

HET BEKENDE, SPANNENDE SPEL VOOR SPEURNEUZEN

# Cluedo



SPELREGELS

© 2003 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

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

Hasbro consumentenservice: Antwoordnummer 2605 9500 XJ TER APEL.

E-mail: [consumentenservice@hasbro.co.uk](mailto:consumentenservice@hasbro.co.uk)

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



070300045104



Helaas zijn jullie net te laat om Dr. Rogier Swart in levenden lijve te ontmoeten. Hij is namelijk zojuist vermoord. Het 29-jarige slachtoffer was de neef van wijlen Baron Hubertus Swart, de voormalige eigenaar van Slot Swaenesteyn.

Dr. Swart die al op jeugdige leeftijd zijn beide ouders verloor, werd naar Slot Swaenesteyn gebracht om verder door zijn oom te worden opgevoed. Baron Hubertus wist echter niets van kinderen en stuurde de jongen naar de beste kostscholen van Europa. Tijdens de vakanties zorgde de huishoudster, Mevrouw de Wit, voor het kind.

De jonge Rogier werkte hard op school, ging studeren en promoveerde tot doctor in de antropologie. Na de dood van zijn oom keerde de jongeman terug naar Slot Swaenesteyn. De nimmer gehuwde Baron Hubertus had zijn bezittingen ondergebracht in een trust, waarover zijn neef en enige erfgenaam op z'n dertigste verjaardag het beheer zou krijgen.

Al snel ontdekte Dr. Swart dat er regelmatig om onbekende redenen "betalingen" uit de nalatenschap van zijn overleden oom werden gedaan aan onbekende personen. Werd Baron Hubertus geechanteerd? Steunde hij één of ander geheim doel? Of was er sprake van een schandaal? Dr. Swart bezwoer dat hij deze duistere zaak tot op de bodem zou onderzoeken. Met dat doel voor ogen nodigde hij Baron Hubertus' voormalige relaties en compagnons uit voor een weekend op Slot Swaenesteyn. Maar uitgerkend tijdens dit weekend, bijgewoond door een kleurrijk gezelschap van gasten, werd Dr. Swart vermoord.





verdachte


**Kolonel van Geelen**

**K**olonel van Geelen, een regelmatige gast op Slot Swaenesteyn, is een oude kennis van Baron Hubertus. Later werd hij een vriend van Baron Hubertus' neef, Dr. Swart. Hoewel Van Geelen tijdens zijn militaire carrière slechts enkele malen werd onderscheiden, beschouwt hij zichzelf als een legendarische oorlogsheld. Na zijn pensionering, overtuigde Van Geelen een uitgever dat uit zijn krijgsvaringen een spannend boek kon worden samengesteld. Hoewel hij al verschillende voorschriften in onthangst heeft genomen, heeft hij tot nu toe slechts één hoofdstuk voltooid. Intussen wordt hij achtervolgd door schuldeisers die geld van hem tegood hebben.

verdachte


**Dominee Groenewoud**

**D**e jonge Johan Groenewoud voelde zich al vroeg 'geroepen' tot het ambt. Toen hij 12 jaar oud was, preekte hij al op religieuze bijeenkomsten en niet veel later begon hij zichzelf "dominee" te noemen. Tijdens zijn reizen door het land waarbij hij zijn eigen versie van het "stelen van de rijken" geven aan de armen" verspreide, ontmoette hij Baron Hubertus en diens neef Dr. Swart. Er gaan geruchten dat de politie Groenewoud ondervraagd heeft naar aanleiding van beschuldigingen van fraude, smokkelen en geld witwassen.

verdachte


**Mw. Blaauw van Draet**

**M**evrouw Beatrice Blaauw van Draet is een sociale "vlinder". Zij liefthebberde wat in het theater en droomde van een toneelcarrière. Nadat zij betrokken was bij een smerige driehoeksverhouding met twee belangrijke politici, was zij gedwongen het land te verlaten. Tijdens een reis door de Verenigde Staten, maakte ze kennis met Margarata Swart, de moeder van Dr. Swart. Beatrice trouwde drie maal en alle drie de echtgenoten zijn overleden. Zij heeft één dochter, juffrouw Rosalinde Roodhart. Het fortuin dat haar laatste echtgenoot haar naliet, is dankzij de luxeuze levensstijl van Mw. Blaauw van Draet vrijwel geheel verbruikt.

verdachte


**Professor Pimpel**

**P**rofessor Pimpel is een expert in de oude geschiedenis van het Midden-Oosten en gaf zijn baan aan de universiteit op om te gaan avonturen in Egypte. Baron Hubertus financierde verschillende archeologische expedities voor Pimpel en via de Baron maakte de Professor ook kennis met Dr. Swart. Nog maar kort geleden is Pimpel beschuldigd van plagiaat en op staande voet ontslagen uit zijn betrekking bij het Oudheidkundig Museum. Veel van Pimpels geschrijf is vermoedelijk "overgenomen" uit de aantekeningen van een collega die om het leven kwam bij een onverklaarbaar verkeersongeluk.

verdachte


**Rosa Roodhart**

**D**e verbedelijke Rosa Roodhart is de enige dochter van Mw. Blaauw van Draet. Aangezien jaloezie en nijd de belangrijkste pijlers van hun relatie vormen, spreken de twee elkaar zelden. Rosa was een ambitieus actrice, maar haar wensen stegen ver uit boven haar talent. Nu haar carrière zich in een neergaande spiraal bevindt, concentreert ze zich op een ander doel - rijke oude weduwnaars. De roddelbladen beleefden topverkopen toen haar pogingen in hun columns werden beschreven. Om meer slechte publiciteit te vernijden, voegde zij zich met tegenzin bij haar moeder voor een lange vakantie op Slot Swaenesteyn.

verdachte


**Mw. de Wit**

**M**w. de Wit is sinds jaar en dag Dr. Swarts huishoudster en kok. Toen hij als kind op Slot Swaenesteyn kwam wonen, fingeerde Mw. de Wit als zijn kindermeisje. Zij was een van de weinige personeelsleden die Dr. Swart in dienst hield na het overlijden van zijn oom. Als kok experimenteerde Mw. de Wit graag waardoor gasten aan het diner haar menu's vaak met groot wantrouwen bekeken. Haar jaren trouwe dienst lijken Mw. de Wit, inmiddels 63 jaar oud, niet al te veel opgeleverd te hebben.



# DUISTERE MOORD OP SLOT SWAENESTEYN!

**BRABANT** - De bekende antropoloog Rogier Swart werd zaterdagavond onder verdachte omstandigheden dood aangetroffen in zijn kasteel in Brabant. De doodsoorzaak is vooralsnog onbekend, maar de politie heeft de zaak in onderzoek.

**Levensloos aangetroffen**  
Na een verontusdend telefoontje van een niet nader genoemde gast op het slot, spoede de politie zich ertoe. Maar verlied: zijn zes verdachten aangehouden voor ondervraging.

**Huis doortocht**  
Agenten hebben het pand kamer voor kamer doortocht en zes voorwerpen aangetroffen die in aanmerking komen als mogelijk moordwapen.

**Geen zichtbare sporen van braak**  
De politie meldt geen zichtbare sporen

**De politie vraagt inlichtingen**  
De politie verzoekt het publiek alle informatie die enig licht op deze zaak kan werpen door te geven aan de agenten die zich op Slot Swaenesteyn met het onderzoek bezig houden. Gebruik uw speurzint met het onderzoek negen kamers en de geheime gangen van het onderzoek. Zoek aanwijzingen en probeer de moord op het landhuis van Dr. Swart op te lossen. Wie vermoorde hem, waar en waarmee?

## POLITIERAPPORT

HOOFDBUREAU VAN POLITIE | GEMEENTE VALKENSWAARD

Dienstdoend agent	Datum
Inspecteur de Bruin	zaterdag 5 juni 1926
Onderzoek	Vermoedelijk doodslag
Dood van Dr. Rogier Swart, leeftijd 29, antropoloog	
Plaats	Slot Swaenesteyn, Lindendlaan
Woonhuis van Dr. Swart	
Bewijsmateriaal	
Touw, loden pijp, dolk, steekstentel, kandelaar, revolver	
Verdachte(n)	De volgende 6 personen waren op Swaenesteyn aanwezig ten tijde van Dr. Swarts dood.



### DOEL VAN HET SPEL

Om dit spel te winnen, moet je het antwoord op de volgende vragen vinden: wie vermoorde Dr. Swart, waar en met welk wapen?

### INHOUD

Speelbord, 6 pionnen, 6 miniatuurwapens (touw, loden pijp, dolk, steekstentel, kandelaar en revolver), 6 kaarten met de verdachten, 6 wapenkaarten, 9 kamerkaarten, 1 bloecnote met detectieblaadjes, Moord-envelop en 2 dobbelstenen.



### VOORBEREIDING

- Elke speler kiest een pion en zet deze op het speelbord op de naam van zijn of haar eigen Verdachte (START-vakje). Als er minder dan zes spelers zijn, zet je de overige pion(nen) ook op de bijbehorende START-vakje(s) - deze verdachten kunnen tenslotte ook bij de moord betrokken zijn en moeten op de plaats van de misdaad aanwezig zijn.
- Leg alle wapens in zes verschillende kamers naar keuze.
- Leg de lege Moord-envelop op de trap in het midden van het speelbord.

- Sorteer de kaarten in drie stapeltjes: verdachten, kamers en wapens. Schud elke stapel afzonderlijk en leg de kaarten met de goede kant omhoog op tafel. Pak dan - zonder dat iemand de kaarten kan zien - de bovenste kaart van elke stapel en stop deze in de Moord-envelop. De envelop bevat nu de antwoorden op de vragen: Wie? Waar? Welk wapen?
- Schud alle overige kaarten door elkaar en deel ze met de klok mee uit aan de spelers. (Het maakt niet uit als enkele spelers een kaart meer hebben dan de anderen.) Bekijk stukem je kaarten: omdat jij deze kaarten hebt, kunnen deze niet in de Moord-envelop zitten. Deze kamers, wapens en verdachten zijn dus niet bij de misdaad betrokken!
- Pak een blaadje van de detectiebloecnote. Zorg dat niemand kan zien wat je noteert en schrap de verdachten, wapens en kamers die op jouw kaarten staan van je blaadje.

### HET SPEL

Rosa Roodhart mag altijd beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee. Als je aan de beurt bent, verplaats je je pion naar aanleiding van een dobbelsteenworp, of (als je in een hoekkamer staat) via een geheime gang. Probeer in elke beurt een andere kamer van het huis te bereiken om daar onderzoek te doen.





## Gooien

Gooi de dobbelstenen en verplaats je pion het gegooide aantal vakjes.

- Je mag horizontaal, verticaal, vooruit of achteruit verplaatsen, maar niet diagonaal.
- Je mag zo vaak als je wilt van richting veranderen, maar je mag niet in één beurt twee maal over hetzelfde vakje verplaatsen.
- Je mag je pion niet op of over een vakje verplaatsen waar al een andere verdachte staat.

## Geheime gangen

De kamers in tegenover elkaar liggende hoeken van het huis zijn verbonden via een geheime gang; zo zijn de keuken en de studeerkamer met elkaar verbonden en een andere geheime gang verbindt de serre en de zitkamer.

Als je pion aan het begin van je beurt in een van deze kamers staat, mag je (als je dat wilt) een geheime gang gebruiken in plaats van de dobbelstenen te gooien. Als je een geheime gang gebruikt, is dat je verplaatsing voor die beurt, d.w.z. je mag in één beurt niet via een geheime gang verplaatsen én de dobbelstenen gooien.

Om via een geheime gang te verplaatsen, zeg je dat je dat wilt doen en je verplaatst je pion naar de kamer in de tegenoverliggende hoek.

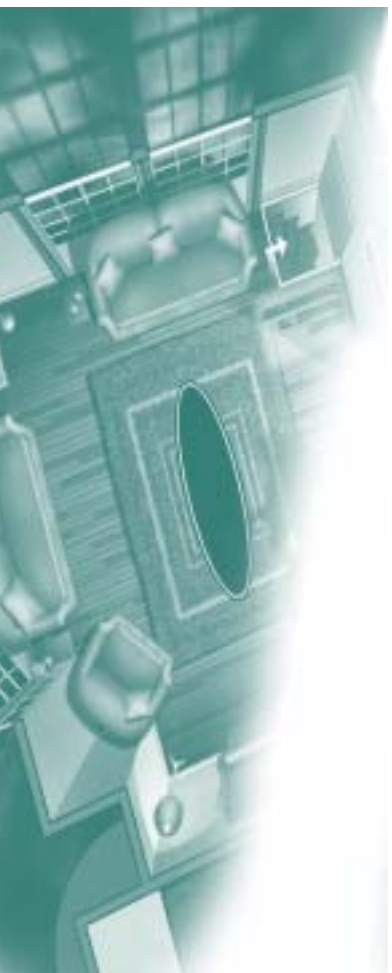
## Een kamer binnengaan en verlaten

Je mag een kamer binnengaan of verlaten door de dobbelstenen te gooien en de deur te gebruiken of via een geheime gang. Het geeft niets als je een hoger getal gooit dan nodig is om binnen te gaan - je stopt gewoon zodra je in een kamer staat. Je mag een kamer echter niet binnengaan of verlaten als de deuropening geblokkeerd wordt door de pion van een andere speler.

## Een vermoeden uitspreken

Zodra je in een kamer staat, mag je een vermoeden uitspreken. Door tijdens het spel telkens vermoedens uit te spreken, kun je erachter komen welke drie kaarten in de Moord-envelop zitten. Je schakelt namelijk telkens kaarten uit.

Voor dat je je vermoeden uitspreekt, zet je een verdachte en een wapen in de kamer waarin jouw pion staat. Dan zeg je dat je vermoedt dat de moord gepleegd werd in deze kamer, door deze verdachte en met dit wapen.



**Voorbeeld:** *stel dat jij Rosa Roodhart bent en de zitkamer binnengaat. Eerst zet je een andere verdachte - bijvoorbeeld Dominie Groenewoud - in de zitkamer. Dan leg je een wapen - bijvoorbeeld de steeksleutel - in de kamer. En tot slot zeg je: "Ik vermoed dat de moord in de zitkamer gepleegd is door Dominie Groenewoud met de steeksleutel."*

Als je een vermoeden uitspreekt, moet je pion in de kamer staan die je in je vermoeden noemt. Denk eraan dat alle gasten de moord gepleegd kunnen hebben - dus ook verdachten die niet door een andere speler worden gebruikt en je eigen verdachte. Je mag na het betreden van een kamer maar één vermoeden uitspreken. Om in dezelfde kamer een ander vermoeden uit te spreken, moet je de kamer eerst verlaten en tijdens een volgende beurt weer binnengaan. Je mag een kamer niet in één beurt verlaten en weer binnengaan, zelfs niet door een andere deur. Pionnen en wapens die naar een andere kamer zijn verplaatst, worden niet teruggelegd op hun oorspronkelijke plaats. Het aantal verdachten en wapens dat zich in één kamer bevindt, is onbeperkt.

Als jouw verdachte door een andere speler naar een kamer is verplaatst, mag je tijdens je volgende beurt de dobbelstenen gooien en de kamer verlaten of er (zonder de dobbelstenen te gooien) meteen een vermoeden uitspreken.

## Waar of niet waar

Zodra je een vermoeden uitspreekt, moeten je tegenspelers om de beurt proberen te bewijzen dat het niet waar is. De eerste die dit mag proberen, is de speurneus die links van je zit. Deze detective bekijkt zijn/haar kaarten om te zien of hij/zij een van de drie door jou genoemde kaarten heeft.

- Als deze speler één van de door jou genoemde kaarten heeft, moet hij/zij de kaart aan jou laten zien - maar aan niemand anders! Dan is je beurt voorbij.
- Als de speler meer dan één van de genoemde kaarten heeft, kiest hij/zij er één om aan jou te laten zien. Dan is je beurt voorbij.
- Als de speler geen van de genoemde kaarten heeft, dan gaat de kans om te bewijzen dat jouw vermoeden niet klopt naar de volgende speler.





Zodra een speler je één van de door jou genoemde kaarten laat zien, is bewezen dat deze kaart niet in de Moord-envelop kan zitten - oftewel: je vermoeden was onjuist. Maak je buurt af door de betreffende kaart te schrappen op je bladje.

Als niemand kan bewijzen dat jouw vermoeden onjuist is, kun je je buurt beëindigen, óf meteen een "beschuldiging" uitspreken.

### **Een beschuldiging uitspreken**

Als je denkt dat je weet welke drie kaarten in de envelop zitten, mag je als je aan de buurt bent een beschuldiging uitspreken waarin je drie antwoorden op de vragen Wie, Waar en Waarmee verwerkt. Net als bij een vermoeden moet je pion in de kamer staan die je in je beschuldiging noemt.

Eerst zeg je: "Ik beschuldig (*verachtje*) van de moord die gepleegd werd met (*wapen*) in de (*kamer*)". Vervolgens kijk je (zonder dat een van de andere spelers het kan zien) welke kaarten er in de envelop zitten.

**Pas op:** je mag tijdens het spel maar één keer een beschuldiging uitspreken..

Als een van de door jou genoemde kaarten niet in de Moord-envelop zit, is je beschuldiging onjuist. Zorg dat niemand anders de kaarten kan zien en stop ze alle drie weer in de envelop.

Je mag nu niet meer verplaatsen en ook geen vermoedens of beschuldigingen meer uitspreken. Je kunt het spel dus niet meer winnen. Als je pion echter na het uitspreken van je beschuldiging een deur blokkeert, zet je hem in de betreffende kamer, zodat anderen de kamer kunnen binnengaan en verlaten. Je pion blijft op het speelbord staan en je moet desgevraagd bewijzen dat vermoedens van andere detectives onjuist zijn door je kaarten te laten zien. De andere spelers mogen jouw pion naar een andere kamer verplaatsen wanneer zij een vermoeden willen uitspreken.

### **DE WINNAAR**

Als jouw beschuldiging helemaal klopt en alle drie de door jou genoemde kaarten in de Moord-envelop zitten, heb je de zaak opgelost en je wint het spel! Je moet alle drie de kaarten open op tafel leggen zodat iedereen ze kan zien.

