ALTER 8+
2 – 6 SPIELER

CLUEDO the BIG BANG THEORY™

SPIELAUSSTATTUNG

- Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 6 Schandtat-Figuren
- 6 Verdächtige-Karten
- 6 Persönlichkeits-Karten
- 13 Sheldon-Karten
- 6 Schandtat-Karten
- 9 Tatort-Karten
- „Fall gelöst“-Umschlag
- 2 Würfel
- Spielregel
- 1 Ermittlungs-Notizblock

SPIELREGELN

DER FALL

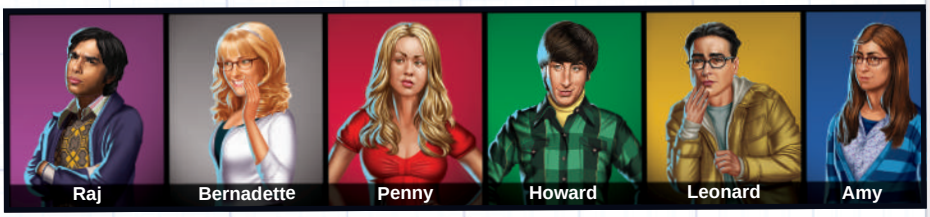
Dr. Sheldon Lee Cooper, B.S., M.S., M.A., Ph.D., Sc.D wurde VERRATEN. Nach der Entdeckung der rücksichtslosen und abscheulichen Tat versammelt Sheldon seine sechs „Freunde“ und verlangt Gerechtigkeit.

Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie drei Dinge herausfinden:

1. **Wer war es?**
2. **Welche Schandtat wurde begangen?**
3. **Wo ist es passiert?**

WER? Hier sind die Verdächtigen.

Einer von diesen sechs „Freunden“ hat die schamlose Tat begangen. Sie müssen herausfinden, wer.



WAS? Dies sind die Schandtaten.

Eine davon ist die Schandtat. Sie müssen herausfinden, welche.

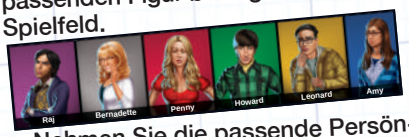
WO? Inspizieren Sie die Orte.

Einer dieser Räume ist der Tatort. Sie müssen herausfinden, welcher.

AUFBAU

1 Stellen Sie alle sechs Spielfiguren und die sechs Schandtat-Figuren in die Mitte des Spielplans. **(Auch wenn weniger als sechs Personen mitspielen).**

- Wählen Sie von der Liste der Verdächtigen eine Figur aus, mit der Sie spielen. Mit der passenden Figur bewegen Sie sich auf dem Spielfeld.



- Nehmen Sie die passende Persönlichkeits-Karte zu Ihrem Verdächtigen.
- Die SUPER-POWER-Seite zeigt eine besondere Fähigkeit des Verdächtigen. Diese Fähigkeit kann einmal pro Spiel eingesetzt werden. Nachdem die Fähigkeit eingesetzt wurde, muss die Karte umgedreht werden auf die PERSÖNLICHKEITS-Seite. Auf der Persönlichkeits-Seite befindet sich ein Zitat des Verdächtigen, das sich nicht weiter auf das Spielgeschehen auswirkt.

2 Teilen Sie die schwarzen Cluedo-Karten auf und machen Sie drei Stapel je mit Verdächtigen-, Schandtat- und Tatort-Karten.

- Mischen Sie jeden Stapel separat und legen Sie die Karten verdeckt auf den Tisch.
- Nehmen Sie die jeweils oberste Karte von jedem Stapel und stecken diese, ohne sie anzusehen, in den schwarzen Umschlag. **Dies sind der Täter, die Schandtat und der Tatort, die in diesem Fall zu ermitteln sind.**
- Legen Sie den schwarzen Umschlag neben das Spielbrett.

3 Mischen Sie alle restlichen schwarzen Cluedo-Karten.

- Verteilen Sie alle Karten verdeckt an die Spieler, so dass alle Mitspieler dieselbe Anzahl an Karten erhalten. **Psst! Alle Spieler müssen ihre Karten geheim halten!**
- Lassen sich die Karten nicht gleichmäßig auf alle Spieler verteilen, werden die zwei oder drei überzähligen Karten offen neben den Spielplan gelegt.

4 Jeder Spieler erhält ein Blatt des Notizblocks und einen Stift.

Psst! Halten Sie Ihre Notizen geheim!

- Streichen Sie die Schandtaten, Orte und Verdächtigen aus, die Sie auf der Hand halten und diejenigen, die offen liegen. **Ihre Karten befinden sich nicht im Umschlag, also sind sie nicht in diese Schandtat verwickelt!**
- Während des Spiels bekommen Sie nach und nach die Karten Ihrer Mitspieler zu sehen. Jede Karte, die Sie sehen, können Sie auf Ihrem Notizblatt ausstreichen. Auch diese **Karten befinden sich nicht im Umschlag, also sind sie nicht in diese schändliche Tat verwickelt!.**

5 Mischen Sie die Sheldon-Karten und legen Sie diese für Bonuszüge während des Spiels neben den Spielplan.

- Wenn Sie nach den original Cluedo-Regeln spielen möchten, legen Sie die Sheldon-Karten zurück in den Karton.

GRUNDLAGEN DES SPIELS

GEWINNEN

Klären Sie die Schandtat auf! Wer zuerst aufdeckt, welche Schandtat-, Verdächtigen- und Tatort-Karte im Umschlag steckt, gewinnt das Spiel.

1. Wer fängt an?

- Alle Spieler würfeln, die höchste Augenzahl bestimmt, wer anfängt. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

2. Wenn Sie an der Reihe sind: würfeln, bewegen und einen Raum betreten.

- Würfeln Sie und ziehen Sie Ihre Figur um so viele Felder, wie die Würfel zusammen anzeigen. (Wenn Ihre Figur seit Ihrem letzten Zug von einem anderen Spieler bewegt wurde, können Sie an Ort und Stelle bleiben und eine Frage stellen, ohne sich zu bewegen.)
- Ziehen Sie waagerecht oder senkrecht, vorwärts und rückwärts, nicht aber diagonal.
- Ein Raum darf nur über die rot markierten Türschwellen betreten oder verlassen werden.

Sie sind Leonard. Sie würfeln eine sieben und gehen wie dargestellt durch die Diele von der Waschküche zum Treppenhaus.

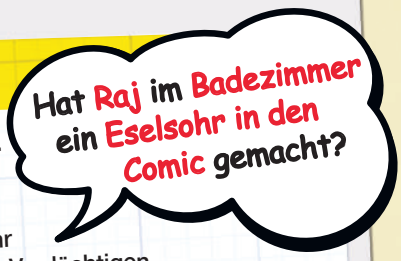
- Versuchen Sie bei jedem Zug einen Raum zu erreichen (am Anfang des Spiels ist jeder Raum gut). Um einen Raum zu betreten brauchen Sie keine exakte Augenzahl. Sie halten einfach in dem Raum, den Sie betreten wollen, an und beenden Ihren Zug.

Zu wenig gewürfelt? Nehmen Sie eine Sheldon-Karte!

Wenn ihr Wurf nicht ausreicht, um einen Raum zu erreichen, versuchen Sie, ein Sheldon-Karten-Feld zu erreichen!

- Sie müssen nicht genau auf dem Sheldon-Karten-Feld landen, sondern können dort einfach stoppen, eine Sheldon-Karte ziehen und deren Anweisung ausführen.
- Gespielte Karten kommen auf den Ablagestapel. Wenn Sie ohne Sheldon-Karten spielen oder keine möchten, bewegen Sie Ihre Figur einfach weiter in Richtung des Raumes, den sie erreichen möchten.

3. Stellen Sie die Cluedo-Frage und erhalten Ihre Antwort.



- Nach dem Betreten eines Raumes müssen Sie anhalten und eine Cluedo-Frage stellen zu **einem Verdächtigen, einer Schandtat und dem Raum, den Sie gerade betreten haben.**
- Wenn Sie das Badezimmer betreten haben, könnten Sie zum Beispiel fragen: „Hat Raj im Badezimmer ein Eselsohr in den Comic gemacht?“ **Hinweis:** Stellen Sie Ihre Frage zu Verdächtigen, Schandtaten und Räumen, die Sie noch nicht vom Notizblatt gestrichen haben.
- Stellen Sie die Verdächtigen-Figur und die Schandtat-Figur in den Raum, in dem sich Ihre Figur befindet.
- Der Spieler zu Ihrer Linken muss nun als erster versuchen, die Frage zu beantworten. Wenn er eine der von Ihnen erwähnten Karten hält, muss er sie Ihnen heimlich zeigen. **Es darf niemals mehr als eine Karte gezeigt werden!**
- Hat er keine der von Ihnen genannten Karten, muss er antworten: „Das kann ich nicht sagen.“ Und die Frage geht weiter an den Spieler links von ihm und so weiter, bis Ihnen **eine Karte** gezeigt wurde.

Sie sind Amy. Bringen Sie Penny und den zerlegten Shelbot zu Ihnen in die Waschküche und stellen Sie Ihre Frage: „Hat Penny den Shelbot in der Waschküche zerlegt?“

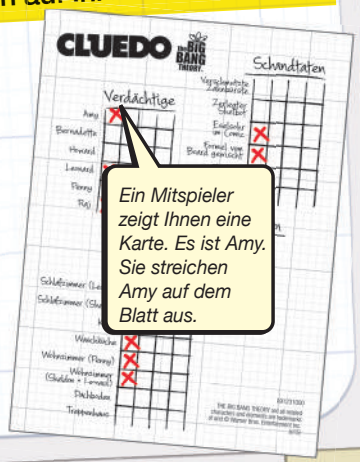
Und wenn niemand eine Karte zeigen kann?

Zunächst setzen Sie Ihr Pokerface auf! Wenn Sie nicht geblufft und nach Ihren eigenen Karten gefragt haben, wissen Sie jetzt, welche Karten im Umschlag stecken!

4. Sie Beenden Ihren Zug und machen sich Notizen auf Ihrem Blatt.

- Streichen Sie die Karte aus, die Ihnen gezeigt wurde. Sie kann nicht im Umschlag stecken und hat nichts mit der Schandtat zu tun!
- Die Figuren, die Sie bewegt haben, bleiben, wo sie sind. Wenn die Verdächtigen-Figur einem anderen Spieler gehört, kann dieser in seinem nächsten Zug eine Frage stellen, ohne sich zu bewegen.
- Ihr Zug ist beendet. Egal, wer Ihre Frage beantwortet hat: der Spieler links von Ihnen ist jetzt am Zug.

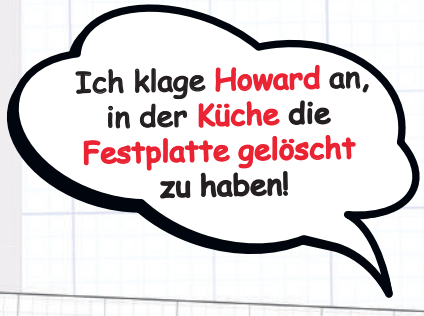
Wenn Sie alle Karten Ihrer Mitspieler ausgestrichen haben, **KÖNNEN SIE DIE SCHANDTAT AUFKLÄREN!**



Ein Mitspieler zeigt Ihnen eine Karte. Es ist Amy. Sie streichen Amy auf dem Blatt aus.

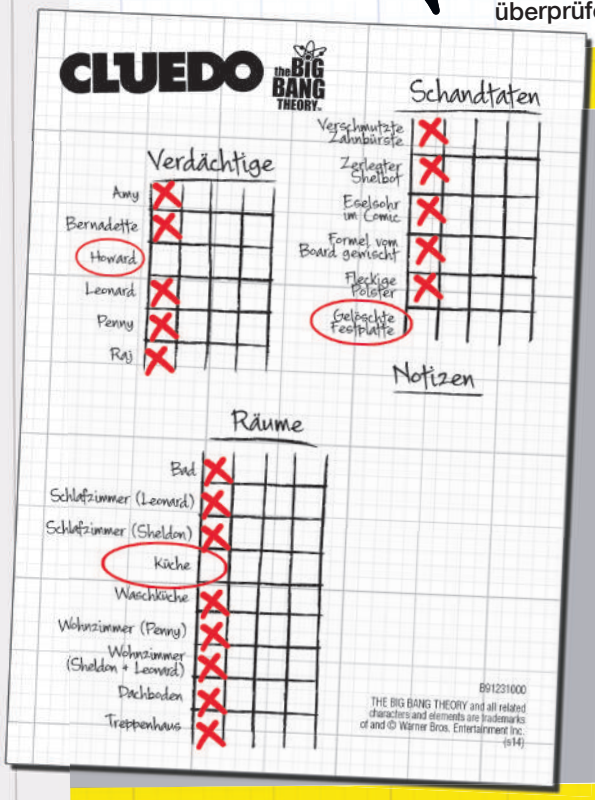
DAS SPIEL GEWINNEN

Anklage erheben.



Wenn Sie so viele Fragen gestellt haben, dass Sie alle bis auf drei Elemente (einen Verdächtigen, eine Schandtat und einen Raum) auf Ihrem Ermittlungsblatt ausstreichen konnten, ist es an der Zeit, das Vergehen aufzuklären!

Um Anklage erheben zu können, müssen Sie sich auf das rechteckige schwarze CLUEDO-Feld in der Mitte des Spielplans begeben. Dort angelangt sagen Sie laut: „Ich klage Howard an, in der Küche die Festplatte gelöscht zu haben!“ Dann überprüfen Sie heimlich die Karten im Umschlag.



Trifft Ihre Anklage zu?

Ja, alle drei genannten Karten sind im Umschlag!

Glückwunsch! Sie haben gewonnen und die Schandtat gegen Sheldon aufgeklärt. Zeigen Sie Ihren Mitspielern die Karten aus dem Umschlag.

Nein, ich habe nicht alle drei enthaltenen Karten genannt!

Ups! Sie haben einen Fehler gemacht und sind aus dem Spiel. Stecken Sie die Karten heimlich zurück in den Umschlag – und sagen Sie Ihren Mitspielern nicht, wo Sie falsch lagen!

- Sie halten Ihre Karten weiterhin verdeckt und beantworten die Fragen der anderen Spieler.
- Sie stellen keine Fragen mehr und dürfen keine Anklage mehr erheben.

Wenn kein Spieler korrekt Anklage erhebt?

- Wenn kein Mitspieler eine zutreffende Anklage formulieren konnte, wird diese Schandtat nicht aufgeklärt – schauen Sie im Umschlag nach, wer ungestraft davon kommen konnte!

RAFFINIERTE SPIELZÜGE

Benachbarte Räume betreten und Geheimgänge benutzen.

- Wenn Sie sich in einem Raum befinden, der einen Nachbar-Raum oder einen Geheimgang hat, können sie den verbundenen Raum erreichen, ohne zu würfeln.
- Sie können einen Raum nicht in einem Zug durchqueren, sondern müssen immer, wenn Sie einen Raum betreten, eine Frage stellen.

Sie gehen vom Schlafzimmer in die Küche und halten hier an. Im nächsten Zug können Sie den Geheimgang auf den Dachboden benutzen.

Geheim-gang

Nachbar-Räume

RAFFINIERTE FRAGEN STELLEN

Fragen Sie nach Ihren eigenen Karten.

Wenn sie Ihre Mitspieler täuschen möchten, bluffen Sie und fragen nach Karten, die Sie selbst halten

Hat Howard im Badezimmer die Zahnbürste verschmutzt?

REGELN FÜR ZWEI SPIELER UND TEAMSPIEL

Sie müssen trotzdem alle Regeln lesen und beachten!

Für zwei Spieler oder Teams gelten folgende Sonderregeln. Wenn sie mit Teams spielen, sollten Sie jüngere und ältere Spieler in den Teams mischen.

1. Der erste große Unterschied beim Zwei-Spieler-Spiel liegt in der Vorbereitung. (Schauen Sie auf der dritten Seite: Aufbau).
   - Befolgen Sie die Schritte 1 und 2 der Grundregel.
   - In Schritt 3 mischen Sie den Rest der schwarzen Cluedo-Karten wie gewohnt. Dann nehmen Sie die oberen vier schwarzen Cluedo-Karten ab und legen diese verdeckt in einer Reihe neben dem Spielplan ab.
   - Befolgen Sie Schritt 4 wie gewohnt.
   - Ignorieren Sie Schritt 5: **Zu zweit oder im Team wird IMMER ohne Sheldon-Karten gespielt.**

2. Der zweite große Unterschied besteht in Ihrer Reaktion, wenn niemand Ihre Frage beantwortet. (Die klassischen Frage-Regeln finden Sie auf Seite 4).
   - Die Frage werden normal gestellt, der Mitspieler / das Team versucht die Frage zu beantworten.
   - Wenn der Mitspieler / das Team nicht antwortet, schauen Sie sich heimlich eine Karten neben dem Spielplan an. Wenn Sie die Karte auf Ihrem Ermittlungsblatt ausgestrichen haben, legen Sie die Karte verdeckt **genau** an ihren alten Platz zurück.
   - Immer, wenn der Mitspieler / das Team nicht antworten kann sehen Sie sich eine andere der Karten neben dem Spielplan an. (Dafür sollten Sie sich natürlich merken, welche Sie schon gesehen haben!)

Ansonsten verläuft das Spiel genau wie das klassische Cluedo!

© 2015 HASBRO. Alle Rechte vorbehalten. CLUEDO ist ein eingetragenes Warenzeichen. Urheberrechte und Charaktere sind Eigentum der Hasbro, und werden mit deren Genehmigung verwendet. Lizenziert durch Hasbro Properties Group. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
THE BIG BANG THEORY and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s15)

A91231000

Herstellung und Vertrieb über:
Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.

www.winningmoves.de

Hergestellt in Irland und USA

Licensed By:
Hasbro Gaming

Winning Moves