

CLUEDO

12+



Das **klassische** Detektivspiel

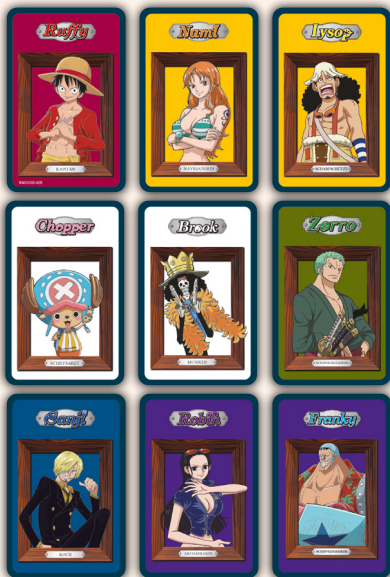
ERLEBE EIN ABENTEUER MIT DER STROHHUT-BANDE!

Die Strohhut-Bande und ihr Kapitän Ruffy stechen in See, um Ozeane und weit entfernte Inseln auf der Suche nach Schätzen zu bereisen. Mit jedem Hinweis, den sie auf dem Weg entdecken, sind sie dem Ruhm einen Schritt näher. Wähle deine Crewmitglieder und finde heraus, welche Insel den gesuchten Schatz verbirgt.

Im One Piece CLUEDO liegt es an dir herauszufinden, WER den Schatz entdeckt hat, WAS für ein Schatz es ist und WO er versteckt ist.

WER?

Schau dir die Strohhut-Bande genau an. WER von ihnen hat den wertvollsten Schatz gefunden, den man sich vorstellen kann?



WO?

Es wartet ein Schatz darauf gefunden zu werden, doch WO unter diesen schönen Inseln ist er versteckt?



WAS?

Jeder ist in See gestochen, um diesen Schatz zu finden, doch WAS für ein Schatz ist es eigentlich?



SPIELAUFBAU

Bevor du das Spiel startest, musst du 6 Crew-Mitglieder auswählen, die das Abenteuer auf See begleiten, auch dann, wenn weniger als 6 Spieler mitspielen.

Es gibt 9 Mitglieder der Strohhut-Bande. Ruffy, Sanji und Zorro müssen immer mitspielen. Wähle einen Charakter aus den Farbpaaren der restlichen Crew aus.

Wähle Nami oder Lysop, Robin oder Franky, Chopper oder Brook. Die drei Crewmitglieder, die an Land bleiben müssen, werden aus dem Spiel genommen (Karten und Spielfiguren).

Nachdem du entschieden hast, stelle die 6 ausgewählten Crew-Mitglieder auf ihre gleichfarbigen Startpunkte.

1) VERTEILE AN JEDEN SPIELER:



Ausrüstungskarte



Spielfigur

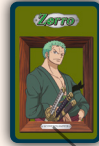


Piraten-Notizzettel

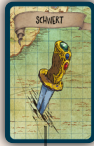
Einen Stift (nicht im Spiel enthalten)

2) TEILE DIE KARTEN IN 4 STAPEL AUF

Crew Mitglieder*



Schätze



Inseln



Abenteuerkarten



*Die drei nicht angeheuert Crew-Mitglieder sind nicht am Spiel beteiligt. Lege diese Karten zurück in die Box bis zum nächsten Spiel.



Lege, ohne hinzuschauen, eine Crew-Mitglieds-, eine Schatz-, und eine Inselkarte in den Umschlag. Diese Karten sind in das Abenteuer auf See verwickelt.

Mische diese Karten separat und lege sie verdeckt neben das Spielbrett.

Mische die restlichen Karten zusammen und verteile sie gleichmäßig an jeden Spieler. Wenn Karten übrig bleiben, legt diese aufgedeckt neben das Spielbrett.



Gerüchekarten

3) Die Spieler haken heimlich ihre Gerüchtekarten und gegebenenfalls übriggebliebenen Karten auf ihrem Piraten-Notizzettel ab. Im Laufe des Spiels wirst du die Karten der anderen Spieler sehen, die du ebenfalls abhaken musst, damit du herausfinden kannst, welche Karten im Umschlag und dementsprechend in das Abenteuer auf See involviert sind.

4) Lege alle 6 Schatz-Spielmarker aufgedeckt die Mitte des Spielbretts.



SPIELREGELN

Jeder Spieler würfelt. Der höchste Wurf darf beginnen und das Spiel geht links herum.

1) BEI DEINEM ZUG

Bewege dein Crewmitglied um die Anzahl an Feldern, die du gewürfelt hast.

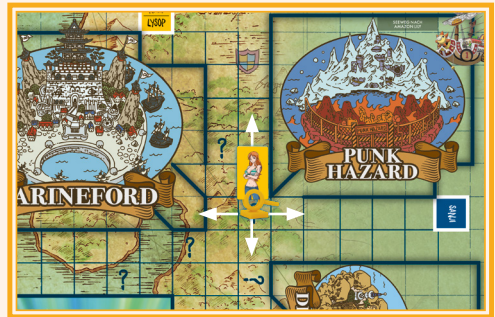
Du kannst nicht diagonal gehen.

Du kannst nicht über das gleiche Feld zweimal in einem Zug gehen.

Du kannst nicht auf einem Feld landen, das bereits von einem anderen Crew-Mitglied belegt ist.

Du kannst einen **Seeweg*** nutzen ODER auf einer Insel **bleiben**, auf die deine Figur von einem anderen Spieler seit deinem letzten Zug bewegt wurde.

Wenn du auf einem **Fragezeichen** landest, kannst du eine Abenteuerkarte ziehen (Seite 6).



*Um einen Seeweg zu benutzen, bewege dein Crew-Mitglied von einer Eck-Insel zur diagonal gegenüberliegenden Eck-Insel.

2) Wenn du eine Insel betrittst, stelle eine Frage über ein Crew-Mitglied, einen Schatz und die Insel, die du gerade betreten hast. Stelle das in Frage gestellte Crew-Mitglied und den Schatz mit dir auf die Insel.

Der Spieler zu deiner Linken muss versuchen, deine Frage zu beantworten. Wenn er eine Karte, die du infrage gestellt hast, auf der Hand hat, muss er dir diese heimlich zeigen. Wenn er keine Karte auf der Hand hat, sagt er „Ich kann nicht antworten“ und die Frage geht an den Spieler zu seiner Linken weiter und zwar so lange, bis dir eine Karte gezeigt wurde.

3) Beende deinen Spielzug damit, dass du die Karte, die dir gezeigt wurde auf deinem Piraten-Notizzettel abhakst. Den Schatz und das Crew-Mitglied, das du bewegt hast, bleiben dort stehen.



„HAT RUFFY DAS FLEISCH IM KÖNIGREICH DRUM GEFUNDEN?“

Wenn dir kein Mitspieler eine Karte zeigen konnte, setze ein Pokerface auf! Solange du nicht geblöfft hast und eine Frage über deine eigenen Karten gestellt hast, hast du eine der Karten herausgefunden, die in dem Umschlag sind!

DAS SPIEL GEWINNEN

Nachdem du jedermanns Karten auf deinem Piraten-Notizzettel abgehakt hast, bist du bereit, eine Vermutung auszusprechen. Mache dich auf den Weg zur Spielfeldmitte, sprich deine Vermutung aus und überprüfe dann verdeckt die Karten, die im Umschlag sind.

WENN DU RICHTIG LIEGST:

Dann hast du das Geheimnis gelöst
und das Spiel gewonnen!

WENN DU FALSCH LIEGST:

Lege die Karten zurück
in den Umschlag.
Du kannst keine weiteren
Züge unternehmen, aber
musst deinen Mitspielern
weiterhin deine Karten
zeigen, wenn sie
am Zug sind.

WENN ALLE FALSCH LIEGEN:

Es gibt viele Piraten auf See.
Jemand anders muss den Schatz
gefunden haben.
Das Spiel ist vorbei.





ABENTEUERKARTEN

Wenn du auf einem Fragezeichen landest, oder durch eine Frage auf eine Insel gestellt wurdest, kannst du eine Abenteuerkarte ziehen. Es gibt zwei Arten:

Verbündete und Ereignisse: Wenn du eine Verbündeten- oder Ereigniskarte ziehst, kannst du diese behalten. Diese guten Karten werden auf verschiedene Arten während des Spiels verwendet. Du kannst so viele Karten wie du magst während deines Zuges einsetzen. Wenn du eine Karte benutzt, halte dich an die Regeln auf der Karte: Du musst die Karte danach entweder **aus dem Spiel nehmen** oder **auf eine Insel legen**.

Schurken: Es gibt 8 Schurkenkarten unter den Abenteuerkarten. Wenn eine gezogen wird, muss diese **aufgedeckt neben das Spielbrett gelegt werden**, sodass alle Spieler sehen können, wie viele Schurkenkarten bereits gezogen wurden. Bei den ersten 7 passiert nichts.



DIE 8. SCHURKENKARTE ZIEHEN
Wenn du die 8. Schurkenkarte gezogen hast, finden diese den Schatz. Das Spiel ist für alle Spieler zu Ende und die Strohhut-Bande hat verloren.

AUSRÜSTUNGSKARTEN

Jeder Spieler erhält mit seinem Charakter zu Spielbeginn eine Ausrüstungskarte.

Diese Karte zeigt einen persönlichen Gegenstand, der zu dem jeweiligen Charakter gehört. Dieser Gegenstand kann einmal pro Spiel benutzt werden. Wenn du ihn benutzt hast, drehe die Karte um.



2-SPIELER- ODER TEAM-REGELN

Für 2 Spieler oder Teams nimmst du die Abenteuerkarten aus dem Spiel und änderst die Spielregeln ein klein wenig.

SPIELAUFBAU: Das Spiel wird wie ein reguläres CLUEDO aufgebaut. Jeder Spieler/jedes Team wählt ein Crew-Mitglied, mit dem über das Spielbrett gezogen wird. Jeder Spieler/jedes Team erhält die jeweilige Ausrüstungskarte, die jeweilige Figur, einen Piraten-Notizzettel und einen Stift. Bevor die Gerüchtekarten an die Spieler/Teams verteilt werden, nimm die obersten 5 Karten und lege sie verdeckt neben das Spielbrett.

SPIELABLAUF: Stelle Fragen wie gewohnt. Der andere Spieler/das andere Team muss immer versuchen zu antworten. Falls nicht, schau dir verdeckt eine der 5 beiseite liegenden Gerüchtekarten an. Nachdem du diese auf deinem Piraten-Notizzettel abgehakt hast lege sie verdeckt zurück an ihren Platz.



ALLE WEITEREN REGELN BLEIBEN GLEICH!

INHALT:

- 1 Spielbrett,
- 9 Crew-Spielfiguren,
- 6 Schatz-Spielmarker,
- 55 Karten (9 Crew-Mitgliedskarten, 6 Schätzekarten,
9 Inselkarten, 9 Ausrüstungskarten,
22 Abenteuerkarten),
- 1 Umschlag,
- 1 Piraten-Notizblock,
- 2 Würfel.



Winning Moves



TOEI ANIMATION
Since 1956

Licensed by



CLUEDO and HASBRO and all related trademarks and logos
are trademarks of Hasbro, Inc. © 2024 Hasbro.

©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

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

www.hasbro.com www.winningmoves.de

WM03398-GER