

LEEFTIJD

8+



2-6
SPELERS

PIMPEL

DE WIT

ROODHART

SPELREGELS

ZÓ WERKT HET

CLUEDO

Het **bekende** misdaadspel

GROENEWOU

VAN GEEL

BLAAUW
VAN DRAET

INHOUD

- Landhuis spelbord
- 1 gele moord-envelop
- 1 blocnote met detectiveblaadjes
 - 6 pionnen
- 21 zwarte CLUEDO kaarten
- 13 rode Bonuskaarten
 - 6 wapens
 - 2 dobbelstenen

LEES VOORDAT je begint te spelen het moorddossier hardop voor aan alle spelers.

MOORDDOSSIER

Vanavond is Samuel Swart vermoord aangetroffen in zijn landhuis! Detectives ontdekten zes verdachten en zes wapens in de negen kamers van het landhuis, maar wisten de zaak niet op te lossen. Dus nu is het aan jou om uit te vinden wie de moord gepleegd heeft, hoe en waar!

Om het spel te winnen, moet je deze drie vragen kunnen beantwoorden:

1. Wie heeft het gedaan?
2. Met welk wapen?
3. En waar?

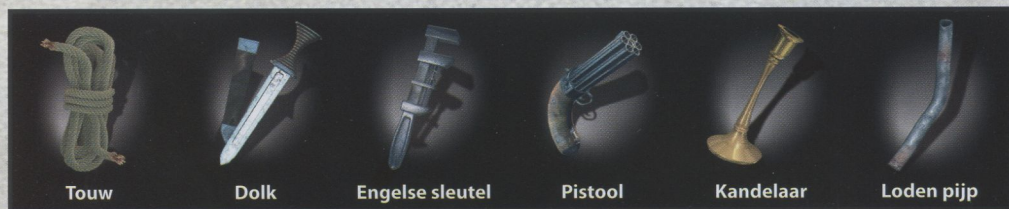
WIE? Dit zijn de verdachten.

Een van deze zes verdachten is de moordenaar. Jij moet uitvinden wie.



WAARMEE? Dit zijn de wapens.

Een van deze zes wapens is het moordwapen. Jij moet uitvinden welk.



WAAR? Dit zijn de locaties.

Een van deze locaties is de plaats van de misdaad. Jij moet uitvinden welke.



NU JE HET DOSSIER GELEZEN HEBT, kies je een speler die het spel klaarlegt aan de hand van de stappen op de volgende bladzijde.

VOORBEREIDING

Elke speler krijgt een aantal kaarten. Houd je kaarten verborgen voor de andere spelers! De kaarten die je hebt zijn niet bij de moord betrokken.

1

• Zet alle zes de wapens en alle zes de pionnen in het midden van het bord (**ook als er minder dan zes spelers zijn**).

- Alle spelers kiezen een verdachte. Je gebruikt de pion van deze kleur om te spelen en door het landhuis te verplaatsen.



Deze drie kaarten zijn betrokken bij de moord. Om te winnen, moet je uitvinden welke kaarten het zijn!

2

• Sorteert alle zwarte CLUEDO kaarten in drie stapeltjes: wapens, verdachten en locaties.

- Schud elk stapeltje afzonderlijk en leg ze met de goede kant omlaag op tafel.
- Pak zonder de kaarten te bekijken de bovenste kaart van elk stapeltje en doe deze 3 kaarten in de gele moord-envelop. **Dit zijn de verdachte, het wapen en de locatie die bij de moord betrokken zijn!**
- Leg de moord-envelop naast het spelbord.

3

• Schud alle overgebleven zwarte CLUEDO kaarten door elkaar.

- Deel ze (goede kant omlaag) uit aan de spelers, zodat iedereen evenveel kaarten krijgt. **Ssst! Iedereen moet z'n kaarten verborgen houden voor de anderen!**
- Als er na het delen kaarten overblijven, leg je deze twee of drie kaarten met de goede kant omhoog naast het bord.

4

• Geef elke speler een detectiveblaadje en een pen (niet inbegrepen). **Ssst! Houd je detectiveblaadje altijd verborgen voor de anderen!**

- Nu kruist elke speler – zonder dat iemand dat kan zien – z'n eigen zwarte CLUEDO kaarten af én eventuele overgebleven kaarten die met de goede kant omhoog naast het spelbord liggen. **Jouw kaarten zitten niet in de envelop, dus ze zijn niet betrokken bij de moord!**
- Tijdens het spel krijg je kaarten van andere spelers te zien. Elke keer dat je er eentje ziet, kruis je hem af op je detectiveblaadje. **Hij zit niet in de envelop, dus hij is niet betrokken bij de moord.**


5

• Schud de rode Bonuskaarten en

leg ze naast het spelbord voor extra kansen tijdens het spel.

- Of doe ze in de doos als je het originele CLUEDO spel wil spelen.



NU BEN JE BIJNA KLAAR OM TE STARTEN. Op de volgende bladzijde lees je hoe het spel werkt. 

MAAK JE GEEN ZORGEN! CLUEDO spelen is hartstikke makkelijk! Maar als je het spel nog niet kent, lees de regels hieronder dan even hardop voor aan alle spelers.

ZÓ WERKT HET SPEL

ZÓ WIN JE

Los de moord op! Om te winnen, moet jij als eerste speler uitvinden welke verdachte, welk wapen en welke locatie er in de moord-envelop zitten.

HET SPEL

1. Bepaal wie mag beginnen

- Iedereen gooit de dobbelstenen. Wie het hoogst gooit, begint en het spel gaat met de klok mee verder.

2. Als je aan de beurt bent: gooi, verplaats en ga een kamer binnen

- Gooi de dobbelstenen en verplaats je pion het gegooide aantal vakjes over het bord. (Als je pion sinds je laatste beurt door een andere speler is verplaatst, mag je ook blijven staan waar je staat en meteen een vraag stellen.)
- Je mag vooruit, achteruit en opzij door de gang verplaatsen, maar niet schuin.
- Probeer altijd een kamer binnen te gaan (aan het begin is elke locatie goed). Je hoeft niet precies uit te komen op een locatie. Als je meer gegooid hebt, stop je gewoon als je pion de locatie bereikt heeft en je zet je pion erop.



Jij bent **Van Geelen**. Je gooit tien en verplaatst je pion zoals aangegeven van de **spelletjeskamer** naar de **slaapkamer**.

Te weinig gegooid om een locatie te bereiken? Probeer een rode Bonuskaart te halen!

- Als je te weinig hebt gegooid, moet je deze beurt in de gang blijven. Of je kunt proberen op een rood Bonusvakje te komen!
- Je hoeft niet precies uit te komen om op het Bonusvakje te stoppen. Als je er staat, pak je de bovenste rode Bonuskaart en je volgt de aanwijzingen.
- Als je de kaart gebruikt hebt, leg je hem op de weglegstapel. Als je de rode Bonuskaart niet gebruikt (of als je er geen wil hebben), verplaats je je pion gewoon zo ver mogelijk naar de volgende kamer die je wil binnengaan.

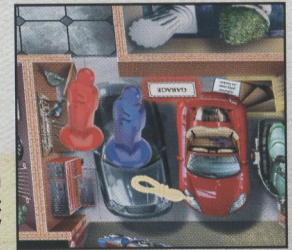


3. Stel dan een CLUEDO vraag en krijg antwoord

- Als je een kamer bent binnengegaan, moet je stoppen en een CLUEDO vraag stellen over **één verdachte, één wapen en over de locatie waar je pion staat**.
- Als je bijvoorbeeld in de garage bent, zou je kunnen vragen: "Was het Roodhart met het touw in de garage?" **Tip!** Probeer te vragen naar verdachten, wapens en locaties die je niet hebt afgekruid op je detectiveblaadje.
- Zet de pion van de door jouw genoemde verdachte en het genoemde wapen op de locatie bij je pion.
- De speler links van je moet nu als eerste proberen je vraag te beantwoorden. Als hij/zij een van de door jou genoemde kaarten heeft, moet hij/zij die stiekem aan je laten zien. **Je hoeft nooit meer dan één kaart te laten zien!**
- Als hij/zij geen van de door jou genoemde kaarten heeft, kan hij je vraag niet beantwoorden en de vraag gaat door naar de volgende speler. Zo gaat het verder totdat iemand je **één kaart** heeft laten zien.

WAS HET ROODHART MET HET TOUW IN DE GARAGE?

Jij bent **Blaauw van Draet**. Je zet **Roodhart** en het **touw** bij je in de **garage** en je stelt je vraag: "Was het **Roodhart** met het **touw** in de **garage**?"



Wat gebeurt er als niemand me een kaart kan laten zien?

Zet om te beginnen je pokergezicht op! Als je niet blufte en een vraag over een van je eigen kaarten stelde, heb je een kaart ontdekt die in de envelop zit!

4. Dan beëindig je je beurt door op je detectiveblaadje aan te kruisen wat je ontdekt hebt.

- Kruis de kaart die iemand je heeft laten zien af op je detectiveblaadje. **Deze zit niet in de envelop en is dus niet betrokken bij de moord!**
- Laat de pion en het wapen dat je verplaatst hebt naar de plek waar jouw pion staat gewoon staan. Als de verplaatste pion van een andere speler is, mag deze speler als hij/zij weer aan de beurt is een vraag stellen zonder eerst te verplaatsen.
- Nu is je beurt voorbij. De speler links van je is aan de beurt – ongeacht wie je vraag beantwoord heeft.

WIE?									
Groenewoud									
Van Geelen									
Blaauw van Draet	X								
Pimpel									
Roodhart									
De Wit	X								
WAT?									
Engelse sleutel									
Kardelaar									
Dolk	X								
Pistool									
Loden pijp									
Touw									
WAAR?									
Badkamer									
Studeerkamer	X								
Eetkamer									
Spelletjeskamer									
Garage	X								
Slaapkamer									
Zitkamer	X								
Kensken									
Binnenplaats									

Een andere speler laat je een kaart zien. Het is Roodhart. Kruis Roodhart af op je detectiveblaadje.

Zodra je de kaarten van de andere spelers hebt afgekruid op je detectiveblaadje, BEN JE KLAAR OM DE MOORD OP TE LOSSEN! Sla om en kijk hoe je kunt winnen.

ZÓ WIN JE

Een beschuldiging

Als je genoeg vragen hebt gesteld om alle kaarten op drie na (één verdachte, één wapen en één locatie) af te kruisen op je detectiveblaadje, ben je klaar om de moord op te lossen!

IK BESCHULDIG GROENEWOUd, MET DE LODEN PIJp IN DE EETKAMER!

Voordat je iemand kunt beschuldigen, moet je eerst naar het vak in het midden van het bord verplaatsen. Als je daar staat, zeg je je beschuldiging hardop: "Ik beschuldig Groenewoud, met de loden pijp in de eetkamer!" Dan controleer je, zonder dat iemand anders het kan zien, de kaarten in de envelop.

Klopte je beschuldiging?

JA, IK HAD ALLE DRIE DE KAARTEN GOED!

Je wint! Gefeliciteerd, je hebt de moord opgelost! Laat de kaarten uit de envelop aan iedereen zien.

NEE, IK HAD IETS FOUT!

Oeps! Je hebt een foutje gemaakt en je bent af. Stop de kaarten stiekem terug in de envelop – en zeg niet tegen de anderen welke je fout had!

- Houd je kaarten verborgen en blijf vragen van andere spelers beantwoorden.
- Je mag zelf geen vragen meer stellen of nog eens beschuldigen.

WIE?	
Groenewoud	
Van Geelen	X
Blaauw van Draet	X
Pimpel	X
Roodhart	X
De Wit	X
WAT?	
Engelse sleutel	X
Kandelaar	X
Dolk	X
Pistool	X
Loden pijp	
Touw	X
WAAR?	
Badkamer	X
Studeerkamer	X
Eetkamer	
Spelletjeskamer	X
Garage	X
Slaapkamer	X
Zitkamer	X
Keuken	X
Binnenplaats	X

© 2011 Hasbro. Hasbro SA.

Wat gebeurt er als iedereen het mis heeft?

Als alle spelers een verkeerde beschuldiging uitspreken, blijft de moord onopgelost. Haal de kaarten uit de envelop en bekijk welke verdachte ermee wegkwam!

SLIM VERPLAATSEN

Verplaatsen door verbindingseuropen en geheime gangen.

- Als je in een kamer bent met een deur of een geheime gang naar een andere kamer, dan kun je aan het begin van je beurt de andere kamer binnenstappen zonder de dobbelstenen te gooien.
- Je kunt je pion niet in één beurt door een kamer naar de gang of een andere kamer verplaatsen; je moet altijd als je een locatie betreedt, stoppen en een vraag stellen.

Je verplaatst je pion van de eetkamer naar de keuken en stopt. Als je weer aan de beurt bent, mag je via de geheime gang naar de garage verplaatsen.



Geheime gang

SLIM VRAGEN STELLEN

Je eigen kaarten in je vraag verwerken

Als je je tegenstanders in verwarring wil brengen, kun je bluffen door één of meer van je eigen kaarten in je vraag te noemen.



WAS HET BLAAUW VAN DRAET IN DE SLaAPKAMER MET DE DOLK?

SPELREGELS VOOR 2 SPELERS OF TEAMS

Om CLUEDO op deze manier te spelen, zul je toch eerst alle spelregels moeten lezen!

Voor 2 spelers of teams worden de volgende regels toegevoegd. Als je in teams speelt, kun je jongere spelers het beste combineren met oudere spelers.

1. Het eerste grote verschil tussen CLUEDO voor 2 spelers/teams en standaard CLUEDO is de voorbereiding. (Zie blz. 2 voor de standaard voorbereiding)

- Volg stap 1 en 2 van de voorbereiding net als anders.
- Schud in stap 3 eerst de overgebleven zwarte CLUEDO kaarten door elkaar. Pak nu, vóórdat je de kaarten uitdeelt aan de spelers/teams, de bovenste vier zwarte CLUEDO kaarten van de stapel en leg ze (goede kant omlaag) op een rijtje naast het bord.
- Volg stap 4 van de voorbereiding net als anders.
- Negeer stap 5: in een spel voor 2 spelers of teams kun je de rode Bonuskaarten niet gebruiken.

2. Het tweede grote verschil in CLUEDO voor 2 spelers/teams is wat je doet als niemand je vraag kan beantwoorden. (Zie blz. 4 voor de standaard regels voor vragen).

- Stel je vragen net als anders. De andere speler (of het team) moet altijd proberen te antwoorden.
- Maar als de andere speler (of het team) niet kán antwoorden, mag je stiekem een van de vier kaarten naast het bord bekijken. Als je deze hebt afgekruid op je blaadje, leg je de kaart op **precies** dezelfde plek terug naast het bord.
- Elke keer dat de andere speler je vraag niet kan beantwoorden, bekijk je stiekem een andere kaart naast het bord. (Je moet natuurlijk wel onthouden welke je al gezien hebt!)



Verder werkt alles precies hetzelfde als in standaard CLUEDO!

© 2012 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Vervaardigd door: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH

Vertegenwoordigd door: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

• Consumentenservice: Hasbro BV, Antwoordnummer 2806, 3500 VL Utrecht NL.

Tel.: 030 2809600. E-mail: consumentenservice@hasbro.nl.

• Service consommateurs/Consumentenservice: Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 B 1, 1702 Groot-Bijgaarden. Tel.: 02 467 3360. E-mail: info@hasbro.be.

www.hasbro.nl

www.hasbro.be



011238712104

498 38712 104 1