

Cluedo

**Het spannende detectivespel
voor 2 tot 6 personen vanaf 8 jaar.**

INLEIDING

Je bent een van de gasten op een feest in huize Swanenburgh. Terwijl buiten de wind giert en de regen tegen de ruiten klettert, zijn de gasten binnen vrolijk aan het dansen en hebben geen weet van de gruwelijke moord, die op dat moment in één van de vertrekken van het huis wordt gepleegd.

Het slachtoffer van deze moord is Dr. Black, de bewoner van het huis.

De afschuwelijke ontdekking wordt gedaan door de butler van huize Swanenburgh, die diep in de nacht de keldertrap afdaald om de drankvoorraad nogmaals duchtig aan te spreken en onderaan deze trap het ontzielde lichaam van Dr. Black vindt. Dit was hier kennelijk door de dader neergelegd om de juiste plaats van het misdrijf te verhullen.

De gasten besluiten te verhinderen dat de dader het huis kan verlaten en komen overeen dat ze zelf de gehele zaak zullen uitzoeken om geen ruchtbaarheid aan de affaire te geven en hun naam niet in diskrediet te brengen.

Ze leven met het afschuwelijke besef, dat één van hen de dader moet zijn.

De beste speurder - en tevens winnaar van het spel - is degene, die het eerst ontdekt:

- A. Wie de moord heeft gepleegd.
- B. Welk wapen de moordenaar heeft gebruikt.
- C. In welke kamer de moord heeft plaatsgevonden.

Het juiste antwoord is te vinden in de moordkaartenenveloppe, waarin zich de betreffende kaarten bevinden (zie VOORBEREIDINGEN - punten 4, 5 en 6). Dit antwoord blijft geheim, totdat één der spelers de juiste beschuldiging heeft geuit.

PIONNEN EN MOORDWAPENS

De 6 personen in de villa worden voorgesteld door 6 pionnen, t.w.:

Kolonel Mustard - geel : Een oude studiegenoot van de vermoorde Dr. Black. Komt uit een aristokratische familie van beroeps-militairen. Had verborgen gevoelens van jaloezie tegen Dr. Black, vanwege diens grote naam in de wetenschapswereld.
Zijn grote hobby is het spelen met tinnen soldaatjes.

Prof. Plum - paars : Een van de vele miskende genieën. Was kernfysikus, totdat door een fout van hem een explosie het leven van enkele kollega's kostte. Leeft nu teruggetrokken als een verbitterd man. Hij haat de mensheid, die hem als geleerde heeft miskend en vooral Dr. Black, die in zijn proces tegen hem getuigde.
Zijn grote hobby is het vervaardigen van explosieven.

- Dominee Green** - **groen** : Is zeer weinig van bekend.
Er hangt een waas van geheimzinnigheid over zijn verleden. Het enige bekende gegeven is, dat hij altijd vals speelt bij Monopoly.
- Mevr. Peacock** - **blauw** : Een schatrijke weduwe, van wie de echtgenoot - een groot industrieel - op raadselachtige wijze overleed. Het was Dr. Black, die in het openbaar verklaarde dat hij twijfelde aan een natuurlijke dood. Bewijzen ontbraken echter. Haar hobby is het bereiden van exklusive vergiften.
- Mej. Scarlett** - **rood** : Drong zich op als toekomstige echtgenote van Dr. Black. Zij was diep beledigd toen hij haar tenslotte afwees. Nam zich voor met alle middelen te verhinderen, dat hij ooit met een andere vrouw zou trouwen. Zij houdt boa-constrictors als huisdieren.
- Mevr. White** - **wit** : Was reeds 20 jaar als huishoudster in dienst van Dr. Black. Verkeert in de stellige overtuiging, dat zij diens enige erfgename is. Haar hobby is het vervaardigen van de meest afzichtelijke hoedjes.

De 6 wapens, waarmee de moord zou kunnen zijn gepleegd, worden door wapenmascottes voorgesteld.

Leg deze in de kamers, waarin je ze misschien hebt gevonden.

- | | | |
|-------|--------------|----------------|
| b. v. | Dolk | - Hall |
| | Kandelaar | - Eetkamer |
| | Revolver | - Studeerkamer |
| | Touw | - Serre |
| | Loden pijp | - Zitkamer |
| | Steeksleutel | - Keuken |

SPEELKAARTEN

- 6 Kaarten die de aanwezige personen voorstellen.
- 6 Kaarten die de wapens voorstellen.
- 9 Kaarten die de kamers voorstellen, welke op het speelbord staan.
- Detective-notitieblaadjes, waarop de spelers hun bevindingen kunnen noteren.

VOORBEREIDINGEN

- Zet de pionnen op de aangegeven startpunten.
N.B.: Ook als men met minder dan 6 personen speelt, moeten toch alle pionnen worden opgezet.
- Leg ieder wapen in een verschillende kamer, al naar gelang de keuze van de spelers.
- Leg de enveloppe met moordkaarten op de trap in het midden van het speelbord.
- Schud de 9 kamerkaarten goed. Steek de bovenste kaart ongezien in de moordkaartenenveloppe.
- Doe hetzelfde met de 6 wapenkaarten.
- Doe dit ook met de 6 gastenkaarten.
- Leg de resterende kaarten op één stapel met de achterzijde naar boven op tafel, zodat de spelers de kaarten niet kunnen zien.

8. De uitdeler schudt deze 18 resterende kaarten goed en let erop, dat geen van de spelers de kaarten te zien krijgt. Daarna worden de kaarten stuk voor stuk, volgens de wijzers van de klok uitgedeeld. Soms kan het voorkomen, dat één of meer spelers 1 kaart meer ontvangt dan de anderen.

Het spel kan nu beginnen.

HET SPEL

1. Iedere speler kiest één van de pionnen en stelt voor de rest van het spel deze persoon voor.
2. Mej. Scarlett mag altijd het eerst beginnen en de speler die de rode pion heeft, gooit met de dobbelstenen en schuift zijn pion het geworpen aantal vakken in de richting van de ingang van één willekeurige kamer.
3. De speler, die links van mej. Scarlett zit, is nu aan de beurt, enz., enz.
4. Wanneer een speler in een kamer komt, kan hij een "vermoeden" uiten, door in die kamer een andere persoon en wapen te laten komen.
B.v. : Mej. Scarlett bereikt in 2 worpen de zitkamer. Zij mag dan b.v. Dominee Green en de steeksleutel in de kamer roepen en zegt dan: "Ik heb een vermoeden, dat de moord in de **zitkamer** is gepleegd door **Ds. Green** met de **steeksleutel**. (Indien er pionnen over zijn, doordat men met minder personen speelt, kunnen deze toch in een kamer worden geroepen door spelers die een vermoeden uiten).
5. Na deze verklaring moet de speler aan de linkerzijde van mej. Scarlett zijn kaarten bekijken en als hij één of meer van de genoemde kaarten heeft, moet hij er hiervan één aan mej. Scarlett laten zien. Geen der andere spelers mag deze kaart zien. Wanneer deze speler niet één van de genoemde kaarten heeft, moet de volgende speler één kaart aan mej. Scarlett laten zien. Wanneer deze ook geen kaart heeft, dan de daarop volgende totdat een speler één van de genoemde kaarten aan mej. Scarlett heeft laten zien. Daarmee is dan haar beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.
6. Alle gasten verrichten op deze manier hun speurwerk en er zal dan een moment komen, dat één van hen over voldoende aanwijzingen denkt te beschikken om een beschuldiging uit te spreken. De detective-notitieblaadjes mogen worden gebruikt om te noteren, welke personen, wapens en kamers niet meer verdacht zijn.
7. Wanneer een speler ervan overtuigd is, dat hij weet welke de 3 moordkaarten zijn (de kaartjes die in de enveloppe zijn gestoken) doordat hij een vermoeden heeft geopperd aan elk van de spelers en geen enkele hem één van de gevraagde 3 kaarten heeft laten zien en hij deze ook niet zelf in de hand houdt, dan kan hij in dezelfde beurt een beschuldiging uiten door de 3 namen op het detective-notitieblaadje te schrijven en daarna de beschuldiging te vergelijken met de 3 moordkaarten uit de enveloppe. Daarbij moet hij goed opletten, dat de anderen deze kaarten niet zien. Een speler kan slechts éénmaal een "beschuldiging" uitspreken.
8. Als de "beschuldiging" juist is, legt de speler de moordkaarten en zijn notitie op tafel. Hij is dan de winnaar.
9. Als de "beschuldiging" onjuist is, doet hij de moordkaarten weer in de moordkaartenenveloppe, zonder dat de andere spelers deze zien.
Hij legt de enveloppe weer terug op de trap in het midden van het speelbord. Deze speler krijgt dan geen beurten meer en mag alleen vermoedens van andere spelers tegenspreken door het tonen van de gevraagde kaart.
10. Het is geoorloofd, met de bedoeling andere spelers te misleiden, vermoedens naar voren te brengen, welke bewust fout zijn, omdat de speler zelf één van de gevraagde kaarten in zijn hand houdt. Als ontdekt wordt, dat een speler een kaart heeft, die hij niet heeft laten zien, ondanks dat een andere speler hem hiernaar vroeg, mag hij niet meer meedoen (dit natuurlijk alleen, als hij niet meer dan één van de 3 gevraagde kaarten heeft).

SPELREGELS

1. De spelers mogen hun pionnen over het gehele speelbord bewegen.
2. De spelers mogen de pionnen niet diagonaal verplaatsen.
3. De spelers kunnen de kamers alleen binnenkomen via de deuren. Zij kunnen een kamer niet in dezelfde beurt verlaten. Men hoeft niet precies het aantal ogen te gooien, dat nodig is om in een kamer te komen. Wanneer men b.v. 4 punten nodig heeft om in de hall te komen, maar 6 gooit, kan men de 2 meer gegooide ogen verwaarlozen.
4. Er mogen niet 2 pionnen op één vakje staan. Een speler mag een vakje, bezet door een andere speler, niet passeren. In een kamer mogen echter een onbeperkt aantal wapens en pionnen staan.
5. Een pion mag zo lang hij wil op een vakje of in een kamer blijven staan.
6. Geheime gangen mogen gebruikt worden om in één zet van de ene kamer naar de andere te komen. De speler die dan aan de beurt is, gooit niet met de dobbelsteen, doch verplaatst zijn pion naar de andere kamer. Op dezelfde manier kan hij in de volgende beurt nog één keer door de geheime gang teruggaan.
7. Pionnen en wapens, die ten gevolge van een vermoeden zijn verplaatst, kunnen niet naar hun oorspronkelijke plaats worden teruggezet. De spelers moeten dan verder gaan vanaf hun nieuwe plaatsen op het speelbord.



de makers van Monopoly

CLIPPER GAMES & TOYS B.V.
KONINGINNEWEG 6
POSTBUS 5592
AMSTERDAM

Printed in France