

КРАСНЫЕ БОНУСНЫЕ КАРТЫ

Перемещай три красные бонусные карты и разложи их в случайном порядке на игровом поле около клеток со знаком вопроса (см. рис.).



Если твой ход завершился на клетке со знаком вопроса, возьми ближайшую бонусную карту и сделай, что на ней написано. Ты можешь остановиться на клетке со знаком вопроса, даже если выпавшее число больше, чем нужно. Если бонусная карта уже была взята – ничего не делай.

На игровом поле «Набережная» тайных ходов нет.

© 2014 Hasbro Все права защищены. Произведено: Hasbro S.A., Ру Эмиле Буше 31, 2800 Дельмон, Швейцария. Импортёр: ООО «Хасбро Раша» Адрес: 141400, Моск. обл., г.Химки, ул. Ленинградская, вл.39, стр.6, ИТРА

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

www.hasbro.ru



0115A5826121



Мистер Плам



Леди Уайт



Леди Скэрлет

CLUEDO

Классическая детективная игра



Мистер Грин



Мистер Мастерд



Леди Пикок

В КОМПЛЕКТЕ:

Двухстороннее игровое поле с Особняком и Набережной, Жёлтый конверт, Записная книжка детектива, шесть фишек персонажей, шесть орудий преступления, 27 чёрных карт CLUEDO, три красные бонусные карты, два игральные кубика.

0115A5826121 | CLUEDO REFRESH Rules (121 RU)

Originator: JW

Approval: Final

ROD: 00.00

File Name: A58261210 14 | CLUEDO.indd

CLUEDO: ОСОБНЯК

В наборе две версии игры CLUEDO – игра «Особняк» и игра «Набережная». Если ты играешь в игру «Особняк» – убери обратно в коробку три красные бонусные карты и шесть карт с местами действия на набережной. В игре «CLUEDO: Особняк» они не используются.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ, прочитай вслух «Дело об убийстве».

ДЕЛО ОБ УБИЙСТВЕ В ОСОБНЯКЕ

Сегодня вечером Сэмюэл Блэк был найден мёртвым в своем особняке! Детективы назвали шесть подозреваемых. В девяти комнатах особняка были найдены шесть возможных орудий убийства. Но детективы не смогли раскрыть дело, и найти убийцу теперь предстоит тебе!

Чтобы найти убийцу и выиграть, тебе необходимо ответить на три вопроса:

1. Кто совершил убийство? 2. Каким орудием? 3. Где?

КТО? Познакомься с подозреваемыми.

Один из шести подозреваемых – убийца. Ты должен узнать, кто.



МИСТЕР ПЛАМ ЛЕДИ УАЙТ ЛЕДИ СКАРЛЕТ МИСТЕР ГРИН МИСТЕР МАСТАРД ЛЕДИ ПИКОК

ЧЕМ? Изучи орудия убийства.

Одним из этих орудий было совершенно убийство. Ты должен узнать, каким.



Верёвка Кинжал Гаечный ключ Револьвер Подсвечник Свинцовая труба

ГДЕ? Обыщи места действия.

Одно из них – место преступления. Ты должен узнать, какое.



Внутренний двор Бильярдная Кабинет Столовая Гостиная Кухня Спальня Ванная комната Гараж

ПОСЛЕ ТОГО, КАК ТЫ ПРОЧИТАЛ МАТЕРИАЛЫ ДЕЛА, ПОДГОТОВЬСЯ К ИГРЕ.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Положи в центр игрового поля все шесть орудий убийства и фишек персонажей (даже если игроков меньше шести).

Каждый игрок выбирает себе персонажа из списка подозреваемых. Для передвижения по игровому полю используй фишку соответствующего цвета.



Каждый игрок получает определённое количество карт. Держи их в секрете! Эти карты не имеют отношения к убийству.

Эти три карты связаны с убийством. Чтобы выиграть, ты должен догадаться, какие это карты.

2

Не забудь убрать обратно в коробку три красные бонусные карты и шесть карт с местами действия на Набережной. В игре «CLUEDO: Особняк» они не используются.

Разложи оставшиеся чёрные карты CLUEDO на три колоды: орудия убийства, подозреваемые и места действия.

Перемешай каждую колоду отдельно и положи колоды на стол лицевой стороной вниз.

«Всплугу»ними по одной карте сверху каждой колоды и положи в Жёлтый конверт. Теперь в Конверте находятся ответы на вопросы: «Кто?», «Чем?», «Где?».

Положи Жёлтый конверт рядом с игровым полем.

3

Перемешай все оставшиеся чёрные карты CLUEDO.

Положи несколько карт лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Количество открытых карт зависит от количества игроков.

Раздай оставшиеся карты игрокам, держа их лицевой стороной вниз. Тсс! Держи свои карты в секрете!

4

Каждый игрок получает Записную книжку детектива и ручку (ручка в комплект не входит).

Тсс! Никому не показывай свою Записную книжку!

Так, чтобы никто не видел, каждый игрок отмечает в своей Записной книжке детектива все чёрные карты, которые появляются в игре, и «лишние» карты, лежащие на столе лицевой стороной вверх. Карты, которые у тебя на руках, не могут находиться в Жёлтом конверте. Значит, они тоже не связаны с убийством!

В течение игры участники будут показывать тебе по одной карте из тех, что у них на руках. Каждый раз, когда ты увидел карту, отмечай её в Записной книжке детектива.

Раз карта – на руках другого игрока, она не может быть в Конверте. Значит, она не связана с убийством!

КОЛ-ВО ИГРОКОВ	КОЛ-ВО ОТКРЫТЫХ КАРТ
3	6
4	6
5	3
6	6

ТЕПЕРЬ ТЫ ГОТОВ К ИГРЕ. Правила игры читай на следующей странице.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

КАК ВЫИГРАТЬ

- **Раскрой преступление!** Чтобы выиграть, ты должен первым вычислить, карты какого персонажа, орудия убийства и места действия лежат в Жёлтом конверте.

КАК ИГРАТЬ

1. Решите, кто ходит первым.

- Игроки по очереди кидают кубики. Первым ходит игрок, выбросивший наибольшее число очков. Следующим ходит игрок слева от него.

2. Твой ход: двигай фишку.

Во время своего хода постарайся попасть на другое место действия. Чтобы начать ход, двигай свою фишку, бросив кубики или воспользовавшись тайным ходом, если ты находишься в угловой комнате.

КУБИКИ

- Кидай кубики и двигай фишку на выпавшее число клеток.
- Можно передвигаться по вертикали и по горизонтали, вперёд и назад по коридору. Нельзя ходить по вертикали.
- Обязательно постарайся попасть на место действия (в начале игры это может быть любое место действия). Ничего страшного, если выпавшее число очков больше, чем нужно: ты можешь закончить ход раньше и остановиться в нужном тебе месте.
- Ты не можешь войти дважды в одну и ту же комнату за один ход.



Ты – **мистер Масгارد**. Общая сумма выпавших очков – семь. Ты **перемещаешь** фишку из бильярдной в спальню, как показано на рисунке.

ТАЙНЫЙ ХОД

- Комнаты, расположенные в противоположных углах игрового поля, соединены тайным ходом. Если в начале хода твоя фишка находится в одной из таких комнат, ты можешь воспользоваться тайным ходом вместо того, чтобы кидать кубики. Чтобы пройти тайным ходом, объяви, что ты хочешь это сделать, и передвинь фишку в комнату в противоположном углу. **Примечание:** на «Набережной» тайных ходов нет.

3. Задай основной вопрос CLUEDO и получи ответ.

- Когда ты вошёл в комнату, остановись и задай основной вопрос игры CLUEDO. В своем вопросе ты должен назвать подозреваемого, орудие убийства и комнату, в которую ты только что вошёл. Например, в гараже ты можешь спросить: «Убийство совершила леди Скарлет – верёвкой в гараже?» **Подсказка!** Называй подозреваемых, орудия убийства и комнаты, которые не отмечены в твоей Записной книжке детектива.

**УБИЙСТВО СОВЕРШИЛА ЛЕДИ СКАРЛЕТ
ВЕРЁВКОЙ
В ГАРАЖЕ?**

- Поместите в комнату фишку персонажа, которого вы подозреваете, и предполагаемое орудие убийства.
- Первым на твой вопрос отвечает игрок слева от тебя. Если у него на руках есть карты, которые ты назвал, он должен показать тебе одну из них так, чтобы никто, кроме тебя, её не видел. Игроки не должны показывать больше одной карты за один раз!

- Если у игрока нет карт, которые ты назвал, он говорит: «Я не могу ответить на твой вопрос», и очередь переходит к следующему игроку слева. Продолжай, пока тебе не покажут одну карту.



Ты – леди Пикок. Ты помещаешь в гараж фишку леди Скарлет и верёвку и спрашиваешь: «Убийство совершила леди Скарлет – верёвкой в гараже?»

А если никто не показал тебе карту?

Если только ты не блефовал, называя в вопросе собственные карты – теперь ты знаешь, что лежит в Жёлтом конверте.

4. Сделай отметку в Записной книжке детектива и заверши ход.

- Отметь в Записной книжке детектива карту, которую тебе показал другой игрок. **Раз она у него на руках, она не может находиться в Конверте. Значит, она не связана с убийством!**
- Оставь фишку персонажа и орудие убийства, которые ты назвал в своём вопросе, там, куда ты их передвинул. Если фишка принадлежит другому игроку, во время своего следующего хода он может сразу задать вопрос, не передвигая фишку.
- Твой ход завершён. Следующим ходит игрок слева – независимо от того, кто ответил на твой вопрос.

ОСОБНЯК	КТО?	
Мистер Грин		
Мистер Масгарт	X	
Леди Пикок		
Мистер Пам		
Леди Скарлет	X	
Леди Уайт		
ЧЕР		
Сельский врач		
Полковник		
Колхоз	X	
Ресторанер		
Сельская тучка		
Воспитатель		
ГДЕ?		
Лестничная клетка		
Кабинет	X	
Спальня		
Ванная		
Гараж		
Салонная		
Гостиная	X	
Кухня	X	
Внутренний двор		

Иржк показывает тебе карту. Но леди – леди Скарлет. Ты отмечаешь леди Скарлет в своей Записной книжке детектива – она не имеет отношения к убийству и теперь вже поборрана.

Как только ты отметил в своей Записной книжке карты всех игроков **ТЫ ГОТОВ РАСКРЫТЬ ПРЕСТУПЛЕНИЕ!** Переверни листок, чтобы узнать, как это сделать.

КАК ВЫИГРАТЬ

Выдвини обвинение

Как только ты догадался, какие три карты лежат в Жёлтом конверте, во время своего хода ты можешь выдвинуть обвинение и назвать любые три карты по твоему усмотрению. Громко скажи: «Я обвиняю мистера Грина в том, что он совершил убийство свиной трубой в столовой!». После этого посмотри, какие карты лежат в Конверте - так, чтобы никто другой не видел.

Я ОБВИНЯЮ МИСТЕРА ГРИНА В ТОМ, ЧТО ОН СОВЕРШИЛ ПРЕСТУПЛЕНИЕ СВИНЦОВОЙ ТРУБОЙ В СТОЛОВОЙ!

Когда ты задашь вопрос CLUEDO, ты должен назвать место действия, на котором находится твоя фишка. Когда ты предъявляешь обвинение, тебе не обязательно называть именно место, где находится твоя фишка. Ты можешь назвать любое место действия.

ОСОБНЯК		КТО?	ЧЕМ?	ГДЕ?
Мистер Грин		X		
Мистер Мастер		X		
Леди Ленок		X		
Мистер Плам		X		
Леди Скэрлет		X		
Леди Уайт		X		
Ключ			X	
Ласочный ключ			X	
Подсвечник			X	
Кинжал			X	
Револьвер			X	
Свиная труба			X	
Верёвка			X	
Ванная комната				X
Кабинет				X
Столовая				X
Бильярдная				X
Гараж				X
Спальня				X
Гостиная				X
Кухня				X
Внутренний двор				X

Что если никто из игроков не догадается?

- Если обвинения всех игроков оказались ошибочными, убийство остается нераскрытым. Выложи карты из Конверта и узнай, кто этот преступник, который так и остался безнаказанным!

КЛАССИЧЕСКИЙ ВАРИАНТ ИГРЫ CLUEDO

Если ты хочешь поиграть в классический вариант игры CLUEDO, при подготовке к игре воспользуйся таблицей, чтобы определить, сколько карт нужно оставить открытыми.

КОЛ-ВО ИГРОКОВ	КОЛ-ВО ОТКРЫТЫХ КАРТ
3	0
4	2
5	3
6	0

CLUEDO: НАБЕРЕЖНАЯ

Для игры «Набережная» используй другую сторону игрового поля. Правила игры такие же, как и в игре «Особняк», кроме следующих изменений.

ДЕЛО ОБ УБИЙСТВЕ НА НАБЕРЕЖНОЙ

Сегодня вечером на набережной был найден мёртвым лорд Грей! Детективы назвали шесть подозреваемых. В шести местах действия на набережной были найдены шесть возможных орудий убийства. Но детективы не смогли раскрыть дело, и найти убийцу теперь предстоит тебе!

Положи обратно в коробку девять карт с комнатами Особняка. В этой игре используются шесть карт с местами действия на Набережной.



См. таблицу ниже, чтобы определить, сколько карт нужно оставить открытыми.

КОЛ-ВО ИГРОКОВ	КОЛ-ВО ОТКРЫТЫХ КАРТ
3	0
4	3
5	0
6	3

Используй ту сторону Записной книжки детектива, на которой написано «Набережная».