Φλόγα**. Αφού κάνατε τις υποθέσεις σας, ανακαλύψατε ότι δολοφόνος είναι η **Ορχιδέα**.

ΠΑΙΚΤΕΣ	Εγώ	Μ	Δ	Η	Ι	Τ
ΠΟΙΟΣ:						
Πράσινος	X			X		
Μουστάρδας	X	X				
Ορχιδέα	✓					
Παγώνη	X					X
Δαμασκηνού	X		X			
Φλόγα	X					X
ΤΙ:						
Κηροπήγιο	X	X				
Επίπεδο						

ΝΙΚΗΤΗΣ

ΑΠΑΓΓΕΙΛΕΤΕ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

Όταν πιστεύετε ότι γνωρίζετε ποιος το έκανε, με τι και πού, απαγγείτε την κατηγορία σας.

- Μπορείτε να απαγγείτε την κατηγορία σας αμέσως μετά από μια υπόθεση που κάνατε.
- Δεν χρειάζεται να ξαναρίξετε τα ζάρια ή να είστε στο δωμάτιο που θα κατονομάσετε.
- Μπορείτε απλά να απαγγείτε την κατηγορία σας όταν θα έρθει η σειρά σας!
- Αλλά μπορείτε να απαγγείτε μόνο μία κατηγορία σε όλο το παιχνίδι, γι' αυτό βεβαιωθείτε ότι ξέρετε καλά τι κάνετε!

1. Πείτε «Κατηγορώ τον/την **[χαρακτήρα]**, με **[το όπλο]**, στο **[δωμάτιο]**.»

2. **Κρυφοκοιτάξτε** τον φάκελο της υπόθεσης.
Είναι και οι 3 κάρτες που αναφέρατε στον φάκελο;



ΝΑΙ! Κερδίσατε!

Συγχαρητήρια, λύσατε το μυστήριο του φόνου. Δείξτε σε όλους τις 3 κάρτες.

ΟΧΙ! Ωχ, κάνατε λάθος!

Προσεκτικά βάλτε πάλι τις κάρτες στον φάκελο της υπόθεσης φόνου. Βεβαιωθείτε ότι δεν τις είδε κανείς.

Δεν μπορείτε να παίξετε άλλο στο παιχνίδι, αλλά θα πρέπει να δείχνετε τις κάρτες σας όποτε χρειαστεί στις υποθέσεις που κάνουν άλλοι παίκτες.

- Οι άλλοι παίκτες συνεχίζουν να παίζουν στη σειρά τους μέχρι κάποιος να απαγγείλει τη σωστή κατηγορία.
- Αν κανένας δεν απαγγείλει τη σωστή κατηγορία, τότε ο δολοφόνος τη γλίτωσε και δεν κερδίζει κανένας!

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ 2 ΠΑΙΚΤΕΣ Ή ΟΜΑΔΙΚΟ!

Είναι απαραίτητο να διαβάσετε όλες τις οδηγίες του παιχνιδιού για να παίξετε το παιχνίδι για 2 παίκτες ή το ομαδικό παιχνίδι.

(Το ομαδικό παιχνίδι είναι ένας σπουδαίος τρόπος για εμπλέξετε τους πάντες, αν ομαδοποιήσετε μικρότερους παίκτες με μεγαλύτερους.)

ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το στήσιμο του παιχνιδιού ξεκινάει ακριβώς όπως και για το κλασικό παιχνίδι του CLUEDO στη σελίδα 2. Ακολουθήστε τα βήματα 1-5. Έπειτα, αφού συνδυάσετε και ανακατέψετε τις υπόλοιπες κάρτες, πάρτε τις 4 πάνω κάρτες και τοποθετήστε τις τυχαία και ανάποδα σε 4 οποιαδήποτε δωμάτια. Μετά συνεχίστε το στήσιμο του παιχνιδιού ως συνήθως.

ΚΑΝΤΕ ΜΙΑ ΥΠΟΘΕΣΗ

Αν βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με μια κάρτα μέσα, δείτε **κρυφά** την κάρτα (και σημειώστε την στο φύλλο σας), και μετά κάντε την υπόθεσή σας ως συνήθως.

Όλα τα υπόλοιπα είναι ακριβώς τα ίδια όπως και στο κλασικό παιχνίδι του CLUEDO. Για πιο σύντομο παιχνίδι για 2 παίκτες ή ομαδικό παιχνίδι, τοποθετήστε τις 4 ανάποδες κάρτες στα 4 γωνιακά δωμάτια.

Για να παίξετε το κλασικό παιχνίδι του CLUEDO, απλά αφαιρέστε τις 29 κάρτες cluedo από το παιχνίδι.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Κρατήστε σημειώσεις στο φύλλο υπόθεσης φόνου, ώστε να γνωρίζετε ποιος σας έδειξε ποια κάρτα.

Δεν θα θέλατε να σας δείξουν δύο φορές την ίδια κάρτα!

Θα πρέπει επίσης να σημειώνετε ποιες κάρτες δείξατε σε ποιους παίκτες, ώστε να κρατήσετε κρυφές κάποιες κάρτες σας!

ΣΕΛΙΔΕΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ

ΠΩΣ ΚΑΝΟΥΜΕ ΥΠΟΘΕΣΕΙΣ

Για να βρείτε ποιος έκανε το φόνο, με τι και πού, κάντε υποθέσεις! Οι υποθέσεις σας και οι κάρτες που σας δείχνουν οι άλλοι παίκτες θα σας βοηθήσουν να διαγράψετε υπόπτους, όπλα και δωμάτια από το φύλλο σας.

- Για να κάνετε μία υπόθεση, ανακοινώστε δυνατά ποιος υποθέτετε ότι το έκανε, με τι και πού.
- Ας υποθέσουμε ότι είστε η Δεσποινίς Φλόγα και πάτε στο σαλόνι. Μπορείτε να πείτε, για παράδειγμα: «Υποθέτω ότι το έκανε ο Αιδεσιμότατος Πράσινος, με το σχοινί, στο σαλόνι.»

Μετακινήστε το χαρακτήρα με το πράσινο πιόνι και το σχοινί στο σαλόνι.

Θα πρέπει να βρίσκεστε στο δωμάτιο που αναφέρετε στην υπόθεσή σας.

Σημείωση: Τα όπλα και οι χαρακτήρες που μετακινούνται σε δωμάτια δεν επιστρέφουν στις αρχικές τους θέσεις. Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των υπόπτων και των όπλων που μπορούν να βρίσκονται μέσα σε ένα δωμάτιο.

Αν παίζετε σαν ύποπτος που τον έχουν μετακινήσει σε κάποιο δωμάτιο, θα πρέπει να μείνετε εκεί όπου βρεθήκατε. Όταν έρθει ξανά η σειρά σας μπορείτε είτε να ρίξετε τα ζάρια και να μετακινηθείτε ή να κάνετε μια υπόθεση σε αυτό το δωμάτιο.

Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΩΝ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΩΝ

Όταν κάνετε μια υπόθεση, οι άλλοι παίκτες, με τη σειρά, θα πρέπει να σας δείξουν (αλλά μόνο σε εσάς) μία κάρτα από αυτές που κρατούν, εφόσον έχουν έστω και μία σχετική με την υπόθεση που κάνατε.

- Πρώτα, ο παίκτης στα αριστερά σας κοιτάει αν έχει μία από τις 3 κάρτες που αναφέρατε στην υπόθεσή σας.
 - Αν έχει μία, θα πρέπει να σας τη δείξει – μόνο σε εσάς και σε κανέναν άλλο.
 - Αν έχει περισσότερες από μία, επιλέγει αυτός ποια θα σας δείξει.
 - Αν δεν έχει καμιά από τις 3 κάρτες που αναφέρατε στην υπόθεσή σας, σας το λέει, και ο επόμενος παίκτης κοιτάζει τις κάρτες του και σας δείχνει μία, αν έχει.
- Μόλις κάποιος παίκτης σας δείξει μία από τις κάρτες που αναφέρατε, αποδεικνύεται ότι αυτή η κάρτα δεν μπορεί να βρίσκεται στον φάκελο της υπόθεσης. Σημειώστε την στο φύλλο σας. Μόλις αποκλείσατε έναν ακόμα ύποπτο, ένα όπλο ή ένα δωμάτιο. Εκεί τελειώνει η σειρά σας.
- Αν κανείς δεν έχει την κάρτα που αναφέρατε, αυτό είναι χρήσιμο. Σημειώστε το στο φύλλο σας.
- Μπορείτε να απαγγείτε μια κατηγορία αμέσως μόλις κάνετε μια υπόθεση.

Η ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

Όταν πιστεύετε ότι ξέρετε ποιες 3 κάρτες είναι στον φάκελο, μπορείτε, **όταν θα έρθει η σειρά σας**, να απαγγείτε την κατηγορία σας ονομάζοντας τις κάρτες. Θα πρέπει να βρίσκεστε σε κάποιο δωμάτιο, οποιοδήποτε δωμάτιο, για να απαγγείτε την κατηγορία σας.

- Πρώτα, πείτε «Κατηγορώ τον/την **[χαρακτήρα]**, με **[το όπλο]** στο **[δωμάτιο]**.»
- Μετά, προσεκτικά χωρίς να δει κάποιος άλλος, δείτε τις κάρτες μέσα στον φάκελο.
- Εάν είναι εκεί και οι 3 κάρτες που αναφέρατε, κερδίσατε! Δείξτε τις κάρτες στους υπόλοιπους παίκτες. Το παιχνίδι τελειώνει.
- Εάν λείπει από τον φάκελο έστω και μία από τις κάρτες που αναφέρατε, η κατηγορία σας είναι λάθος. Βάλτε πάλι και τις 3 κάρτες μέσα στον φάκελο χωρίς να τις δουν οι άλλοι.
- Δεν μπορείτε να συνεχίσετε να παίζετε στο παιχνίδι ή να κάνετε υποθέσεις και συνεπώς δεν μπορείτε να κερδίσετε.
- Θα πρέπει, ωστόσο, να απαντάτε στις υποθέσεις των άλλων παικτών δείχνοντάς τους μια κάρτα όταν σας ζητηθεί.
- Οι υπόλοιποι παίκτες μπορούν παρόλα αυτά να κινούν το χαρακτήρα σας μέσα σε διαφορετικά δωμάτια για να κάνουν υποθέσεις.
- Το παιχνίδι συνεχίζεται ωστόσο κάποιος παίκτης απαγγείλει τη σωστή κατηγορία.

ΜΥΣΤΙΚΑ ΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τα δωμάτια σε απέναντι γωνίες του σπιτιού συνδέονται με μυστικά περάσματα. Η κουζίνα και το δωμάτιο μελέτης συνδέονται μεταξύ τους ενώ ένα άλλο μυστικό πέραςμα ενώνει το θερμοκήπιο με το σαλόνι.

- Εάν βρίσκεστε σε ένα από αυτά τα δωμάτια στην αρχή της σειράς σας, μπορείτε, αν θέλετε, να χρησιμοποιήσετε ένα μυστικό πέραςμα για να μετακινηθείτε. Τη φορά που θα χρησιμοποιήσετε ένα μυστικό πέραςμα, δεν θα μετακινηθείτε με τη ζαριά σας.

ΡΙΧΝΟΝΤΑΣ ΤΑ ΖΑΡΙΑ

Αν αποφασίσετε να μετακινηθείτε με τη ζαριά σας, μετακινήστε το πιόνι σας τόσα τετράγωνα όσα ο αριθμός που φέρατε στα ζάρια.

- Μπείτε στα δωμάτια χρησιμοποιώντας την πόρτα. Δεν έχει σημασία αν φέρετε ζαριά μεγαλύτερη από αυτή που χρειάζεστε για να μπείτε – σταματήστε να κινείστε μόλις μπείτε μέσα στο δωμάτιο.
- Δεν μπορείτε να μετακινείστε διαγώνια και δεν μπορείτε να περάσετε από το ίδιο τετράγωνο δύο φορές στη σειρά σας.
- Δεν επιτρέπεται να περάσετε από μια πόρτα δωματίου όταν βρίσκονται μπροστά στην είσοδο/έξοδο το πιόνι ενός άλλου παίκτη, είτε είστε μέσα είτε έξω από το δωμάτιο.
- Δεν υπάρχει περιορισμός στον αριθμό των πιονιών που μπορούν να βρίσκονται ταυτόχρονα μέσα σε ένα δωμάτιο.



ΔΕΣΠΟΙΝΙΣ ΦΛΟΓΑ

Η Μοιραία Γυναίκα

Όμορφη. Σαγηνευτική.
Αδίστακτη; Εκμεταλλεύτρια;

Η Δεσποινίς Φλόγα ήταν πάντα πολύ όμορφη, αλλά τελευταία φαίνεται να έχει και μια σκληρή πλευρά. Ο Μπλακ και η Φλόγα μεγάλωσαν μαζί και πέρασαν πολλές δυσκολίες όλα αυτά τα χρόνια. Καθώς ωρίμαζαν, η φιλία τους δοκιμαζόταν. Ο Μπλακ υποπτευόταν ότι η Φλόγα επηρέαζε τον Σερ Χιου στις επενδύσεις του. Όταν η Φλόγα πήρε την πρόσκληση που την καλούσε στην Έπαυλη Τούντορ, υπέθεσε ότι όλα αυτά είχαν ξεχαστεί...



ΚΥΡΙΑ ΠΑΓΩΝΗ

Η Κοσμική

Παιχνιδιάρη. Διακριτική.
Άπληστη; Ύπουλη;

Η ακριβής ηλικία της είναι άγνωστη και αυτό είναι ένα μόνο από τα μυστικά της κυρίας Παγώνη. Η Παγώνη εκτοξεύτηκε από τη μικροαστική γειτονιά της στο στερέωμα της κοσμικής ζωής. Λίγα είναι γνωστά για τους τρεις συζύγους της, εκτός από το γεγονός ότι όλοι πέθαναν ξαφνικά. Ο Σερ Χιου βρήκε το τέλος του λίγο πριν γίνει ο τέταρτος. Η Παγώνη έβαλε πολλά μέσα για να πάρει αυτή την πρόσκληση για το πάρτι του Μπλακ. Τι είχε κατά νου: γάμο ή φόνο...;



ΚΑΘΗΓ. ΔΑΜΑΣΚΗΝΟΣ

Ο Διανοούμενος

Ατρόμητος. Εκκεντρικός.
Εμμονικός; Παρανοϊκός;

Ο καθηγητής Δαμασκηνός είναι αρχαιολόγος με άσβεστη δίψα για περιπέτειες καθώς ψάχνει ασταμάτητα για τάφους στην έρημο, αρχαία αγάλματα και χαμένες πόλεις. Ο Σερ Χιου στηρίξε οικονομικά όλες του τις αποστολές, μέχρι που μια φοβερή διαφωνία τερμάτισε τη συνεργασία τους. Με μηδενικές ανασκαφές στον ορίζοντα, ο Δαμασκηνός βαριόταν. Η πρόσκληση του Μπλακ, όταν ήρθε, τον γέμισε με ελπίδες. Ήταν ο πρώτος που έφτασε στο πάρτι...

Το Κυρίαρχο Αρσενικό

Πατριώτης. Φιλάνθρωπος.
Ψεύτης; Νάρκισσος;

Για τον πολύ κόσμο, είναι ένας ήρωας. Ο Συνταγματάρχης Μουστάρδας είναι ένας παρασημοφορημένος, επιτυχημένος και δημοφιλής αξιωματικός. Παρ' όλα αυτά, πίσω από τα παράσημα κυκλοφορούν φήμες για δοσοληψίες στη μαύρη αγορά και προδοσίες. Φήμες για τις οποίες, εδώ και καιρό, πληρώνει κάποιον να μην τις αποκαλύψει. Ο Μουστάρδας υποψιάζεται ότι ο Μπλακ είναι ο εκβιαστής και γι' αυτό ταξίδεψε μετά χαράς στην Έπαυλη Τούντορ αναζητώντας αποδείξεις...



ΣΥΝΑΓΜ. ΜΟΥΣΤΑΡΔΑΣ

Ο Πλειόμποι

Γοητευτικός. Πνευματώδης.
Ανελέητος; Διεφθαρμένος;

Ως γοητευτικός απατεώνας, ο Πράσιнос έχει υποδυθεί τον πρίγκιπα, τον πιλότο, τον γιατρό και τον δικηγόρο. Μετά από μια ζωή απάτες, τα πράγματα δυσκόλεψαν και αναγκάστηκε να κρυφτεί – σε ρόλο πάστορα. Πιστεύοντας ότι ο Σερ Χιου ήταν ο μοναδικός άνθρωπος που γνώριζε την πραγματική του ταυτότητα, ανησυχεί από τη στιγμή που παίρνει την πρόσκληση του Μπλακ. Αποφασισμένος να κρατήσει ασφαλή τα μυστικά του, ο Πράσιнос δέχεται...



ΑΙΔΕΣΙΜ. ΠΡΑΣΙΝΟΣ

Η Ιδιοφυΐα

Μυστήρια. Ριψοκίνδυνη.
Φιλόδοξη; Εγκληματίας;

Ο Μπλακ την υιοθέτησε όταν ήταν έφηβη, και η Ορχιδέα ήταν εσωτερική σε ιδιωτικό σχολείο της Ελβετίας μέχρι την αποβολή της από εκεί, ύστερα από ένα παραλίγο μοιραίο περιστατικό δηλητηρίασης με ασφρόδελο. Γι' αυτό στη συνέχεια η εκπαίδευσή της συνεχίστηκε στο σπίτι με δασκάλα τη γριά οικονόμο, την Κυρία Λευκή. Η Ορχιδέα αποφάσισε ότι θα κάνει καριέρα στη βιολογία και, ενώ ερευνούσε την τοξικολογία των φυτών για το διδακτορικό της, ανακάλυψε ένα φυτό με απίστευτες ιατρικές ιδιότητες, μια ανακάλυψη που δεν ήθελε να μοιραστεί με κανέναν – σίγουρα όχι με τον θετό πατέρα της...



ΔΟΚΤΩΡ ΟΡΧΙΔΕΑ