



#### DE VERDACHTEN

NAAM	OGEN	HAAR	MOND
Rosanne Roos	Bruin	Donker	Glimlach
Peter Plum	Blauw	Donker	Geenglimlach
Gerard Groen	Blauw	Licht	Glimlach
Wendy Wit	Blauw	Licht	Geen glimlach
Molly Mustard	Bruin	Licht	Glimlach
Polly Pauw	Bruin	Donker	Geen glimlach

#### DE KAMERS

NAAM	VLOERBEDEKKING	KLEUR VAN DE MUUR
Keuken	Hout	Blauw
Slaapkamer	Tapijt	Groen
Zitkamer	Hout	Geel
Onder de trap	Hout	Groen
Bibliotheek	Tapijt	Blauw
Badkamer	Tapijt	Geel

#### DE HUISDIEREN

Hond  
Kat  
Aap  
Schildpad  
Vogel

#### CONSUMENTENSERVICE

Bewaar deze informatie zorgvuldig.

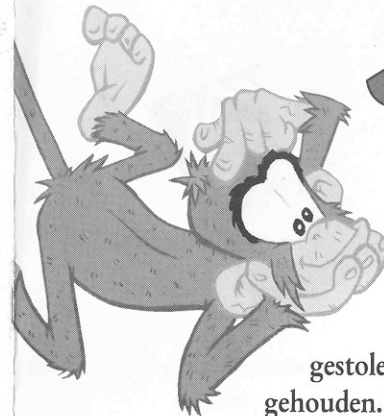
Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van onze spellen en speelgoed. Mocht er ondanks dat iets niet in orde zijn op het moment dat u het ontvangt, laat het ons dan weten. Beschrijf het probleem en stuur uw brief met vermelding van uw naam, adres en datum van aankoop naar:

Voor Nederland: Hasbro B.V. Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.

Voor België: Hasbro N.V., Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.



# Cluedo Junior



Het raadsel van het verdwenen huisdier

#### SPELREGELS

Voor 1 t/m 6 spelers. Leeftijd 6 tot 10 jaar.

#### DOEL VAN HET SPEL

Je moet er achter zien te komen welk huisdier is gestolen, wie het heeft gedaan en waar het verborgen wordt gehouden. Gebruik hiervoor het unieke speelbord met

wonderwiel en het rode speurglas waarmee je aanwijzingen kunt ontcijferen.

#### INHOUD

Speelbord met wonderwiel en 7 valluiken, 6 verdachten met voetstuk (de pionnen), 7 voorwerpen met voetstuk, speurglas, dobbelsteen, speurblok.

#### VOORBEREIDING

1. Alle spelers krijgen een speurblok (je hebt een pen nodig om aantekeningen te maken).
2. Iedere speler kiest een verdachte uit, deze zet je in het plastic voetstuk en gebruik je als pion. Zet de verdachten op het start-vakje. Let op: ook als niet alle verdachten worden gebruikt als pionnen, moeten ze toch op tafel worden gezet; je hebt ze nodig om het raadsel op te kunnen lossen. Je kunt natuurlijk ook de afbeeldingen van de verdachten op het speelbord gebruiken.
3. Zet elk voorwerp in een voetstuk en zet ze op de 7 valluiken in het wonderwiel.
4. Kies nu een raadsel uit. Draai aan het wonderwiel totdat één van de zwarte punten aan de buitenkant van de draaischijf gelijk ligt met het rode pijltje aan het einde van het speelbord.
5. Iedere speler gooit nu een keer met de dobbelsteen. Degene die het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen. Speel daarna met de wijzers van de klok mee.
6. Er mogen meerdere pionnen op één vakje staan.



ROSANNE ROOS

### HET SPEL

Gooi met de dobbelsteen.

Verzet je pion het aantal vakjes dat de dobbelsteen aangeeft.

Volg de instructies op die op het vakje staan.

### HET SPEURBLOK

Als je tijdens het spelen aanwijzingen vindt, dan schrijf je deze op het speurblok. Om er achter te komen in welke kamer het huisdier verborgen wordt gehouden, moet je aanwijzingen vinden over de vloer en de muur; ligt er hout of tapijt op de vloer en is de muur blauw, groen of geel?

Om er achter te komen welke verdachte het huisdier heeft gestolen, moet je aanwijzingen zien te vinden over de haarkleur van de verdachte, de kleur van de ogen en de uitdrukking op het gezicht (met of zonder glimlach). Bekijk de gezichten van de verdachten dus goed (de pionnen of de afbeeldingen op het speelbord), schrijf de aanwijzingen op je speurblok en als je denkt dat je weet wie het gedaan heeft dan schrijf je ook de naam op het speurblok. Dan moet je er nog achter zien te komen welk huisdier is gestolen; dit doe je door de aanwijzing onder het wonderwiel te bekijken. Dit kan alleen als je op het vakje met de trap terecht komt of op een vakje "Bekijk een aanwijzing. Je mag zelf weten waar".

**LET OP:** zorg er voor dat de andere spelers niet op jouw speurblok kunnen kijken!

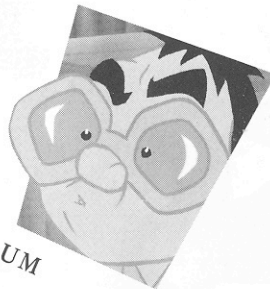
### DE VAKJES OP HET SPEELBORD

**BEKIJK DE AANWIJZING:** til het voorwerp dat op het wonderwiel staat en bij deze kamer hoort op, houd het speurglas boven het valluik en lees de aanwijzing. Zet het voorwerp weer terug en schrijf de aanwijzing op je speurblok.

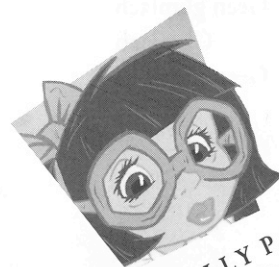
**VOORBEELD:** Je hebt de aanwijzing bij de bibliotheek bekeken. Er stond dat de verdachte BLAUWE ogen heeft. Op je speurblok bij "De verdachte is ..." omcirkel je nu het woordje BLAUW.



MOLLY MUSTARD



PETER PLUM



POLLY PAUW

**GOOI NOG EEN KEER:** je beurt is nog niet voorbij, je mag nog een keer!

### BEKIJK EEN AANWIJZING. JE MAG ZELF KIEZEN WAAR:

je mag dus zelf kiezen welk valluik je wilt openen om de aanwijzing te lezen (behalve het valluik "De Oplossing"! ). Je pion laat je gewoon staan.

### GA ... PLAATSEN VOORUIT OF ACHTERUIT:

Zet je pion het aantal plaatsen vooruit of achteruit. Op het vakje waar je dan staat volg je de instructies op.

### HET OPLOSSEN VAN HET RAADSEL

Als je aan het einde van een beurt alle aanwijzingen verzameld hebt en ingevuld op je speurblok, en je denkt dat je weet welk huisdier is gestolen, wie het heeft gedaan en waar het verborgen wordt gehouden, roep dan: "Ik ga het raadsel oplossen!".

Vertel jouw oplossing aan de andere spelers, maak het valluik "De Oplossing" open, pak het speurglas en lees wat er staat (je hoeft je speelstuk niet te verzetten).

Als het klopt, heb je gewonnen! Maar als het niet klopt dan is het spel voor jou voorbij. Vertel dan de goede oplossing niet aan de andere spelers want zij spelen gewoon door totdat iemand de goede oplossing heeft gevonden.

### WINNAAR

De speler die als eerste de goede oplossing heeft gevonden, is winnaar van het spel.

GERARD GROEN



WENDY WIT

