

ÉLETKOR
8+



CLUEDO

A klasszikus rejtélyek játéka

DR BLACK
A
TUDOR-KASTÉLYBÓL

SZÁMÍT MEGTISZTELŐ
TÁRSASÁGÁRA

30. SZÜLETÉSNAPJÁNAK
ÉS
A HÁZ ÚJRANYITÁSÁNAK
MEGÜNNEPLÉSE
ALKALMÁBÓL

TARTALOM:

- 1 JÁTÉKTÁBLA
- 6 KARAKTERBÁBU
- 6 MINIATŰR FEGYVER • 50 KÁRTYA
(6 KARAKTERKÁRTYA, 6 FEGYVERKÁRTYA,
9 SZOBAKÁRTYA és 29 BŰNJELKÁRTYA)
- 1 ÜGYIRATI BORÍTÉK
- 1 NYOMOZÓI JEGYZETTÖMB
- 2 DOBÓKOCKA

A HASBRO GAMING és a CLUEDO nevek és logók a Hasbro védjegyei.
© 2015 Hasbro. Összes jog fenntartva.
Gyártó: Hasbro SA, Rue Emile-Boschat 31, 2800 Delémont CH.
Képviselő: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Információ: Email: info@hasbro.hu
Kérjük, hogy jövőbeni hivatkozásra őrizze meg ezt az információt.
A színek és a formák a képtől eltérhetnek.

www.hasbro.hu

0619:38712:90

498387123901

HASBROGAMING.COM



**A meghívókat kézbesítették.
A vendégek megérkeztek.
A házigazdát meggyilkolták!**

Hidegvérrel megölték. Az örökségért...?

A nagybácsi figyelmeztethette volna, kiben ne bizzon,
de Sir Hugh meghalt, és eltemették!

Hat színpompás vendég a gyanúsított.

Ennek a klasszikus gyilkossági rejtélynek a megoldása rajtad áll...

KI ölte meg Dr Blacket?



Miss Scarlett

Plum professzor

Mrs Peacock

Mustard ezredes

Dr Orchid

Green atya

MIVEL?



Kötél

Tör

Csavarkulcs

Revolver

Gyertyatartó

Ólmosbot

és HOL?



Konyha

Ebédlő

Társalgó

Hall

Dolgozószoba

Könyvtár

Biliárdszoba

Télikert

Bálterem

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



1. Helyezzük mind a hat bábut a nevükre szóló mezőre a táblán. Minden bábut el kell helyezni a táblán, még akkor is, ha nincs hat játékos. Válasszuk ki a karakterünket.

2. Helyezzük a fegyvereket különböző szobákba véletlenszerűen.

3. Különsítsük el a 29 bűnjelkártyát a többi kártyától. Keverjük meg a bűnjelkártyák pakliját, és helyezzük lefordítva a tábla mellé.



bűnjelkártyák

4. Különsítsük el a többi kártyát három pakliba: karakterek, fegyverek és szobák. Keverjük meg mindegyik paklit, és lefordítva tegyük le.

5. Vegyük el a legfelső kártyát mindegyik pakliból, és óvatosan csúsztassuk be azokat az ügyirati borítékba, hogy senki se láthassa.

A boríték most három kártyát tartalmaz, amelyek megválaszolják a kérdéseket:

Ki követte el? Melyik fegyverrel? Hol?

Ez a gyilkossági rejtély, amelyet meg kell oldanunk!

Hagyjuk a borítékot a tábla közepén, a pincelépcsőn.

6. Keverjük egybe a megmaradt karakter-, fegyver- és szobakártyákat, és osszuk ki mindet a játékosoknak. Nem számít, ha néhány játékos több kártyát kap, mint a többiek.

Megjegyzés: Kétszemélyes játék esetén lásd a 6. oldalt.

A kártyákat eltérő módon kell kiosztani ennél a pontnál.

7. Tépjünk ki egy lapot a nyomozói jegyzetöbblől minden játékos számára. Szükségünk lesz játékosonként egy-egy tollra is (nem tartozék).
8. Mások előtt takarva nézzük meg a kártyáinkat, és húzzuk ki a gyanúsítottakat, fegyvereket és szobákat a jegyzetlapunkon.

Ezek nem lehetnek a borítékban!

Tartsuk a jegyzetlapunkat és a kártyáinkat rejtve.

A JÁTÉK MENETE

HOGYAN NYERHETJÜK MEG A JÁTÉKOT

Oldjuk meg a bűntényt!

- Járjunk szobáról szobára **gyanúsításokat** téve arról, hogy ki tette, mivel és hol.
- A többi játékos megmutat nekünk egy kártyát, ha van náluk!
- Ha úgy gondoljuk, megoldottuk, tegyük meg az **egyetlen vádemelésünket**.
- Lessünk be a borítékba, hogy meglássuk, igazunk volt-e. Ha tévedtünk, kiestünk a játékból, tehát legyünk biztosak a dolgunkban!

HOGYAN JÁTSSZUNK

Mindig Miss Scarlett kezd, és a kör az óramutató járásával megegyezően halad tovább. Ha senki sem játszik Miss Scarlett-tel, a játék az óramutató járása szerint következő karakterrel kezdődik: Mustard, Orchid stb.

Ha mi következünk:

- Dobjunk a kockával.** Mielőtt lépne a bábunkkal, nézzük meg, hogy a nagyító **ikonját** dobtuk-e. Ha igen, vegyünk el egy **bűnjelkártyát**, olvassuk fel hangosan, és tegyük, amit ír.
 - Ha két ikont dobunk, vegyünk el két kártyát.
 - Ha megmutatnak egy kártyát, jelöljük a jegyzetlapunkon!
 - A felhasznált bűnjelkártyákat tegyük a pakli aljára.



- A karakterünk bábujaival lépünk** annyi négyzetet, amennyit a kocka mutat. (A nagyító ikonja egyet számít.)

Nem léphetünk átlósan.

Nem haladhatunk át egy négyzeten kétszer egy körben.

Nem érkezhetünk másik bábu által elfoglalt négyzetre és át sem haladhatunk rajta.

VAGY

Használjunk egy titkos átjárót. Egyszerűen lépünk a bábunkkal az egyik sarki szobából a vele összeköttetésben álló másik sarki szobába.

VAGY

Maradjunk abban a szobában, amelyikben a bábunk van.



A társalgó a télikerttel áll összeköttetésben.

További
részletek a
7. oldalon.

- Éljünk gyanúsítással,** ha beérünk egy szobába vagy benne vagyunk egyben. A gyanúsítások segítenek kitalálni a borítékban lévő három kártyát!

- Ha a bábunk egy szobában van, közöljük gyanúsításunkat, hogy ki és mivel tette abban a szobában.

Mondjuk: „Gyanúm szerint a gyilkosságot [**egy karakter**] követte el [**egy fegyverrel**] [**a szobában, amelyben tartózkodunk**].”

- A gyanúsított karaktert és a fegyvert helyezzzük a szobába a gyanúsítás elhangzásakor.
- A tőlünk balra ülő játékos **mások előtt** rejtve megmutatja nekünk a gyanúsításunk egy kártyáját, ha van nála ilyen.
- Ha több mint egy kártya van nála, kiválasztja, melyiket mutatja meg.
- Ha nincs nála kártya, ezt bejelenti, és a következő játékos mutatja meg mások előtt rejtve a gyanúsításunk egyik kártyáját. És így tovább.
- Az is rendben van, ha senkinél sincs kártya.

Né feledjük, abban a szobában kell lennünk, amelyik a gyanúsításunkban szerepel.

A szobába hívott karakterek nem kerülnek vissza az eredeti helyükre.

4. Jelöljük a jegyzetlapunkat.

Amit a többi játékos megmutat – vagy nem mutat meg –, segíteni fog a gyanúsítottak, fegyverek és szobák kizárásában a jegyzetlapunkon.

- Jegyezzük fel a megmutatott kártyákat. Tudjuk, hogy ezek nincsenek a borítékban!
- Ha senki sem mutat meg egy kártyát, alighanem rájöttünk valaminek!

5. Ezzel a kör véget ért számunkra. A balra ülő játékos következik.

Tippek a jegyzetlapok jelölésére

Ebben a példában azt látjuk, hogy **Mustard** és a **gyertyatartó** kártyáját kaptuk a játék kezdetén. M megmutatta **Plum**, D megmutatta **Green**, és J megmutatta **Peacock** és **Scarlett** kártyáját. A gyanúsításokkal kiderítettük, hogy **Orchid** a gyilkos.

JÁTÉKOSOK	Me	M	D	G	J	T
KI?						
Green	X			X		
Mustard	X	X				
Orchid	✓					
Peacock	X					X
Plum	X		X			
Scarlett	X					X
MIVEL?						
Gyertyatartó	X	X				
Tör						

GYŐZELEM

EMELJÜNK VÁDAT

Ha úgy gondoljuk, tudjuk, ki tette, mivel és hol, jelentsük be a vádemelésünket.

- Bejelenthetjük a vádemelésünket közvetlenül egy gyanúsításunk után.
- Nem kell újat dobnunk a kockával vagy abban a szobában lennünk, amit meg fogunk nevezni.
- Csak akkor jelenthetjük be a vádemelésünket, ha mi következünk!
- Mindössze egyetlen vádemeléssel élhetünk a játékban, tehát legyünk biztosak a dolgunkban!

1. Mondjuk: „Vádolom [**karaktert**] a gyilkosság elkövetésével [**egy fegyverrel**] [**egy szobában**].”

2. **Mások elől rejtve** nézzünk be a borítékba.

Mindhárom megnevezett kártya a borítékban van?

IGEN! Győztünk!

Gratulálunk, sikerült megoldani a gyilkosság rejtélyét. Mutassuk meg mindenkinek a három kártyát.

NEM! Hoppá, tévedtünk!

Óvatosan tegyük vissza a kártyákat a borítékba. Vigyázzunk, hogy ne lássa senki. Nem fog ránk kerülni többet a sor, de meg kell mutatnunk a kártyákat, ha a többi játékos gyanúsításainál erre szükség van.

- A többi játékos folytatja a kört, amíg valaki helyesen nem emel vádat.
- Ha senki sem emel helyesen vádat, a gyilkos megúsza, és senki sem nyer!



A KÉTSZEMÉLYES (VAGY CSAPAT-) JÁTÉK!

A kétszemélyes vagy csapatjátékhoz is el kell olvasni a teljes útmutatót. (A csapatjáték nagyszerű lehetőség arra, hogy mindenki játszhasson, ha fiatalabb és idősebb játékosok kerülnek egy csapatba.)

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az előkészületek pontosan ugyanúgy kezdődnek, mint a klasszikus CLUEDO játékban a 2. oldalon. Kövessük az 1-5. lépéseket. Ezt követően, a megmaradt kártyák összekeverése után vegyük el a felső négy kártyát, és helyezzük azokat lefordítva, véletlenszerűen bármelyik négy szobába. Ez után a szokásos módon folytassuk az előkészületeket.

GYANÚSÍTÁSOK

Ha olyan szobába lépünk, amelyikben kártya van, **mások elől rejtve** nézzük meg a kártyát (és jelöljük a jegyzetlapunkat), majd közöljük a gyanúsításunkat a szokott módon. Minden más ugyanúgy történik, mint a klasszikus CLUEDO játékban. Gyorsabb kétszemélyes vagy csapatjátékhoz helyezzük a négy lefordított kártyát a sarki szobákba.

A hagyományos CLUEDO játékhoz egyszerűen vegyük ki a játékból a 29 bűnjelkártyát.

JÓ TANÁCSOK

Jelöljük a nyomozói jegyzetlapunkat, hogy tudjuk, ki melyik kártyát mutatta meg. Nem szeretnénk ugyanazt a kártyát kétszer látni! Azt is jegyezzük fel, melyik játékosnak melyik kártyát mutattuk meg, hogy a kezünkben lévő kártyák közül néhányat megpróbálhassunk titokban tartani!

TÁJÉKOZTATÓ RÉSZ

GYANÚSÍTÁS

Annak érdekében, hogy kitaláljuk, ki tette, mivel és hol, tegyünk gyanúsításokat! A gyanúsításaink és a játékosok által megmutatott kártyák révén kizárhatunk gyanúsítottakat, fegyvereket és szobákat a jegyzetlapunkon.

- Gyanúsításhoz mondjuk ki hangosan, kit gyanúsítunk az elkövetéssel, milyen fegyverrel és hol.
- Legyünk például Miss Scarlett-tel és lépünk be a társalgóba. Mondhatjuk például: „Gyanúm szerint a gyilkosságot Green atya követte el a kötéllel a társalgóban.”

Helyezzük a karakter zöld bábuját és a kötelet a társalgóba.

Abban a szobában kell lennünk, amelyik a gyanúsításunkban elhangzik.

Megjegyzés: A szobába hívott karakterek és fegyverek nem kerülnek vissza az eredeti helyükre. Nincs korlátozva a szobában lévő gyanúsítottak és fegyverek száma.

Ha azzal a gyanúsítottal vagyunk, akit egy szobába helyeztek, ott kell maradnunk, ahol vagyunk. Ha legközelebb sorra kerülünk, dobhatunk a kockával és léphetünk, vagy megtehetünk egy gyanúsítást abban a szobában.

A KIZÁRÁSOS MEGOLDÁS MENETE

Gyanúsítás után a többi játékosnak meg kell mutatnia a gyanúsítónak (és csak neki) egy kártyát, ha van náluk.

- Először a balra ülő játékos nézi meg a kártyáit, hogy lássa, nála van-e a megnevezett három kártya valamelyike.
 - Ha egy van nála, azt meg kell mutatnia a gyanúsítónak és senki másnak.
 - Ha több mint egy van nála, kiválasztja, melyiket mutatja meg.
 - Ha nincs nála a gyanúsításban megnevezett három kártya közül egy sem, ezt bejelenti, és a következő játékos nézi meg a kártyáit, és mutat meg egyet, ha van nála.
- Amint egy játékos megmutat egy megnevezett kártyát, bizonyítékunk van arra, hogy az a kártya nem lehet a borítékban. Jelöljük a jegyzetlapunkon. Kizártunk még egy gyanúsítottat, fegyvert vagy szobát. Ez a kör vége számunkra.
- Ha senkinél sincs a gyanúsított kártya, az nagyszerű. Jelöljük a jegyzetlapunkon.
- Gyanúsítás után közvetlenül vádat emelhetünk.

A VÁDEMELEÉS

Ha úgy gondoljuk, tudjuk, mely három kártya van a borítékban, **amikor rajtunk a sor**, megtehetjük a vádemelésünket, és megnevezhetjük azokat. Egy szobában kell lennünk, bármelyik szobában, a vádemelés bejelentéséhez.

- Először mondjuk: „Vádolom [**karaktert**] a gyilkosság elkövetésével [**egy fegyverrel**] [**egy szobában**].”
- Ez után úgy, hogy senki más ne lássa, nézzük meg a borítékban lévő három kártyát.
- Ha mind a három megnevezett kártya ott van, nyertünk! Mutassuk meg a kártyákat a többi játékosnak. A játék véget ért.
- Ha a megnevezett három kártya valamelyike nincs a borítékban, a vádemelésünk téves. Mások elől rejtve tegyük vissza mindhárom kártyát.
- Nem fog ránk kerülni többet a sor, nem gyanúsíthatunk, és így nem nyerhetünk.
- Mindazonáltal reagálni kell a többi játékos gyanúsításaira egy kártya megmutatásával, ha szükséges.
- A többi játékos továbbra is áthelyezheti a karakterünket különböző szobákba a gyanúsítások megtételéhez.
- A játék addig folytatódik, amíg valaki helyesen vádat nem emel.

TITKOS ÁTJÁRÓK

A ház átéltelen sarkaiiban lévő szobák titkos átjárókkal vannak összekötve; a konyha és a dolgozószoba egymással állnak összeköttetésben, és egy másik titkos átjáró húzódik a télikert és a társalgó között.

- Ha e szobák egyikében vagyunk, amikor ránk kerül a sor, használhatjuk a titkos átjárót a lépéshez, ha akarjuk. Tikos átjáró használatkor nem a kockákkal dobottak szerint lépünk.

KOCKADOBÁS

Ha úgy döntünk, hogy a kockákkal dobottak szerint lépünk, egyszerre egy négyzetet haladva mozogunk a bábunkkal.

- Az ajtónyílást használva lépünk be a szobákba. Nem számít, ha nagyobbat dobunk, mint amennyi a belépéshez szükséges – fejezzük be a lépéseket, ha bent vagyunk a szobában.
- Nem haladhatunk átlósan, és nem haladhatunk át egy négyzetten kétszer egy körben.
- Nem haladhatunk át egy ajtónyíláson, ha azt egy másik játékos bábja elzárja, akár bent vagyunk a szobában, akár kívül vagyunk.
- Bármennyi bábú lehet egy szobában egyszerre.



MISS SCARLETT

A végzet asszonya

Gyönyörű. Csábító.

Kegyetlen? Manipulatív?

Miss Scarlett mindig is gyönyörű volt, de újabban hidegszívűnek is tűnik. Black és Scarlett együtt nőttek fel, és az évek során mindenféle bajba belekeveredtek. Azonban ahogy öregedtek, barátságuk feszültté vált. Black azzal gyanúsította Scarlettet, hogy befolyásolta Sir Hugh befektetéseit. A Tudor-kastélyba szóló meghívója miatt Scarlett azt hitte, mindenért megbocsátást nyert...



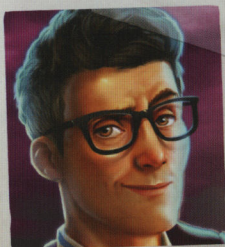
MRS PEACOCK

A társasági asszony

Flörtölgető. Diszkrét.

Kapzsi? Fonderlatos?

Pontos kora ismeretlen – és ez csak egy Mrs Peacock titkai közül. Peacock kisvárosi lányból küzdötte fel magát jó kapcsolatokkal bíró előkelőséggé. Három férjéről keveset lehet tudni azon kívül, hogy mindegyik hirtelen halt meg. Sir Hugh-t éppen az előtt érte a végzet, hogy a negyedik lett volna számára. Peacocknak sok szíveséget kellett beváltania ahhoz, hogy megkapja ezt a meghívót Black partijára. Mi jár a fejében: házasság vagy gyilkosság...?



PLUM PROFESSZOR

A szellem embere

Rettenthetetlen. Különc.

Megszállott? Paranoiás?

Plum professzor egy kalandvágó régész, aki félelmet nem ismerve kutat fel sivatagi sírokat, ókori szobrokat és elveszett városokat. Sir Hugh támogatta anyagilag minden felfedezőútját, amíg egy nagy nézeteltérés véget nem vetett az együttműködésüknek. Miután nem volt ásatás a láthatáron, Plum unatkozott. Amikor megérkezett Black meghívója, reménytel töltötte el. Ő érkezett először a partira...

Az alfahím

Hazafi. Emberbarát.

Hazug? Önimádó?

A világ szemében ő egy hős. Mustard ezredes többszörösen kitüntetett, sikeres és népszerű katonatiszt. Ugyanakkor érdemei mögött feketepecsi üzelmekről és árulásról szóló pletykák lapulnak; pletykák, amelyek titokban tartásáért valakinek túl hosszú ideig fizetett. Mustard gyanúja szerint Black zsarolja őt, és tette készen utazik a Tudor-kastélyba, hogy bizonyíték után kutasson...



MUSTARD EZREDES

Az aranyifjú

Jóképű. Szellemes.

Engesztelhetetlen? Romlott?

Behízog szélhámosként Green játszotta már herceg, pilóta, orvos és ügyvéd szerepét. A csalással töltött évek után végül utolérte a baj, és rejtőzködni kényszerült – tiszteletesként. Azt gondolva, hogy egyedül Sir Hugh ismerte a valódi személyazonosságát, azonnal aggodni kezd, amikor meghívást kap Blacktól. Eltökélve, hogy megóvja titkait, Green elfogadja...



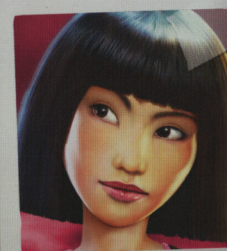
GREEN ATYA

A zseni

Titokzatos. Vakmerő.

Becsüvagyó? Bűnös?

Miután tizenévesen örökre fogadta Black, Orchid magániskolában tanult Svájcban, amíg egy majdnem halálos kimenetelű nárciszmérgezési eset után ki nem csapták. Ezt követően otthon tanította az öreg házvezetőnő, Mrs White. Orchid elhatározta, hogy a biológia lesz a jövője, és mialatt doktori kutatásait végezte a növénytoxikológia területén, felfedezett egy hihetetlen gyógyító tulajdonságokkal bíró növényt; a felfedezést senkivel sem akarta megosztani – különösen nem a nevelőapjával...



DOKTOR ORCHID