

CLUEDO



shuffle
upgrade
your
game



DE

"Die ganze Faszination von CLUEDO in nur wenigen Minuten!"

ZIEL DES SPIELS

Du musst dein detektivisches Gespür einsetzen, um das Rätsel zu lösen, Anklage zu erheben und die Fragen „Wer?“, „Wie?“ und „Wo?“ zu beantworten. Wer den Fall als Erster löst, gewinnt!

INHALT:

- 1 Verbrechenskarte ("Polizeiabsperrung"),
- 12 Beweismittelkarten (orange),
- 4 Sätze à 12 Fallaktenkarten (unterschiedliche Symbole)
- 2 Übersichtskarten mit Kurzregel,
- 6 Karten mit Personenprofilen

Extrakarten für das fortgeschrittene Spiel:

(Diese sind mit einem + Symbol gekennzeichnet)

- 3 zusätzliche Beweismittelkarten
- 4 Sätze à 3 Fallaktenkarten (unterschiedliche Symbole, s.o.)

Extrakarten für das app-spiel:

- 4 Telefonkarten

MEHR
als nur
eine tolle
SPIEL-
ANLEITUNG

+
VIDEOANLEITUNG

Suche nach **Shuffle** in den App Store oder Google Play

shufflecardgames.com

BEREITET EUCH VOR!

- Alle mit + in der Ecke gekennzeichneten Karten werden aus dem Spiel genommen: **Diese Karten sind nur für das Spiel mit fortgeschrittenen Spielern gedacht.** Legt auch die vier Telefonkarten weg. **Diese Karten werden nur für das App-Spiel gebraucht.**

1. Deine Fallaktenkarten:

- Jeder Spieler erhält einen Satz mit 12 Fallaktenkarten. (6 Tatverdächtige, 3 Tatorte (Räume) und 3 Tatwaffen) Jeder Kartensatz ist in der Ecke mit einem von vier Symbolen markiert:



- * Alle Karten in einem Satz müssen dasselbe Symbol aufweisen.

- Übrig gebliebene Kartensätze werden zur Seite gelegt.

2. Das Verbrechen:

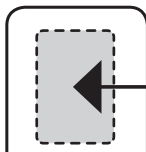
- Die orangen Beweismittelkarten werden in drei Stapel (Verdächtige, Waffen und Räume) aufgeteilt.
- Jeder Stapel wird **gemischt** und die Karten werden mit der Vorderseite nach unten abgelegt.
- Ohne sie anzusehen, wird eine Karte von jedem Stapel verdeckt in der Mitte abgelegt. Darauf kommt die **Verbrechenskarte**. Dies ist das Verbrechen, das so lange geheim bleibt, bis jemand eine Anklage erhebt.



2. DAS VERBRECHEN:

3 Beweismittelkarten mit der Vorderseite nach unten (eine Verbrechens-, eine Waffen- und eine Raumkarte) liegen unter der Verbrechenskarte

Beispiel - Spieler 1



Stapel mit "unschuldig" Karten
*VORDERSEITE NACH UNTEN



1. 12 Fallaktenkarten:
Alle Karten in deinem Satz müssen dasselbe Symbol zeigen.



Beweismittelkarten Halte diese immer auf der Hand und zeige sie nicht deinen Mitspielern!

Jede Fallaktenkarte, die einer aufgedeckten Beweismittelkarte entspricht, wird verdeckt auf den „Unschuldige“-Stapel abgelegt.

SO WIRD GESPIELT

3. Die Beweismittel:

- Die restlichen Beweismittelkarten werden gemischt.
- Die Karten werden mit der Vorderseite nach unten in gleicher Anzahl ausgegeben. Übrige Karten werden für alle sichtbar mit der Vorderseite nach oben in die Mitte gelegt.
- Sieh dir deine eigenen Fallakten- und Beweismittelkarten an (auch die in der Mitte aufgedeckte Karten). Alle sichtbaren Beweismittelkarten sind "Unschuldige" – sie können nicht unter der Verbrechenskarte liegen.
- Lege die den Beweismittelkarten entsprechenden Fallaktenkarten ohne sie anders zu zeigen mit der Vorderseite nach unten in deinen „Unschuldige“-Stapel.

Deine Beweismittelkarten hältst du immer in der Hand.

WICHTIGER HINWEIS!

Du darfst deine Karten deinen Mitspielern nicht zeigen.

Du hast schon einmal CLUEDO gespielt? Dieses Spiel ist ähnlich.

Finde heraus, was unter der Verbrechenskarte liegt (wer hat das Verbrechen wie und wo begangen), indem du deinen Mitspielern Fragen stellst. Jedes Mal, wenn ein Mitspieler dir eine Beweismittelkarte zeigt, weißt du, dass sie sich **nicht** unter der Verbrechenskarte befindet. Lege die entsprechende Fallaktenkarte aus deinen Karten auf deinen „Unschuldige“-Stapel. Das ist so, als würdest du auf einem CLUEDO-Notizblock etwas durchstreichen.

Jetzt ist es Zeit, das Verbrechen aufzuklären!

- Legt fest, wer anfängt.

Wenn du an der Reihe bist:

1. DER FRAGENDE SPIELER:

- Sieh dir deine Karten an.
- Frage den Spieler links von dir nach zwei Punkten, die deiner Meinung nach mit dem Verbrechen zu tun haben.
Du kannst Fragen stellen zu Punkten aus verschiedenen Kategorien, wie „Gloria und das Seil“, oder zu Punkten einer Kategorie, wie „Seil oder Kerzenleuchter“.

z. B.: "Ich vermute, dass Gloria und das Seil mit dem Verbrechen zu tun haben. Kannst du mir helfen?"

das Seil

Gloria



2. DER ANTWORTENDE SPIELER:

- Wenn ein Spieler dir eine Frage stellt, sieh dir deine Beweismittelkarten an. Hast du eine der Beweismittelkarten, nach denen der Spieler fragt? Zeige die Karte nur dem Spieler, der dich gefragt hat, und keinem anderen. Antworte ehrlich! Wenn du lügst, funktioniert das Spiel nicht!
- Hast du alle beiden Beweismittelkarten, nach denen der Spieler fragt? Zeige dem fragenden Spieler genau eine dieser Karten (ohne zu verraten, dass du beide hast).

z. B.: „Ich zeige dir diese Karte.“

- Wenn du keine der Beweismittelkarten hast, sagst du: „Nein, ich kann dir nicht helfen.“

das Seil
(gezeigt)

Gloria
(nicht gezeigt)



3. DER FRAGENDE SPIELER:

- Wenn der erste Spieler zu deiner Linken dir nicht helfen kann, stellst du dem nächsten Spieler dieselbe Frage. Du fragst so lange, bis jemand dir seine Beweismittelkarte zeigt oder bis du alle Mitspieler befragt hast.
- Wenn kein Mitspieler eine der Beweismittelkarten hat, nach denen du gefragt hast, weißt du, dass eine oder beide dieser Karten unter der Verbrechenskarte liegen. **(Ausführliche Informationen findest du im Abschnitt „Tipps und Spieltaktik“).**
- Wenn du eine Beweismittelkarte gesehen hast, weißt du, dass sie nicht unter der Verbrechenskarte liegt. Diese Karte ist **„unschuldig“**. Lege die entsprechende Fallaktenkarte mit der Vorderseite nach unten auf deinen „Unschuldigen“-Stapel.
- Du bist nicht sicher, ob eine Karte „unschuldig“ ist? Behalte sie in der Hand.
- Sobald du eine der gefragten Karten gezeigt bekommen hast oder alle Spieler erfolglos befragt hast, endet dein Zug. Jetzt darf der links von dir sitzende Spieler eine Frage stellen usw.

Es wird so lange gespielt, bis ein Spieler meint zu wissen, von wem das Verbrechen wo und mit welcher Waffe begangen wurde. Dieser Spieler kann in seinem nächsten Zug (ohne dass er vorher Fragen gestellt hat) eine Anklage erheben...

Du willst eine Anklage erheben?

DAS GEHT SO:

- Wenn du **wieder an der Reihe bist**, sagst du, dass du eine Anklage erheben möchtest, und legst die drei Fallaktenkarten, von denen du glaubst, dass sie mit dem Verbrechen zu tun haben (**d. h. wer, wie und wo**), mit der Vorderseite nach unten auf den Tisch (getrennt von deinem „Unschuldigen“-Stapel).
- Du fragst, ob noch jemand eine Anklage erheben möchte.

Kein anderer, nur du?

- Du siehst vorsichtig unter der Verbrechenskarte nach (achtest aber darauf, dass die anderen nichts sehen!).
- Wenn die drei Karten unter der Verbrechenskarte zu deiner Anklage passen, hast du gewonnen! Dreh die Verbrechenskarte und deine Fallaktenkarten um, um zu beweisen, dass dein Verdacht stimmt.
- Wenn deine Karten nicht passen, hast du verloren! Die anderen spielen weiter, bis der nächste Spieler Anklage erheben möchte. Du darfst keine Fragen mehr stellen oder eine Anklage erheben, aber du musst auf Fragen wahrheitsgemäß antworten.

Mehrere Spieler erheben eine Anklage?

Alle gehen hierbei gleich vor.

- Es wird festgelegt, wer als Erster, Zweiter, Dritter und Letzter seine Anklage erhebt. Empfohlen wird, dass der Spieler, der zuerst angekündigt hat, eine Anklage zu erheben, auch beginnen darf. Die weiteren Spieler, die sofort eine Anklage erheben wollen, folgen im

- Sei immer aufmerksam, auch wenn du gerade nicht an der Reihe bist. Vielleicht erhältst du wichtige Hinweise!
- Erheb deine Anklage aus, bevor du alle Beweismittel hast, wenn du glaubst, dass ein Mitspieler vielleicht deinen Verdacht teilt, aber warte damit, bis du an der Reihe bist.

FORTGESCHRITTENES SPIEL FÜR SPITZENDETEKTIVE (3-4 Spieler)

Du bist fit für einen größeren Fall?

- Füge die **+**-Karten dem Spiel hinzu. Jetzt gibt es eine weitere Waffe und zwei weitere Räume, zu denen Fragen gestellt werden können.



- **Das Spiel wird so vorbereitet wie zuvor:** Jeder Spieler erhält jetzt einen Satz mit 15 Fallaktenkarten (6 Verdächtige, 5 Räume, 4 Waffen). Jetzt gibt es drei weitere orangefarbene Beweismittelkarten, die an dem Verbrechen beteiligt sein können. (Pistole, Wohnzimmer, Gang).
- **Fragen und Verdächtigungen werden wie zuvor geäußert:** Wenn nur zwei Spieler spielen und einer von beiden seine Anklage erhebt, muss auch der andere das tun.

DER GEWINNER!

Wer als erster das Verbrechen aufklärt, hat gewonnen!



Das Verbrechen geschah im **ARBEITSZIMMER**. Es war **WEISS** und er hat das **SEIL** benutzt.

MEHR als ein tolles KARTEN-SPIEL

Doppelter Spaß mit der kostenlosen Shuffle App



Vertrieb:



Spielkartenfabrik Altenburg GmbH, Leipziger Str. 7, 04600 Altenburg www.spielkarten.com Made in EU



CLUEDO © 2014 Hasbro. All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.



shufflecardgames.com

