

ВОЗРАСТ
5+ | 
2-6
ИГРОКОВ

CLUEDO JUNIOR

Дело о пропавшем торте



ПРИ СБОРКЕ НЕОБХОДИМА ПОМОЩЬ ВЗРОСЛЫХ

Цель. Кто-то съел кусок торта, не дождавсь ужина! Побудь детективом и узнай, *кто* съел торт, с каким *напитком* и *когда*. Если ты первым раскроешь дело о пропавшем торте – ты станешь победителем!

В комплекте: игровое поле, 6 персонажей, 6 предметов мебели, 7 белых оснований, 7 жёлтых оснований, записная книжка детектива, игровой кубик, лист с наклейками, правила игры.

Если ты играешь впервые

Достань детали игры из пакетиков и выдави их из картонных заготовок. После этого заготовки можно выбросить.

Белые основания. Наклей зелёную наклейку с изображением крошек и пять наклеек со временем с нижней стороны шести белых оснований. *Одно основание остаётся без наклейки.*

Жёлтые основания. Наклей жёлтые наклейки с изображением напитков с нижней стороны пяти жёлтых оснований. *Два жёлтых основания остаются без наклеек.*

Игральный кубик. Наклей по одной квадратной наклейке на каждую грань игрового кубика.

Подготовка к игре

Белые основания. Отложи в сторону белое основание без наклейки и белое основание с изображением крошек. Перемешай пять белых оснований, снизу которых изображено время. Возьми одно из них и, не глядя, какое на нём время - поставь его в центр игрового поля.

Это – время, когда был съеден торт! Теперь добавь два белых основания, которые ты отложил в сторону, к оставшимся. Вставь в каждое основание по персонажу и поставь получившиеся фишки на соответствующие места на игровом поле. *Персонаж, у которого на основании крошки – это тот, кто съел торт!*

Жёлтые основания. Отложи в сторону два жёлтых основания без наклеек. Перемешай пять оснований, снизу которых изображены напитки. Возьми одно из них и, не глядя, какой на нём напиток – поставь его в центр игрового поля. *Это – напиток, с которым был съеден торт!* Теперь добавь два жёлтых основания, которые ты отложил в сторону, к оставшимся четырём. Вставь предметы мебели в основания и расставь их на игровом поле сверху изображений соответствующих предметов мебели. Например, поставь бильярдный стол на изображение бильярдного стола на поле.

Каждый игрок берёт листок из записной книжки детектива и карандаш (карандаш в комплект не входит). Согни свой листок пополам, чтобы никто, кроме тебя, не смог увидеть, что на нём написано!

Ход игры

Первым ходит игрок, который последним ел торт. Затем очередь переходит к игроку слева.

ВО ВРЕМЯ СВОЕГО ХОДА

Твоя цель – раскрыть преступление, отгадав, кто съел торт, с каким напитком и когда. Во время своего хода ищи подсказки под белыми и жёлтыми основаниями. Ты можешь обнаружить полезную подсказку – или совсем ничего! Отмечай подсказки на своём листке из записной книжки детектива (см. **ОТМЕТКИ В ЗАПИСНОЙ КНИЖКЕ ДЕТЕКТИВА**).

Когда подошёл твой ход, бросай кубик, затем выполни одно из этих действий:

- Если выпала жёлтая грань кубика – загляни под любой предмет мебели. На этом твой ход завершён.
- Если выпала белая грань кубика – загляни под любую фишку с персонажем. Твой ход завершён.
- Если выпал номер – передвинь любую фишку с персонажем на выпавшее количество шагов по следам, соединённым пунктирной линией. Нельзя останавливаться там, где стоит другая фишка, или «перепрыгивать» через неё. Нельзя завершать ход на том же месте, с которого ты начал.
- Если ты остановился на жёлтом круге – посмотри, какой предмет мебели изображён в этой комнате (например, цветочный горшок на террасе). Затем загляни под соответствующий предмет мебели – так, чтобы никто, кроме тебя, не видел, что там. На этом твой ход завершается.
- Если ты остановился на белом круге – тайне ото всех загляни под фишку, которой ты ходил. Твой ход завершён.
- Если ты остановился на следах – твой ход завершён. Извини, но в этот раз подсказки не будет!

ОТМЕТКИ В ЗАПИСНОЙ КНИЖКЕ ДЕТЕКТИВА

Напитки и время. Всякий раз, когда ты обнаруживаешь снизу основания напиток или время, вычеркивай их из своей записной книжки детектива. Также вычеркивай персонажей и мебель, под

которые ты заглядывал, чтобы знать, какие из них ты уже проверял. Отмеченные напитки и время не являются отгадкой – ею являются тот напиток и время, которые не встречаются в игре! Как только ты поймёшь, что это за напиток, и какое время – поставь отметку в полукруге рядом с их изображением.

Винючник преступления. Если ты обнаружил под персонажем крошки – поставь отметку в полукруге рядом с изображением этого персонажа. Вот кто съел торт!

Победа!

Когда ты знаешь (или думаешь, что знаешь) отгадку, в конце своего хода предяви *обвинение*. Чтобы это делать, скажи, например: «Мисс Скарлет съела торт, запив его водой, в 2:00». Затем так, чтобы никто другой не увидел, проверь два основания в центре игрового поля и основание персонажа, которого ты обвиняешь. Если ты назвал всё правильно – ты становишься победителем!

Если ты ошибся – извини, но ты выходишь из игры! (Никому не говори правильный ответ!). Оставшиеся игроки продолжают играть до тех пор, пока кто-нибудь не раскроет преступление, или до последнего игрока в игре.

Каждый раз – новая загадка! Сними персонажей и мебель с оснований, перемешай основания и играй снова!

© 2014 Hasbro. Все права защищены.

Производитель: Хасбро СА, Ру Эмиле Буше 31, 2800 Дельмон, Швейцария.
Импортер: ООО "Хасбро Раша". Адрес: 141400 Моск. обл. г. Химки ул. Ленинградская вл. 39 стр. 6. Тел: +7(499) 270 63 21

Цвета и содержимое могут отличаться от изображенных на иллюстрации. Сохраните упаковку для обращений в будущем.

www.hasbro.ru

Мобильное приложение HASBRO ARCADE совместимо с устройствами iPhone, iPad, iPod touch (требуется iOS 5.0 или более поздняя версия) и устройствами, работающими на операционной системе Android. Посетите сайт www.hasbro.com/arcade, чтобы получить больше информации. Перед выходом в Интернет, спросите разрешения у родителей. Приложение доступно в течение ограниченного периода времени. Доступно не на всех языках. Примечание: компания Hasbro несёт ответственность только за собственный контент. Чтобы узнать больше, пожалуйста, прочитайте условия третьих лиц. Наименование Apple и его логотип, iPhone, iPad, and iPod touch являются торговыми марками компании Apple Inc., зарегистрированной в США и других странах. App Store – это магазин он-лайн сервиса, принадлежащий компании Apple Inc. Google Play и Android – это торговые марки компании Google Inc.



0115B0335121 00