

# CLUEDO-DUELL FÜR 2 SPIELER ODER TEAMS

Für diese Variante musst du zunächst die allgemeinen Grundregeln lesen!

Bei 2 Spielern oder Teams gelten die folgenden Sonderregeln. Wenn ihr Teams bildet, solltet ihr darauf achten, jüngere und ältere Spieler zu mischen, damit jedes Team dieselbe Chance hat.

- Die Spielvorbereitung unterscheidet sich vom Grundspiel so:
  - Folge den Schritten 1 und 2 der Spielvorbereitung (Seite 2).
  - In Schritt 3 mischst du die übrigen schwarzen Hinweiskarten wie gewohnt zusammen. Aber bevor du sie an die Spieler/Teams austeilst, ziehst du die obersten 4 Hinweiskarten vom Stapel und legst sie verdeckt in einer Reihe neben dem Spielplan.
  - Folge Schritt 4 wie gehabt (Seite 2).
  - Schritt 5 fällt aus: **Das CLUEDO-Duell wird ohne die roten Vorteilskarten gespielt.**
- Wenn du bei deiner Befragung vom anderen Spieler/Team keine Antwort erhältst (siehe Seite 4), gelten im CLUEDO-Duell diese Regeln:
  - Formuliere deine Befragung ganz normal. Der andere Spieler (bzw. das Team) prüft nach, ob er dir eine Hinweiskarte zeigen kann.
  - Wenn nicht, siehst du dir heimlich eine der vier Karten neben dem Spielplan an. Sobald du sie auf deinem Notizzettel angekreuzt hast, legst du sie verdeckt wieder an genau dieselbe Stelle wie vorher.
  - Wenn dir der andere Spieler (bzw. das Team) später wieder keine Karte zeigen kann, siehst du dir heimlich eine andere der vier Karten an. Merke dir also, welche dieser Karten du bereits gesehen hast!



Ansonsten folgt das CLUEDO-Duell den Grundregeln!

© 2011 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont, CH

Vertreten durch: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343.

consumerservice@hasbro.de

Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatore: Hasbro Schweiz AG

Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch

Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.

[www.hasbro.de](http://www.hasbro.de) [www.hasbro.ch](http://www.hasbro.ch)



## SPIEL-REGELN



BLOOM



WEISS



GLORIA

# CLUEDO

Die nächste Generation



GRÜN



GATOW



PORZ

## SPIELAUSSTATTUNG

- Spielplan
- 1 braune Fallakte
- 1 Detektiv-Notizblock
- 6 Spielfiguren
- 21 schwarze Hinweiskarten
- 13 rote Vorteilskarten
- 6 Waffenfiguren
- 2 Würfel

121138712100 00

Bevor ihr anfangt, liest du allen Spielern den Ermittlungsstand vor.

## DER ERMITTLUNGSSTAND

Heute Abend wurde Tom Schwarz tot in seiner Villa aufgefunden. Die Polizei fand in den neun Räumen der Villa sechs Verdächtige und sechs mögliche Tatwaffen vor, konnte den Fall aber nicht lösen. Nun gehst du der Sache auf den Grund.

Um den Mord aufzuklären und das Spiel zu gewinnen, musst du drei Elemente herausfinden:

1. Wer war's?
2. Welche Waffe wurde benutzt?
3. Wo geschah der Mord?

## WER? Dies sind die Verdächtigen.

Eine dieser sechs Personen ist der Mörder. Finde heraus, wer's war.



## WOMIT? Überprüfe die Waffen.

Der Mörder hat mit einer dieser Waffen zugeschlagen. Welche war es?



## WO? Sieh dich in allen Räumen um.

Einer dieser Räume ist der Tatort. Stell fest, wo der Mord geschah.



Sobald alle den Ermittlungsstand kennen, baut ihr das Spiel wie auf der nächsten Seite gezeigt auf.

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein paar Karten, die nichts mit dem Mordfall zu tun haben. Halte deine Karte vor deinen Mitspielern geheim!

- 1 • Stelle die sechs Spielfiguren zusammen mit allen Waffenfiguren in die Mitte des Spielplans (auch bei weniger als sechs Spielern).
- Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Verdächtigen und nimmt sich dessen farblich passende Spielfigur. Mit dieser Spielfigur ziehst du durch die Gänge und Räume der Villa.



Diese drei Karten bilden den Mordfall. Um zu gewinnen, musst du herausfinden, welche Karten es sind!

- 2 • Sortiere die schwarzen Hinweiskarten nach Waffen, Verdächtigen und Räumen.
- Mische jeden Stapel gut durch, und lege alle drei verdeckt auf den Tisch.
- Ohne hinzusehen, ziehst du von jedem Stapel die oberste Karte und steckst sie in die Fallakte. Kein Spieler darf die Karten sehen! **Die drei Karten sind der Verdächtige, die Waffe und der Raum, die den Mordfall bilden.**
- Lege die Fallakte neben den Spielplan.

- 3 • Mische nun alle übrigen Hinweiskarten zusammen.
- Teile die Hinweiskarten verdeckt an alle Spieler aus. **Pst! Kein Spieler darf die Karten der Anderen sehen!**
- Sollten sich die Karten nicht gleichmäßig aufteilen lassen, legst du die übrigen zwei oder drei aufgedeckt neben den Spielplan.

- 4 • Jeder Spieler erhält ein Blatt vom Detektivnotizzettel und einen Stift (Stifte nicht enthalten). **Pst! Halte deinen Notizzettel vor den Anderen geheim!**
- Jeder Spieler kreuzt nun heimlich auf seinem Notizzettel seine schwarzen Hinweiskarten an sowie die überzähligen Karten, die aufgedeckt auf dem Tisch liegen. **Diese Karten stecken nicht in der Fallakte und können daher nichts mit dem Mord zu tun haben!**
- Während des Spiels wirst du nacheinander die Karten deiner Mitspieler sehen. Kreuze jede Hinweiskarte, die dir gezeigt wird, auf deinem Notizzettel an. **Denk daran: Die Karten, die du siehst, stecken nicht in der Fallakte und haben daher nichts mit dem Mord zu tun.**

- 5 • Mische die roten Vorteilskarten und lege den Stapel verdeckt neben den Spielplan. Wenn ihr das klassische CLUEDO ohne die Vorteilskarten spielen wollt, legst du die roten Karten zurück in die Box.



IHR SEID JETZT STARKLAR! Auf den nächsten Seiten erfahrt ihr alles über die Spielregeln.

**Keine Panik!** Die Spielregeln von CLUEDO sind ganz einfach. Wenn ihr es aber schon eine Weile nicht mehr gespielt habt, liest du allen Spielern die folgenden Grundregeln vor.

## DIE GRUNDREGELN

### DAS ZIEL DES SPIELS

- **Löse den Mordfall!** Wer zuerst herausfindet, welche drei Karten mit Verdächtigem, Waffe und Raum in der Fallakte stecken, hat gewonnen.

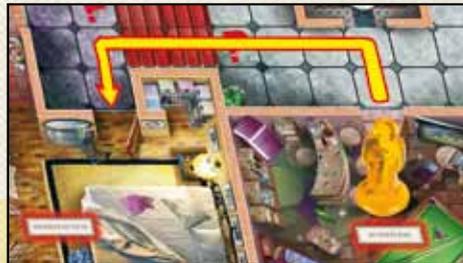
### DER SPIELABLAUF

#### 1. Wer fängt an?

- Jeder Spieler wirft beide Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis fängt an. Danach folgenden die Anderen im Uhrzeigersinn.

#### 2. Wenn du am Zug bist: würfeln, ziehen und Raum betreten.

- Wirf die Würfel und ziehe deine Spielfigur um entsprechend viele Felder über den Spielplan. (Sollte deine Spielfigur in der Zwischenzeit von einem anderen Spieler bewegt worden sein, darfst du in dem Raum stehen bleiben und deine Mitspieler befragen – mehr dazu später.)
- Du darfst durch die Gänge des Hauses senkrecht und waagrecht gehen. Du darfst hin und her gehen und abbiegen, aber diagonale Züge sind nicht erlaubt.
- Versuche immer, einen Raum zu erreichen. Du musst nicht mit genauer Augenzahl in einem Raum landen: Sobald deine Spielfigur durch die Tür gegangen ist, bleibst du stehen und der Rest deines Würfelwurfs verfällt.



Gatow hat eine 10 gewürfelt und zieht damit wie gezeigt vom Spielerraum ins Schlafzimmer.

#### Du erreichst keinen Raum? Hol dir eine Vorteilkarte!

- Wenn du mit deinem Würfelwurf keinen Raum erreichen kannst, musst du zunächst im Gang stehen bleiben. Oder: Versuche auf einem roten Vorteilfeld zu landen!
- Auf einem Vorteilfeld muss man nicht mit genauer Würfelzahl landen. Halte einfach dort an, ziehe die oberste Vorteilkarte vom Stapel und folge ihren Anweisungen.
- Nachdem du die Karte ausgespielt hast, legst du sie ab. Falls ihr ohne die Vorteilkarten spielt (oder du keine ziehen möchtest), ziehst du einfach mit deiner Spielfigur so nah wie möglich zur Tür des Raums, den du erreichen möchtest.



### 3. Befrage deine Mitspieler und hole dir Hinweise.

Sobald du einen Raum betrittst, bleibst du stehen und befragst deine Mitspieler nach **einem Verdächtigen, einer Waffe und dem Raum, in dem du gerade stehst.**

- Du bist zum Beispiel in der Garage und fragst: „War es Gloria mit dem Seil in der Garage?“
- **Tipp!** Frage nach Verdächtigen, Waffen und Räumen, die du noch nicht auf deinem Notizzettel angekreuzt hast.
- Hole auch den Verdächtigen und die Waffe, nach denen du fragst, in den Raum, in dem du stehst.

Der Spieler links neben dir muss als Erster antworten. Wenn er eine der Karten hat, nach denen du gefragt hast, muss er sie dir heimlich zeigen. **Er darf dir höchstens eine Karte zeigen!**

Sollte er keine der gefragten Karten haben, antwortet er mit „Ich weiß gar nichts“, und der Spieler links neben ihm muss antworten. Auf diese Weise befragst du reihum alle Spieler, bis du **eine Karte** gesehen hast.

Porz steht in der Garage und holt Gloria und das Seil dazu. Ihre Befragung lautet: „War es Gloria mit dem Seil in der Garage?“



**WAR ES GLORIA MIT DEM SEIL IN DER GARAGE?**

#### Kein Spieler zeigt dir eine Karte?

- Sehr schön! Aber lass dir nichts anmerken... Sofern du nicht nach deinen eigenen Karten gefragt hast, weißt du nun, welche Karten in der Fallakte stecken.

### 4. Kreuze die Hinweise auf dem Notizzettel an und beende deinen Zug.

- Kreuze die Karte, die dir gezeigt wurde, auf deinem Notizzettel an. Da die Karte nicht in der Fallakte steckt, hat sie mit dem Mord nichts zu tun.
- Lass die Spielfigur und die Waffe deiner Befragung in dem Raum stehen, in den du sie geholt hattest. Sollte die Spielfigur einem anderen Spieler gehören, darf er in seinem nächsten Zug direkt eine Befragung starten, ohne würfeln und ziehen zu müssen.
- Dein Zug ist zu Ende. Der Spieler links neben dir ist als Nächstes dran.

WER?					
Grin					
Gatow		X			
Porz					
Bloom					
Gloria		X			
Archt					
WOMIT?					
Reihzange					
Leuchter					
Dolch		X			
Pistole					
Heizungsohre					
Seil					
WO?					
Badzimmer					
Arbeitszimmer		X			
Speisezimmer					
Spielerraum					
Garage		X			
Schlafzimmer					
Wohnzimmer		X			
Küche					
Hof					

Ein befragter Spieler hat dir seine Gloria-Karte gezeigt. Also kreuzt du Gloria auf deinem Notizzettel an.

Wenn du die Karten aller Spieler auf deinem Zettel angekreuzt hast, **KANNST DU DEN FALL LÖSEN!** Wie du gewinnst, erfährst du auf der nächsten Seite.

## DAS SPIEL GEWINNEN

### Erhebe Anklage.

- Sobald du so viele Befragungen durchgeführt hast, dass auf deinem Notizzettel nur noch drei Hinweiskarten offen sind (ein Verdächtiger, eine Waffe und ein Raum), bist du bereit, den Mord aufzuklären!

- Um Anklage zu erheben, ziehst du zunächst in den CLUEDO-Raum in der Mitte des Spielplans. Dort angekommen, erhebst du Anklage und sagst (zum Beispiel): „**Es war Grün mit dem Heizungsrohr im Speisezimmer!**“ Danach siehst du dir heimlich die drei Karten in der Fallakte an.

**ES WAR GRÜN MIT DEM HEIZUNGSROHR IM SPEISEZIMMER!**

WER?	
Grün	
Gallow	X
Porz	X
Bloom	X
Gloria	X
Weiß	X
WOMIT?	
Rohrzange	X
Leuchter	X
Dolch	X
Pistole	X
Heizungsrohr	
Seil	X
WO?	
Badezimmer	X
Arbeitszimmer	X
Speisezimmer	
Spieleraum	X
Garage	X
Schlafzimmer	X
Wohnzimmer	X
Küche	X
Hof	X

### Hast du Recht?

#### JA, ALLE DREI KARTEN STIMMEN!

Super! Du hast den Mordfall gelöst und das Spiel gewonnen! Zum Beweis zeigst du allen Spielern die drei Karten aus der Fallakte.

#### NEIN, MINDESTENS EINE DER DREI KARTEN STIMMT NICHT.

Oje! Du hast wohl irgendwo einen Fehler gemacht und bist aus dem Rennen. Stecke die drei Karten zurück in die Fallakte, ohne dass sie ein anderer Spieler sieht. Und sage niemandem, bei welcher Karte du dich geirrt hast!

- Halte deine Hinweiskarten weiterhin geheim und zeige sie deinen Mitspielern, wenn sie danach fragen.
- Du darfst selbst keine weitere Befragung durchführen oder nochmals Anklage erheben.

### Kein Spieler erhebt die richtige Anklage?

- Sollte kein Spieler auf die drei richtigen Karten kommen, bleibt der Mordfall ungeklärt. Nimm die Karten aus der Fallakte und zeige allen, wie der Mörder heißt, der euch gerade entwischt ist!

## SCHLAUE ZÜGE

### Gehe durch Verbindungstüren und Geheimgänge.

- Wenn du in einem Raum stehst, der eine Verbindungstür oder einen Geheimgang zu einem anderen Raum hat, darfst du am Anfang deines Zugs ohne Würfeln direkt dorthin ziehen.
- Du darfst nicht in einem Zug durch einen Raum gehen, um so in einen anderen Raum oder in den Gang zu gelangen. **Sobald du einen Raum betrittst, musst du anhalten und deine Mitspieler befragen.**

Du stehst im **Speisezimmer**, ziehst von dort aus in die **Küche** und bleibst stehen. Im nächsten Zug darfst du durch den **Geheimgang** in die **Garage** gehen.



Geheimgang

## SCHLAUE FRAGEN

### Frage nach deinen eigenen Hinweiskarten.

- Wenn du deine Mitspieler in die Irre führen willst, nennst du in deinen Befragungen Hinweiskarten, die du selbst in der Hand hast.



**WAR ES PORZ MIT DEM DOLCH IM SCHLAFZIMMER?**