# SPIELREGELN

**Wer hat das Exponat gestohlen und wo ist es versteckt?**

# CLUEDO

## ZIEL DES SPIELS

Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie herausfinden, wer das Exponat gestolen hat, wo es in Dortmund versteckt und welches Exponat genau gestolen wurde.

## SPIELAUSSTATTUNG

Spielplan, sechs farbige Spielfiguren, sechs Exponatmarken (Historische Bälle, Emma, Karte des Jahrhundertspiels, Modell des Westfalenstadionss, Torjägerkanone, Trikot von Roland Emmerich), sechs Verdächtigen-Karten, neun Ort-Karten, Ermittlungsblock, Fallakte und zwei Würfel.

## AUFBAU

1. Jeder Spieler wählt sich eine farbige Spielfigur und platziert diese auf dem Spielfeld auf dem passenden Namens-/Startfeld. Bei weniger als sechs Mitspielern werden die verbliebenen Figuren auf die zugehörigen Namens-/Startfelder gestellt – sie könnten unter Umständen in das Verbrechen verwickelt sein und dürfen die Stadt nicht verlassen.
2. Platzieren Sie die Exponatmarken an sechs verschiedenen der neun Örtlichkeiten.
3. Legen Sie den leeren Umschlag der Fallakte in die Mitte des Spielplans.
4. Die Karten werden in drei Stapel aufgeteilt: Verdächtige, Örtlichkeiten und Exponate. Jeder Kartenstapel wird nun einzeln gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Danach wird von jedem Stapel die oberste Karte verdeckt gezogen und ohne, dass einer der Mitspieler sie sehen kann in die Fallakte gesteckt. Der Umschlag enthält nun die Antworten auf die Fragen: Wer? Wo? Welches Exponat?
5. Jetzt werden die verbliebenen Karten alle gemischt und im Uhrzeigersinn verdeckt an die Mitspieler verteilt. Lassen sich die Karten nicht gleichmäßig auf alle Spieler verteilen, werden die zwei oder drei überzähligen offen neben den Spielplan gelegt. Schauen Sie heimlich auf Ihre Karten: da Sie sie halten, können sie nicht in der Fallakte stecken, sind also nicht in das Verbrechen verwickelt.
6. Nehmen Sie ein Blatt des Ermittlungsblockes. Achten Sie darauf, dass keiner Ihrer Mitspieler Ihre Notizen sehen kann und streichen Sie die Gegenstände, Orte und Verdächtigen, die Sie auf der Hand halten und diejenigen, die offen liegen aus.

## SPIELVERLAUF

Das Trainerteam macht immer den Anfang. Die Reihenfolge ist gegen den Uhrzeigersinn. Wenn Sie am Zug sind, ziehen Sie Ihre Spielfigur entweder nach dem Würfelergebnis, oder Sie benutzen den Geheimgang, wenn Sie auf einem Eckfeld stehen. Versuchen Sie mit jedem Zug eine andere Örtlichkeit zu erreichen, um Ihre Ermittlungen voran zu bringen.

## WÜRFELN

Würfeln Sie und ziehen Sie Ihre Figur um so viele Felder, wie die Würfel zusammen anzeigen.

- Ziehen Sie waagerecht oder senkrecht, nicht aber diagonal.
- Sie dürfen die Richtung sooft wechseln, wie Sie möchten, dürfen aber in einem Zug nicht zweimal über dasselbe Feld ziehen.
- Sie dürfen nicht auf einem Feld landen oder es überqueren, wenn dort schon ein Verdächtiger steht.

### Geheimgänge

Die Orte an den gegenüberliegenden Ecken sind durch Geheimgänge verbunden.

Wenn Sie sich auf einem dieser Felder befinden, können Sie, wenn Sie wollen, den Geheimgang nutzen, anstatt zu würfeln. Wenn Sie einen Geheimgang benutzen ist das Ihre Bewegung für diesen Zug. Sie dürfen nicht noch würfeln.

Um einen Geheimgang zu benutzen, kündigen Sie Ihre Absicht an und ziehen dann Ihre Figur an den gegenüberliegenden Ort.

### EINEN ORT BETRETEN ODER VERLASSEN

Sie können einen Ort entweder durch den Eingang oder durch den Geheimgang erreichen und verlassen. Es spielt keine Rolle, ob Sie eine höhere Zahl gewürfelt haben, als Sie zum Erreichen des Ortes benötigen – Sie stoppen, sobald Sie die Örtlichkeit erreicht haben. Ist der Eingang durch einen anderen Spieler blockiert, können Sie ihn nicht passieren und den Ort weder betreten noch verlassen.

### EINEN VERDACHT ÄUSSERN

Wenn Sie einen Ort betreten, müssen Sie einen Verdacht äußern. Indem Sie Verdächtigungen aussprechen, können Sie durch das Ausschlussprinzip herausfinden, welche Karten in der Fallakte stecken.

Um einen Verdacht auszusprechen, bewegen Sie die Figur eines Verdächtigen und eine Exponatmarke an den Ort, den Sie gerade betreten haben. Dann vermuten sie, dass dieses Exponat an diesem Ort von diesem Verdächtigen versteckt wurde.

***Beispiel:*** *Angenommen, Sie sind das Trainerteam und betreten den Borsigplatz. Zuerst stellen sie eine Spielfigur – den Manager zum Beispiel – auf dem Borsigplatz ab. Dann legen sie eine Exponat – vielleicht die Torjägerkanone – daneben. Danach sagen sie: „Ich verdächtige den Manager die Torjägerkanone auf dem Borsigplatz versteckt zu haben.“*

Betrachten Sie alle Charaktere – Reserve-Verdächtige und Sie selbst eingeschlossen – als verdächtig. Sie dürfen nur einen Verdacht äußern, wenn Sie einen Ort betreten haben. Um einen weiteren Verdacht zu äußern, gehen Sie an einen anderen Ort oder verlassen Ihren jetzigen Ort und betreten Ihn erneut. Sie dürfen einen Ort nicht im selben Zug verlassen und wieder betreten, auch nicht durch verschiedene Türen.

Figuren und Exponatmarken, die im Zuge der Ermittlungen an einen Ort gebracht wurden, werden nicht an ihren Ursprungsort zurück transportiert. Es können sich beliebig viele Verdächtige und Exponatmarken an einer Örtlichkeit befinden.

Wenn Ihre Figur als Verdächtiger an einen Ort gebracht wurde, können Sie in Ihrem nächsten Zug entweder würfeln (oder einen Geheimgang nehmen) und weiter ziehen oder einen Verdacht äußern, ohne zu würfeln.

### EINEN VERDACHT BESTÄTIGEN ODER ENTKRÄFTEN

Sobald Sie Ihren Verdacht geäußert haben, versuchen Ihre Mitspieler ihn der Reihe nach gegen den Uhrzeigersinn zu entkräften. Der erste dabei ist ihr Mitspieler zu Ihrer Linken. Dieser Spieler schaut in seinen Karten, ob eine von Ihnen genannte dabei ist.

- Wenn Ihr Mitspieler eine von Ihnen genannte Karte hat, zeigt er sie nur Ihnen. Damit ist Ihr Zug beendet.
- Wenn Ihr Mitspieler mehr als eine der von Ihnen genannten Karten hält, sucht er sich eine aus und zeigt Ihnen nur diese. Hiermit endet Ihr Zug.
- Wenn Ihr Mitspieler keine der von Ihnen genannten Karten hält, überprüfen Sie Ihren Verdacht an dem Spieler links von ihm.

Wenn ein Spieler Ihnen eine von Ihnen genannte Karte zeigt, kann sich diese nicht in der Fallakte befinden und Ihr Verdacht war falsch. Beenden Sie Ihren Zug, indem Sie diese Karte auf Ihrem Ermittlungsbogen ausstreichen.

Wenn niemand Ihren Verdacht entkräften kann, beenden Sie Ihren Zug oder Sie tragen Ihre Anklage vor.

## ANKLAGE ERHEBEN

Wenn Sie denken, dass Sie herausgefunden haben, welche Karten in der Fallakte stecken, können Sie, wenn Sie an der Reihe sind, Ihre Anklage vorbringen und drei beliebige Elemente nennen. Ziehen Sie dazu in den CLUEDO-Raum in der Mitte des Spielfeldes.

Sie sagen (zum Beispiel): „Ich klage (Verdächtiger) an, (konkretes Exponat) in/an (Örtlichkeit) versteckt zu haben."

Danach schauen nur Sie heimlich in den Umschlag, so dass die Mitspieler die enthaltenen Karten nicht sehen können.

**Wichtig:** Sie dürfen nur einmal pro Spiel Anklage erheben, also sollten Sie es nur tun, wenn Sie ganz sicher sind, dass Sie Recht haben!

Wenn eine der von Ihnen genannten Karten nicht im Umschlag steckt, war Ihre Anklage unzutreffend. Alle drei Karten werden nun verdeckt zurück in den Umschlag gesteckt. Verraten Sie nicht, in welchem Punkt Sie sich geirrt haben. Sie dürfen keine Züge mehr machen oder Verdächtigungen vorbringen oder Anklage erheben, Sie können nicht mehr gewinnen. Sie entkräften weiterhin die Verdächtigungen Ihrer Mitspieler indem Sie Karten zeigen, wenn Sie gefragt werden. Ihre Mitspieler bringen Ihre Spielfigur weiterhin in die Räume, in denen sie Verdächtigungen aussprechen oder Anklage erheben.

## DAS SPIEL GEWINNEN

Wenn Ihre Anklage komplett zutrifft und alle drei genannten Karten in der Fallakte stecken, haben Sie das Spiel gewonnen. Alle drei Karten werden zum Beweis offen auf das Spielfeld gelegt und der Fall ist gelöst.

© 2014 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.

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

XXXXXXXX

Licensed By:

Hergestellt in Irland und China