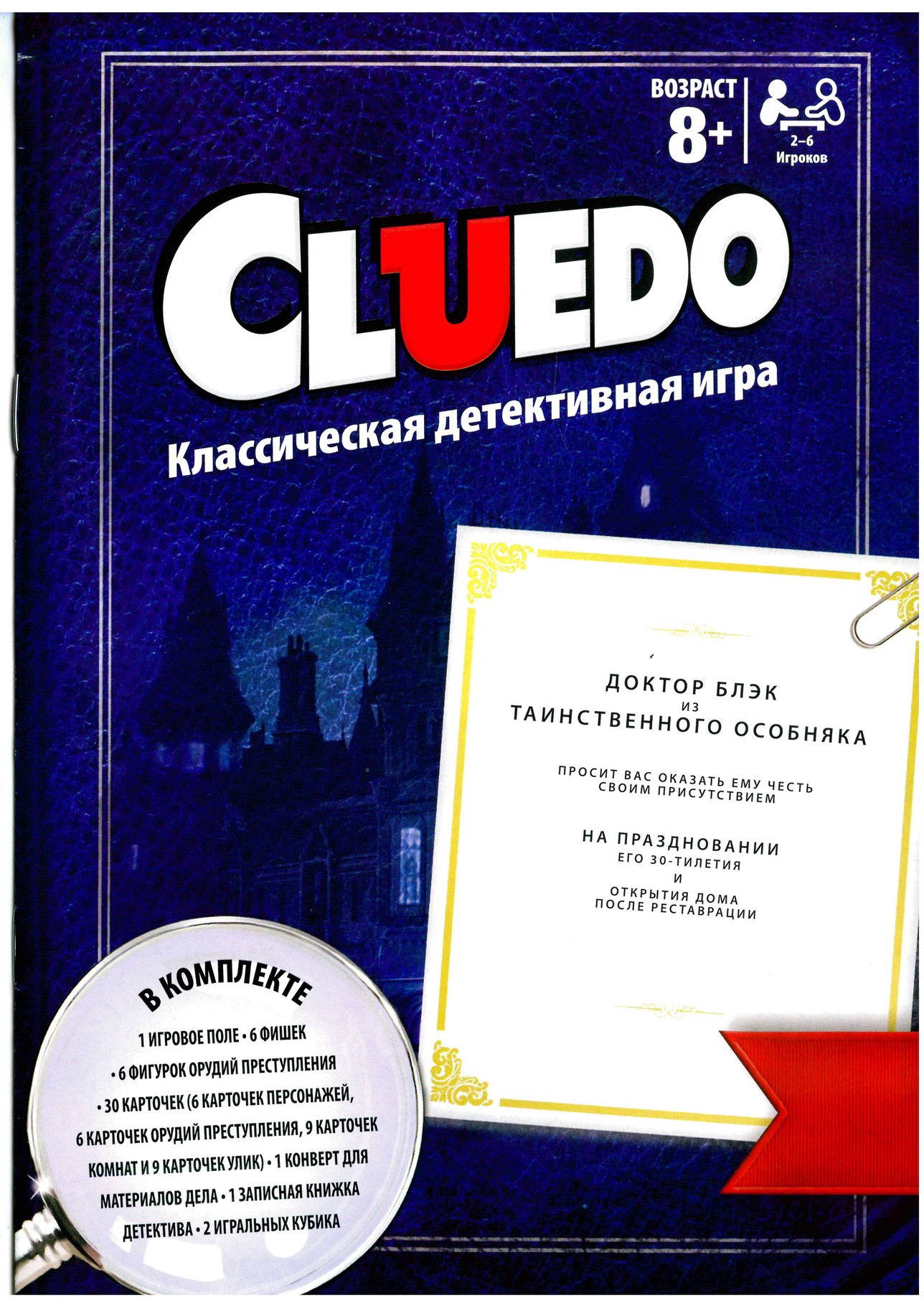
ВОЗРАСТ 8+

2–6 Игроков

# CLUEDO

## Классическая детективная игра



ДОКТОР БЛЭК
ИЗ
ТАИНСТВЕННОГО ОСОБНЯКА

ПРОСИТ ВАС ОКАЗАТЬ ЕМУ ЧЕСТЬ
СВОИМ ПРИСУТСТВИЕМ

НА ПРАЗДНОВАНИИ
ЕГО 30-ТИЛЕТИЯ
И
ОТКРЫТИЯ ДОМА
ПОСЛЕ РЕСТАВРАЦИИ

### В КОМПЛЕКТЕ

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ • 6 ФИШЕК • 6 ФИГУРОК ОРУДИЙ ПРЕСТУПЛЕНИЯ • 30 КАРТОЧЕК (6 КАРТОЧЕК ПЕРСОНАЖЕЙ, 6 КАРТОЧЕК ОРУДИЙ ПРЕСТУПЛЕНИЯ, 9 КАРТОЧЕК КОМНАТ И 9 КАРТОЧЕК УЛИК) • 1 КОНВЕРТ ДЛЯ МАТЕРИАЛОВ ДЕЛА • 1 ЗАПИСНАЯ КНИЖКА ДЕТЕКТИВА • 2 ИГРАЛЬНЫХ КУБИКА

### МИСС СКАРЛЕТ

Мисс Скарлет всегда была красоткой, но с недавнего времени она кажется ещё и хладнокровной. Блэк и Скарлет выросли вместе и вместе побывали во многих передрягах. Однако с годами в их дружбе возникла некоторая напряжённость. Блэк подозревал, что Скарлет оказывала влияние на решения сэра Хью о вложении денег. Получив приглашение в таинственный особняк, Скарлет решила, что всё забыто и прощено...

### ПОЛКОВНИК МАСТАРД

Для внешнего мира он герой. Полковник Мастард – удостоенный высоких наград, успешный и популярный офицер. Однако ходят слухи, что за его наградами скрываются сделки на чёрном рынке и государственная измена, что он слишком долго платил кому-то, чтобы держать всё в секрете. Мастард подозревает, что Блэк и есть его шантажист, и охотно едет в таинственный особняк для поиска доказательств...

### МИССИС ПИКОК

Её точный возраст неизвестен, и это лишь один из многих секретов миссис Пикок. Пикок стремительно превратилась из провинциальной девушки в светскую львицу с хорошими связями. Мало что известно о трёх её мужьях, кроме того, что все они умерли внезапно. Сэр Хью преставился, едва не успев стать её четвертым мужем. Пикок пришлось задействовать много связей, чтобы получить приглашение на вечеринку Блэка. Что у неё на уме: брак или убийство?

### ПРЕПОДОБНЫЙ ГРИН

Как мошенник с хорошими манерами, Грин выдавал себя за принца, пилота, врача и адвоката. После многих лет разнообразных афер неприятности, наконец, настигли его, заставив скрываться под видом священнослужителя. Думая, что сэр Хью – единственный, кто знает его истинное лицо, он сильно обеспокоился, когда получил приглашение от Блэка. Грин намерен сохранить свою тайну и принимает приглашение...

### ПРОФЕССОР ПЛАМ

Бесстрашный искатель заброшенных гробниц, античных статуй и затерянных городов, профессор Плам – археолог с жаждой приключений. Сэр Хью финансировал все его экспедиции, пока серьёзная ссора не положила конец их сотрудничеству. В отсутствие грядущих раскопок на горизонте Плам скучал. Приглашение Блэка вселило в него надежду. Он был первым, кто прибыл на вечеринку...

### ДОКТОР ОРЧИД

Усыновлённая в подростковом возрасте Блэком, Орчид училась в частной школе в Швейцарии, пока её не исключили за происшествие с отравлением нарциссами, которое едва обошлось без жертв. Затем уже дома её обучала старая экономка миссис Уайт. Орчид решила связать своё будущее с биологией. Работая над докторской диссертацией по токсикологии растений, она обнаружила растение с невероятными лечебными свойствами. Этим открытием она не хотела делиться ни с кем – особенно со своим отчимом...

HASBRO GAMING и его лого являются торговыми марками компании Hasbro.
© 2015 Hasbro. Все права защищены.

Изготовитель: «Хасбро СА», Адрес: Рю Эмиль Боша 31, 2800 Делемонт, Швейцария.
Импортер: ООО «Хасбро Раша» Адрес: 141407, Россия, Московская область, г. Химки, ул. Панфилова, вл. 21, стр.1.

Цвета и содержимое могут отличаться от изображенных на иллюстрации.
Мы рекомендуем сохранить упаковку для последующих обращений.

**www.hasbro.ru**
**www.hasbrogames.ru**

0516A5826E76 00

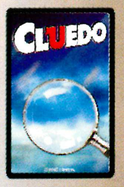
499 A5826 E76 0

129 A5826 E76 0

HASBROGAMING.COM

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Помести все 6 фишек на соответствующие клетки с именами вокруг игрового поля. Все фишки должны находиться на игровом поле, даже если игроков меньше 6. Выбери своего персонажа.
2. Разложи орудия преступления по разным комнатам.
3. Положи 9 карточек улик отдельно от других карточек. Перемешай стопку карточек улик и положи на игровое поле лицевой стороной вниз.



карточки улик

4. Разложи оставшиеся карточки в 3 стопки: персонажи, орудия преступления и комнаты. Перемешай каждую стопку и положи лицевой стороной вниз.
5. Возьми верхнюю карточку из каждой стопки и аккуратно положи их в конверт материалов дела так, **чтобы никто не увидел**.

   Теперь в конверте 3 карточки, которые отвечают на вопросы:
   **Кто совершил преступление? Каким орудием? Где?**

   Это и есть тайна убийства, которую тебе предстоит раскрыть!

   Положи конверт в центр игрового поля на лестнице, ведущей в подвал.
6. Перемешай оставшиеся карточки персонажей, орудий преступления и комнат между собой и раздай все игрокам. Не важно, если кто-то получит больше карточек, чем другие.

**Примечание:** Если вы хотите играть **вдвоём**, смотрите стр. 4.
В этом случае придётся раздавать карточки по-другому.

7. Оторви по одному листу для каждого игрока из записной книжки детектива. Также каждому игроку потребуется ручка для записей (не входит в комплект).
8. Аккуратно посмотри свои карточки и отметь на листке подозреваемых, орудия преступления и комнаты.

   Они не могут быть в конверте!

Не показывай никому свой листок и карточки.

**Чтобы играть в традиционную игру CLUEDO, просто убери 9 карточек улик из игры.**



# ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Подробную информацию см. на стр. 5.

## КАК ВЫИГРАТЬ!

Раскрой убийство!

- Перемещайся из комнаты в комнату и делай **предположения** о том, кто, каким орудием и где совершил преступление.
- Другие игроки показывают тебе соответствующую карточку, если она у них есть!
- Как только ты решил, что раскрыл преступление, выдвигай **одно обвинение**.
- Загляни в конверт, чтобы проверить свою версию. Если ты неправ, ты покинешь игру, так что действуй безошибочно!

## КАК ИГРАТЬ

Игра всегда начинается с мисс Скарлет и продолжается по часовой стрелке. Если никто не играет за Скарлет, игра начинается со следующего по часовой стрелке персонажа: Мастарда, Орчид и т.д.

**Когда наступает твой ход.**

1. **Кидай кубики.** Перед тем, как сделать ход фишкой, посмотри, выпал ли тебе значок увеличительного стекла? Затем возьми **карточку улики**, прочитай её вслух и выполни инструкции в ней.
   - Если выпало 2 значка, возьми 2 карточки.
   - Если выпала карта, отметь её в своём листе!
   - Положи использованную карточку улики на дно стопки.
2. **Перемести свою фишку на** выпавшее число клеток. (Значок увеличительного стекла считается за 1.)

   **Нельзя** двигаться по диагонали.

   **Нельзя** проходить одну и ту же клетку дважды за ход.

   **Нельзя** останавливаться или проходить через клетку, занятую другой фишкой.

   **ИЛИ**

   **Используй тайный ход.**
   Просто перемести свою фишку из одной угловой комнаты в соединённую с ней угловую комнату.

Гостиная соединена с зимним садом.

   **ИЛИ**

   **Оставайся в той комнате**, где находится твоя фишка.
3. **Сделай предположение.** Переверни лист, чтобы узнать, как это сделать. ➡

## ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ … продолжение

3. **Сделай предположение**, если ты добрался до комнаты или уже находишься в ней.

   Предположение поможет узнать, какие 3 карточки находятся в конверте!

   - Если твоя фишка находится в комнате, сделай предположение о том, кто в данной комнате совершил преступление и каким орудием.

     Скажи «Я предполагаю, что преступление совершил(а) [персонаж] с помощью [орудие преступления] в [**комната, в которой ты находишься**]».

     – Перемести подозреваемого персонажа и орудие преступления в ту комнату, где ты делаешь предположение.
   - Игрок слева от тебя **скрытно** показывает тебе одну карточку из тех, которые ты назвал в своём предположении, если она у него есть.
   - Если у него больше одной карточки, он может выбрать, какую карточку показать.
   - Если у него нет ни одной карты, он объявляет об этом, и следующий игрок скрытно показывает тебе карточку из твоего предположения. И так далее.
   - Если ни у кого нет карточки, это хорошо!

**Помни**, что ты должен находиться в той комнате, о которой делаешь предположение. Персонажи, вызванные в комнаты, не возвращаются на прежние места.

4. **Делай записи.**

   То, что тебе покажут или не покажут другие игроки, поможет тебе исключить подозреваемых, орудия преступления и комнаты на основании твоих записей на листке.

   - Отмечай, какие карточки тебе показали. Теперь ты уверен, что их нет в конверте!
   - Если ни у кого не оказалось карточки, значит ты что-то выяснил!

5. **Твой ход окончен.** Следующим ходит игрок слева от тебя.

### Советы о том, как делать записи.

Например, вначале при раздаче ты получил карточки **Мастарда** и **Подсвечника**.

М показал тебе **Плама**, Д показал тебе **Грина** и Ж показал тебе карточки **Пикок** и **Скарлет**.

Делая предположения, ты обнаружил что убийца **Орчид**.

| ИГРОКИ | Я | М | Д | Г | Ж | Т |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **КТО?** | | | | | | |
| Грин | X | | | X | | |
| Мастард | X | X | | | | |
| Орчид | ✓ | | | | X | |
| Пикок | X | | | | | |
| Плам | X | | X | | | |
| Скарлет | X | | | | X | |
| **ЧЕМ?** | | | | | | |
| Подсвечник | X | X | | | | |
| Кинжал | | | | | | |



## КАК ВЫИГРАТЬ

### ВЫДВИНИ ОБВИНЕНИЕ

Как только ты догадался, кто совершил преступление, каким орудием и где, выдвигай обвинение.

– Ты можешь выдвинуть обвинение сразу после высказанного предположения.

– Тебе не нужно снова кидать кубики или находиться в комнате, которую ты называешь.

– Выдвигай обвинение, только дождавшись своего хода!

– Ты можешь выдвинуть только одно обвинение за игру, поэтому будь уверен в своей версии!

1. Скажи «Я обвиняю [**персонаж**] в том, что он совершил убийство [**орудие преступления**] в [**комната**]».
2. **Скрытно** загляни в конверт. Ты правильно назвал все 3 карточки?

**ДА! Ты выиграл!**

Поздравления, ты раскрыл загадочное убийство. Покажи всем 3 карты.

**НЕТ! Вот незадача, ты ошибся!**

Аккуратно положи карточки обратно в конверт. Не показывай их никому.

Ты больше не можешь делать ходы, но должен показывать карточки, когда это требуется другим игрокам, которые делают предположения.

- Другие игроки продолжают делать ходы по очереди, пока кто-нибудь не выдвинет правильное обвинение.
- Если никто не выдвинул правильное обвинение, значит убийце удалось уйти, и никто не выиграл!

## ИГРА ДЛЯ 2-Х ИГРОКОВ/ КОМАНДНАЯ ИГРА!

Тебе необходимо прочитать руководство до конца, независимо от того, в какую игру ты играешь. (Командная игра – это отличный способ вовлечь всех в игру, особенно если объединить младших игроков со старшими.)

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре начинается так же, как и для классической версии игры CLUEDO на стр. 1. Повтори шаги 1-5. Затем, после того, как ты объединил и перемешал оставшиеся карточки, возьми сверху четыре карточки и положи их лицевой стороной вниз в любые четыре комнаты. Затем продолжи подготовку, как обычно.

### СДЕЛАЙ ПРЕДПОЛОЖЕНИЕ

Если ты вошёл в комнату, где есть карточка, **скрытно** посмотри карточку (и сделай пометку на листке), затем сделай предположение, как обычно.

В остальном всё совпадает с классической игрой CLUEDO. Для быстрой командной игры или игры вдвоём положи в угловые комнаты четыре карточки лицевой стороной вниз.

# СПРАВОЧНЫЙ РАЗДЕЛ

## КАК ДЕЛАТЬ ПРЕДПОЛОЖЕНИЯ

Делай предположения для того, чтобы узнать, кто совершил преступление, каким орудием и где! Твои предположения и карточки, которые тебе покажут игроки, позволят тебе вычёркивать подозреваемых, орудия преступления и комнаты из твоих записей.

- Для того чтобы сделать предположение, назови того, кого ты подозреваешь в совершении преступления, каким орудием и где.
- Допустим, ты мисс Скарлетт и заходишь в гостиную. Ты можете сказать, например, «Я предполагаю, что это совершил преподобный Грин с помощью верёвки в гостиной».

Перемести фишку персонажа и верёвку в гостиную.
Ты должен находится в той комнате, о которой делаешь предположение.

**Важно:** Орудия преступления и персонажи, перемещённые в комнаты, не возвращаются обратно на свои места. Количество подозреваемых и орудий преступления для одной комнаты не ограничено.

**Если ты играешь за подозреваемого, который перемещён** в комнату, ты должен оставаться там, где находишься. Во время своего следующего хода ты можешь либо бросить кубики и двигаться дальше либо сделать предположение в этой комнате.

## ПРОЦЕСС ИСКЛЮЧЕНИЯ ИЗ СПИСКА РАССЛЕДОВАНИЯ

Когда ты делаешь предположение, другие игроки, в свою очередь, должны показать тебе (и только тебе) совпавшую карточку.

- Во-первых, игрок слева от тебя смотрит, есть ли у него в руке одна из названых тобой карточек.
  - Если есть одна, он должен показать её только тебе.
  - Если есть больше одной, он должен выбрать, какую тебе показать.
  - Если нет ни одной из 3 карточек, названых тобой в предположении, он должен сообщить об этом, затем следующий игрок смотрит свои карты и показывает тебе карточку, если она у него есть.
- Как только игрок показал тебе одну из карточек, которые ты назвал, это подтверждает, что данной карточки нет в конверте. Сделай заметку на листке. Только что ты исключил из списка ещё одного подозреваемого, орудие преступления или комнату. Твой ход на этом окончен.
- Если ни у кого нет карточки из твоего предположения, это отлично! Сделай заметку на листке.
- Ты можешь выдвигать обвинение сразу после своего предположения.



## КАК ВЫДВИНУТЬ ОБВИНЕНИЕ

Если ты уверен, что знаешь, какие 3 карточки лежат в конверте, то во время своего хода ты можешь выдвинуть обвинение и назвать их. Чтобы выдвинуть обвинение, нужно находиться в одной из комнат.

- Сначала скажи «Я обвиняю [**персонаж**] в совершении убийства при помощи [**орудие преступления**] в [**комната**]».
- Затем так, чтобы никто не видел, посмотри, какие карточки находятся в конверте.
- Если все 3 названные тобой карточки лежат в конверте, ты выиграл! Покажи карточки остальным игрокам. На этом игра заканчивается.
- Если хотя бы одной из названных тобой карточек нет в конверте, твоё обвинение неверно. Положи 3 карточки обратно в конверт, чтобы никто не видел.
- Теперь ты не можешь делать ходы или предположения и не можешь выиграть.
- Но, если потребуется, ты должен показывать карточки, которые в своих предположениях называют другие игроки.
- Другие игроки могут перемещать твоего персонажа в разные комнаты, чтобы сделать предположение.
- Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не выдвинет верное обвинение.

## ТАЙНЫЕ ХОДЫ

Комнаты в противоположных углах дома соединены тайными ходами. Отдельные тайные ходы соединяют кухню и кабинет, зимний сад и гостиную.

- Если в начале своего хода ты находишься в одной из этих комнат, ты можешь пройти по тайному ходу вместо перемещения на число клеток, выпавшее на кубиках.

## КАК БРОСАТЬ КУБИКИ

Если ты решишь переместиться на число клеток, выпавшее на кубиках, передвигай свою фишку на одну клетку за один раз.

- Входи в комнату через дверь. Неважно, если выпавшее число больше, чем требуется, чтобы войти – прекрати движение, как только окажешься внутри комнаты.
- Нельзя двигаться по диагонали и проходить одну и ту же клетку дважды в течение одного хода.
- Нельзя пройти через дверь, которая заблокирована фишкой другого игрока, неважно находишься ты внутри или снаружи комнаты.
- В любое время в комнате может находиться любое количество фишек.