

CLUEDO

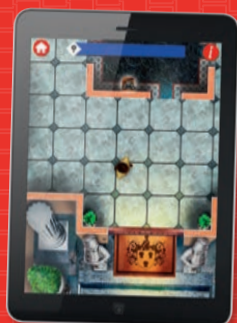
Download de
Shufflecards-app



shuffleTM
upgrade
your
game



NL



www.shuffle.cards

BEREID JE VOOR!

- Download de gratis **Shufflecards**-app voor de snelstartvideo of lees verder.
- Haal alle kaarten met een **+** in de hoek uit het spel: **De kaarten zijn alleen voor het spel voor gevorderden met 2-4 spelers.** Neem ook de 4 telefoonkaarten eruit. Deze kaarten zijn alleen voor gebruik in de app-versie.

Jouw dossiers:

- Geef elke speler een set van 12 dossierkaarten. Elke set is in de hoek gemerkt met een van deze vier symbolen:



* Controleer of alle kaarten in elke set hetzelfde symbool bevatten.

- Elke speler krijgt 6 verdachtenkaarten, 3 kamerkaarten en 3 wapenkaarten. Iedereen begint met dezelfde dossierkaarten (zie afbeelding van de opstelling hieronder).
- Leg alle ongebruikte sets opzij.

De misdaad:

- Sorteert de oranje bewijskaarten in drie stapeltjes (verdachten, wapens en kamers).
- Schud elke stapel, maar houd de kaarten met de voorkant omlaag.
- Leg - zonder te kijken - één kaart van elke stapel met de voorkant omlaag, midden op de tafel. Leg de **Misdaadkaart** erbovenop. Dit is de misdaad en deze blijft geheim totdat iemand een beschuldiging uitspreekt.

"Alle intriges van CLUEDO in slechts enkele minuten!"

DOEL VAN HET SPEL

Gebruik je speurtalent om deze moordzaak op te lossen en een beschuldiging uit te spreken. Wie heeft het gedaan, waarmee en waar?

INHOUD:

1 Misdaadkaart, 12 Bewijskaarten, 4 sets Dossierkaarten, 4 kaarten met korte spelregels, 6 kaarten met Persoonsbeschrijvingen

Extra kaarten voor het spel voor gevorderden:

(aangeduid met een **+**-teken:

3 Bewijskaarten
12 witte Dossierkaarten

Extra kaarten voor de app-versie:

4 Telefoonkaarten

Voorbeeld van de kaarten van een van de spelers (De kaartensets van de andere spelers lijken hierop)



DE MISDAAD:

3 bewijskaarten met de voorkant omlaag (1 verdachte, 1 wapen en 1 kamer) met de misdaadkaart erbovenop.

Elke dossierkaart die overeenstemt met een zichtbare bewijskaart wordt op de 'onschuldig'-stapel gelegd, met de voorkant omlaag.



'Onschuldig'-stapel
***VOORKANT OMLAAG**



12 dossierkaarten:
Alle kaarten in jouw set moeten hetzelfde symbool bevatten.



Bewijskaarten

HET SPEL

Het bewijs:

- Schud de rest van de bewijskaarten samen in één stapel.
- Deel ze uit, met de voorkant omlaag. Elke speler moet evenveel kaarten krijgen. Als er kaarten overblijven, leg je die met de voorkant omhoog, zodat iedereen ze kan zien.
- Bekijk je eigen dossierkaarten en bewijskaarten (en alle kaarten die met de voorkant omhoog in het midden liggen). Alle bewijskaarten die je kunt zien, zijn onschuldig. Ze kunnen immers niet onder de misdaadkaart liggen.
- Leg dossierkaarten die overeenstemmen met de bewijskaarten die je kunt zien, stiekem met de voorkant omlaag in je 'onschuldig'-stapel.

Houd je bewijskaarten altijd in je hand.

BELANGRIJK!

Zorg ervoor dat de andere spelers je kaarten niet kunnen zien.

Wel eens eerder CLUEDO gespeeld?

Dit spel lijkt er erg op.

Zoek uit wat er onder de misdaadkaart ligt (wie het deed, waarmee en waar) door de andere spelers vragen te stellen. Telkens wanneer een speler je een bewijskaart laat zien, weet je dat die **niet** onder de misdaadkaart ligt. Leg de bijbehorende dossierkaart uit je hand op je 'onschuldig'-stapel, net zoals je dingen afvinkt op een CLUEDO-notitieboekje.

Tijd om je onderzoek te starten!

• Spreek af wie er mag beginnen.

Als jij aan de beurt bent:

DE SPELER DIE EEN VRAAG STELT:

- Bekijk je kaarten.
- Vraag de speler links van je naar twee elementen waarvan je denkt dat ze bij de misdaad betrokken zijn. Je mag naar verschillende soorten elementen vragen, bijvoorbeeld 'Roodhart en het touw', of naar elementen van hetzelfde type, zoals 'het touw of de kandelaar'.

Bijvoorbeeld: "Ik denk dat Roodhart en het touw betrokken zijn bij de misdaad. Kun jij me helpen?"



DE SPELER DIE ANTWOORD GEEFT:

- Wanneer een speler je een vraag stelt, bekijk je de bewijskaarten in je hand. Heb je een van de bewijskaarten waarover ze iets vragen? Laat die kaart dan aan de vrager zien, maar aan niemand anders. Wees altijd eerlijk! Als je liegt, werkt het spel niet!
- Heb je beide gevraagde bewijskaarten? Kies er dan één om aan de vrager te laten zien (maar laat niet merken dat je ze allebei hebt).

Bijvoorbeeld: "Ik laat deze zien."



Klaar voor je beschuldiging?

HOE WERKT EEN BESCHULDIGING?

- Als je opnieuw aan de beurt bent, zeg je dat je een beschuldiging wilt uitspreken. Leg de drie dossierkaarten die volgens jou bij de misdaad betrokken zijn (wie, waar en waarmee) met de voorkant omlaag op tafel (apart van je 'onschuldig'-stapel).
- Vraag of er nog iemand anders wil beschuldigen.

Ben jij de enige die een beschuldiging gaat uiten?

- Bekijk de kaarten onder de misdaadkaart (zorg dat niemand anders ze kan zien!).
- Als de drie kaarten onder de misdaadkaart overeenstemmen met jouw beschuldiging win je het spel! Draai de misdaadkaart en jouw dossierkaarten om om het te bewijzen.
- Als jouw kaarten niet overeenstemmen, verlies je! De andere spelers blijven doorspelen. Je mag geen vragen meer stellen of beschuldigingen uitspreken, maar je moet wel naar waarheid op de vragen van de anderen antwoorden.

Zijn er meer spelers die een beschuldiging willen uitspreken?

Dan moet iedereen hetzelfde doen.

- Spreek af wie de eerste, tweede, derde of laatste was die beschuldigde. Alle spelers leggen hun drie 'schuldige'-kaarten met de voorkant omlaag op tafel. Iedereen klaar? Draai je 'schuldige'-kaarten **allemaal tegelijk** om.

SPEL VOOR GEVORDERDE DETECTIVES (2-4 spelers)

Zijn jullie klaar voor een echt moeilijke zaak?

- Neem de **+**-kaarten erbij. Nu zijn er 1 extra wapen en 2 extra kamers om vragen over te stellen.



- De voorbereiding is dezelfde als bij het standaardspel, behalve: Elke speler krijgt nu 15 dossierkaarten (6 verdachten, 5 kamers en 4 wapens). Er zijn nu 3 oranje bewijskaarten bijgekomen, die onschuldig of schuldig kunnen zijn (pistool, woonkamer en hal).
- Stel vragen en beschuldig zoals in de standaardversie, maar: Als je maar met z'n tweeën speelt en de eerste speler een beschuldiging uitsprekt, dan moet de andere speler ook beschuldigen.

Download de **Shufflecards**-app voor extra spelplezier.

- Als je geen van de bewijskaarten hebt, zeg je: "Nee, ik kan je niet helpen."

DE SPELER DIE EEN VRAAG STELT:

- Als de eerste speler die links van je zit, je niet kan helpen, stel je de dezelfde vraag aan de volgende speler. Blijf doorvragen tot iemand je een bewijskaart laat zien of tot je de vraag aan iedereen gesteld hebt.
- Als niemand een van de door jou gevraagde bewijskaarten heeft, weet je dat één of beide bewijsstukken onder de misdaadkaart liggen (zie *Tips en tactieken voor meer details*).
- Wanneer je een bewijskaart ziet, weet je dat hij niet onder de misdaadkaart ligt en dus **onschuldig** is. Leg je bijbehorende dossierkaart met de voorkant omlaag op je 'onschuldig'-stapel.
- Weet je niet zeker of een kaart onschuldig is? Houd ze in je hand.
- Je beurt is voorbij. Nu mag de speler links van je een vraag stellen.
- Blijf zo doorspelen tot je denkt dat je weet wie het gedaan heeft, waarmee en waar.

- **Beschuldiger #1:** Draai de kaarten onder de misdaadkaart om. Als ze overeenstemmen met jouw beschuldiging, win je.

- Heeft de **Beschuldiger #1** het mis? Dan wint de volgende speler (in volgorde van 2e, 3e of laatste beschuldiger) met de juiste 'schuldige'-kaarten.

- Als niemand wint, is de moordenaar jullie allemaal te slim af geweest. **Jullie moeten allemaal terug naar de politieschool!**

Tips en tactieken

- Als je 100 % zeker weet dat een bepaald bewijsstuk bij de misdaad betrokken is, kun je alle andere kaarten van dat type wegleggen. Als je bijvoorbeeld zeker weet dat de moord met het mes werd gepleegd, leg je al je andere dossierkaarten met een wapen met de voorkant omlaag op je 'onschuldig'-stapel.
- Je kan ook bluffen! Vraag naar een bewijskaart die je ZELF hebt en naar een die je niet hebt.
- Onthoud welke spelers jouw bewijskaarten hebben gezien, zodat je zo weinig mogelijk informatie onthult.
- Let altijd goed op, ook wanneer jij niet aan de beurt bent. Zo kan je belangrijke aanwijzingen te weten komen.
- Spreek een beschuldiging uit voordat je alle bewijzen gezien hebt, als je denkt dat iemand anders er eerder uit zal zijn dan jij – maar wacht wel tot jij aan de beurt bent om dit te doen!

DE WINNAAR!

De eerste die de misdaad oplost, wint het spel!



Bijvoorbeeld: "Mevrouw de Wit in de studeerkamer met het touw"

Manufactured and distributed by:

Cartamundi 
A heart for cards

Visbeekstraat 22, 2300 Turnhout - Belgium
Made in EU



CLUEDO © 2015 Hasbro.
All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.



www.shuffle.cards



MEER
dan een
geweldig
**KAART-
SPEL**
Beleef nu extra
plezier met de gratis
Shufflecards app

