

ВОЗРАСТ

8+



3-6 ИГРОКОВ



Мистер Плам



Леди Уайт



Леди Скарлет

# CLUEDO

Классическая детективная игра



Мистер Грин



Мистер Мастард



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.

## 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.



#### ЧЕМ? Изучи орудия убийства.

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



#### ГДЕ? Обыщи места действия.

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



**ПОСЛЕ ТОГО, КАК ТЫ ПРОЧИТАЛ МАТЕРИАЛЫ ДЕЛА,** – подготовься к игре.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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

- 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.



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.
- «Вслепую» сними 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.

- 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!**

- 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!**

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 Мастард. 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.

- 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.

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

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.

#### СОБВНЯК

##### КТО?

Мистер Грин  
Мистер Мастард  
Леди Пикок  
Мистер Пикок  
Леди Скарлет  
Леди Уайт

##### ЧЕМ?

Галечный ключ  
Подсвечник  
Кинжал  
Револьвер  
Спичечная труба

##### ГДЕ?

Верёвка  
Ванная комната  
Кабинет  
Столовая  
Бильярдная  
Гараж  
Спальня  
Гостиная  
Кухня  
Внутренний двор

Игрок показывает тебе карту. На ней – леди Скарлет. Ты отмечаешь леди Скарлет в своей Записной книжке детектива – она не имеет отношение к убийству и теперь вне подозрения.

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 свинцовой 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 задаешь вопрос CLUEDO, ты должен называть 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.

### Ты был прав?

**ДА, Я ПРАВИЛЬНО НАЗВАЛ ВСЕ ТРИ КАРТЫ!**

Ты становишься победителем! Поздравляем, ты раскрыл преступление! Достань карты из Жёлтого конверта и покажи их остальным игрокам.

**НЕТ, Я ОШИБСЯ!**

Ой! Твое обвинение ошибочное, и ты выходишь из игры. Положи все три карты обратно в Конверт так, чтобы никто их не увидел. Никому не говори, какие карты ты смог отгадать, а какие – нет.

- Ты должен продолжать отвечать на вопросы игроков. Не открывай свои карты.
- Ты больше не можешь задавать вопросы и предъявлять обвинения.

### 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

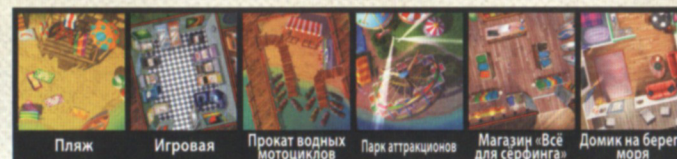
## CLUEDO: НАБЕРЕЖНАЯ

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».

# КРАСНЫЕ БОНУСНЫЕ КАРТЫ

Перемешай 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 Хасбро Все права защищены. Произведено: Хасбро С.А., Ру Эмиле Буше 31, 2800 Дельмон, Швейцария. Импортёр: ООО «Хасбро Раша» Адрес: 141400, Моск. обл., г.Химки, ул. Ленинградская, вл.39, стр.6; ИГРА

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

[www.hasbro.ru](http://www.hasbro.ru)



0115A5826121 00

498 A5826 121 1