

Clue Investigator



Game by Reiner Knizia
Edited by Marjin van Herel
Illustrations by Wilco Bakker

Productief BV
Postbus 22022,
NL - 3003 DA Rotterdam,
The Netherlands
www.productief.nl

Doel van het spel:

Speur met je team van geheim agenten alle hoeken van het eiland af naar de juiste aanwijzingen en combineer ze om de boeven te ontmaskeren.

Iedere 12 opdrachten geven je samen een geheime code waarmee je op de website www.ClueInvestigator.com één van de vier boeven kunt vangen.

Heb je alle vier de boeven gevangen, dan leiden ze je samen naar de verblijfplaats van de beruchte topcrimineel die zijn eiland is ontvlucht.

Er zijn 4 onderzoeksgebieden(CI) oplopend in niveau:

- CI01 = 1 t/m 12
- CI02 = 13 t/m 24
- CI03 = 25 t/m 36
- CI04 = 37 t/m 48

Ziel des Spiels:

Du suchst mit Deinem Geheimagententeam alle Winkel auf der Insel nach den richtigen Hinweisen ab. Dann kombinierst Du diese Hinweise, um die Schurken zu entlarven.

Aus jeweils 12 Aufgaben ermittelst Du einen Geheimcode, mit dem Du auf der Internetseite www.ClueInvestigator.com einen der vier Schurken fangen kannst.

Wenn Du alle vier Schurken gefangen hast, führen dich diese zusammen zum Schlupfwinkel des berühmten Schwerverbrechers, der von seiner Insel geflüchtet ist.

Es gibt 4 Untersuchungsgebiete (CI) mit aufsteigendem Niveau:

- CI01 = 1 bis 12
- CI02 = 13 bis 24
- CI03 = 25 bis 36
- CI04 = 37 bis 48

But du jeu:

Fouille avec ton équipe d'agents secrets tous les recoins de l'île, à la recherche des bons indices et associe-les pour démasquer les bandits.

Ensemble, les 12 missions te donnent un code secret grâce auquel tu peux arrêter l'un des quatre bandits sur le site Internet www.ClueInvestigator.com.

Une fois que tu as attrapé les quatre bandits, ils te mèneront ensemble au lieu de résidence du grand criminel peu fréquentable qui a déserté son île.

Il y a 4 terrains de recherche (CI) de niveau croissant :

- CI01 = 1 à 12 inclus
- CI02 = 13 à 24 inclus
- CI03 = 25 à 36 inclus
- CI04 = 37 à 48 inclus

Clue Investigator

1



Neem één van de opdrachten en de set van 10 speelstukken voor je.

Elk speelstuk staat voor één van de agenten uit je team.

Nimm eine der Aufgaben und den Satz mit den 10 Puzzlestücken vor Dir.

Jedes Puzzlestück steht für einen der Agenten aus Deinem Team.

Place l'une des missions et les 10 pièces de jeu devant toi.

Chaque pièce de jeu représente l'un des agents de ton équipe.

2



Zoek de juiste agenten bij de badges op de opdracht. Kijk daarvoor goed naar het figuurtje in iedere badge: die moet overeenkomen met de kleur en vorm van je agent.

Plaats je agent zo, dat de badge zichtbaar is in de cirkel.

Suche die richtigen Agenten zu den Zeichen auf der Aufgabe. Sieh Dir dazu die Abbildung auf jedem Zeichen genau an: Diese muss mit der Farbe und der Form Deines Agenten übereinstimmen.

Lege Deinen Agenten so, dass das Zeichen im Kreis sichtbar ist.

Recherche les bons agents parmi les badges de la mission. Regarde bien le personnage sur chaque badge : il doit correspondre à la couleur et à la forme de ton agent.

Place l'agent de sorte à ce que le badge soit visible à travers le cercle.

3



Heb je een puzzel met een vraagteken dan mag je zelf kiezen welke agent je daar neer zet.

Wenn Du ein Puzzlestück mit einem Fragezeichen hast, darfst Du selbst entscheiden, welchen Agenten Du dort einsetzt.

Si tu as un puzzle avec un point d'interrogation, tu peux choisir toi-même l'agent que tu y places.

4



Heb je een opdracht met meerdere dezelfde agenten dan staat die agent op één van die plekken.

Wenn Du eine Aufgabe mit mehreren identischen Agenten hast, steht dieser Agent auf einem dieser Plätze.

Si tu as une mission avec plusieurs fois le même agent, cet agent se trouve à l'un de ces endroits.

5



Alle agenten speuren een eigen stukje van het gebied af. Ze mogen niet overlappen.

Kom je erachter hoe je de agenten moet inzetten, dan blijft er één vak over met je aanwijzing.

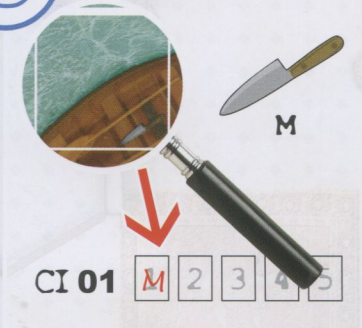
Alle Agenten kontrollieren einen eigenen Bereich des Gebiets. Diese Bereiche dürfen sich nicht überschneiden.

Wenn Du herausgefunden hast, wie Du die Agenten einsetzen musst, bleibt ein Feld übrig. Dieses Feld enthält Deinen Hinweis.

Chaque agent fouille sa propre partie du terrain. Les agents ne peuvent pas chercher dans la zone de leurs collègues.

Si tu trouves comment placer les agents, il restera une case qui contient ton indice.

6



Op je CI notitieblok vind je per aanwijzing een codeletter.

Zoek je codeletter op en vul die in op de plaats van het juiste opdracht nummer.

Auf Deinem CI-Notizblock findest Du für jeden Hinweis einen Buchstabencode.

Suche Deinen Buchstabencode heraus, und trage diesen in das Kästchen der richtigen Auftragsnummer ein.

Sur ton bloc-notes CI, tu trouveras un code lettre par indice.

Recherche ton code lettre et inscris-le à la place du bon numéro de mission.

7



Iedere 12 opdrachten geven je samen een geheime code waarmee je op de website www.ClueInvestigator.com één van de vier boeven kunt vangen.

Aus jeweils 12 Aufgaben ermittelst Du einen Geheimcode, mit dem Du auf der Internetseite www.ClueInvestigator.com einen der vier Schurken fangen kannst.

Ensemble, les 12 missions te donnent un code secret grâce auquel tu peux arrêter l'un des quatre bandits sur le site Internet www.ClueInvestigator.com.

8



Heb je ze alle vier dan krijg je gratis toegang op ClueInvestigator.com tot onderzoeksgebied 5, bestaand uit de 4 opdrachtkaarten van de verblijfplaats van de topcrimineel!

Wenn Du alle vier hast, erhältst Du freien Zutritt auf ClueInvestigator.com zu Untersuchungsgebiet 5, das aus den 4 Aufgabenkarten des Schlupfwinkels des Schwerverbrechers besteht!

Une fois que tu les as trouvés tous les quatre, tu accèdes gratuitement sur ClueInvestigator.com au terrain de recherche 5, qui se compose des 4 cartes de mission du lieu de résidence du grand criminel!

Oplösungen - Lösungen - Solutions

