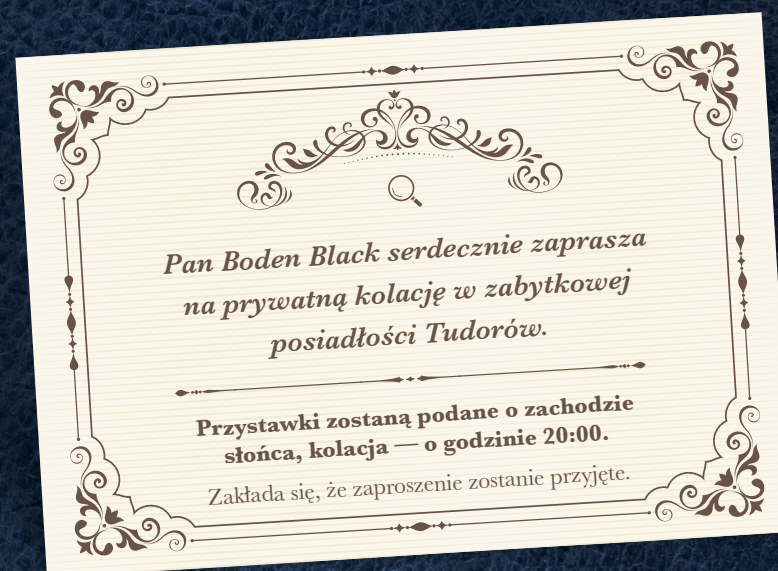




Cluedo



NOC ZABÓJSTWA

Po otrzymaniu tajemniczego zaproszenia sześcioro starannie dobranych gości zjawia się w domu rodzinnym Bodena „Boddy”ego Blacka, posiadłości Tudorów. Podczas kolacji Black ogłasza swój plan budowy skrajnie ekstrawaganckiego, luksusowego hotelu w miejscu, gdzie obecnie znajduje się uwielbiany przez wszystkich park miejski. Wszyscy się sprzeciwiają, ale wówczas Black ujawnia, że może szantażem zmusić do pomocy każdą z obecnych osób. Jeżeli odmówią, ich sekrety wyjdą na jaw. Krótco po tym Black opuszcza pomieszczenie. Goście również rozchodzą się, by przemyśleć to, co właśnie usłyszeli. Wtem rozbrzmiewa krzyk, a goście odkrywają ciało zamordowanego Blacka.

Teraz musicie rozwiązać klasyczną zagadkę.

ZAWARTOŚĆ

Plansza do gry • 6 pionków postaci • 6 pionków narzędzi zbrodni • 50 kart (6 kart postaci, 6 kart narzędzi zbrodni, 9 kart pokoi i 29 kart poszlak) • koperta z rozwiązaniem notatnik • 2 kości do gry



CLUEDO, 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



0922F6420 120



RODZICE:
HASBROGAMING.COM

KTO zabił Boddy'ego Blacka?



PANNA SCARLETT

Na pierwszy rzut oka to bywalczyń salonów. W rzeczywistości jest niezwykle inteligentną dziennikarką śledczą. Piszac pod pseudonimem „Cyan”, doprowadzała do wsadzenia mafiozów do więzienia i demaskowała lokalnych bohaterów. Nikt nie może się ustrzec przed jej piórem, ponieważ nikt nie wie, kim jest. Wyjątkiem jest Boddy Black, który akurat potrzebuje pochlebnej recenzji swojego nowego hotelu.



PULKOWNIK MUSTARD

Odnaczony bohater wojenny opowiadający mnóstwo historii o dawnych bitwach i ucieczkach, z których ledwo uszedł cało. Jest doświadczonym człowiekiem czynu. Jego wiarygodność jako szanowanego weterana oznacza, że mógłby łatwo przekonać opinię publiczną na korzyść Blacka — szczególnie, jeżeli dzięki temu nikt by się nie dowiedział, że tak naprawdę nie brał udziału w bitwie, za którą otrzymał swój najbardziej prestiżowy medal.



BURMISTRZ GREEN

Uwielbiany burmistrz hrabstwa Hue, który zawsze potrafi powiedzieć coś miłego. Ma zamiar ubiegać się o reelekcję i ani trochę się nie martwi o wynik — nawet jego przeciwnicy nie potrafili go nie lubić. Jego krystalicznie czysta kartoteka ma tylko jedną skazę: darowizna, która uratowała jego kampanię, pochodziła od znanej rodziny przestępczej. Black zapewnił go, że nikt nie musi się o tym dowiedzieć... o ile pomoże zmienić plan zagospodarowania przestrzennego dla parku, w którym Black planuje zbudować swój hotel.



PRAWNICZKA PEACOCK

Nieustępliwa prawniczka, która wie doskonale, jak panować nad salą — sądową i nie tylko. Sukcesy zapewniły jej znaczącą pozycję i nie wstydzi się z tym obnosić. Nie cofnie się przed niczym, by zagwarantować korzystny dla jej sprawy wydykt — nawet przed manipulowaniem świadkami. Black wie o tym i chętnie to ujawni, jeżeli Peacock odmówi reprezentowania go w jego hotelowych interesach.



PROFESOR PLUM

Niezwykle spostrzegawczy specjalista od zabytków. Jego niewiarygodna dbałość o szczegóły pomaga mu odkrywać fałszywki, a także czasami samemu je tworzyć. Tylko Black wie o najbardziej przekonującej podróbce Plum — dyplomie doktora, który dumnie eksponuje nad swoim biurkiem. Przy odpowiedniej motywacji profesor mógłby zapewne sfalszować wszystko — nawet akt własności ziemi dowodzący, że Black ma prawo do terenu parku, w którym chce zbudować swój hotel.



SZEFOWA KUCHNI WHITE

Obiecująca szefowa kuchni pełna młodzieńczej ambicji i świeżych pomysłów. Prowadziła kuchnię Blacka od lat, ale jego mało oryginalne menu tłumi jej kreatywność, marzy więc o otwarciu własnej restauracji. Jej plan oparty jest na talencie, uporze... i pieniądzu, które podkradła Boddy'emu Blackowi, o czym ten od dawna wiedział. Ma dwie możliwości: niechętnie prowadzić smutną restaurację w hotelu Blacka albo usłyszeć zarzuty kryminalne.

CZYM?



ŚWIECZNIK



KŁUCZ FRANCUSKI



LINA



METALOWA RURA



REWOLWER



SZTYLET

i GDZIE?



WERANDA



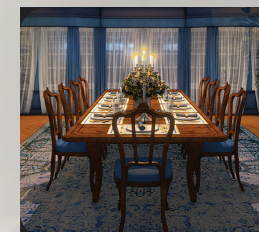
KUCHNIA



POKÓJ DO BILARDA



OGRÓD ZIMOWY



JADALNIA



BIBLIOTEKA



GABINET



HOL



SALON

PRZYGOTOWANIA

1. Umieśćcie wszystkie sześć pionków na odpowiednich kolorowych polach na planszy. Wszystkie pionki muszą znaleźć się na planszy, nawet jeśli graczy jest mniej niż sześcioro. Wybierzcie postać dla siebie.
2. Rozmieśćcie wszystkie narzędzia zbrodni w różnych, losowo wybranych pokojach.
3. Oddzielcie 29 kart poszlak od pozostałych kart. Potasujcie talię kart poszlak i połóżcie ją awersami do dołu obok planszy.
4. Rozdzielcie pozostałe karty na trzy talie: postacie, narzędzia zbrodni i pokoje. Potasujcie każdą talię i połóżcie awersami do dołu.
5. Pierwsze z wierzchu karty z każdej talii włóżcie do koperty z rozwiązaniem — uważnie, tak by nikt ich nie widział. Koperta zawiera teraz trzy karty, które odpowiadają na pytania:

KTO zabił Blacka, GDZIE miało to miejsce i za pomocą JAKIEGO narzędzia zbrodni?

To zagadka, którą musicie rozwiązać!
Umieśćcie kopertę na środku planszy.



Karty poszlak

6. Potasujcie razem pozostałe karty postaci, narzędzi zbrodni i pokoi, a następnie rozdajcie je wszystkim graczom. Niektórzy z graczy mogą mieć więcej kart niż pozostali.
7. Wyjmijcie po jednym arkuszu z notatnika detektywa dla każdego gracza. Każdy z graczy będzie także potrzebować długopisu (nie jest dołączony).
8. Dyskretnie obejrzyjcie swoje karty i zaznaczcie podejrzanych, narzędzia zbrodni i pokoje w swoich arkuszach. Te karty nie mogą znajdować się w kopercie! Zachowajcie zawartość swoich arkuszy i karty w tajemnicy.

Uwaga: Jeżeli chcecie grać w dwie osoby, zajrzyjcie na stronę 6. Na tym etapie będziecie rozdawać karty w inny sposób.



ZACZYNAMY

Rzućcie jedną kością, by wybrać osobę, która rozpocznie grę.

TWOJA TURA

Rzuć kośćmi, po czym możesz wykonać jedno lub więcej działań:

1. Przesuń swój pionek postaci.

- Możesz przesunąć się o liczbę pól równą lub mniejszą od wyniku rzutu. (Lupa liczy się jako 1!) Jeżeli możesz wejść do jakiegoś pokoju, zobacz szczegóły w kroku 2.
- Nie możesz poruszać się na ukos, przechodzić przez to samo pole dwukrotnie podczas jednej tury, zatrzymywać się na polu zajęтым już przez inny pionek ani przechodzić przez takie pole — dotyczy to także przejść przez drzwi.
- Możesz podczas swojej tury wejść do pokoju — nie musisz wyrzucić dokładnie wymaganej liczby oczek. Do pokoju można wejść wyłącznie przez niezablokowane przejście.
- Jeśli na początku swojej tury znajdujesz się już w jakimś pokoju, nie musisz wykonywać ruchu, jeżeli planujesz wyrazić sugestię (patrz krok 2). Jeżeli jest dostępne tajne przejście, możesz przesunąć swój pionek do pokoju, do którego przejście prowadzi.

Jeżeli wypadnie ikona lupy, weź kartę poszlaki. Przeczytaj na głos jej treść i wykonaj zawarte na niej polecenie, a następnie odłóż ją na spód talii.

- Jeżeli wyrzucisz dwie ikony, i tak weź tylko jedną kartę.
- Jeżeli ujawnisz kartę postaci, narzędzia zbrodni lub pokoju, zaznacz to w swoim arkuszu.
- Za każdym razem, gdy musisz ujawnić kartę, pozostawiasz ją sobie.



2. Wyraż sugestię.

Jeżeli trafisz do jakiegoś pokoju lub już w nim będziesz, możesz wyrazić sugestię, kto popełnił zbrodnię, za pomocą jakiego narzędzia zbrodni i gdzie miało to miejsce. Powiedz: „Sugeruję, że to (dowolna postać) w (pokoju, w którym się znajdujesz), za pomocą (dowolnego narzędzia zbrodni)”.

- Przesuń podejrzaną postać i narzędzie zbrodni do tego pokoju. (Pozostaną tam, gdy skończy się Twoja tura. W jednym pokoju może równocześnie znajdować się dowolna liczba pionków i narzędzi zbrodni).
- Gracz siedzący po Twojej lewej stronie **dyskretnie** pokazuje Ci jedną z kart z Twojej sugestii, jeżeli ją ma. Jeżeli ma więcej niż jedną, może wybrać, którą Ci pokaże.
- Jeżeli nie ma żadnej, wówczas kartę z Twojej sugestii powinien dyskretnie pokazać Ci następny gracz itd. Jeżeli ktoś pokaże Ci kartę, oznacza to, że Twoja sugestia jest błędna, a gra trwa nadal.
- Nikt nie ma karty? Nic się nie dzieje.

Zaznacz w swoim arkuszu element, którego kartę Ci pokazano. Ta karta nie może znajdować się w kopercie.

Myślisz, że znasz rozwiązanie tajemnicy? Możesz wytypować winowajcę od razu po wyrażeniu sugestii! Szczegóły w sekcji JAK WYGRAĆ.

Jeżeli nikt nie pokazał Ci żadnej karty, może to oznaczać, że Twoja sugestia jest prawidłowa!

To tyle. Teraz kolej gracza po Twojej lewej stronie!

5

JAK WYGRAĆ

Gdy uznasz, że znasz rozwiązanie zagadki, wytypuj winowajcę! Możesz wytypować tylko jeden raz w ciągu całej gry. Musisz to zrobić podczas swojej tury i możesz typować od razu po wyrażeniu sugestii. Musisz znajdować się w jakimś pokoju, ale nie musi to być pokój, który wymienisz.

- Powiedz: „Typuję (**postać**) w (**pokoju**) za pomocą (**narzędzia zbrodni**)”.
- Dyskretnie otwórz kopertę. Czy wszystkie trzy wymienione przez Ciebie karty są w środku?

TAK! Wygrzasz! Gratulujemy rozwiązania zagadki!

NIE! Ojej, nie masz racji! Włóż karty z powrotem do koperty, nie pokazując ich nikomu. Nie możesz już uczestniczyć w grze, ale musisz pokazywać karty, gdy inni gracze wyrażają sugestie lub wymieniają karty, które chcą ujawnić. Gra trwa, aż ktoś wytypuje prawidłowo. Jeżeli nikomu się to nie uda, zbrodnia ujdzie zabójcy na sucho!

GRA DLA 2 GRACZY (LUB DRUŻYN)

Ten wariant różni się od klasycznych reguł gry dwoma szczegółami:

- Przygotowania do gry: Po ukończeniu kroków 1–5 potasujecie pozostałe karty i rozmieścicie cztery z nich losowo w dowolnych czterech pokojach, awersami do dołu. (Aby zwiększyć tempo gry, połóżcie je w narożnych pokojach). Następnie kontynuujecie przygotowania do gry zgodnie ze zwykłymi zasadami.
- Gra: Jeżeli trafisz do pokoju, w którym znajduje się karta, podejrzuj ją dyskretnie i zaznacz w swoim arkuszu, zanim wyrazisz sugestię.

WSKAZÓWKI DLA DETEKTYWÓW

ZAZNACZANIE ELEMENTÓW W ARKUSZU

Gdy ktoś pokaże Ci kartę, zaznacz ją w arkuszu w pierwszej kolumnie oraz w kolumnie z inicjałami tego gracza. Wiedząc, kto ma jakie karty, możesz planować wyrażane sugestie i zbierać poszlaki, gdy inni gracze wyrażają swoje sugestie.

PROCES ELIMINACJI

Sugestie pomagają Ci odgadnąć drogą eliminacji, kto popełnił zbrodnię. W miarę jak gracze odkrywają swoje karty, możesz ograniczyć listę kart postaci, narzędzi zbrodni i pokoi, które mogą znajdować się w kopercie.

UŻYWANIE KART

Wyrażając sugestie, wykorzystaj z korzyścią dla siebie karty, które posiadasz. Jeżeli chcesz dowiedzieć się, czy któryś z graczy ma konkretną kartę, możesz uwzględnić w sugestii jedną lub dwie własne karty.

W tym przykładzie zabójcą jest profesor Plum!

Cluedo

KTO?	GRACZE				
	JG	CA	Tg	AB	PD
Green	X				
Mustard	X			X	
Peacock	X		X		
Plum	X				
Scarlett	X				
White	X	X			X

WHAT?					
Świecznik					
Sztylet					
Metalowa rura					
Rewolwer	X				
Lina					
Klucz francuski					

WHERE?					
Salon					
Pokój do bilarda	X				
Ogród zimowy					
Jadalnia					
Hol	X				
Kuchnia					
Biblioteka	X		X		
Weranda					
Gabinet					

© 2023 Hasbro. 0822F6420120 F6420

6