

Alter 17+ 2-6 Spieler

# CLUEDO



**RICK AND MORTY**

**BACK IN BLACKOUT**

# DER TAG DANACH

Rick hatte eine lange Nacht. Am Tag danach ist ihm klargeworden, dass er irgendwem die Kombination zu seinem Geheimsafe gegeben haben muss. Nun sind die Konstruktionspläne seiner Portal Gun gestohlen worden. Jemand muss die vergangene Nacht Stück für Stück zusammenpuzzeln, herausfinden, WER die Pläne stahl, WO sie verbergen werden und WAS benutzt wurde, um Rick übers Ohr zu hauen, ihn zu überzeugen oder zu zwingen, die Kombination zu seinem Safe herauszugeben.

## Wer

Hier sind die Verdächtigen, an die sich Rick erinnern kann. Einer von ihnen könnte die Pläne gestohlen haben!

VERDÄCHTIGER



Revollo Clockburg Jr.

VERDÄCHTIGER



Zeep XanPlomp

VERDÄCHTIGER



Tanny Gutermax

VERDÄCHTIGER



GromPlumiten-Wächter

VERDÄCHTIGER



Rbotta Groupou

VERDÄCHTIGER



Beta-Sieben

## Was

Irgendetwas aus Ricks eigenem Besitz könnte gegen ihn verwendet worden sein. Finde heraus, welcher Gegenstand verwendet wurde, um Rick hereinzulegen.

GEGENSTAND



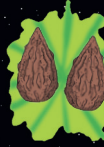
Wahrnehmungsverstärker

GEGENSTAND



Meeseeks-Box

GEGENSTAND



Mega-Samen

GEGENSTAND



Ricks Fluchhammer

GEGENSTAND



Stüberungsanzug

GEGENSTAND



Traumsteuerung

## Wo

Das Universum ist gross. Gewöhn dich dran. Verdächtige könnten sich an jedem dieser Orte verbergen.

ORT



Vogelneusch-Planet

ORT



Mystix 4

ORT



Erde C-137

ORT



Zahnradwelt

ORT



Zitadelle der Ricks

ORT



Pluto

ORT



Stüberungsplanet

ORT



Gazorpazorp

ORT



Mikroversum

# SPIELVORBEREITUNG

Um das Spiel zu beginnen, werden alle 6 Spielfiguren in die Mitte des Spielbretts gestellt (Auch wenn weniger als 6 Spieler teilnehmen).

## Jeder Spieler erhält:



Figuren-Karte



Spielfigur



CLUEDO-Notizblock

Stift  
(nicht im  
Spiel  
enthalten)

## Teile die Karten in 4 Stapel auf:

VERDÄCHTIGE · GEGENSTÄNDE

ORTE

VERRÜCKTE-  
ERFINDUNGEN



TINNY EUTERMIN



Traumsteuerung



Zahnradwelt



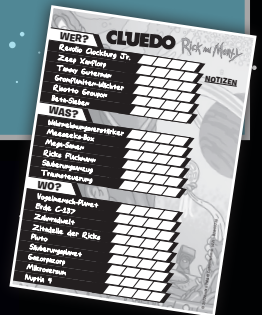
Mische die  
einzelnen  
Stapel und  
lege sie  
neben das  
Spielbrett.

Lege eine Karte aus  
jedem Stapel (Verdächtige,  
Gegenstände und Orte)  
in dem gelben Umschlag,  
ohne die Karten  
vorher anzusehen.  
Dies sind die  
Karten, die des  
Rätsels Lösung  
bilden!



Gerüchte-  
Karten

Mische die restlichen  
Karten (Verdächtige,  
Gegenstände und Orte)  
zusammen und gib jedem  
Spieler dieselbe Anzahl an  
Karten. Falls Karten übrig  
bleiben, lege sie offen  
neben das Spielbrett.

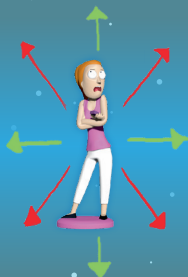


Die Spieler haken heimlich ihre eigenen CLUEDO-Karten und alle eventuell übrig gebliebenen Karten auf ihrem CLUEDO-Notizblock ab. Im Verlauf des Spiels siehst du Karten der anderen Spieler, welche du danach ebenfalls ankreuzst, um herauszufinden, welche Karten sich im Umschlag befinden und beim Diebstahl verwendet wurden.

# SPIELREGELN

Jeder Spieler würfelt einmal. Der Spieler mit der höchsten Würfelzahl beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst und bewegst du deine Figur über das Spielbrett, um einen Ort zu erreichen. Du musst nicht die ganze Augenzahl ausspielen, um am gewünschten Ort zu landen, sondern kannst auch vorher stehen bleiben.



Du kannst dich in alle Richtungen, ausser diagonal, bewegen.

OK  
NO

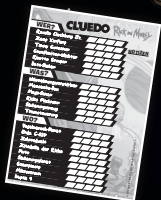
Haben Mega-Samen Tammys Intelligenz beflügelt, so dass sie Rick überrumpeln und mit dem Portal-Gun-Plänen zum Säuberungsplaneten fliehen konnte?



Nachdem du einen Ort erreicht hast, stellst du eine Frage zu einem Verdächtigen, einem Gegenstand und dem Ort, an dem du dich gerade befindest. Lege die Chips des Verdächtigen und des Gegenstandes auf den Ort.

Der Spieler, der links neben dir sitzt, muss versuchen, deine Frage zu beantworten. Falls die Person über eine der genannten Karten verfügt, muss sie dir diese verdeckt zeigen. Falls die Person keine der Karten hat, antwortet sie einfach „Das kann ich nicht beantworten“ und die Frage geht an den Spieler zu seiner Linken weiter. Dieser Ablauf wird fortgesetzt, bis dir eine Karte gezeigt wurde.

Falls dir niemand eine Karte zeigen kann, setze dein Pokerface auf! Sofern du nicht geblufft und nach einer deiner eigenen Karten gefragt hast, weißt du jetzt, welche Karten sich im Umschlag befinden!



Beende deinen Spielzug, indem du die Karten, die dir gezeigt wurden, auf deinem CLUEDO-Notizzblock ankreuzt. Lasse die Chips des Verdächtigen und des Gegenstandes an Ort und Stelle liegen.

# DAS SPIEL GEWINNEN

Sobald du die Karten aller Mitspieler auf deinem CLUEDO-Notizblock abgehakt hast, bist du bereit, deine Anklage zu erheben! Schlage dich zur Erde ins Zentrum des Spielbretts durch, erhebe laut und deutlich Anklage, wenn du dort bist, und überprüfe diskret die Karten im Umschlag.

## Falls du richtig lagst:

Herzlichen Glückwunsch!

Du hast herausgefunden, wer die die Pläne für die Portal Gun gestohlen hat, und konntest den Dieb stoppen, bevor er sie bauen konnte!

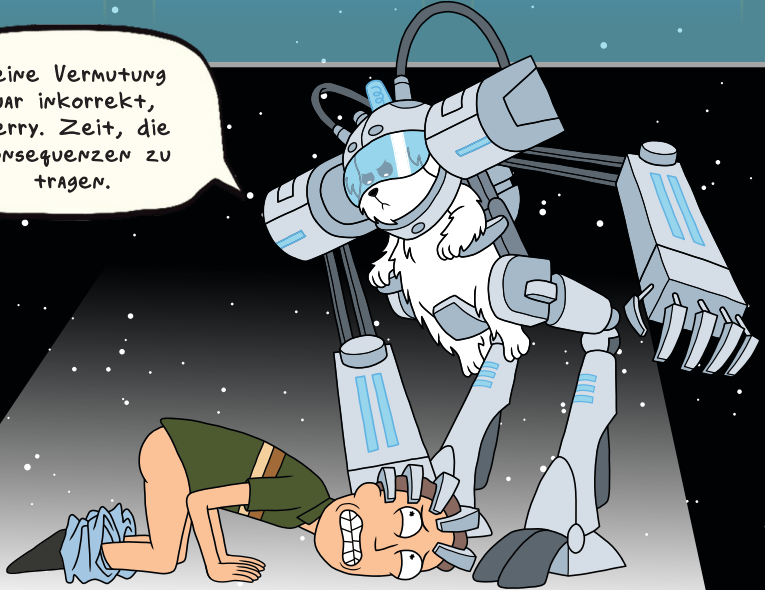
## Falls du falsch lagst:

Du bist ausgeschieden und musst die Karten wieder in den Umschlag stecken. Jetzt kannst du nur noch Fragen beantworten.

## Falls alle falsch lagen:

Der Verdächtige gewinnt und setzt die Fähigkeit, durch verschiedene Dimensionen zu reisen, ein, um das Universum zu erschüttern. Bereitet ein neues Spiel vor und versucht es erneut.

Deine Vermutung war inkorrekt, Jerry. Zeit, die Konsequenzen zu tragen.



# VERRÜCKTE ERFINDUNGEN

Falls du auf einem Fragezeichen landest oder ein Fragezeichen würfelst, darfst du eine Verrückte-Erfindungen-Karte ziehen.



Wenn du eine Verrückte-Erfindungen-Karte ziehst, hast du sie zusammengebaut und kannst ihre Fähigkeit nutzen. Sofern auf der Karte nicht „Diese Karte sofort ausspielen“ steht, kannst du selbst entscheiden, wann du sie spielen möchtest. Du kannst in jeder Runde beliebig viele Karten ausspielen. Verrückte-Erfindungen-Karten müssen abgelegt werden, nachdem sie verwendet wurden. Falls der Stapel aufgebraucht ist, mische die abgelegten Karten, um einen neuen Stapel zu bilden.



# REGELN FÜR 2 SPIELER ODER TEAMS

Für ein Spiel mit 2 Spielern oder Teams benötigst du die Verrückte-Erfindungen-Karten nicht und musst folgende Änderungen der Spielregeln vornehmen.

## Spielvorbereitung

Bereite das Spiel genau so vor, wie du es für eine normale CLUEDO-Partie machen würdest. Nimm aber, bevor du den Spielern/Teams die CLUEDO-Karten austeilst, die obersten vier Karten und lege sie verdeckt neben das Spielbrett.



## Spielverlauf

Stelle wie gewohnt Fragen. Der andere Spieler oder das andere Team muss immer versuchen, die Frage zu beantworten. Falls sie das nicht können, sieh dir verdeckt eine der vier CLUEDO-Karten, die am Rand des Spielbretts liegen, an. Nachdem du sie auf deinem CLUEDO-Notizblock angekreuzt hast, lege die Karte wieder zurück.

**Alles andere läuft  
genauso ab, wie beim  
normalen CLUEDO!**

## INHALT:

- 1 exklusives Spielbrett
- 6 exklusive Sammler-Spielfiguren
- 6 Figuren-Karten
- 21 Gerüchte-Karten
- 16 Verrückte-Erfindungen-Karten
- 6 Verdächtigen-Marker
- 6 Gegenstände-Marker
- 1 CLUEDO-Notizblock
- 1 Umschlag
- 2 Würfel



Winning Moves

[adult swim]

Licensed by:



CLUEDO and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2022 Hasbro. All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.  
RICK AND MORTY, Adult Swim logo and all related characters and elements are trademarks of and © 2022 Cartoon Network. (s22)

[www.hasbro.com](http://www.hasbro.com) [www.winningmoves.de](http://www.winningmoves.de)

Hergestellt von: Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.  
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.  
B28100230