

CLUEDO

Het bekende misdaadspel

DR. SWART
VAN
HUIZE
SCHOONZICHT
NODIGT U VAN HARTE UIT
VOOR DE VIERING VAN
ZIJN 30E VERJAARDAG
EN
DE HEROPENING
VAN HET HUIS

INHOUD:

- 1 SPEELBORD • 6 PIONNEN
- 6 MINIATUUR WAPENS • 50 KAARTEN
(6 KAARTEN MET VERDACHTEN,
6 WAPENKAARTEN, 9 KAMERKAARTEN en
29 KAARTEN MET AANWIJZINGEN)
- 1 MOORD-ENVELOP • 1 BLOCNOTE
MET DETECTIVEBLADJES
- 2 DOBBELSTENEN

HASBRO GAMING, CLUEDO en het logo zijn handelsmerken van Hasbro. © 2015 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boeschat 31, 2800 Delémont CH. Verkoopwoordlad door: Hasbro, De Entree 249, 1101 EE Amsterdam, NL. Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 249A, 1111 EE Amsterdam, Nederland. Tel.: +31 20 800 4602. Email: Consumentenservice@hasbro.nl
Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen. Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

www.hasbro.nl
www.hasbro.be

061938712568
498967466641

HASBROGAMING.COM




De uitnodigingen zijn verstuurd. De gasten zijn gekomen. De gastheer is vermoord!

In koelen bloede om het leven gebracht. Gaat het om de erfenis...?
Zijn oom had hem kunnen vertellen wie niet te vertrouwen was, maar oom Hugo is al lang dood en begraven!
Zes kleurrijke en interessante gasten zijn de verdachten.
Het is jouw taak om deze klassieke moordzaak op te lossen...

WIE vermoordde Dr. Swart?



WAARMEE?



en WAAR?



LEG 'T KLAAR!



1. Zet de 6 pionnen op het startvakje met hun naam rondom het speelbord.
Alle pionnen moeten op het speelbord staan, ook als er minder dan 6 spelers zijn.
Kies je pion.
2. Leg alle wapens in verschillende, willekeurige kamers.
3. Haal de 29 kaarten met aanwijzingen uit de stapel kaarten. Schud de aanwijzingskaarten en leg de stapel (goede kant omlaag) naast het speelbord.
4. Sorteert de overige kaarten in 3 stapeljes: verdachten, wapens en kamers. Schud elk stapelje en leg het met de goede kant omlaag op tafel.
5. Pak de bovenste kaart van elk stapelje en stop deze 3 kaarten **zonder dat iemand ze kan zien** in de moord-envelop. Er zitten nu 3 kaarten in de envelop die samen het antwoord vormen op de vragen: **Wie heeft het gedaan? Met welk wapen? En waar?**

Dit is het moordmysterie dat jij op moet lossen!
Leg de moord-envelop in het midden van het speelbord, op de keldertrap.

Let op: lees voor een spel met 2 spelers blz. 6. Je moet de kaarten dan namelijk anders delen.

6. Schud de overige verdachte-, wapen- en kamerkaarten door elkaar en deel ze uit aan de spelers. Het maakt niet uit als sommige spelers een kaart meer krijgen dan andere.

7. Scheur voor elke speler één blaadje af van de blocnote met detectiveblaadjes. Iedereen heeft ook een pen nodig (niet inbegrepen).

8. Bekijk je kaarten stiekem en kruis de verdachten, wapens en kamers die je hebt gekregen af op je detectiveblaadje. Deze kunnen niet in de moord-envelop zitten!
Hou je blaadje en je kaarten steeds verborgen voor de anderen.

HET SPEL

Meer informatie op blz. 7.

DE BEDOELING

Los de moord op!
Verplaats je pion van kamer naar kamer en spreek een vermoeden uit over wie, waarmee en waar.
Andere spelers laten je een kaart zien... als ze die hebben!
Als je denkt dat je het weet, spreek je één beschuldiging uit.
Kijk stiekem in de moord-envelop om te zien of je het zeker hebt.
Als je het mis hebt, het je af, dus zorg dat je het zeker weet!

ZO SPEEL JE

Rosa Roodhart mag altijd beginnen en het spel gaat met de klok mee verder. Als niemand Roodhart speelt, dan begint de volgende speler met de klok mee: Van Geelen, Li-La, enz.

Als je aan de beurt bent

1. **Gooi de dobbelstenen.** Voordat je je pion verplaatst: heb je het vergrootglas gegooid? Dan pak je een **aanwijzingskaart**, je leest hem hardop voor en je doet wat de kaart je vertelt.
- Als je 2 vergrootglazen gooit, pak je 2 kaarten.
- Als er een kaart wordt getoond, kruis je hem af op je blaadje!
- Leg gebruikte aanwijzingskaarten onderaan de stapel terug.
2. **Verplaats je pion** het met de dobbelstenen gegooid aantal vakjes over het bord. (Het vergrootglas telt als een 1.)
Je mag niet diagonaal (schuin) verplaatsen.
Je mag niet twee keer in één beurt over hetzelfde vakje gaan.
Je mag niet op of over een vakje verplaatsen waar een andere pion staat.

OF
Gebruik een geheime gang. Verplaats je pion van de ene hoekkamer naar de ermee verbonden hoekkamer.

OF
Blijf in de kamer waar je pion al staat.



3. Spreek een vermoeden uit als je een kamer betreedt of er al staat.

- Vermoedens helpen je uit te vinden welke 3 kaarten er in de envelop zitten!
- Als je pion in een kamer staat, spreek je een vermoeden uit over wie het deed, waarmee, en in deze kamer.
Zeg: "Ik vermoed dat het [een verdachte] was, met [een wapen], in [de kamer waarin je pion staat]."
- Verplaats wanneer je je vermoeden uitspreekt de genoemde verdachte en het genoemde wapen naar de kamer.
 - De speler links van je laat je stiekem één kaart zien die je noemde - als hij/zij die heeft.
 - Als de speler er meer dan één heeft, kiest hij/zij zelf welke je mag zien.
 - Als hij/zij geen genoemde kaart heeft, zegt hij dat en de volgende speler moet je één in je vermoeden genoemde kaart laten zien. En zo verder.
 - Als niemand een kaart heeft, is dat ook prima.

Denk erom dat je pion in de kamer die je noemt moet staan.

Verdachten die in een kamer gezet worden, gaan niet terug naar hun oude plek.

4. Kruis wat je ontkent af op je blaadje.

Wat de andere spelers je laten zien - of niet! - helpt je bij het uitschakelen van verdachten, wapens en kamers op je blaadje.

- Noteer elke kaart die je te zien krijgt. Je weet dat deze niet in de envelop kan zitten!
- Als niemand je een kaart laat zien, heb je waarschijnlijk iets ontkent!

5. Dan is je beurt voorbij.

De speler links van je is aan de beurt.

Tips voor het bijhouden van je blaadje
In dit voorbeeld kun je zien dat je de kaarten met **Van Geelen** en de **Kandelaar** aan het begin van het spel hebt gekregen. Al liet je **Pimpel** zien, **D Groenewoud** en **J liet je Blaauw van Draet** en **Roodhart** zien. Door vermoedens uit te spreken, heb je ontkent dat **Li-La** de moordenaar is.

SPELERS	MIE M D E G J T						
	WIE?						
Groenewoud	x			x			
Van Geelen	x						
Li-La							
Blaauw van Draet							
Pimpel		x					
Roodhart	x					x	
WAARMEE?							
Kandelaar	x						
Dolk							

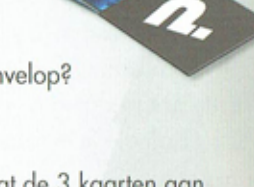
ZO WIN JE

MAAK EEN BESCHULDIGING

Als je denkt dat je weet wie het heeft gedaan, met welk wapen en waar, dan kun je je beschuldiging uitspreken.
- Je mag direct na een vermoeden een beschuldiging uitspreken.
- Je hoeft niet de dobbelstenen opnieuw te gooien of in de kamer te staan die je noemt.
- Je kunt alleen een beschuldiging uitspreken als je aan de beurt bent!
- Maar je mag in een spel maar één beschuldiging uitspreken, dus zorg dat je het zeker weet!

1. Zeg: "Ik beschuldig [verdachte], met [een wapen], in [een kamer]."

2. Kijk stiekem in de moord-envelop.
Zitten alle 3 de door jou genoemde kaarten in de envelop?



JAI! Je hebt gewonnen!

Gefeliciteerd, je hebt de moord opgelost. Laat de 3 kaarten aan iedereen zien.

NEE! Oeps, je had het mis!

Doe de kaarten snel terug in de envelop. Zorg dat niemand ze ziet. Je mag nu zelf niet meer meespelen, maar je moet wel kaarten laten zien als andere spelers ernaar vragen.

- De andere spelers spelen verder totdat iemand de juiste beschuldiging uitspreekt.
- Als niemand de juiste beschuldiging uitspreekt, dan is de moordenaar ermee weggekomen en niemand win!

HET SPEL VOOR 2 SPELERS (OF TEAMS)!

Voor het spel met 2 spelers of teams zul je toch alle spelregels moeten lezen. (Het spel met teams is superleuk omdat iedereen mee kan doen - b.v. door jongere en oudere spelers te combineren.)

LEG 'T KLAAR!

De voorbereiding begint precies zoals in het klassieke CLUEDO spel op blz. 2. Volg stap 1-5. Dan pak je - na het bijeen pakken en schudden van de resterende kaarten - de bovenste 4 kaarten en je legt ze met de goede kant omlaag in vier kamers naar keuze. De rest van de voorbereiding is net als anders.

EEN VERMOEDEN UITSPREKEN

Als je een kamer met een kaart erin binnengaat, mag je de kaart stiekem bekijken (en op je blaadje afkruisen) en vervolgens net als anders een vermoeden uitspreken.
Alle andere regels zijn precies zoals in klassiek CLUEDO.
Als je de 4 kaarten in de hoekkamers legt, verloopt het spel nog wat sneller.

Voor een traditioneel potje CLUEDO hoeft je alleen maar de 29 aanwijzingskaarten uit het spel te halen.

TOP TIPS

Geef op je detectiveblaadje aan wie welke kaart aan je heeft laten zien. Je wilt tenslotte niet twee keer dezelfde kaart te zien krijgen!
Houd ook bij welke kaarten je aan welke spelers laat zien, zodat je kunt proberen sommige kaarten geheim te houden!

EXTRA INFORMATIE

VERMOEDENS UITSPREKEN

Om uit te vinden WIE het WAARMEE en WAAR gedaan heeft, spreek je vermoedens uit. Je vermoedens en de kaarten die spelers je laten zien, maken dat je verdachten, wapens en kamers kunt afkruisen op je blaadje.

- Om een vermoeden uit te spreken, zeg je hardop wie je denkt dat het gedaan heeft, waarmee en waar.
- Stel dat jij Rosa Roodhart bent en je komt binnen in de zitkamer. Dan kun je bijvoorbeeld zeggen: "Ik vermoed dat Dominee Groenewoud was, met het touw in de zitkamer."

Verplaats de groene pion en het touw naar de zitkamer.
Jouw pion moet in de kamer staan die je noemt in je vermoeden.
Let op: Wapens en verdachten die in een kamer gezet worden, gaan niet terug naar hun oude plek. Het aantal verdachten en wapens dat in één kamer mag staan is onbeperkt.

Als jij speelt als een verdachte die verplaatst wordt naar een kamer, dan moet je pion er blijven staan. Je mag in je volgende beurt de dobbelstenen gooien en verplaatsen, of een vermoeden uitspreken over de kamer waarin je staat.

MOGELIJKHEDEN UITSCHAKELEN

Als je een vermoeden uitspreekt, moeten de andere spelers er hun beurt één kaart aan jou (en aan niemand anders) laten zien - als ze er ten minste eenje hebben.

- Eerst bekijkt de speler links van je z'n kaarten om te zien of hij één van de 3 door jou genoemde kaarten heeft.
- Als hij er eenje heeft, moet hij die aan jou (en aan niemand anders) laten zien.
- Als hij er meer dan één heeft, kiest hij zelf welke hij laat zien.
- Als hij geen van de 3 door jou genoemde kaarten heeft, zegt hij dat en de volgende speler bekijkt z'n kaarten en laat jou er één zien - als hij/zij er ten minste eenje heeft.

- Zodra een speler jou een van de door jou genoemde kaarten laat zien, heb je het bewijs dat deze kaart niet in de envelop zit. Kruis hem af op je blaadje. Je hebt nu één verdachte, wapen of kamer uitgeschakeld. Dan is je beurt voorbij.
- Als niemand een kaart die je noemde kan laten zien, is dat geweldig! Noteer het op je blaadje.
- Je mag direct na een vermoeden een beschuldiging uitspreken.

DE BESCHULDIGING

Als je denkt dat je weet welke 3 kaarten er in de moord-envelop zitten, mag je **als je aan de beurt bent** je beschuldiging uitspreken en wie, waarmee en waar noemen. Je moet in een kamer zijn (maakt niet uit welke) om je beschuldiging uit te spreken.

- Eerst zeg je: "Ik beschuldig [verdachte], met [een wapen], in [een kamer]."
- Dan bekijk je, zonder dat iemand anders het kan, zien de kaarten in de envelop.

- Als alle 3 de kaarten die je noemde erin zitten, win je het spel! Laat de kaarten aan de andere spelers zien. Het spel is afgelopen.
- Als een van de door jou genoemde kaarten niet in de envelop zit, is je beschuldiging fout. Doe alle 3 de kaarten stiekem terug in de envelop.
- Je mag nu niet meer verplaatsen of vragen stellen, dus je kunt niet meer winnen.
- Je moet echter wel blijven reageren op de vragen van andere spelers en ze desgevraagd een kaart laten zien.
- De andere spelers mogen je pion nog wel naar andere kamers verplaatsen verder totdat iemand de juiste beschuldiging uitspreekt.
- Het spel gaat wanneer totdat iedereen de juiste beschuldiging uitspreekt.

GEHEIME GANGEN

De kamers in tegenover elkaar liggende hoeken van het huis zijn verbonden door geheime gangen; de keukens en de studeerkamer zijn met elkaar verbonden en een andere gangen gaat uit van de serre naar de zitkamer.

- Als je aan het begin van je beurt in een van deze kamers staat, mag je als je wil een geheime gang gebruiken om te verplaatsen. Als je een geheime gang gebruikt, dan verplaatst je niet het met de dobbelstenen gegooid aantal vakjes.

DE DOBBELSTENEN GOOIE

Als je besluit het gegooid aantal vakjes te verzet, verzelt je je pion één vakje tegelijk.

- Ga kamers binnen via een deur. Het maakt niet of je meer hebt gegooid - je stopt gewoon zodra je binnen bent.
- Je mag niet diagonaal (schuin) verplaatsen en niet twee keer in één beurt over hetzelfde vakje gaan.
- Je kunt niet door een deur gaan als de blokkeerder is door de pion van een andere speler - het maakt niet uit of je naar binnen of juist naar buiten wilt.
- Er mogen meerdere pionnen tegelijk in een kamer staan.



De femme fatale
Bloedmooi. Verleidelijk.
Meedogenloos? Manipulatief?
Rosa Roodhart was altijd al een schoonheid, maar lijkt de laatste tijd behoorlijk ongevoelig. Swart en Roodhart zijn samen opgegroeid en hebben in hun jonge jaren nogal wat avonturen beleefd. Maar toen ze wat ouder werden, kreeg hun vriendschap iets geforceerds. Swart verdacht Roodhart van invloed op de investeringen van oom Hugo. Toen zij haar uitnodiging voor het feest ontving, nam Roodhart aan dat alles vergeven en vergeten was...



De sociale vlinder
Flirt. Discreet.
Hebztuchtig? Bedrieglijk?
Haar leeftijd is niet bekend en dat is nog maar één van de geheimen van Mw. Blaauw van Draet. Deze dame verdringt in rap tempo een eenvoudig dorpsmeisje in een chicque, graag geziene gast met alle mogelijke connecties. Men weet niet veel over haar drie echtgenoten, behalve dan dat ze alle drie nogal plotseling gestorven zijn. Oom Hugo overleed vlak voordat hij nummer vier zou worden. Blaauw van Draet heeft flink gelobbyd om deze uitnodiging te krijgen. Wat is ze van plan: een huwelijks of moord...?



De intellectueel
Moedig. Excentriek.
Obsessief? Paranoid?
Professor Pimpel is een archeoloog met een groot verlangen naar avontuur. Een ontdekkingsreiziger die onbevreesd naar woestijngraven, oude standbeelden en verloren steden zoekt. Oom Hugo financierde al zijn expedities, totdat een ingrijpend meningsverschil een einde maakte aan hun relatie. Zonder opgravingen in het vooruitzicht verveelde Pimpel zich. De uitnodiging van Dr. Swart vervulde hem met nieuwe hoop. Hij was de eerste gast die op het feest arriveerde...

Het alfamannetje
Vaderlandslievend. Menselijk.
Leugenaar? Narcisist?
Voor de buitenwereld is Kolonel van Geelen een populaire held. Hij is vaak onderscheiden tijdens zijn succesvolle militaire carrière. Maar achter al zijn medailles gaan ook geruchten schuil over illegale handel en verraad; geruchten die hij geheim wil houden en daar betaalt hij iemand al geruime tijd veel geld voor. Van Geelen vermoedde dat Swart zijn afperser was en kon niet wachten om in het landhuis op zoek te gaan naar bewijs...



De Playboy
Charmant. Grappig.
Rancuneus? Decadent?
Binnenwereld heeft zich als de beledigde, beminnelijke bedrieger die hij is, al voorgedaan als prins, piloot, dokter en advocaat. Nu jaren van list en bedrog heeft de waarheid hem uiteindelijk ingehaald en hem gedwongen onder te duiken - als dominee. Omdat hij dicht bij oom Hugo de enige was die zijn ware identiteit kende, maakte hij zich direct zorgen toen hij een uitnodiging ontving van Dr. Swart. Vastbesloten om zijn geheim niet prijs te geven, accepteerde Groenewoud de uitnodiging...



Het genie
Mysterieus. Avontuurlijk.
Ambitueus? Crimineel?
Li-La, die als tiener door Swart geadopteerd werd, bezocht Zwitserse privescholen totdat zij definitief werd weggestuurd na een bijna fataal geval van narcisvergiftiging. Daarna kreeg ze thuis les van de oude huishoudster Mw. de Wuis. Li-La besloot biologie te gaan studeren en ontdekte tijdens haar doctoraal onderzoek naar giftige planten een plant met ongekende medicinale eigenschappen; een ontdekking die zij met niemand wilde delen - en al helemaal niet met haar pleegvader...

