ALTER 18+ | 2–6 SPIELER

CLUEDO
GAME OF THRONES

SPIELREGELN

Dieses Spiel enthält zwei Geheimnisse, jedes mit eigenen Verdächtigen und Orten, verteilt auf den beiden Seiten des Spielbretts – Meereen und Der Rote Bergfried.

Starten Sie, indem Sie sich ein Szenario aussuchen.

DER ROTE BERGFRIED
SEITE 2

MEEREEN
SEITE 4

Der rote Bergfried

Hochverrat! *Der Kommandant der Goldenen Kompanie wurde ermordet im Roten Bergfried aufgefunden. Ein ambitionierter und mächtiger Adeliger hat diesen niederträchtigen Anschlag geplant, um seinen Einfluss zu stärken. Aber wer ist der Schuldige? Die Spieler müssen die Wahrheit ans Licht bringen, um den Machenschaften ein Ende zu setzen. Um dies zu erreichen, müssen sie herausfinden:*

1. ***Wer steckt hinter dem Anschlag?***
2. ***Wo wurde der Mord verübt?***
3. ***Was für eine Waffe wurde benutzt?***

Die Verdächtigenliste des Roten Bergfrieds

Kontrollieren Sie die Waffen

Armbrust

Giftfläschchen

Arakh

Dolch des Catspaw Assassinen

Streitaxt

Mann ohne Gesicht

Aufbau

Legen Sie alle sechs Waffen und Charaktere in die Mitte des Spielbretts. (Auch wenn es weniger als sechs Spieler gibt)

1 Wählen Sie einen Charakter

Suchen Sie sich ihren Lieblingscharakter von der Verdächtigenliste des Roten Bergfrieds aus und nehmen Sie die passende Charakterkarte (Seite 10).

2 Verteilen Sie die Karten

Mischen und sortieren Sie die Karten für den Roten Bergfried in Verdächtige, Waffen und Orte. Nehmen Sie jeweils eine Karte verdeckt und legen Sie diese drei Karten in den Umschlag. Legen Sie diesen neben das Spielbrett ***– dies sind der Verdächtige, die Waffe und der Ort, welche in den Mord verwickelt sind!***

Mischen Sie den Rest der Gerüchtekarten und teilen Sie diese mit der Vorderseite nach unten an jeden Spieler aus, so dass jeder die gleiche Anzahl an Karten hat. Wenn die Karten sich nicht gleichmäßig zwischen den Spielern aufteilen lassen, legen Sie die übrigen Karten mit der Vorderseite nach oben neben das Spielbrett.*

Jeder Spieler muss seine Karten geheim halten!

**Machen Sie das Spiel noch geheimnisvoller, indem Sie die übrigen Karten mit der Vorderseite nach unten in den Thronsaal legen. Wenn ein Spieler am Ende eines Zuges im Thronsaal steht, kann dieser entweder irgendeine dieser Karten anschauen oder eine Verdächtigung aussprechen (Seite 9).*

Für noch mehr Action mischen Sie die Intrigenkarten und legen Sie diese mit der Vorderseite nach unten neben das Spielbrett (Seite 10).

Intrigenkarten

3 Ermittlungsbogen

Halten Sie den Bogen mit Ihren Hinweisen immer geheim!

Streichen Sie heimlich alle Gerüchtekarten, die Sie bekommen haben, die neben dem Spielbrett liegen und die Sie im Verlauf des Spiels von ihren Mitspielern sehen.

4 Das Spiel beginnt

Weiter auf Seite 6.

Meereen

Verrat im Inneren Zirkel! *Ein Großmeister wurde ermordet. Jetzt steht der zerbrechliche Frieden, der mit der Eroberung der Stadt durch Daenerys begonnen hat, auf der Kippe. Ein Unbekannter hat sich auf die Seite der Harpyie geschlagen und arbeitet daran, die gesamte Sklavenbucht ins Chaos zu stürzen. Sie müssen die Wahrheit herausfinden und weiteres Unheil verhindern, indem Sie ans Tageslicht bringen:*

1. ***Wer ist für den Mord verantwortlich?***
2. ***Wo wurde das Verbrechen begangen?***
3. ***Was für eine Waffe wurde benutzt?***

Die Verdächtigen

Kontrollieren Sie die Waffen

Armbrust

Giftfläschchen

Arakh

Dolch des Catspaw Assassinen

Streitaxt

Mann ohne Gesicht

Aufbau

Legen Sie alle sechs Waffen und Charaktere in die Mitte des Spielbretts. (Auch wenn es weniger als sechs Spieler gibt.)

1 Wählen Sie einen Charakter

Suchen Sie sich Ihren Lieblingscharakter von der Verdächtigenliste von Meereen aus und nehmen Sie die passende Charakterkarte (Seite 10).

2 Verteilen Sie die Karten

Mischen und sortieren Sie die Karten von Meereen in Verdächtige, Waffen und Orte. Nehmen Sie jeweils verdeckt eine Karte und legen Sie diese drei Karten in den Umschlag. Legen Sie diesen neben das Spielbrett ***– dies sind der Verdächtige, die Waffe und der Ort, welche in den Mord verwickelt sind!***

Mischen Sie den Rest der Gerüchtekarten und teilen Sie diese mit der Vorderseite nach unten an jeden Spieler aus, so dass jeder die gleiche Anzahl an Karten hat. Wenn die Karten sich nicht gleichmäßig zwischen den Spielern aufteilen lassen, legen Sie die übrigen Karten mit der Vorderseite nach oben neben das Spielbrett.*
Jeder Spieler muss seine Karten geheim halten!

**Machen Sie das Spiel noch geheimnisvoller, indem Sie die übrigen Karten mit der Vorderseite nach unten in die Große Pyramide legen. Wenn ein Spieler am Ende eines Zuges in der Großen Pyramide steht, kann dieser entweder irgendeine dieser Karten anschauen oder eine Verdächtigung aussprechen (Seite 9).*

Für noch mehr Action mischen Sie die Intrigenkarten und legen Sie diese mit der Vorderseite nach unten neben das Spielbrett (Seite 10).

Intrigenkarten

3 Ermittlungsbogen

Halten Sie den Bogen mit Ihren Hinweisen immer geheim!
Streichen Sie heimlich alle Gerüchtekarten die Sie bekommen haben, die neben dem Spielbrett liegen und die Sie im Verlauf des Spiels von ihren Mitspielern sehen.

4 Das Spiel beginnt

Weiter auf Seite 6.

SPIELABLAUF/WER GEWINNT

Jeder Spieler wirft zunächst beide Würfel. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Das Spiel gewinnt, wer zuerst herausfindet, welcher Verdächtige mit welcher Waffe an welchem Ort das Verbrechen begangen hat. Mehr Details, wie man eine Verdächtigung ausspricht und das Spiel gewinnt, gibt es auf Seite 9.

SPIELZUG

Wenn Sie am Zug sind, bewegen Sie sich über das Spielbrett und verbreiten Gerüchte, um herauszufinden, welche Karten ihre Mitspieler auf der Hand halten. Wenn Sie glauben zu wissen, welche Karten sich im Umschlag befinden, bewegen Sie sich in die Mitte des Spielfelds und erheben Anklage.

1

BEWEGUNG

Sie werfen in jedem Zug mit beiden Würfeln und ziehen um die entsprechende Augenzahl

2

EIN GERÜCHT VERBREITEN

Am Ende von jedem Zug müssen Sie ein Gerücht verbreiten, falls Sie sich in einem Raum befinden

3

BENUTZEN SIE IHREN NOTIZZETTEL

WIE BENÖTIGT

4

ERHEBEN SIE ANKLAGE

EINMAL PRO SPIEL IN DER MITTE DES SPIELBRETTS

ES GIBT ZWEI ARTEN DER BEWEGUNG

1 WÜRFELN

Würfeln Sie mit beiden Würfeln. Bewegen Sie sich um die Summe beider Würfel. Wenn einer der Würfel ein Fragezeichen zeigt, ziehen Sie sofort eine Intrigenkarte. Danach bewegen Sie sich um die gewürfelte Augenzahl auf dem anderen Würfel.

2 NUTZEN SIE EINEN GEHEIMGANG

Wenn Sie sich an einem Ort mit einem Geheimgang befinden, dürfen Sie sich direkt an den verbundenen Ort begeben. Wenn Sie dies tun, dürfen Sie nicht würfeln.

REGELN ZUR BEWEGUNG

- *Sie müssen **NICHT** mit der genauen Augenzahl auf einem Ort landen.*
- *Sie dürfen **NICHT** den gleichen Ort betreten, den Sie in diesem Zug verlassen haben.*
- *Wenn Sie auf einem Feld mit einem Fragzeichen landen, **BEENDEN SIE IHRE BEWEGUNG** und ziehen eine Intrigenkarte.*
- *In Ihrem Zug **MÜSSEN** Sie einen Ort verlassen, außer Sie wurden durch ein Gerücht dorthin gebracht (siehe Seite 8).*
- *Sie dürfen sich horizonal und vertikal, aber **NICHT DIAGONAL** bewegen.*
- *Wenn Sie einen Ort betreten, **BEENDEN SIE SOFORT IHRE BEWEGUNG.***
- *Sie können sich durch andere Spieler hindurchbewegen, Ihren Zug aber **NICHT** auf einem bereits besetzten Feld beenden.*

„Wenn einer der Würfel ein Fragezeichen zeigt, ziehen Sie sofort eine Intrigenkarte.“

SPRECHEN SIE EIN GERÜCHT AUS

Ein Gerücht zu verbreiten hilft Ihnen herauszufinden, welche drei Karten sich im Umschlag befinden. Nach Ihrer Bewegung, außer diese endet im Thronsaal (Roter Bergfried) oder der Großen Pyramide (Meereen), starten Sie ein Gerücht: Nennen Sie einen Verdächtigen, eine Waffe und den Ort, an dem Sie sich derzeit befinden. Bewegen Sie den Charakter und die Waffe an den gleichen Ort, an dem Sie stehen (wenn dieser nicht bereits dort ist).

Beweisen, ob ein Gerücht wahr oder falsch ist

Sobald Sie ein Gerücht ausgesprochen haben, versuchen die anderen Spieler, dieses als falsch zu entlarven. Der Spieler links von Ihnen fängt damit an. Sollte er eine der genannten Gerüchtekarten auf der Hand halten, zeigt er sie nur Ihnen. Wenn dieser Spieler mehr als nur eine der Karten auf der Hand hat, sucht er sich eine aus.

Was passiert, wenn ein Spieler keine Karte zeigen kann?

Wenn der erste Spieler links von Ihnen keine der genannten Gerüchtekarten hat, ist der nächste Spieler links davon an der Reihe. Dies geht so lange weiter, **bis ein Spieler Ihnen eine Karte zeigen kann.** Wenn kein Spieler beweisen kann, dass Ihr Gerücht falsch ist, ist ihr Zug vorbei.

Lassen Sie den Charakter und die Waffe dort, wo Sie sie hingestellt haben. Der Spieler links von Ihnen ist nun am Zug.

Beispiel:
Sie sind Tyrion und betreten den Übungsplatz. Sie sprechen ein Gerücht aus: „Ich glaube es war Cersei mit der Streitaxt auf dem Übungsplatz." Bewegen Sie Cersei und die Streitaxt zu Ihnen auf den Übungsplatz.

Wenn Sie als Teil eines Gerüchts zu einem Ort bewegt wurden

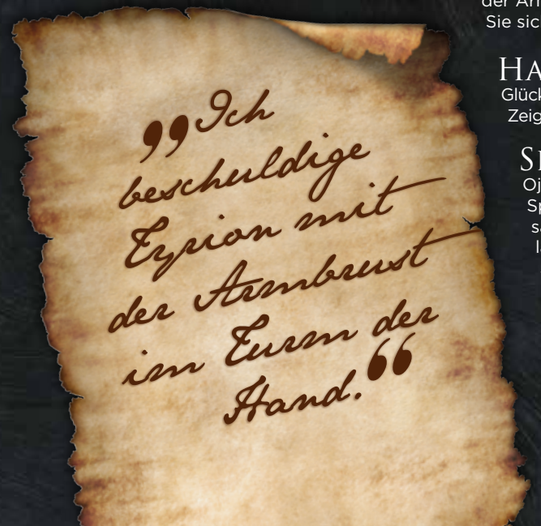
Wenn Sie Teil eines Gerüchts waren und von einem Ort an einen anderen bewegt wurden, dürfen Sie als Ausgleich eine Intrigenkarte ziehen. Wenn Ihr Charakter bereits an dem Ort war oder der Verdächtige nicht von einem Spieler kontrolliert wird (bei weniger als 6 Mitspielern), wird keine Karte gezogen.
In Ihrem nächsten Zug dürfen Sie auf diesem Ort stehen bleiben und ein Gerücht starten.

HINWEISE AUF DEM NOTIZZETTEL ANKREUZEN

Kreuzen Sie die Karten, die Ihnen gezeigt wurden, auf ihrem Notizzettel an – dies beweist, dass diese Karten nicht im Umschlag stecken können. Wenn Sie die Karten aller Spieler auf Ihrem Zettel markiert haben, können Sie einen Verdacht aussprechen und versuchen, das Geheimnis zu lösen.

WIE GEWINNT MAN – DIE VERDÄCHTIGUNG

Wenn Sie denken, Sie kennen alle drei Karten, die sich im Umschlag befinden, können Sie in die Mitte des Spielbretts gehen und eine Verdächtigung aussprechen. Dazu sagen Sie laut (zum Beispiel): „Ich beschuldige Tyrion mit der Armbrust im Turm der Hand." Danach sehen Sie sich verdeckt die Karten im Umschlag an.



Hatten Sie recht?

Glückwunsch, Sie haben den Mord aufgeklärt und gewinnen das Spiel! Zeigen Sie die Karten aus dem Umschlag den anderen Spielern.

Sie lagen falsch?

Oje! Sie haben einen Fehler gemacht und sind damit aus dem Spiel. Stecken Sie die Karten zurück in den Umschlag und sagen Sie den anderen Spielern nicht, mit was Sie falsch lagen. ***Halten Sie Ihre Karten geheim und beantworten Sie weiterhin die Fragen der anderen Spieler. Sie selbst dürfen keine weiteren Gerüchte aussprechen oder nochmals Anklage erheben.***

Was passiert, wenn kein Spieler richtig liegt?

Wenn alle Spieler falsch liegen, bleibt der Fall ungelöst – nehmen Sie die Karten aus dem Umschlag und zeigen Sie allen Spielern, wer der Mörder ist, der ungestraft entkommt.

INTRIGENKARTEN

Meister der Flüsterer

Wenn Sie eine "Sofort ausspielen"-Karte ziehen, müssen Sie den Anweisungen auf der Karte sofort Folge leisten. Wenn Sie eine andere Karte ziehen, können Sie diese behalten und ausspielen wann Sie wollen. Sie können so viele Meister der Flüsterer-Karten besitzen und pro Zug spielen, wie Sie möchten. Legen Sie alle genutzten Meister der Flüsterer-Karten zur Seite. Diese können nicht nochmal benutzt werden und sind aus dem Spiel.

Weisse Wanderer

Es gibt 8 Weiße Wanderer innerhalb der Intrigenkarten. Die ersten sieben Weißen Wanderer stellen noch keine Gefahr dar. Diese werden offen neben das Spielbrett gelegt, damit jeder Spieler sehen kann, wie viele bereits gezogen wurden.
Wenn Sie jedoch den achten Weißen Wanderer ziehen, verlieren Sie sofort das Spiel!

Den achten Weissen Wanderer ziehen

Wenn Sie den achten Weißen Wanderer ziehen, sind Sie aus dem Spiel. Legen Sie Ihre Karten so ab, dass alle Spieler diese sehen können. Sie nehmen nicht mehr am Spiel teil und ziehen auch keine Intrigenkarten. Dennoch kann Ihr Charakter noch Teil von Verdächtigungen sein.

Mischen Sie den achten Weißen Wanderer wieder zurück in den Intrigenkarten-Stapel, selbst, wenn es die einzige Karte im gesamten Stapel sein sollte. Der achte Weiße Wanderer kann also mehrmals im Spiel gezogen werden. Es kann passieren, dass alle Spieler eliminiert werden, bevor der Mord aufgeklärt ist, und damit alle Spieler verlieren.

3

MÖGLICHKEITEN, INTRIGENKARTEN ZU ZIEHEN:

Ein ? würfeln:
Sie **MÜSSEN** eine Karte ziehen.

Auf einem ? auf dem Spielbrett landen:
Sie **MÜSSEN** eine Karte ziehen.

Als Teil eines Gerüchts an einen anderen Ort versetzt werden:
Sie **KÖNNEN** eine Karte ziehen.

CHARAKTERKARTEN

Diese Karte zeigt eine spezielle Fähigkeit, die Sie genau **einmal im gesamten Spiel** einsetzen können.
Wenn die Fähigkeit genutzt wurde, drehen Sie die Karte um.

2-SPIELER ODER TEAMREGELN

Für ein 2-Spieler- oder Teamspiel müssen Sie die folgenden kleinen Änderungen einhalten:

AUFBAU

Der Aufbau des Spiels ist genau wie im normalen Spiel, außer dass, bevor die Gerüchtekarten ausgeteilt werden, die ersten vier Karten mit der Vorderseite nach unten neben das Spielbrett gelegt werden.

SPIELABLAUF

Stellen Sie ganz normal ihre Fragen. Der andere Spieler/das andere Team muss immer versuchen, zu antworten.
Wenn Sie dies nicht können, schauen Sie geheim unter eine der vier Gerüchtekarten neben dem Spielbrett.
Nachdem Sie diese Karte von Ihrem Notizzettel gestrichen haben, legen Sie die Karte zurück an ihren Platz.

Immer wenn der andere Spieler/das andere Team nicht antworten kann, schauen Sie sich geheim eine andere Karte der Karten neben dem Spielbrett an.
Merken Sie sich also, welche dieser Karten Sie bereits gesehen haben.

Ansonsten folgt das Spiel den gleichen Regeln wie das normale Cluedo!
Der Rote Bergfried auf Seite 2
Meereen auf Seite 4

Spielausstattung:
Zweiseitiger Spielplan
6 Türme als Halter für die Spielfiguren
12 Spielfiguren
12 Charakterkarten
38 Gerüchtekarten
21 Intrigenkarten
Zweiseitiger Cluedo Notizblock
Umschlag
6 Waffen
2 Würfel
Spielregeln

Winning Moves

Licensed by Hasbro Gaming

HBO HOME BOX OFFICE

Hasbro and its logo and Clue are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2016 Hasbro. All rights reserved.
Series title, artwork, photographs and game movers © 2016 Home Box Office, Inc. All rights reserved.
HBO and related trademarks are the property of Home Box Office, Inc.
Herstellung und Vertrieb in Deutschland über: Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstrasse 359, 40470 Düsseldorf, www.winningmoves.de
MADE IN CHINA. Colors and parts may vary from those pictured.