

SUPER Cluedo

DER DETEKTIV-KLASSIKER IN NEUER DIMENSION!



In einem Schloss an der französischen Riviera wurde ein abscheuliches Verbrechen begangen. Der wohlhabende Besitzer des Schlosses - ein mysteriöser Graf- wurde ermordet, und zwar von einem seiner zehn „Freunde“, die er übers Wochenende zu sich eingeladen hatte. Aber wer kann denn nur diese Tat auf dem Gewissen haben? Die Leiche des Grafen wurde in der Halle des Schlosses gefunden - aber dort weist nichts auf ein Verbrechen hin. Wo hat der Mord also stattgefunden, und mit welcher Waffe wurde er begangen?

INHALT

- 1 Spielplan
- 10 farbige Spielfiguren: Oberst von Gatow (gelb), Reverend Grün (grün), Professor Bloom (violett), Baronin von Porz (blau), Fräulein Gloria (rot), Frau Weiß (weiß), Herr Braun (braun), Lady Sarah (rosa), Inspektor Klein (grau) und Madame Mystique (orange)
- 8 Waffen aus Metall: Dolch, Leuchter, Pistole, Seil, Heizungsrohr, Rohrzange, Hufeisen und Gifflasche
- 30 Karten für 10 Verdächtige, 12 Tatorte und 8 Tatwaffen
- 2 Würfel
- 1 Mordakte
- 1 Detektiv-Notizblock

DAS ZIEL DES SPIELS

Ein wohlhabender Graf wurde ermordet in seinem Schloss aufgefunden. Nun liegt es an Ihnen, dieses abscheuliche Verbrechen aufzuklären. Gehen Sie durch das Schloss, stellen Sie Ihren Mitspielern Fragen nach den verschiedenen Umständen des Mordes und schließen Sie auf diese Weise nacheinander die einzelnen Verdächtigen, Tatwaffen und Tatorte aus. Am Ende lüftet sich dann das Geheimnis: **Welche der verdächtigen Personen hat den Grafen auf dem Gewissen? Wo geschah es? Und mit welcher Waffe?** Wenn Sie dies als erster Spieler herausfinden, haben Sie die Runde gewonnen.

SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler wählt sich eine der farbigen Spielfiguren aus. Im weiteren Spielverlauf spielen Sie dann die Rolle der Person, die zu Ihrer gewählten Spielfigur gehört. Stellen Sie danach alle 10 Figuren in der Halle auf, auch wenn weniger als 10 Spieler an dieser Runde teilnehmen.

Hinweis: Die Leiche des Grafen wurde in der Halle gefunden. Es gibt keine Spielkarte für diesen Raum, und daher kann der Mord in der Halle nicht stattgefunden haben.

2. Verteilen Sie die verschiedenen Tatwaffen in beliebiger Anordnung auf die Tatorte.

3. Sortieren Sie die Karten in drei Stapel: nach Verdächtigen, Tatwaffen und Tatorten. Danach mischen Sie jeden Stapel gut durch und legen sie mit dem Gesicht nach unten auf den Tisch. Achtung: Ziehen Sie nun von jedem Stapel die jeweils oberste Karte und stecken Sie alle drei Karten in die Mordakte - und zwar so, dass niemand sehen kann, um welche drei Karten es sich handelt! Die Mordakte legen Sie nun - für jedermann gut sichtbar - neben das Spielbrett.

4. Nehmen Sie nun alle drei Kartenstapel wieder zu einem zusammen, mischen Sie ihn gut durch und teilen Sie die Karten reihum an alle Spieler aus. Es macht nichts, wenn am Ende einige Spieler eine Karte mehr haben als andere.

5. Als Detektivausstattung erhält jeder Spieler einen Stift sowie ein Blatt des Detektiv-Notizblocks. Und dann sieht sich jeder Spieler seine Karten genau an: Die Karten, die Sie auf der Hand haben, stecken nicht in der Mordakte und können daher kein Element des Mordes am Grafen sein. Also können Sie Ihre Karten auf Ihrem Notizblockzettel markieren und damit von Ihren Untersuchungen ausschließen. Nach welchem System Sie die verschiedenen Elemente auf dem Notizblock markieren, bleibt Ihrer eigenen Spürnase überlassen.

NEHMEN SIE DEN FALL UNTER DIE LUPE!

In der Super Cluedo-Ausgabe finden Sie nicht nur zusätzliche Personen, Tatorte und -waffen, sondern es gibt auch Spionagefelder, die jeweils mit einer Lupe gekennzeichnet sind (siehe weiter unten „Die Spionagefelder“).

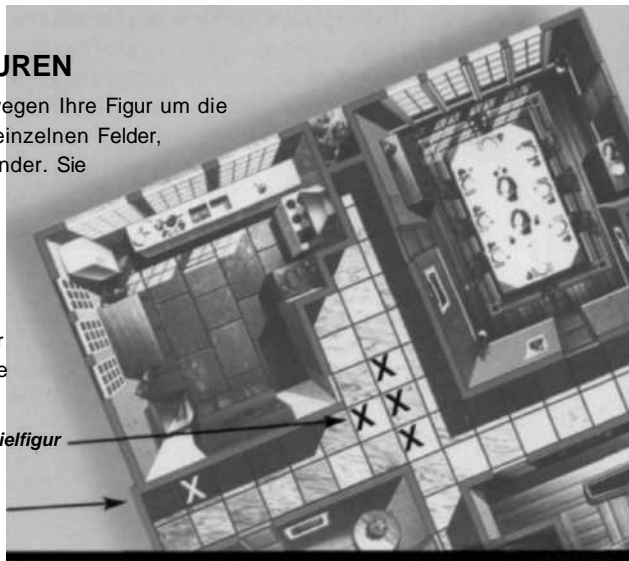
Die Spieler würfeln nun mit beiden Würfeln aus, wer zuerst an der Reihe ist. Der Spieler mit dem höchsten Wurf Ergebnis beginnt, und danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

DAS BEWEGEN DER SPIELFIGUREN

Wenn Sie an der Reihe sind, würfeln Sie mit beiden Würfeln und bewegen Ihre Figur um die geworfene Augenzahl über den Spielplan. Gehen Sie dabei über die einzelnen Felder, durch Geheimgänge oder verbinden Sie beide Möglichkeiten miteinander. Sie dürfen waagerechte und senkrechte Züge machen. Diagonale Züge sind verboten, aber abbiegen innerhalb eines Zuges ist erlaubt. Wenn auf einem Feld ein anderer Spieler mit seiner Figur steht, ist es besetzt und Sie dürfen es lediglich überspringen. Sollten Sie allerdings mit Ihrem Wurf genau auf einem besetzten Feld landen, dann dürfen Sie zwar in die Richtung des Feldes ziehen, den Zug aber nicht zu Ende führen. Haben Sie z.B. eine 5 gewürfelt, dann dürfen Sie nur um 4 Felder weiterziehen (siehe Abbildung).

Besetztes Feld: Wenn Sie eine 5 gewürfelt haben, dürfen Sie mit Ihrer Spielfigur auf keinem der Felder landen, die mit einem X markiert sind.

Anfangsposition des Spielers, der auf das besetzte Feld ziehen möchte.



DIE GEHEIMGÄNGE

Auf dem Spielplan gibt es insgesamt sechs Geheimgänge, über die Sie von einem Ort direkt zum nächsten gelangen können ohne zu würfeln. Die Benutzung eines Geheimgangs gilt als ein vollständiger Zug. Wenn Sie ohne Würfeln durch einen Geheimgang gegangen sind, dürfen Sie an dem Tatort, an dem Sie angekommen sind, einen Verdacht aussprechen. Danach ist Ihr Zug allerdings zu Ende.

Und so verlaufen die Geheimgänge:

- von der Bibliothek in die Küche
- von der Küche in die Bibliothek
- von der Lounge in den Wintergarten
- vom Wintergarten in die Lounge
- aus dem Garten in die Halle
- aus der Halle in den Garten

Hinweis: Der Geheimgang in den Garten unterscheidet sich von den anderen dahingehend, dass man hier nur den äußeren Rand des Gartens erreicht. Um den Garten zu betreten, müssen Sie über die Felder rechts bzw. links neben der Hecke gehen.

KOMBINIERT ZÜGE

Sie dürfen würfeln und einen Geheimgang verwenden. In diesem Fall zählt der Geheimgang als ein Feld. Wenn Sie Ihren Zug kombinieren und auch einen Verdacht aussprechen möchten, dann müssen Sie dies an dem Tatort tun, den Sie nach dem Geheimgang erreichen. Danach ist Ihr Zug zu Ende. Ein Beispiel: Sie haben eine 8 gewürfelt. Nun brauchen Sie nur 4 Felder, um den Geheimgang zu erreichen und ihn auch zu benutzen. Wenn Sie danach einen Verdacht aussprechen, müssen Sie an diesem Tatort stehen bleiben und die restliche Augenzahl Ihres Wurfs verfällt.

TATORTE BETRETEN UND VERLASSEN

Die Türen zu den Tatorten zählen nicht zu den üblichen Feldern. Allerdings zählt jeder Tatort als ein Feld.

In den Garten gelangen Sie zwischen den beiden französischen Fenstern hindurch, die zur Seite der Bibliothek oder zur Seite der Lounge gehen. Sie können auch den oben genannten Geheimgang verwenden oder über die Wege vom Pavillon oder vom Springbrunnen gehen. Jeder Weg zählt als ein normales Feld.

Wenn Sie sich entschließen, auf Ihrem Weg einen Tatort zu durchqueren, dann zählt dies als ein normales Feld. Wenn Sie aber einen Tatort betreten möchten, um einen Verdacht auszusprechen, dann müssen Sie dafür nicht die genaue Augenzahl würfeln. Aber denken Sie daran, dass Ihr Zug sofort zu Ende ist, nachdem Sie den Verdacht ausgesprochen haben.

Wenn Sie auf dem mit dem X markierten Feld stehen, müssen Sie mindestens eine 1 würfeln, um die Küche betreten zu können.

Die Spionagefelder

Auf dem Spielplan finden Sie neun Felder, die jeweils mit einer Lupe gekennzeichnet sind.



Wenn Sie mit Ihrer Spielfigur auf einem dieser Felder landen, dann dürfen Sie einen Ihrer Mitspieler ausspionieren. Dafür suchen Sie sich einen beliebigen Mitspieler aus und fordern ihn auf, Ihnen heimlich irgendeine seiner Karten zu zeigen. Diese Karte können Sie auf Ihrem Detektiv-Notizzettel ankreuzen, da sie sich nicht in der Mordakte befindet.

Sie müssen nicht mit Ihrem genauen Wurf auf den Spionagefeldern landen. Auch wenn Sie höher gewürfelt haben, als Sie bis zum Spionagefeld brauchen, dürfen Sie auf dem Spionagefeld anhalten, einen Ihrer Mitspieler ausspionieren und dann Ihren Zug mit dem Rest Ihres Wurfs fortsetzen. Das Spionagefeld zählt als ein normales Feld Ihres Zugs.

EINEN „VERDACHT“ AUSSPRECHEN

Sobald Sie einen Tatort betreten haben, dürfen Sie einen Verdacht aussprechen. Bei Ihrem Verdacht muss es sich immer um den Tatort drehen, in dem Sie mit Ihrer Spielfigur stehen. Nun brauchen Sie für Ihren Verdacht noch eine Tatwaffe sowie einen Verdächtigen. Legen Sie die Tatwaffe, die Sie verdächtigen, in den Tatort und stellen Sie auch die Spielfigur Ihres Verdächtigen in den Tatort. Danach verkünden Sie Ihren Mitspielern Ihren Verdacht: „Ich verdächtige (Name des Verdächtigen), den Mord in/im (Bezeichnung des Tatorts) mit (Bezeichnung der Waffe) begangen zu haben.“

Ein Beispiel: Sie spielen mit der Figur des Reverend Grün und haben gerade die Bibliothek betreten. Sie verdächtigen Frau Weiß, den Grafen mit dem Leuchter erschlagen zu haben. Darum stellen Sie jetzt sowohl die Spielfigur der Frau Weiß als auch den Leuchter in die Bibliothek und sagen: „Ich verdächtige Frau Weiß, den Mord in der Bibliothek mit dem Leuchter begangen zu haben!“

Wenn Sie mit weniger als 10 Personen spielen, dann stellen Sie die Spielfiguren an den Tatort, an dem sie verlangt werden. Sie können auch einen Verdacht über Verdächtige oder Waffen aussprechen, die sich bereits an diesem Tatort befinden.

Nachdem Sie Ihren Verdacht ausgesprochen haben, bleiben der Verdächtige und die Waffe an diesem Tatort. Die Spieler dürfen sich nicht weigern, ihre Spielfigur an einen bestimmten Tatort zu bewegen, wenn sie dort verlangt werden.

Der Spieler, dessen Verdächtiger (also dessen Spielfigur) an diesen Tatort gebracht wurde, darf, sobald er wieder am Zug ist, sofort selbst an diesem Tatort einen Verdacht aussprechen. Tut er dies nicht, kann er normal würfeln, den Tatort verlassen und seinen Zug ausführen. Bleibt er allerdings an dem Tatort stehen und spricht einen Verdacht aus, ist danach sein Zug beendet.

DIE VERNEHMUNG DER ZEUGEN

Nachdem Sie einen Verdacht ausgesprochen haben, müssen Sie Ihre Zeugen - d.h. Ihre Mitspieler - vernehmen. Beginnend mit dem links neben Ihnen sitzenden Spieler, fragen Sie Ihre Mitspieler nacheinander, ob sie irgendeine der drei Karten auf der Hand haben, die Sie in Ihrem Verdacht angesprochen haben. Der erste Spieler, der eine der drei Karten besitzt, muss Sie Ihnen - und nur Ihnen allein! - zeigen. Hat ein Spieler mehr als eine der verdächtigten Karten, dann darf er eine auswählen, die er Ihnen zeigt. Sobald Ihnen eine Karte gezeigt wurde, ist Ihre Vernehmungsrunde beendet. Die nachfolgenden Spieler müssen Ihnen ihre Karten nicht mehr zeigen.

Markieren Sie das Ergebnis der Vernehmung auf Ihrem Detektiv-Notizzettel. Fahren Sie damit fort, weitere Verdächtigungen auszusprechen, bis Sie ausreichend viele Hinweise gesammelt haben, um den drei wahren Mordelementen, die in der Mordakte stecken, auf die Spur zu kommen. Danach sind Sie bereit, Anklage zu erheben.

ANKLAGE ERHEBEN

Wenn Sie sicher sind, welcher Verdächtige den Mord mit welcher Waffe und an welchem Tatort begangen hat, dürfen Sie am Ende Ihres Zugs Anklage erheben. Dabei müssen Sie sich nicht an dem Tatort aufhalten, der zu Ihrer Anklage gehört.

Schreiben Sie heimlich die drei verdächtigen Elemente (Person, Waffe und Ort) auf Ihren Detektiv-Notizzettel und verkünden Sie Ihren Mitspielern: „Ich klage (Name des Verdächtigen) an, den Mord mit (Tatwaffe) im/in (Tatort) begangen zu haben!“ Nun sehen Sie sich allein die drei Karten in der Mordakte an.

War Ihre Anklage richtig, zeigen Sie Ihren Mitspielern zum Beweis die drei Karten der Mordakte und die Anklage, die Sie vorher auf Ihrem Notizzettel notiert haben. Herzlichen Glückwunsch! Sie haben das Spiel gewonnen.

War Ihre Anklage allerdings falsch, dann stecken Sie die drei Karten wieder in die Mordakte zurück, ohne dass sie einer Ihrer Mitspieler sehen kann. Ihr aktives Spiel ist damit beendet. Sie können Ihre Spielfigur nicht mehr weiter über das Spielbrett bewegen, aber Sie fahren damit fort, ihren Mitspielern im Falle eines Verdachts ggf. Ihre Karten zu zeigen.

Ein paar Tipps!

Erfahrene Detektive haben immer noch ein paar Tricks auf Lager, wie sie bei ihren Recherchen vorgehen. Hier sind ein paar Tipps:

1. Gehen Sie über jedes Spionagefeld, das Sie mit Ihrem Würfelwurf erwischen können!
2. Sollten Sie die Strategie verfolgen, z.B. einen bestimmten Verdächtigen auszuschließen, dann könnten Sie in Ihrem Verdacht z.B. eine Waffe oder ein Zimmer einschließen, deren Karten Sie selber haben. Wenn keiner der Mitspieler die Karte des Verdächtigen hat, dann können Sie davon ausgehen, dass sich diese Karte in der Mordakte befindet und der Verdächtige daher der Mörder sein muss.
3. Sie könnten Ihre Mitspieler aber auch auf die falsche Fährte locken, indem Sie in einem Verdacht drei Karten ansprechen, die Sie selbst besitzen. Natürlich kann kein anderer Spieler diese Karten haben und sie könnten glauben, dass sie sich in der Mordakte befinden...
4. Denken Sie daran, alles, was Sie herausfinden, auf ihrem Zettel zu notieren. Notieren Sie zusätzlich auch die Initialen der Spieler, damit Sie wissen, welcher Spieler Ihnen welche Karte gezeigt hat.
5. Wenn Sie glauben, dass ein anderer Spieler unbedingt einen bestimmten Tatort erreichen will, um über ihn einen Verdacht auszusprechen, dann gehen Sie doch in einen anderen Raum und holen Sie sich für Ihren Verdacht genau die Spielfigur dieses Spielers. Damit haben Sie ihn erst einmal aufgehalten!

090105864100

© 2001 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.
Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94,
A-1100 Wien. Tel. 0049 2921 965343. Vertrieb in der Schweiz durch / Distribue en Suisse par /
Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.
Tel. 056 648 70 99.
www.hasbro.de

