

# CLUEDO

LEEFTIJD: 9+ 3-6 SPELERS

Iedereen sterft van verlangen  
om naar dit feestje te gaan!



**BINNENIN:  
LEER HOE HET GESPEELD WORDT!**

Inhoud: speelbord, 6 pionnen (gasten), 6 Gastkaarten, stapeltje Geruchtkaarten, stapeltje Verwikkelingskaarten, notitieblok, Schandaalenvolp, 2 dobbelstenen, 9 wapens.

**SUCCES**  
Vind de sleutel  
tot succes

## DE BEROEMDE MILJONAIR IS VERDWENEN

Iedereen weet dat er misdaad in het spel moet zijn. Nu moet jij **het mysterie oplossen**. Verplaats je door het landhuis en bekijk de kaarten die de andere spelers hebben. Als jij erachter komt **wie het gedaan heeft en met welk wapen** en je kunt vertellen welke drie kaarten er in de envelop zitten, dan win je het spel!



Startvakjes voor De Wit & Van Geelen

1

Sorteer de Geruchtkaarten in 3 stapeltjes: Gasten, Kamers en Wapens. Pak zonder te kijken één kaart van elk stapeltje en doe ze in de gele envelop. Leg de envelop opzij.



**DE ENVELOP BEVAT NU DE OPLOSSING VAN DE MISDAAD:**

Wie heeft het gedaan, in welke kamer en met welk wapen?

2

Schud de overige Geruchtkaarten weer door elkaar en deel er (goede kant omlaag) aan alle spelers evenveel uit. Leg eventueel overblijvende Geruchtkaarten (goede kant omlaag) in het zwembad.



4

Elke speler krijgt een aanwijzingenblaadje. Vink (zonder dat iemand het kan zien) op je blaadje af welke Geruchtkaarten je hebt gekregen.



**VINK NIET JE GAST AF, BEHALVE WANNEER JE ZIJN/HAAR GERUCHTKAART HEBT.**

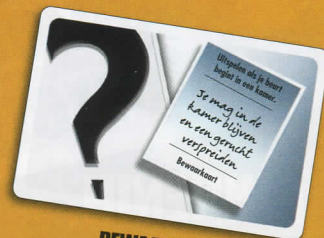
GASTEN		KAMERS	
Van Beelen		Hal	
Pimpel		Eetkamer	
Bronzenwoud		Kitchen	
Blaauw van Draet		Terras	
Roodhart		Werkkamer	
De Wit		Theater	
		Zitkamer	
		Bibliotheek	
		Gastenverblijf	
WAPENS			
Mes			
Kanndelaar			
Pijfhoel			
Vergif			
Troefes			
Touw			
Knuppel			
Bijl			
Halter			

5

Schud de kaarten met Verwickelingen en leg ze opzij.



KLOKKAART



BEWAARKAART

Zie blz. 7 om te zien wanneer je een Verwikkeling mag pakken.

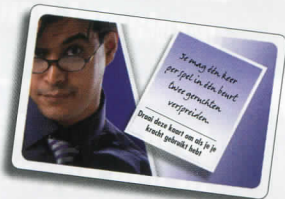


## 3

Zet de pionnen (de gasten) op de startvakjes van hun eigen kleur. Kies welke gast jij wilt spelen.



Pak de bijbehorende gastkaart van je pion en leg hem met de krachtkant naar boven voor je op tafel. Zie blz. 7 voor meer informatie.



## 6

### WAPENS

Leg de wapens in het zwembad. Gooi de dobbelstenen. Wie het hoogst gooit begint.



# ALS JE AAN DE BEURT BENT

Als je aan de beurt bent, verplaatst je je pion door het landhuis en je verspreidt een gerucht om erachter te komen wat de andere gasten weten. Zo kun je namelijk uitvinden welke kaarten zij hebben. Als je denkt dat je weet welke kaarten er in de envelop zitten, ga je naar het zwembad en je beschuldigt iemand.

1

## VERPLAATSEN

Gooi de dobbelstenen elke beurt

2

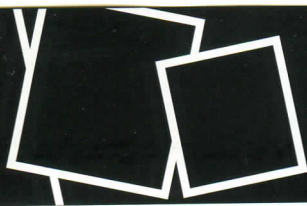
## EEN GERUCHT VERSPREIDEN

VOLGENS mij was het... alleen als je in een kamer staat

3

## IEMAND BESCHULDIGEN

Het was... één keer per spel bij het zwembad



# VERPLAATSSEN

## ER ZIJN TWEE MANIEREN OM TE VERPLAATSSEN...

### GOOI DE DOBBELSTENEN

Gooi de dobbelstenen. Verplaats het gegooide aantal vakjes. Als een van de dobbelstenen een vraagteken toont, pak je direct een Verwikkeling.

### GEBRUIK EEN GEHEIME GANG

Als je in een kamer met een geheime gang bent (keuken, werkkamer, bubbelbad of gastenverblijf), mag je de gang gebruiken om naar de kamer aan de andere kant van de gang te gaan.

**Als je naar het zwembad verplaatst, mag je er...**



één of alle geruchtkarten bekijken, OF iemand beschuldigen (zie blz. 6).

“ Als een van de dobbelstenen een vraagteken toont, pak je direct een verwikkeling ”

## REGELS VOOR VERPLAATSSEN

**Je hoeft NIET je volledige worp te gebruiken.**

**Je mag NIET in één beurt de kamer binnengaan die je net verlaten hebt.**

**Als je op een vakje met een vraagteken komt, STOP JE DIRECT en je pakt een Verwikkeling.**

**Je moet tijdens je beurt een kamer verlaten tenzij je daar door een gerucht naartoe verplaatst bent (zie blz. 5).**

**Je mag van rechts naar links of van boven naar beneden verplaatsen maar NIET SCHUIN.**

**Als je een kamer binnengaat, STOP JE**

**Je mag over een vakje met een andere speler verplaatsen, maar je mag er niet eindigen.**

# Een gerucht verspreiden

**Door een gerucht te verspreiden, probeer je erachter te komen welke drie kaarten er in de envelop zitten.**

Als je na het verplaatsen in een kamer staat (niet bij het zwembad), mag je een gerucht verspreiden. Dit doe je zó: noem een gast, een wapen en *de kamer waarin je staat*. Verplaats die gast en dat wapen naar de kamer waar jij staat (als ze er niet al zijn).

**Voorbeeld:** jij bent Roodhart en je komt in het bubbelbad. Je verspreidt nu dit gerucht: "Volgens mij heeft Groenewoud het gedaan, in het bubbelbad, met de trofee." Verplaats Groenewoud en de trofee naar het bubbelbad.

## Bewijzen of het gerucht waar is of niet

Zodra je een gerucht hebt verspreid, proberen de andere spelers te bewijzen dat je gerucht niet waar is. De eerste speler die dit mag proberen zit links van jou.

Als deze speler een van de genoemde Geruchtkaarten heeft laat hij hem alleen aan jou zien. Als de speler meer dan één van de genoemde kaarten heeft, kiest hij er één (niet meer) om aan jou te laten zien. Vink deze kaart af op je aanwijzingsblaadje – dit is het bewijs dat de kaart niet in de envelop kan zitten. Je beurt is voorbij.

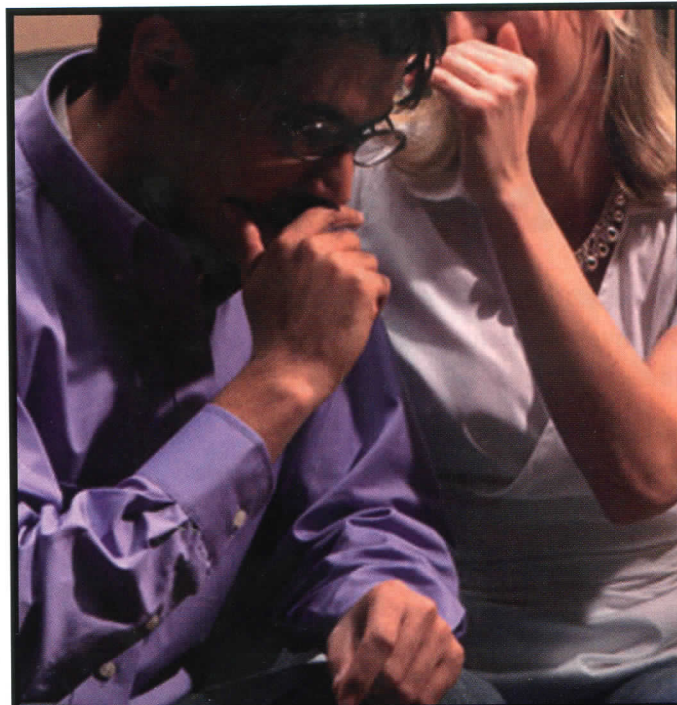
Als de speler links van jou geen van de genoemde kaarten heeft, mag de volgende speler (met de klok mee) proberen te bewijzen dat je gerucht niet waar is. En zo verder.

Als niemand kan bewijzen dat je gerucht niet waar is, is je beurt voorbij.

## ALS JE DOOR EEN GERUCHT NAAR EEN KAMER BENT VERPLAATST

Als de gast die jij speelt in het gerucht beschuldigd werd en je pion wordt van een andere plek naar de genoemde kamer verplaatst, mag je vanwege de overlast één Verwikkeling pakken.

Als jouw gast al in de kamer stond, of als er een gast die niet van een speler is wordt verplaatst, dan wordt er geen kaart gepakt.



*De Wit vertelt een gerucht aan Pimpel*

“ Met behulp van geruchten kun je mogelijke daders, wapens en kamers uitschakelen. ”

# Iemand beschuldigen

Als je denkt dat je erachter bent welke drie kaarten in de envelop zitten, ga je naar het zwembad om iemand te beschuldigen.

Als je bij het zwembad bent, beschuldig je een gast, je noemt het wapen en je noemt de kamer. Voorbeeld: "Ik beschuldig Roodhart – ze deed het in de eetkamer met het vergif". Dan mag je stiekem de kaarten in de envelop bekijken.

## De winnaar

Je wint het spel als jouw beschuldiging klopt – dat wil zeggen dat je in de envelop alle drie de door jou genoemde kaarten vindt. Als dit gebeurt, pak je de kaarten uit de envelop en je laat ze aan iedereen zien.



LEES hoe de  
**VERWIKKELINGEN** het spel  
spannender maken!



Weet Blaauw van Draet wie de moord gepleegd heeft?

## ALS JE BESCHULDIGING NIET KLOPT

- Doe de drie kaarten zonder ze aan de anderen te laten zien terug in de envelop.
- Je mag niet meer zelf verplaatsen en je kunt niet winnen.
- Je moet wel blijven bewijzen dat geruchten van je tegenspelers niet waar zijn door desgevraagd kaarten te laten zien.
- Je kunt zelf nog in een gerucht genoemd worden, maar je mag geen Verwikkelingen meer pakken.

# Verwikkelingen

Er zijn twee soorten Verwikkelingen:

**KLOKKEN.** Er zitten 8 klokkaarten in de stapel. Bij de eerste 7 gebeurt er niets. Als ze gepakt worden, steek je ze (goede kant omhoog) onder het speelbord zodat iedereen weet hoeveel klokkaarten er al gepakt zijn. Maar als jij de 8e klokkaart pakt, betekent dit dat jouw gast ook gedood is door de moordenaar!



**BEWAARKAARTEN.** Als je een bewaarkaart pakt, mag je hem houden. Deze goede kaarten worden tijdens het spel op verschillende manieren gebruikt. Als je aan de beurt bent, kunt je zoveel bewaarkaarten als je wilt (en hebt) uitspelen.

Er zijn **3** manieren om een Verwikkeling te pakken:

Als je een vraagteken gooit: **MOET je een Verwikkeling pakken.**

Als je pion op een vraagteken eindigt: **MOET je een Verwikkeling pakken.**

Als je naar een kamer bent verplaatst omdat iemand je in een gerucht noemde: **MAG je een Verwikkeling pakken.**

## DE 8<sup>e</sup> KLOKKAART PAKKEN

Als je de 8<sup>e</sup> klokkaart pakt, ben je af – je mag niet meer meespelen. Leg je kaarten met de goede kant omhoog zodat alle spelers ze kunnen zien. Je speelt niet meer mee en mag geen Verwikkelingen meer pakken. Je kunt wél nog genoemd worden in een Gerucht.

Leg de 8<sup>e</sup> klokkaart terug op de stapel Verwikkelingen – zelfs als het de enige kaart is in dat stapeltje. Dit betekent dat de 8<sup>e</sup> klokkaart telkens weer gepakt kan worden.

**Let op: het is dus mogelijk dat alle gasten door de moordenaar gedood worden. In dat geval is er geen winnaar.**

# Gastkaarten

De **KRACHTKANT** toont een kracht die deze gast bezit. Deze kracht kun je één keer per spel gebruiken. Na gebruik draai je de kaart om naar de karakterkant.

De karakterkant geeft wat informatie over het karakter van de gast maar heeft geen invloed op het spel.





## Sandra Roodhart

Sandra is het stralende middelpunt van ieder feestje en momenteel de meest gewilde ster van het witte doek. Haar foto staat in alle bladen en overal wordt uitgebreid aandacht aan haar besteed. Haar grootste angst is dat de pers achter haar duistere verleden zal komen, toen ze zich van heel wat minder nette trucjes bediende om aan de top te komen.



## Jacob Groenewoud

Heb je mensen nodig met bepaalde contacten, wil je opgemerkt worden, vooruit komen? Groenewoud is de man die het allemaal kan regelen; hoewel niemand eigenlijk precies weet hoe hij het allemaal voor elkaar krijgt. Maar vergeet niet dat niets voor niets gaat en dat je er zeker van kunt zijn dat hij je op een dag belt met een verzoekje om nu eens even iets voor hém te doen.



## Johan van Geelen

Ooit een wereldberoemd voetballer, maar ja, hij wordt natuurlijk wel een dagje ouder. Vertrouwt ondanks alles nog steeds op zijn ooit zo knappe uiterlijk en grote populariteit. Zijn verhalen zijn altijd wat mooier dan de werkelijkheid, maar hoe lang trappen mensen daar nog in? Johan zal nooit genoeg nemen met een bestaan als anonieme onbekende.



## Diane de Wit

Als zwakke afspiegeling van het succesvolle kindsterretje dat ze ooit was, herinnert zij anderen constant aan haar verleden. De Wit is gewoon nooit verder gekomen. Ze probeert zich het algehele gebrek aan waardering niet persoonlijk aan te trekken en ze is de eerste die zelf altijd zegt: "mijn tijd komt nog wel – heus!"



## Victor Pimpel

Een superrijke videogameontwerper die uit de vochtige kelder waar hij begon kon ontsnappen naar een luxe leventje. Nu hij deel uitmaakt van de "jetset" twijfelt hij wel eens aan de bedoelingen van z'n nieuwe vrienden. Maar och, wat maakt het uit... aandacht is altijd goed, maakt niet uit van wie of waarom. En één ding is zeker: hij profiteert ervan voor zolang als het duurt.



## Eleonore Blaauw van Draet

Als afstammeling van een rijke familie van politici staat zij bekend om haar talent om geld in te zamelen voor wat voor doel dan ook – zo lang ze zelf maar in de schijnwerpers staat. Zij lijkt altijd kalm, koel en beheerst – en laat het vuile werk over aan haar assistenten. Ze hecht veel belang aan 'hoe het hoort'... vergeten je servet op schoot te leggen bij een van haar dineetjes kan zomaar een 'dodelijke' vergissing blijken te zijn.


© 2008 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.

Hasbro Consumentenservice: Antwoordnummer 315, 7800 WB Emmen. E-mail: [consumentenservice@hasbro.co.uk](mailto:consumentenservice@hasbro.co.uk)

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

[www.hasbro.nl](http://www.hasbro.nl) [www.hasbro.be](http://www.hasbro.be)

050840613104 

Vervaardigd  
in Ierland

