ALTER 5+ | 2–6 SPIELER

YAKARI

CLUEDO JUNIOR

WER HAT DEN KOPFSCHMUCK VERSTECKT?

DAS ZIEL DES SPIELS

Jemand hat den wertvollen Federkopfschmuck versteckt!
Wer als erster herausfindet, **wer** es war, **wann** der Kopfschmuck versteckt wurde und in welchem **Krug**, gewinnt das Spiel!

Inhalt: Spielplan, 6 Spielfiguren, 6 Orte-Symbole, 7 weiße Sockel, 7 gelbe Sockel, Detektiv-Notizblock, 1 Würfel, Bogen mit Aufklebern

VOR DEM ERSTEN SPIEL

1. Nehmt die Teile aus den Kunststoffbeuteln bzw. löst sie aus den Kartonrahmen. Leere Beutel und Rahmen könnt ihr danach entsorgen.
2. Klebt den grünen Feder-Aufkleber und die 5 Zeit-Aufkleber auf die Unterseite von 6 **weißen Sockeln**. Ein weißer Sockel bleibt ohne Aufkleber.
3. Klebt die gelben Krug-Aufkleber auf die Unterseite von 5 **gelben Sockeln**. Zwei gelbe Sockel bleiben ohne Aufkleber.
4. Klebt auf jede Würfelseite einen quadratischen Aufkleber.

SPIELAUFBAU

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte.
2. Stellt den weißen Sockel ohne Aufkleber und den weißen Sockel mit Feder-Aufkleber neben den Spielplan.
3. Mischt die 5 weißen Zeit-Sockel und stellt sie verdeckt auf den Tisch. Stellt dann einen davon **ohne darunter zu schauen** in die Mitte des Spielplans. **Hier seht ihr später, wann der Federkopfschmuck versteckt wurde!**
4. Mischt nun die restlichen 6 weißen Sockel und steckt in jeden eine beliebige Spielfigur. **Ihr dürft noch nicht darunterschauen, aber die Spielfigur, unter der sich die Feder befindet, hat den Kopfschmuck versteckt!**
5. Stellt die Spielfiguren auf die entsprechenden Startfelder auf dem Spielplan.
6. Stellt die beiden gelben Sockel ohne Aufkleber neben den Spielplan.
7. Mischt nun die 5 gelben Krüge-Sockel und stellt sie verdeckt auf den Tisch. Stellt dann einen davon, **ohne darunter zu schauen,** in die Mitte des Spielplans. **Hier seht ihr später, in welchem Krug die Person den Kopfschmuck versteckt hat.**
8. Mischt nun die restlichen 6 gelben Sockel und steckt darauf beliebig die Ort-Symbole.
9. Stellt die Ort-Symbole auf die entsprechenden Bilder auf dem Spielplan.
10. Jeder Spieler erhält ein Blatt vom Detektiv-Notizblock und einen Stift (nicht im Spiel enthalten).

Ihr dürft eure Blätter falten, sodass niemand eure Aufzeichnungen sehen kann.

DER SPIELABLAUF

Ihr müsst herausfinden **wer** den Kopfschmuck versteckt hat, um welche **Uhrzeit** das war und in welchem **Krug** der Schmuck versteckt wurde. Wer an der Reihe ist, würfelt, um entweder Spielfiguren zu bewegen oder um unter Spielfiguren oder Ort-Symbole zu schauen, um so wertvolle Hinweise zu erhalten. Mit Hilfe der Hinweise und durch das Ausschließen von Möglichkeiten könnt ihr herausfinden, was geschah!

WER BEGINNT?

Wer zuletzt eine Feder gefunden hat, ist der Startspieler. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

WENN DU AM ZUG BIST

1. **Würfle einmal.** Würfelst du:

   Gelb: Dann schaust du **heimlich unter** ein beliebiges **Ort-Symbol**.

   Weiß: Dann schaust du **heimlich unter** eine beliebige **Spielfigur**.

   Eine Zahl: Dann ziehst du eine **beliebige Spielfigur entlang** der Fußabdrücke um **bis zu** so viele Felder weit, wie du gewürfelt hast. Du darfst Würfelpunkte verfallen lassen.

   - Endet dein Zug auf einem **gelben Fußabdruck**, schaust du heimlich unter das **Ort-Symbol** in diesem Raum.
   - Endet dein Zug auf einem **weißen Fußabdruck**, schaust du heimlich unter die **Spielfigur,** mit der du gezogen bist.
   - Endet dein Zug auf einem **schwarzen Fußabdruck**, hast du Pech gehabt: Du darfst dir nichts ansehen. Danach ist dein Zug zu Ende.

   Du darfst andere Spielfiguren nicht überholen oder auf einem Feld stehen bleiben, auf dem bereits eine Spielfigur steht. Dein Zug darf nicht auf dem Feld enden, von dem aus du gestartet bist.

2. **Notiere deine Hinweise.** Dein Ziel ist es, die Zeit und den Krug unter den Sockeln in der Spielplanmitte zu ermitteln. Zeiten und Krüge, die du anschauen durftest, können also nicht Teil der Lösung sein!
   - Streiche Zeiten oder Krüge durch, die du unter einem weißen oder gelben Sockel entdeckt hast.
   - Markiere die Orte, unter die du geschaut hast.
   - Markiere die Spielfiguren, unter die du geschaut hast, ES SEI DENN, du hast die Feder gefunden. Sobald du die Feder gefunden hast, weißt du, wer den Kopfschmuck versteckt hat.

Nach deinem Zug ist dein linker Mitspieler an der Reihe zu würfeln.

BIST DU BEREIT, DAS GEHEIMNIS ZU LÖSEN?

1. Wenn du zu wissen glaubst, wer den Kopfschmuckschmuck versteckt hat, wann das war und in welchem Krug er versteckt wurde, darfst du deinen Verdacht deinen Mitspielern mitteilen. Während deines Zuges darfst du jederzeit einen Verdacht aussprechen.
   Du kannst zum Beispiel sagen: "Yakari hat den Kopfschmuck um fünf Uhr in dem blauen Krug versteckt."
2. **Schau heimlich** unter die Sockel in der Spielplanmitte und unter den Sockel der Spielfigur, die du verdächtigst.

Hast du mit allen drei Vermutungen Recht gehabt?

JA! Du hast gewonnen!

NEIN! Schade: Du scheidest aus. **Aber verrate niemandem die richtige Lösung!**

Die anderen Spieler spielen solange weiter, bis jemand die richtige Lösung gefunden hat oder bis nur noch ein Spieler im Spiel ist.

Für ein neues Spiel entfernt ihr alle Ort-Symbole und Spielfiguren von den Sockeln, mischt diese und beginnt wieder von vorne.
So ist das Rätsel um den verschwundenen Kopfschmuck in jedem Spiel anders!

Winning Moves

Hergestellt in Irland

The HASBRO GAMING and CLUEDO JUNIOR games and logos are trademarks of Hasbro and are used with permission.
@ 2018 Hasbro. All Right Reserved. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. www.hasbro.com www.winningmoves.de
Hergestellt von Winning Moves International Ltd, 7 Praed Street, London W2 1NJ, UK. Vertrieb in der EU über Winning Moves International Ltd.
Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf. © Derib + Job - Le Lombard (Dargaud-Lombard S.A.) 2018
Licensed by: EL Euro Lizenzen, D-80331 München. Titel: Cluedo Junior Yakari

Licensed by Hasbro Gaming

C47241000