

# CLUEDO

ВОЗРАСТ

8+

3-6  
ИГРОКОВ



## В комплекте:

1 игровая доска, 6 фишек, 6 жетонов с орудиями преступления, 6 карт гостей, 6 карт с орудиями преступления, 9 карт с комнатами, 2 кубика, 1 записная книжка детектива.

## Цель игры:

Раскрыть преступление - узнать, кто его совершил, где и каким орудием.





## Подготовка к расследованию

1. Снимите защитную пленку с обеих половинок самоклеющейся игровой доски и приклейте их к пластмассовой основе так, чтобы логотип Cluedo был точно посередине (см. рис. 1).
2. На доске изображено шесть начальных полей разного цвета. Поместите все 6 фишек на начальные поля соответствующих цветов.
3. Аккуратно отделите орудия преступления от картонной основы. Разложите орудия преступления по комнатам (по одному на комнату).
4. Аккуратно отделите от основы все карты и разложите их на три стопки: карты гостей, карты с орудиями преступления и карты с комнатами. Каждую стопку карт перемешайте, положите лицевой стороной вниз, возьмите верхнюю карту из каждой стопки, не глядя на карты, и положите их лицевой стороной вниз в середину игровой доски, в бассейн.
5. Перемешайте оставшиеся карты так, чтобы никто их не видел. Раздайте карты поровну всем игрокам, держа карты лицевой стороной вниз. Лишние карты поместите в бассейн, лицевой стороной вверх.
6. Каждый игрок получает по листу из записной книжки детектива. На этом листе игроки отмечают гостей, орудия преступления и комнаты, которые они исследуют в ходе игры, чтобы исключить их из расследования. Всегда держите свои записи в тайне от других игроков.

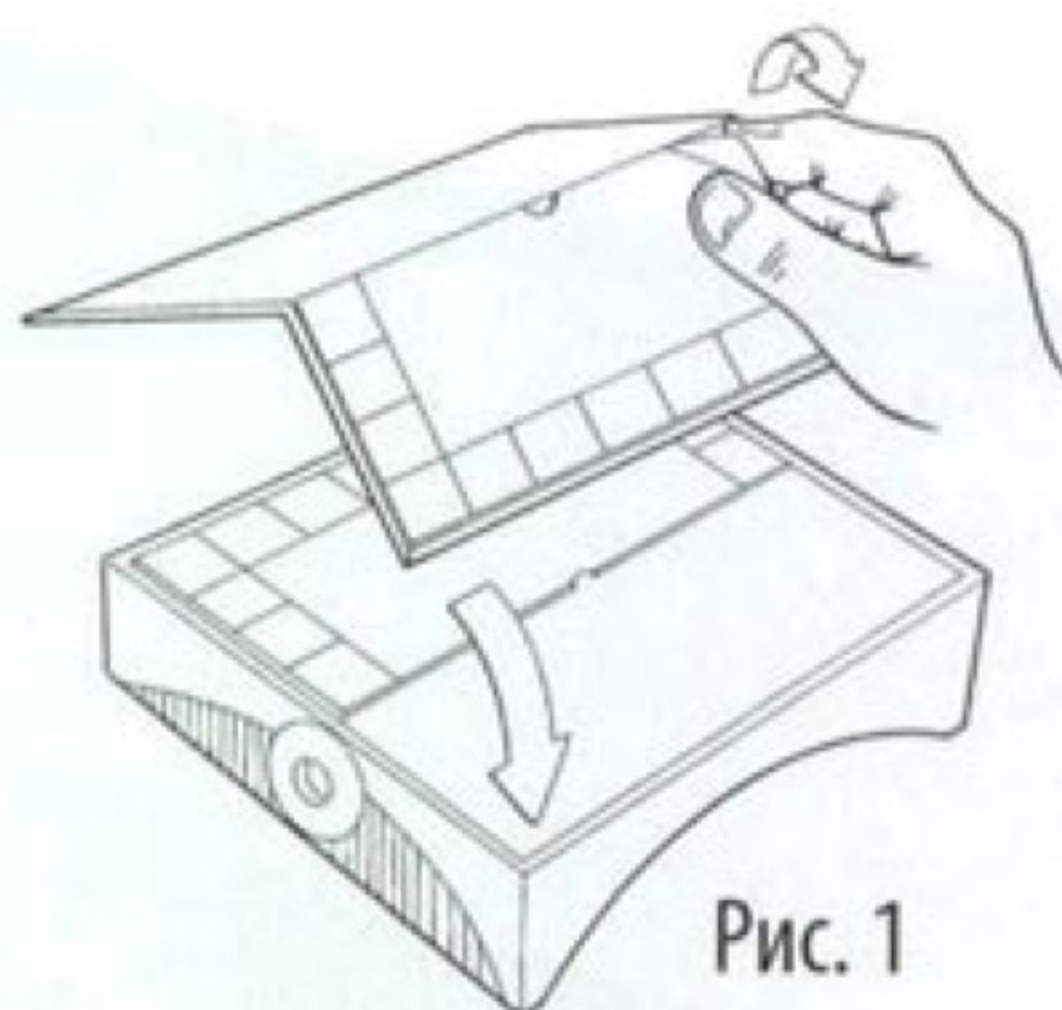


Рис. 1

## Игра в детективов

1. Выберите своего персонажа. Используйте фишку соответствующего цвета для перемещения по игровой доске.
2. Каждый игрок бросает по одному кубику. Первым ходит тот, кто выбросил больше всех очков. Следующим ходит игрок справа.
3. Во время своего хода кидайте оба кубика и перемещайтесь на выпавшее количество полей, стараясь дойти до комнаты. Вы можете передвигаться по горизонтали и по вертикали, но нельзя передвигаться по диагонали. Также не разрешается перескакивать через поля, занимаемые другими игроками, или останавливаться на них.
4. Вы можете войти в комнату только через дверь. Вход в комнату не является полем. Остановитесь, как только вы вошли в комнату (в комнате может находиться любое количество фишек и орудий преступления).





## Тайный ход

Если в начале хода ваша фишка находится в комнате, вы можете воспользоваться тайным ходом вместо того, чтобы кидать кубики. Тайные ходы ведут из ванной комнаты в дом для гостей и обратно, из кухни в обсерваторию, и т.д. Поместите свою фишку в комнату, в которую ведет тайный ход. Вы сделали свой ход.

## Предположение

Войдя в комнату, сделайте «предположение», поместив оружие убийства и гостя, которого Вы подозреваете, в комнату, и сказав: «Я предполагаю, что убийство было совершено ... (имя гостя) в ... (название комнаты) при помощи ... (орудие преступления)». В качестве подозреваемых рассматривайте всех гостей, включая тех, которые не задействованы в игре, а также себя самого. Высказывайте предположения только о той комнате, в которой вы находитесь в данный момент.

Затем вы можете допросить по очереди других игроков, попросив их показать вам карту с комнатой, героем или орудием преступления, которые вы назвали в своем предположении. Если у допрашиваемого игрока есть такая карта, он должен показать ее вам таким образом, чтобы карту видели только вы. Если у игрока нет указанных карт, начинайте допрос другого игрока и так далее, пока вам не найдете хотя бы одну из нужных карт.

Ваш ход заканчивается, когда какой-либо игрок показывает вам одну из карт, названных вами в предположении. Сделайте соответствующие отметки в своей записной книжке детектива.

Если фишки игроков призваны на другие поля игровой доски, они не возвращаются на свои начальные позиции. Если вас переместили в другую комнату, вы можете, при желании, сделать предположение, связанное с этой комнатой, во время своего следующего хода. Но если вы пытаетесь исключить комнату из расследования, вам нельзя в ней оставаться. Вы должны каждый раз покидать комнату и снова туда заходить во время следующего хода. Нельзя покинуть комнату и снова вернуться в нее за один ход, даже через другую дверь.

## Обвинение

Продолжайте перемещать свою фишку по игровой доске, делая предположения, когда вы входите в комнаты, пока вы не догадаетесь, какие три карты находятся в бассейне. Сделав предположение, вы можете во время этого же хода выдвинуть обвинение. Чтобы выдвинуть обвинение, громко скажите: «Я обвиняю ... (имя гостя) в том, что он(а) совершил(а) преступление в ... (название комнаты) при помощи ... (орудие преступления)». Выдвинув обвинение, возьмите три карты из бассейна для подтверждения своих подозрений, не показывая эти карты другим игрокам.



### • Верное обвинение

Покажите эти три карты другим игрокам и объявите себя «супер сыщиком». Вы выиграли!

### • Неверное обвинение

Положите обратно эти три карты в бассейн, держа их лицевой стороной вниз, чтобы другие игроки их не увидели. Вы должны оставаться в игре, чтобы вас могли допросить другие игроки, но вы больше не можете делать предположения или выдвигать обвинения.

### • Лжесвидетельство

Если оказывается, что вы случайно не показали карту, названную в предположении, вы отстраняетесь от расследования. Но вы должны оставаться в игре, чтобы вас могли допросить другие игроки.

### • Подсказки детективу

Перед тем, как сделать предположение, вы должны точно представлять себе, какую информацию вы хотите получить. Если вы ищете ключи к разгадке в целом, называйте гостей, комнаты и орудия преступления, отличные от ваших карт. Но если вы хотите исключить конкретного гостя, или блефовать перед другими игроками, в своем предположении вы можете назвать орудие преступления или комнату из ваших собственных карт.

© 2010 Hasbro. Все права защищены.

Изготовитель: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont. CH

**www.hasbro.ru**



031129193121 00