

POZIOM  
2

## ZAGADKA Z LABORATORIUM PRZYRODNICZEGO

O, nie! Wulkan w laboratorium przyrodniczym w tajemniczy sposób wybuchł! Wygląda na to, że ciekawski młody naukowiec opuścił wcześniej inne zajęcia, by przeprowadzić eksperyment...

**CEL GRY**

Badaj szkołę w poszukiwaniu poszlak, próbując dowiedzieć się, KTO spowodował wybuch wulkanu, CO do niego wlał/wyspał, a także GDZIE ta osoba powinna się była znajdować na zajęciach. W tej grze rywalizujesz, by samodzielnie rozwiązać tajemnicę!

**CZEGO BĘDZIESZ POTRZEBOWAĆ**



**PRZYGOTOWANIA DO GRY**

- Umieść planszę do gry w miejscu, do którego wszyscy mogą sięgnąć, stroną ze szkolnymi pomieszczeniami do góry.
- Odwróć wszystkie żółte podstawki awersami do dołu i wymieszaj je. Następnie (bez podglądania!) wybierz jedną z nich i połóż awersem do dołu na środku planszy. **Właśnie to wiano/wsypano do wulkanu, powodując wybuch!**
- Włóż pionki mebli do pozostałych żółtych podstawek (nie podglądaj, jakie naklejki są od spodu!) i umieść każdy z pionków w odpowiednim pokoju na planszy.
- Odlóż na bok białą podstawkę z wulkanem.** Następnie odwróć pozostałe sześć białych podstawek awersami do dołu i wymieszaj je. Bez podglądania wybierz jedną z nich i połóż awersem do dołu na środku planszy. **Oznacza ona zajęcia, na których powinien być przebiegły uczeń!**

**GRA**

Kolejno rzucajcie kością, by dowiedzieć się, czy możecie przesunąć swoją postać bądź zobaczyć, co jest pod jedną z postaci lub pod którymś z mebli. Znajdując poszlaki, będziecie eliminować możliwości i w końcu odkrycie, co się wydarzyło.

**Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Gra odbywa się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.**

- Dołóż podstawkę z wulkanem, trzymając ją awersem do dołu, do pozostałych białych podstawek i wymieszaj je. Włóż do każdej podstawki pionek postaci, ale nie zaglądaj pod spód!
- Postać z wulkanem to uczeń, który spowodował wybuch!**
- Umieść wszystkie postacie na polach startowych w pasujących kolorach, nawet jeśli graczy jest mniej niż sześcioro. **Każdy gracz wybiera postać!**
- Każdy gracz powinien otrzymać arkusz z notatnika oraz ołówek (nie jest dołączony). Możesz złożyć swój arkusz, żeby inni gracze nie zobaczyli Twoich notatek.

**Jeżeli młodszy gracz potrzebuje wsparcia, spróbujcie gry z podziałem na drużyny!**

**TWOJA TURA**

| 1. Rzuć kością.    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Jeżeli wypadnie... | Wykonaj to działanie!                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                    | Dyskretnie podejrzuj, co jest pod dowolnym pionkiem mebla.                                                                                                                                                                                                                                              |
|                    | Dyskretnie podejrzuj, co jest pod dowolną postacią.                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                    | Przesuń swoją postać o liczbę połączonych ze sobą pól równą lub mniejszą od liczby wyrzuconych oczek. <ul style="list-style-type: none"><li>Nie możesz zatrzymać się na polu, na którym jest już inna postać.</li><li>Nie możesz zakończyć tury na tym samym polu, na którym się ona zaczęła.</li></ul> |

| Jeżeli wypadła liczba, gdzie się zatrzymasz? |                                                                     |
|----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
|                                              | Dyskretnie podejrzuj, co jest pod... pionkiem mebla w danym pokoju. |
|                                              | dowolną postacią.                                                   |
|                                              | Nic nie rób! Trudno, następnym razem pójdzie lepiej.                |

- Zaznacz odpowiednie elementy w swoim arkuszu. **Podczas każdej tury będziesz przekreślać DWA elementy!**

- Jeżeli zajrzysz pod **żółtą** podstawkę, **przekreśl element**, który zobaczysz – na pewno nie wiano/wsypano go do wulkanu! **Przekreśl też mebel** z tej podstawki, by odnotować sprawdzone pomieszczenie.
- Jeżeli zajrzysz pod **białą** podstawkę, **przekreśl przedmiot z sali szkolnej**, który zobaczysz – nie może to być sala, w której powinien być znajdować się winowajca. **Przekreśl też postać** z tej podstawki, CHYBA ŻE znajdziesz wulkan. Osoba, która ma wulkan, spowodowała jego wybuch, więc zaznacz tę postać kółkiem!
- Nawet gdy dowiesz się, kto spowodował wybuch wulkanu, być może nadal będziesz musieć zaglądać pod pionki postaci, by dowiedzieć się, z jakich zajęć ta osoba wyszła wcześniej.



Np. jeżeli zajrzysz pod sztalugę i zobaczysz mleko, przekreśl oba te elementy w arkuszu.



Np. widzisz gitarę pod Plumem, więc przekreślasz oba te elementy w arkuszu. Plum nie mógł być winowajcą. Gdy zajrzysz pod pionek White, znajdujesz wulkan, więc to jej sprawa!

**GOTOWI ROZWIĄZAĆ TAJEMNICĘ?**

Wytypuj winowajcę! Możesz to zrobić w każdej chwili **podczas swojej tury**, nawet po dokonaniu skreśleń w arkuszu.

- Powiedz: „(KTO) spowodował(a) wybuch wulkanu za pomocą (CZEGO), podczas gdy powinien/powinna był(a) się znajdować (GDZIE)”.
  - Dyskretnie** sprawdź, co skrywa podstawka postaci, którą typujesz, oraz pozostałe podstawki umieszczone na środku planszy. Udało Ci się dobrze wytypować wszystkie trzy elementy?
- TAK!** Tajemnica jest rozwiązana – wygrywasz!
- NIE!** Ups, odpadasz z gry. **Nie podpowiadaj nikomu rozwiązania!** Pozostali gracze kontynuują grę, aż ktoś wytypuje poprawnie, lub do momentu, w którym w grze zostanie tylko jeden gracz.

# Cluedo JUNIOR

**POZIOM 1**

Współpracujcie, by znaleźć rozwiązanie: KTO i CO.

Wiek: od 4 lat

**POZIOM 2**

Rywalizujcie, by znaleźć rozwiązanie: KTO, CO i GDZIE.

Wiek: od 5 lat

**OSTRZEŻENIE: RYZYKO ZAKRZTUSZENIA** – Produkt zawiera małe elementy, dlatego nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 roku życia.

**ZAWARTOŚĆ**

Dwustronna plansza do gry • 9 płytek placu zabaw • 6 pionków postaci • 6 pionków mebli • 7 żółtych podstawek • 7 białych podstawek • 6 niebieskich podstawek • 3 kości do gry • arkusz naklejek na kości do gry • 2 notatniki detektywa

**4+** F6419 2-6

WYMAGANY MONTAŻ PRZEZ OSOBĘ DOROSŁĄ.



POZIOM  
1

ZAMIESZANIE NA PLACU ZABAW

Ups! Przy sprzątaniu placu po zakończeniu zabawy ktoś przez pomyłkę włożył jeden z przedmiotów do swojego plecaka.

CEL GRY

Współpracujcie, by znaleźć przedmioty z płytek placu zabaw i dowiedzieć się, JAKI przedmiot zginął i KTO go zabrał. W tej grze wygrywacie jako drużyna!

CZEGO BĘDZIESZ POTRZEBOWAĆ

- Plansza do gry
- 6 pionków postaci
- Notatnik detektywa: zamieszczenie na placu zabaw
- 6 niebieskich podstawek  
Na jednej jest naklejka z plecakiem

- 9 płytek placu zabaw  
Gdy grasz po raz pierwszy, przyklej naklejkę
- 2 kości do gry

PRZYGOTOWANIA DO GRY

- Umieść planszę do gry w miejscu, do którego wszyscy mogą sięgnąć, stroną z placem zabaw do góry.
- Potasuj płytki placu zabaw i umieść osiem z nich awersami do dołu w losowych miejscach na każdym z oznaczonych miejsc na placu zabaw na planszy.

- Połącz pozostałą płytkę placu zabaw awersem do dołu obok planszy.

Na tej płytce znajduje się zaginiony przedmiot!



Szukaj obrazka, by znaleźć przedmiot! Każda płytka placu zabaw zawiera tylko jeden element z arkusza z notatnika detektywa. Każdy element z arkusza znajduje się tylko na jednej płytce.



- Odwróć wszystkie sześć niebieskich podstawek awersami do dołu i wymieszaj je. Następnie, nie zaglądając pod spód, włóż do każdej podstawki postać.

Postać z plecakiem to osoba, która zabrała przedmiot!

- Rozmieść wszystkie postacie na różnych, losowych płytkach placu zabaw. Teraz każdy wybiera postać, którą chce grać.

Pamiętaj: nie zaglądaj pod spód!



- Następnie weź jeden arkusz z notatnika detektywa i upewnij się, że masz coś do pisania. W notatniku są cztery różne kategorie do wyboru: zabawki, przybory na plastykę, przekąski i sprzęt sportowy. Np. jeżeli wybierzesz arkusz z zabawkami, będziesz szukać zaginionej zabawki.

Wszyscy używają tego samego arkusza, ponieważ działacie razem.

GRA

Najmłodszy gracz zaczyna grę! Gra odbywa się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

TWOJA TURA

- Rzuć kostką numerowaną i przesuw postać w dowolnym kierunku o liczbę połączonych pól placu zabaw równą liczbie wyrzuconych oczek.

- Teraz rzuć kością z obrazkami.

Np. wypadła „1”!  
Możesz przejść na pole Zjeżdżalnia lub Bramki.

| Jeżeli wypadnie... | Wykonaj to działanie!                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                    | <b>Zajrzyj pod dowolną postać!</b> Czy widzisz tam plecak? <ul style="list-style-type: none"><li>Jeżeli nie, skreśl tę postać w notatniku. Ta osoba nie zabrała przedmiotu!</li><li>Jeżeli tak, zaznacz tę postać kółkiem. To ta osoba ma zaginiony przedmiot!</li></ul> <b>Wiesz już, kto ma plecak?</b> Możesz więc już nie rzucać kością z obrazkami podczas swoich tur, a tylko odwracać płytkę placu zabaw! |
|                    | <b>Odwróć płytkę placu zabaw w tym miejscu.</b> Teraz poszukaj przedmiotu z arkusza z notatnika! Gdy znajdziesz przedmiot, przekreśl go w arkuszu. Pamiętaj, że możecie współpracować! <b>Pozostaw płytkę awersem do góry</b> , by wiedzieć, że już została przeszukana.                                                                                                                                         |
|                    | Wybierz dowolną opcję!                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |



- Teraz kolej następnego gracza. Graj, aż przekreślisz wszystkie elementy oprócz jednego (to ten, który zginął!) i odkryjesz, która postać ma plecak (to osoba, która zabrała zaginiony przedmiot). Udało Ci się rozwiązać tajemnicę!

JAK WYGRAĆ

Gdy rozwiążesz tajemnicę (czyli przekreślisz wszystkie przedmioty oprócz jednego i dowiesz się, kto ma plecak), to czas, by prawda wyszła na jaw. Odwróć płytkę placu zabaw znajdującą się poza planszą i sprawdź, czy znajdziesz zaginiony przedmiot. Rozwiązaliście razem zagadkę – dobra robota!

DODATKOWA ZABAWA!

Twoja rodzina może wykorzystać płytki placu zabaw, by tworzyć własne gry typu „znajdź przedmiot”! Np. poproś swoje dziecko, by znalazło coś niebieskiego, albo ścigajcie się, kto pierwszy znajdzie konkretną zabawkę!

CLUEDO, MR. POTATO HEAD, HASBRO oraz wszystkie powiązane znaki towarowe i logotypy są znakami towarowymi firmy Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.  
Wyprodukowany przez: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Reprezentowany przez: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Obsługa Klienta: Hasbro Poland Sp. z o.o., Al. Jerozolimskie 93, Budynek Nowogrodzka Square, IV piętro, 02-001 Warszawa, Polska. TEL. 800-190-880 połączenie bezpłatne, kontakt@hasbro.co.uk

0822F6419120



RODZICE:  
HASBROGAMING.COM

