

NIVEAU
2

MYSTIK I LABORATORIET

SPILLETS FORMÅL

Gennemsøg skolen for spor i dit forsøg på at finde ud af, HVEM der fik vulkanen til at gå i udbrud, HVAD der blev hældt i den, og HVOR vedkommende skulle have været i stedet for. I dette spil konkurrerer spillerne med hinanden om at løse mysteriet!

DET SKAL I BRUGE



- FORBEREDELSE**
- Anbring spillebrættet, så alle kan nå det. Den side, der viser den indvendige del af skolen, skal vende opad.
 - Anbring alle de gule holdere med billedsiden nedad, og bland dem. Anbring derefter en af holderne midt på spillebrættet med billedsiden nedad – uden at smugkigge! **Det er det, der blev hældt i vulkanen, så den gik i udbrud!**
 - Sæt en møbelbrik i hver af de resterende gule holdere (uden at kigge under dem!), og anbring hver brik i det tilsvarende rum på spillebrættet.
 - Sæt den hvide holder med vulkanen til side.** Anbring derefter de øvrige seks hvide holdere med billedsiden nedad, og bland dem. Anbring derefter en af holderne midt på spillebrættet med billedsiden nedad – uden at smugkigge! **Den afslører, hvilken lektion den luskede elev skulle have deltaget i!**

SÅDAN SPILLER I

Spillerne kaster terningen på skift for at se, om de kan flytte deres figur, kigge under andre figurer eller tjekke under møbler. Efterhånden som I finder spor, kan I eliminere mulighederne og finde frem til, hvad der skete.

Den yngste spiller starter, hvorefter turen fortsætter med uret.

5. Bland vulkanholderen med de øvrige hvide holdere med billedsiden nedad. Sæt en figurbrik i hver holder – uden at kigge under bunden! **Den figur, der står på vulkanen, fik den til at gå i udbrud!**

6. Anbring alle figurerne på deres tilsvarende farvede startfelter, også selv om der ikke er 6 spillere. **Alle spillere vælger nu en figur!**

7. Alle tager et ark af notesblokken og en blyant (medfølger ikke). Arket kan foldes, så ingen andre kan se det, når du finder spor og noterer dem!

Hvis de yngste spillere skal bruge lidt hjælp, kan I lave hold!

NÅR DET BLIVER DIN TUR

1. Kast terningen.

Table with 2 columns: Hvis du slår..., Gør dette!

Table with 2 columns: Hvis du lander på ..., Kig i al hemmelighed under ...

Slog du et tal? Hvor landede du?

Table with 2 columns: Hvis du lander på ..., Kig i al hemmelighed under ...

2. Notér på arket.

For hver tur sætter du kryds over TO ting!

Hvis du kigger under en gul holder, skal du sætte kryds over den genstand, du ser – det kan ikke være det, der blev hældt i vulkanen! Du skal også sætte kryds over møblet i den holder, så du kan huske, at du allerede har kigget i det rum.

Hvis du kigger under en hvid holder, skal du sætte kryds over den lektion, du ser – det kan ikke være den lektion, gerningspersonen skulle have været til. Du skal også sætte kryds over figuren i den holder, MEDMINDRE du finder vulkanen. Den, der har vulkanen, fik den til at gå i udbrud, så du skal sætte en cirkel omkring den person!

Selv når du har fundet ud af, hvem der fik vulkanen til at gå i udbrud, kan det stadig være nødvendigt at kigge under figurerne for at finde ud af, hvilken lektion vedkommende forlod tidligt.

KLAR TIL AT LØSE MYSTERIET?

Kom med en anklage! Det kan du gøre når som helst under din tur, selv efter du har krydset arket af.

1. Sig: "(HVEM) fik vulkanen til at gå i udbrud ved brug af (HVAD), og vedkommende burde have haft befundet sig (HVOR)."

2. Kig i al hemmelighed under holderne på midten af spillebrættet og under den figur, du anklager. Har du ret i alle tre ting?

JA! Du har løst mysteriet og vundet spillet!

NEJ! Ups, så er du ude af spillet. Du må ikke fortælle løsningen til nogen! De tilbageværende spillere fortsætter, indtil en spiller løser mysteriet, eller til der kun er én person tilbage i spillet.

Illustration of a volcano and a detective.

Cluedo JUNIOR

Hej forældre! Denne spilvejledning beskriver spillets to niveauer. I bestemmer selv, hvilket niveau der passer bedst til jeres familie.

NIVEAU 1
Fra 4 år
Samarbejd for at finde ud af HVEM og HVAD.

NIVEAU 2
Fra 5 år
Konkurrer om at finde ud af HVEM, HVAD og HVOR.

INDHOLD
Dobbeltsidet spillebræt • 9 legepladsfliser • 6 figurbrikker
6 møbelbrikker • 7 gule holdere • 7 hvide holdere • 6 blå holdere
3 terninger • klistermærkeark til terningerne • 2 detektivnotesblokke

ADVARSEL: RISIKO FOR KVELNING – små dele. Ikke til børn under 3 år.

4+ F6419
SKAL SAMLES AF EN VOKSEN.

NIVEAU1

ROD PÅ LEGEPLADSEN

Hovsa! Under oprydning på legepladsen efter frikvarteret kom nogen ved et uheld til at lægge en af genstandene i sin rygsæk.

SPILLETS FORMÅL

Arbejd sammen for at finde genstandene på legepladsfliserne og finde ud af, HVAD der mangler, og HVEM der tog det. I dette spil vinder I som et hold!

DET SKAL I BRUGE

- Spillebræt
- 6 figurbrætter
- Detektivnotesblok til Rod på legepladsen
- 6 blå holdere

En af dem har rygsækken
- 9 legepladsfliser
- 2 terninger

Sæt mærkaterne på, før I spiller første gang

FORBEREDELSE

1. Anbring spillebrættet, så alle kan nå det. Den side, der viser legepladsen, skal vende opad.

2. Bland legepladsfliserne, og anbring otte af dem med forsiden nedad tilfældigt på hvert af de markerede steder på spillebrættet.

3. Anbring den sidste flise med forsiden nedad ved siden af brættet.

Denne flise indeholder den manglende genstand!

4. Kig på billedet, og find genstanden! Hver legepladsflise har kun én genstand fra din detektivnotesblok. Hver genstand på dit ark forekommer kun på én flise.

Den person, der har rygsækken, tog genstanden!

5. Anbring alle figurer tilfældigt på separate fliser på legepladsen. Nu skal alle spillerne vælge en figur, de vil spille som. Husk, at I ikke må kigge under bunden!

6. Tag derefter et af arkene fra detektivnotesblokken, og sørg for, at I har noget at skrive med. Der er fire forskellige temaer at vælge mellem på notesblokken: legetøj, hobbymaterialer, snacks og sportsudstyr. Hvis I fx vælger et legetøjsark, skal I lede efter et stykke legetøj, der er blevet væk. Alle spillere deles om arket, da I arbejder sammen.

SÅDAN SPILLER I

Den yngste spiller begynder! Turen går med uret.

NÅR DET BLIVER DIN TUR

1. Kast terningen med tal, og ryk figuren det pågældende antal sammenhængende felter på legepladsen. Man kan rykke i en hvilken som helst retning.

2. Kast nu ikonterningen.

Fx: Du kastede 1. Du kan vælge at rykke til rutsjebanen eller fodboldmålet.

Hvis du slår...Gør dette!

Kig under en hvilken som helst figur! Kan I se rygsækken?

- Nej? Så sæt et kryds over figuren på notesblokken. Det er ikke den person, der har taget genstanden!
- Ja? Så sæt en ring om figuren. Vedkommende har den manglende genstand!

Ved I allerede, hvem der har rygsækken? Så kan I holde op med at kaste ikonterningen og i stedet bare vende en legepladsflise.

Vend legepladsflisen på dette sted. Søg nu efter en genstand fra notesblokket! Sæt et kryds over genstanden på arket, når den er fundet. Husk, at I kan arbejde sammen! Lad flisen vende med forsiden opad, så I husker, at I allerede har ledt der.

Vælg selv en af mulighederne!

3. Nu er det næste spillers tur! Bliv ved, indtil der er sat kryds over alting undtagen én genstand (det er den, der mangler) og I har fundet ud af, hvem der har rygsækken (det er den figur, der tog genstanden). Mysteriet er løst!

SÅDAN VINDER MAN

Når I har løst mysteriet (dvs. I har sat kryds over alle på nær én genstand og ved, hvem der har rygsækken), er det tid til den store afsløring. Vend den legepladsflise, der ikke ligger på spillebrættet, og se, om I kan finde den manglende genstand. Godt klaret – I løste gåden sammen!

BONUSSJOV!

Familien kan bruge legepladsfliserne til selv at finde på spil, hvor det gælder om at finde en genstand. Bed for eksempel børnene om at finde noget blåt, eller se, hvem der først finder noget legetøj.

CLUEDO, MR. POTATO HEAD og HASBRO og alle relaterede varemærker og logoer er varemærker, der tilhører Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.

Fremstillet af: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Repræsenteret af: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro Nordic Consumer Services: Hasbro Nordic, Gladsaxevej 382, 2860 Søborg, Danmark. TLF.: 43 27 01 01. hasbrodk@hasbro.dk

CE

FORÆLDRE: HASBROGAMING.COM

0822F6419189

700 x 161 mm 4C2S
pg #2

NIVÅ
2

MYSTERIUM PÅ VITENSKAPSLABEN

Å nei! Vulkanen i vitenskapslaben har hatt et mystisk utbrudd. Det ser ut til at en nysgjerrig juniorforsker forlot et annet klasserom tidlig for å eksperimentere ...

MÅL

Utforsk skolen for ledetråder for å finne ut HVEM som startet vulkanen, HVA personen skulle ha vært i. I dette spillet konkurrerer du for å løse mysteriet på egen hånd.

HVA DU MÅ GJØRE



KLARGJØRING

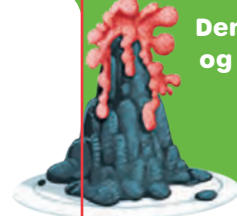
1. Plasser spillebrettet slik at alle kan nå det og slik at skolen er vendt opp.
2. Legg ut alle de gule soklene med forsiden ned, og bland dem. Legg en av dem midt på brettet, uten å kikke på undersiden. Dette ble helt i vulkanen for å starte den.
3. Sett en møbelbrikke i hver av de gjenværende gule soklene (ikke se på undersiden!) og plasser hver spillebrikke i matchende rom på spillebrettet.
4. Sett til side den hvite sokkelen med vulkanen. Plasser deretter de andre seks hvite soklene med forsiden ned og bland dem. Legg en av disse soklene med forsiden ned midt på brettet, uten å kikke på undersiden. Dette er klasserommet hvor den snikete eleven skulle ha vært.



Ikke dekk felt med møbler.

SPILL

Kast terningen etter tur for å se om du kan flytte personen din, se under personer eller sjekke under møbler. Etter hvert som du finner ledetråder, kan du utelukke alternativer og til slutt avdekke hva som skjedde.



Den yngste spilleren begynner, og spillet går mot venstre.

5. Bland vulkansokkelen med forsiden ned sammen med de andre hvite soklene. Sett en personbrikke i hver sokkel, men ikke se på undersiden av dem.

Personen med vulkanen er eleven som startet den.

6. Sett alle personene på startfeltene med matchende farge, selv om det ikke er seks spillere.

Nå skal alle velge seg en person.

7. Alle tar et ark fra notatblokken og en blyant (ikke inkludert). Du kan brette arket, slik at ingen kan kikke mens du finner ledetråder og krysser dem av!

Hvis de yngre spillerne trenger hjelp, spill på lag.



NÅR DET ER DIN TUR

1. Kast terningen.

Hvis du får ...	Gjør dette.
	Se i hemmelighet under en valgfri møbelbrikke.
	Se i hemmelighet under en valgfri person.
	Flytt personen din opptil antallet tilknyttede felt. - Du kan ikke lande på et felt hvis en annen person allerede er på det. - Du kan ikke avslutte turen din på samme felt som du startet på.

Hvis du kastet terningen og fikk et tall, hvor lander du?

Hvis du lander på ...	Se i hemmelighet under ...
	Møbelbrikken i rommet.
	En valgfri person.
	Ingenting. Beklager, bedre lykke neste gang.

2. Kryss av på arket ditt.

For hver tur skal du krysse av TO ting.

- Hvis du ser under en gul sokkel, kryss av objektet du ser – dette kan ikke være det som ble helt i vulkanen. Kryss også ut møbelet i den sokkelen, slik at du husker at du allerede har sett i det rommet.

- Hvis du ser under en hvit sokkel, krysser du av klasseromsobjektet du ser – dette kan ikke være klasserommet den skyldige skulle være i. Kryss også ut personen i den sokkelen MED MINDRE du finner vulkanen. Den som har vulkanen, er den som startet den. Så sett en sirkel rundt den personen.

- Selv når du finner ut hvem som startet vulkanen, må du kanskje fortsette å se under personer for å finne ut hvilket klasserom personen forlot tidlig.



Eksempel: Du titter under staffeliet og ser melk. Dermed kan du krysse av begge de tingene.



Eksempel: Du ser gitaren under Plomme, så du krysser ut begge. Plomme kan ikke være den skyldige. Når du ser under Hvit, finner du vulkanen. Hun gjorde det!



ER DU KLAR TIL Å LØSE MYSTERIET?

Kom med en anklage. Dette kan du gjøre når som helst i løpet av turen din, også etter at du har merket av på arket ditt.

1. Si: «(HVEM) startet vulkanen med (HVA) når personen skulle ha vært (HVOR).»
2. Se i hemmelighet under soklene midt på brettet og under personen du anklager. Gjettet du rett på alle tre?

JA. Du har løst mysteriet og vunnet spillet!

NEI. Oi, du er ute av spillet. Ikke fortell noen løsningen.

De andre fortsetter å spille til noen finner løsningen, eller til det bare er én spiller igjen i spillet.

Cluedo JUNIOR



Hei, foreldre! Denne spillveiledningen forklarer hvordan dere kan spille på to nivåer. Du bestemmer hvilket nivå som passer best for din familie.

NIVÅ
1
Fra 4 år

Samarbeid for å finne ut HVEM og HVA.

NIVÅ
2
Fra 5 år

Konkurrer for å finne ut HVEM, HVA og HVOR.

ADVARSEL: FARE FOR KVELNING – små deler. Ikke for barn under 3 år.

INNHOOLD

Dobbeltsidig spillebrett • 9 lekeplassfliser • 6 personbrikker • 6 møbelbrikker • 7 gule sokler • 7 hvite sokler • 6 blå sokler • 3 terninger • ark med klistermerker • 2 detektivblokker

4+ F6419
2-6
MÅ MONTERES AV EN VOKSEN.

NIVÅ 1

MANGEL PÅ LEKEPLASSEN

Oi! Når dere rydder opp lekeplassen etter all moroa, legger noen en av gjenstandene i ryggsekken sin ved en feil.

MÅL

Samarbeid for å finne gjenstander på lekeplassflisene og finn ut HVILKEN gjenstand som mangler og HVEM som tok den. I dette spillet vinner du som en del av et lag.

HVA DU MÅ GJØRE

Spillebrett

6 personbrikker

Detektivblokk for mangel på lekeplassen

6 blå sokler
En har klistremerket med ryggsekken

9 lekeplassfliser

2 terninger
Fest klistremerkene første gang du spiller

KLARGJØRING

- Sett spillebrettet slik at alle kan nå det og slik at lekeplassen er vendt opp.
- Bland lekeplassflisene og sett åtte av dem med forsiden ned tilfeldig på hver av de skisserte lekeplasstedene på brettet.

- Sett de gjenværende lekeplassflisene vendt ned ved siden av brettet.
Denne flisen har den manglende gjenstanden.



Let etter bildet og finn gjenstanden. Hver lekeplassflis har bare én gjenstand fra arket i detektivblokken. Hver gjenstand fra arket vises på bare én flis.

- Snu alle de seks blå soklene med forsiden ned, og bland dem. Deretter setter du en person i hver sokkel uten å se på undersiden.

Personen med ryggsekken er den som tok gjenstanden.

- Plasser alle personene på tilfeldige, separate lekeplassfliser. Nå velger alle personen de vil spille som.
Husk å ikke se under dem.

- Ta **ett** av arkene fra en detektivblokk, og sørg for at du har noe å skrive med. Det er fire forskjellige temaer å velge mellom i blokken: leker, formingsutstyr, snacks og sportsutstyr. Hvis du for eksempel velger et lekeark, skal du lete etter en manglende leke.
Alle deler ett ark fordi dere samarbeider.

SPILL

Den yngste spilleren begynner. Spillet fortsetter mot venstre.

NÅR DET ER DIN TUR

- Kast tallterningen** og flytt personen din like mange tilknyttede lekeplassfelt den veien du velger å gå.
- Nå kaster du ikonterningen.**

Eksempel: Du kastet 1 på terningen. Du kan velge å flytte til sklien eller til fotballnettet.

Hvis du får ...	Gjør dette.
	Se under en person. Ser du ryggsekken? Hvis ikke krysser du av den personen i blokken. Personen tok ikke gjenstanden. Hvis du ser ryggsekken, sett en ring rundt personen. Personen har den manglende gjenstanden. Vet du allerede hvem som har ryggsekken? Når det er din tur, kaster du ikke ikonterningen, men bare vender en lekeplassflis.
	Vend lekeplassflisen på dette stedet. Let etter en gjenstand fra notatblokkarket. Når du finner gjenstanden, krysser du den av på arket. Husk at dere kan samarbeide. Vend flisen med forsiden opp slik at du husker at du allerede har lett der.
	Velg et alternativ.

- Nå går turen til neste spiller.** Fortsett til du har krysset ut alle bortsett fra én gjenstand (den som mangler) og har funnet ut hvilken person som har ryggsekken (den som tok gjenstanden). Du har løst mysteriet.

VINNE

Når du har løst mysteriet (når du har krysset ut alle bortsett fra én gjenstand og vet hvem som har ryggsekken), er det på tide å avsløre det. Vend om lekeplassflisen som er utenfor brettet, og se om du kan finne den manglende gjenstanden. Bra samarbeid for å finne det som manglet.

BONUSMORO

Familien kan bruke lekeplassflisene til å lage et eget spill for å finne en gjenstand. Du kan for eksempel spørre barnet om å finne noe blått, eller konkurrere for å se hvem som finner en leke først.

CLUEDO, MR. POTATO HEAD, HASBRO og alle relaterte varemerker og logoer er varemerker som tilhører Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.

Produert av: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representert av: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro Nordic Consumer Services: Hasbro Nordic, Gladsaxevej 382, 2860 Søborg, Danmark. TLF 800 100 31. hasbrodk@hasbro.dk



FORELDRE:
HASBROGAMING.COM

