1014**B0999**179 00

CLUEDO

8+ | 3-6

& GRAB & GO

(S) 2

(N) 4

(DK) 6

(FIN) 8

1014**B0999**179 00 **GNG Cluedo** Instructions (Nordic 179)

d | Originator: OD | Approval: Final | ROD: 00.00 | File Name: B09951790_GNG_Cluedo_I_Spreads.indd

S

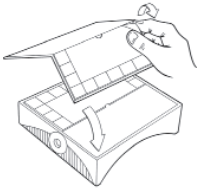
Innehåll

Spelplan • 6 spelpjäser • 6 vapenpjäser • 6 gästkort • 6 vapenkort • 9 rumskort • 2 tärningar • 1 detektivblock

Spelets mål

Att lösa mysteriet genom att komma på vem som gjorde det, var och med vilket vapen.

Förberedelser



1. Ta bort skyddspapperet från baksidan av de två halvorna av den självhäftande spelplanen och sätt fast på plastplanen. Se till att CLUEDO-logons båda halvor hamnar rätt i mitten.
2. Det finns sex rutor i olika färger på spelplanen. Placera de 6 spelpjäserna på sina motsvarande färgrutor.
3. Ta försiktigt loss de fyrkantiga vapenpjäserna från kortarket. Lägg varje vapen i var sitt rum (bara ett per rum).
4. Ta försiktigt loss alla kort och lägg dem i tre högar: gästkort, vapenkort och rumskort. Blanda varje hög för sig, lägg dem med framsidan nedåt och ta – utan att titta på dem – det översta kortet i varje hög och lägg dem med framsidan nedåt i mitten av spelplanen, i poolen.
5. Blanda resten av korten och se till så att ingen ser dem. Dela ut dem med framsidan nedåt så att alla spelare har lika många kort. Placera överblivna kort med framsidan uppåt i poolen.
6. Varje spelare tar ett ark från detektivblocket. Här kan ni bocka av figurer, vapen och rum som ni får se under spelet och utesluta dem från utredningen. Dölj arket för de andra spelarna under hela spelet.

Att leka detektiv

1. Välj en figur. Använd spelpjäsen med motsvarande färg som ska representera dig på planen.
2. Varje spelare kastar en tärning. Den som får högst börjar. Spelet fortsätter sedan medurs.
3. När det är din tur kastar du båda tärningarna, flyttar det antalet rutor på spelplanen och försöker nå ett rum. Du kan gå vågrätt och lodrätt, men inte diagonalt. Du får inte passera eller stanna på någon annan spelpjäs.
4. Du får bara gå in i ett rum via dörren. Dörren räknas inte som en ruta. När du väl har kommit in i rummet stannar du. (I ett rum kan det finnas flera spelpjäser och vapen.)

Lönngångar

Om din spelpjäs står i ett rum när det är din tur kan du välja att använda en lönngång i stället för att kasta tärningen. Lönngångarna leder från spaavdelningen till gästhuset och tvärtom, samt från köket till observatoriet och tvärtom. Flytta spelpjäsen till rummet som lönngången leder till. Det är din flyttning för den omgången.

Förslag

När du kommer in i ett rum lägger du fram ett "förslag" genom att placera det vapen och den gäst du misstänker i rummet och säga: "Jag misstänker att mordet begicks av (den misstänkte) i (rummet) med (vapnet)". Se till att du tar med alla som går att misstänka i beräkningen, inklusive dig själv och de gäster som inte är upptagna av någon spelare. Ett förslag måste alltid innefatta det rum du befinner dig i.

Sedan kan du fråga ut dina medspelare genom att be dem att, en i taget, avslöja de kort som motsvarar rummet, figuren eller vapnet i ditt förslag. Om en spelare har något av de korten måste han eller hon visa det för dig utan att någon annan ser. Om han eller hon inte har något av dem fortsätter utfrågningen till nästa spelare och så vidare, tills den spelare som lade fram förslaget får se något av korten han eller hon nämnde.

Din omgång är slut när en annan spelare visar ett kort som motsvarar ett av dem i ditt förslag. Notera dina upptäckter i detektivblocket.

Spelpjäser som kallas till olika platser på spelplanen sätts inte tillbaka på sina ursprungliga platser. Om din spelpjäs har flyttats till ett annat rum kan du, om du vill, lägga fram ett förslag med det rummet nästa gång det är din tur. Du kan dock inte stanna kvar i det rummet om du vill utesluta det från utredningen. Du måste lämna rummet och gå in i det igen varje gång. Du kan inte lämna rummet och gå tillbaka under samma omgång – inte ens genom olika dörrar.

Anklagelser

Fortsätt att flytta runt spelpjäsen på planen och lägg fram förslag när du kommer in i olika rum tills du tror att du har listat ut vilka tre kort som ligger i poolen. När du har lagt fram ett förslag kan du i samma omgång komma med en anklagelse. När du vill lägga fram en anklagelse säger du högt: "Jag anklagar (den misstänkte) för att ha begått mordet i (rummet) med (vapnet)." När du väl har lagt fram anklagelsen tittar du på de tre korten i poolen, utan att visa dem för de andra, och kontrollerar om din anklagelse var korrekt.

• Korrekt anklagelse – då vinner du!

Visa de tre korten för de andra spelarna och utnämn dig själv till "Superdetektiv". Du har vunnit spelet!

• Felaktig anklagelse

Lägg tillbaka de tre korten med framsidan nedåt i poolen och se till så att ingen annan spelare ser dem. Du måste fortsätta spela så att du kan svara på de andra spelarnas förslag, men du kan inte lägga fram några fler förslag eller anklagelser.

• Falskt vittnesbörd

Om det kommer fram att någon av misstag har låtit bli att visa ett kort som ingick i ett förslag får den personen inte längre vara en del av utredningen. Personen måste dock stanna kvar i spelet och svara på förslag.

• Detektivledtrådar

Innan du lägger fram ett förslag måste du ha klart för dig vilken information du vill ha tag på. Om du letar efter allmänna ledtrådar föreslår du gäster, rum och vapen som du inte själv har på handen. Om du å andra sidan försöker utesluta en viss gäst, eller vill bluffa de andra spelarna, kan du ha med ett av dina egna kort i förslaget.

N

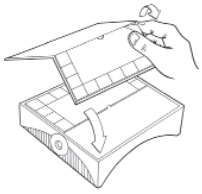
Innhold

Spillebrett • 6 spillebrikker • 6 våpenbrikker • 6 gjestekort • 6 våpenkort • 9 romkort • 2 terninger • Detektivnotatblokk

Målet med spillet

Hvis du skal løse mysteriet, må du finne ut hvem som gjorde det, hvor, og med hvilket våpen.

Vi setter scenen for etterforskningen



1. Fjern beskyttelsespapiret fra begge halvdelene av det selvklebende spillebrettet, og plasser brettdelene på plastsokkelen. Plasser brettdelene slik at CLUEDO-logoen vises i midten.
2. Det er seks firkanter med ulike farger på brettet. Sett hver av de 6 spillebrikkene på feltet med tilsvarende farge.
3. Ta de firkantede våpenbrikkene forsiktig ut av kartongarket. Plasser hvert av våpnene i et rom (ikke mer enn ett våpen per rom).
4. Løsne alle kortene forsiktig, og del dem i tre bunker: Gjestekort, våpenkort og romkort. Bland hver bunke, og plasser kortene med forsiden ned. Uten å se tar du det øverste kortet fra hver bunke og plasserer dem med forsiden ned i svømmebassenget.
5. Bland resten av kortene sammen, og pass på at ingen ser dem. Del ut kortene, med forsiden ned, slik at hver spiller har samme antall kort. Legg eventuelle ekstra kort med forsiden opp i svømmebassenget.
6. Hver spiller tar ett ark fra detektivnotatblokken. Du bruker dette til å krysse av for personer, våpen og rom du ser under spillet, slik at du kan utelukke dem fra etterforskningen. Skjul det for andre spillere under spillet.

Detektivene spiller

1. Velg en person du vil spille. Bruk spillebrikken med matchende farge til å representere deg på brettet.
2. Hver spiller kaster én terning. Den som får høyest tall, begynner. Spillet fortsetter så med klokken.
3. Når det er din tur, kaster du begge terningene og flytter tilsvarende antall felter rundt på brettet, idet du prøver å komme frem til et rom. Du kan flytte vannrett eller loddrett, men ikke på skrå. Du kan ikke flytte over eller lande på andre spillebrikker.
4. Du kan bare gå inn i rom gjennom døren. Døren teller ikke som et felt. Når du har gått inn i et rom, stanser du. (Det kan være et hvilket som helst antall spillebrikker og våpen i et rom.)

Hemmelige ganger

Hvis spillebrikken din er i et rom ved starten av en tur, kan du velge å bruke en hemmelig gang i stedet for å kaste terningene. De hemmelige gangene går fra spaet til gjestehuset og tilbake igjen, samt fra kjøkkenet til observatoriet og tilbake igjen. Flytt spillebrikken

1014B0999179 00 GNG Cluedo Instructions (Nordic 179)

Originator: OD | Approval: Final | ROD: 00.00 | File Name: B09951790_GNG_Cluedo_I_Spreads.indd | Orig

B09991790_GNG_Cluedo_I.indd 5 30/10/2014 13:28

til rommet som er forbundet med den hemmelige gangen. Dette er trekket ditt for denne runden.

Antagelser

Når du går inn i et rom gjør du en "antagelse" ved å plassere et våpen og en gjest du mistenker i rommet og sier: "Jeg antar mordet ble begått av (gjest) i (rom) med (våpen)." Husk å tenke på alle gjestene – inkludert ekstra gjester og deg selv – som mistenkelige. En antagelse må alltid inkludere det rommet du er i nå.

Du kan så avhøre medspillerne ved å spørre dem én etter én, for å avsløre eventuelle kort som passer med rom, person eller våpen du har oppgitt i antagelsen din. Hvis spilleren har noen av kortene du nevnte, må hun eller han vise ett av dem til deg i hemmelighet. Hvis spilleren ikke har noen av dem, går avhøret videre til neste spiller og så videre til du har sett ett av kortene i antagelsen.

Turen din er over når en annen spillers kort passer med ett av kortene i antagelsen din. Noter hva du har funnet ut, på detektivnotatblokken.

Spillebrikker som blir flyttet til ulike steder på brettet, skal ikke returneres til sine opprinnelige steder. Hvis spillebrikken din er flyttet til et annet rom, kan du under neste tur, hvis du vil, komme med en antagelse som involverer dette rommet. Du kan imidlertid ikke bli i det samme rommet mens du prøver å utelukke det fra undersøkelsen. Du må gå ut av det og vende tilbake hver gang. Du kan ikke gå ut og vende tilbake til et rom under samme tur, selv om du bruker en annen dør.

Anklager

Fortsett å flytte spillebrikken din rundt på brettet, og kom med antagelser når du går inn i rom, helt til du tror du har funnet ut hvilke tre kort som ligger i svømmebassenget. Når du har kommet med en antagelse, kan du under samme tur, komme med en anklage. For å komme med en anklage sier du høyt: "Jeg anklager (gjest) for å ha begått mordet i (rom) med (våpen)." Når du har fremsatt anklagen, tar du de tre kortene fra svømmebassenget for å bekrefte mistankene. Vær forsiktig så du ikke avslører kortene for de andre spillerne.

• Korrekt anklage – du vinner!

Vis de tre kortene til de andre spillerne og erklær deg selv som "superdetektiv". Du vinner spillet!

• Feil anklage

Legg de tre kortene tilbake med forsiden ned i svømmebassenget, og pass på at ingen andre spillere ser dem. Du må fortsatt være med i spillet for å svare på de andre spillernes antagelser, men du kan ikke komme med flere antagelser eller anklager.

• Falske vitner

Hvis det blir oppdaget at du ved et uhell unnlot å vise et kort du hadde på hånden, når det var involvert i en antagelse, kan du ikke lenger delta i etterforskningen. Du må imidlertid fortsatt være med i spillet for å svare på antagelser.

• Detektivtips

Før du kommer med en antagelse, må du vite hvilke opplysninger du er ute etter. Hvis du leter etter generelle spor, foreslår du gjester, rom og våpen som du ikke har på hånden. Hvis du på den annen side prøver å utelukke en bestemt gjest, eller bløffe de andre spillerne, kan antagelsen din inneholde et våpen- eller romkort som du har på hånden.

1014B0999179 00 GNG Cluedo Instructions (Nordic 179)
d | Originator: OD | Approval: Final | ROD: 00.00 | File Name: B09951790_GNG_Cluedo_I_Spreads.indd
B09991790_GNG_Cluedo_I.indd 6 30/10/2014 13:28

DK

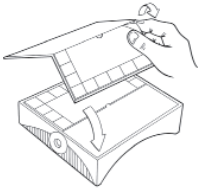
Indhold

Spillebræt • 6 spillebrikker • 6 våbenbrikker • 6 personkort • 6 våbenkort • 9 værelseskort • 2 terninger • Detektivmappe

Spillets formål

For at løse mysteriet skal du afsløre morderen, gerningsstedet og mordvåbnet.

Opsætning af efterforskningsscenen



1. Fjern bagbeklædningen fra begge halvdele af det selvklæbende spillebræt, og placer brætstykkerne på plastikbunden. Sørg for, at CLUEDO-logoet vises korrekt i midten.
2. Der er 6 forskellige farvede felter på spillebrættet. Stil hver af de 6 spillebrikker på det felt, der har den pågældende briks farve.
3. Tryk forsigtigt de firkantede våbenbrikker fra kortarket ud. Anbring hvert våben i et værelse (ikke mere end ét våben per værelse).
4. Skil forsigtigt alle kortene ad, og opdel dem i 3 bunker: personkort, våbenkort og værelseskort. Bland hver bunke, anbring dem med forsiden nedad, tag uden at kigge det øverste kort fra hver bunke, og anbring det med forsiden nedad i svømmebassinet på midten af spillebrættet.
5. Bland de resterende kort på en måde, så ingen kan se dem. Del dem ud med forsiden nedad. Alle spillere skal have lige mange kort. Læg eventuelt overskydende kort med forsiden opad i svømmebassinet.
6. Hver spiller tager et ark fra detektivmappen. Brug arket til at afmærke de personer, våben og værelser, du bliver vist i løbet af spillet, så du kan udelukke dem fra efterforskningen. Sørg for, at de andre spillere ikke ser arket i løbet af spillet.

Spil detektiv

1. Vælg den person, du gerne vil spille. Brug spillebrikken med den tilsvarende farve til at repræsentere dig på spillebrættet.
2. Hver spiller kaster én terning. Højeste antal øjne starter. Spillet fortsætter herefter med uret.
3. Når det bliver din tur, skal du kaste begge terninger og flytte det viste antal felter på brættet i retning af et værelse. Du kan rykke vandret og lodret, men ikke diagonalt. Du må ikke flytte din spillebrik over eller lande på andre spillebrikker.
4. Du må kun rykke ind i værelserne igennem en døråbning. Døråbningen tæller ikke som et felt. Når du er kommet ind i et værelse, skal du stoppe (et værelse kan rumme et hvilket som helst antal spillebrikker og våben).

Hemmelige gange

Hvis din spillebrik ved starten af din tur er i et værelse, kan du vælge at bruge en hemmelig gang i stedet for at kaste terningerne. De hemmelige gange går fra spaen til gæstehuset og omvendt samt fra køkkenet til observatoriet og omvendt. Flyt din spillebrik til det værelse, der er forbundet med den hemmelige gang. Det gør det ud for dit træk i denne tur.

1014B0999179 00 GNG Cluedo Instructions (Nordic 179)

Originator: OD | Approval: Final | ROD: 00.00 | File Name: B09951790_GNG_Cluedo_I_Spreads.indd | Orig

B09991790_GNG_Cluedo_I.indd 7 30/10/2014 13:28

Gæt

Når du kommer ind i et værelse, skal du komme med et gæt ved at anbringe et våben og en gæst, som du mistænker, i værelset og sige: "Jeg tror, at mordet blev begået af (gæst) i (værelse) med (våben)". Husk, at alle gæster er under mistanke – også andre gæster og dig selv. Et gæt skal altid inkludere det værelse, du befinder dig i.

Du kan derefter udspørge dine modspillere ved at bede dem om én efter én at afsløre et kort, der passer til værelset, personen eller våbenet, som du nævnte i dit gæt. Hvis de har et af de nævnte kort, skal de vise dig det, uden at de andre ser det. Hvis den første modspiller ikke har nogen af kortene, rykker efterforskningen videre til den næste spiller og så videre, indtil et af kortene er blevet vist til den spiller, der gættede.

Din tur slutter, når en anden spillers kort passer til et af dem, der var inkluderet i gættet. Noter dine opdagelser i din detektivmappe.

Spillebrikker, som kaldes til forskellige steder på brættet, returneres ikke til deres oprindelige placering. Hvis din brik er blevet flyttet til et andet værelse, kan du, hvis du ønsker det i din næste tur, komme med et gæt, der involverer det værelse. Du kan dog ikke blive i det samme værelse, mens du prøver at udelukke det fra efterforskningen. Du må forlade det og komme tilbage til det hver gang. Du kan ikke forlade og komme tilbage til det samme værelse i samme tur – heller ikke gennem en anden dør.

Anklager

Fortsæt med at flytte din spillebrik rundt på brættet og med at gætte, når du kommer ind i et værelse, indtil du mener, at du har fundet ud af, hvilke 3 kort der ligger i svømmebassinet. Når du har gættet, kan du i samme tur fremføre en anklage. For at fremføre en anklage skal du sige højt: "Jeg anklager (gæst) for at have begået mord i (værelse) med (våben)." Når du har fremført din anklage, skal du tage de 3 kort fra svømmebassinet for at bekræfte din mistanke. Sørg for, at de andre spillere ikke ser kortene.

• Er anklagen korrekt, vinder du!

Vis de 3 kort til de andre spillere, og erklær dig selv for "mesterdetektiv". Du har vundet spillet!

• Forkert anklage

Læg de 3 kort med forsiden nedad i svømmebassinet igen, og sørg for, at ingen af de andre spillere ser dem. Du skal blive i spillet for at besvare de andre spilleres gæt, men du kan ikke selv gætte eller fremføre en anden anklage.

• Falsk vidne

Hvis det bliver opdaget, at du ved et uheld glemte at vise et af dine kort, og at det var involveret i et gæt, kan du ikke længere tage del i efterforskningen. Du skal dog forblive i spillet for at besvare de andre spilleres gæt.

• Detektivtip

Før du gætter, skal du gøre dig klart, hvad du ønsker at opnå. Hvis du leder efter generelle oplysninger, skal du foreslå gæster, værelser og våben, som du ikke selv har på hånden. Men hvis du forsøger at udelukke en bestemt gæst eller bluffe dine modspillere, kan du i dit gæt inkludere et våben eller et værelseskort, som du selv har på hånden.

1014B0999179 00 GNG Cluedo Instructions (Nordic 179)

d | Originator: OD | Approval: Final | ROD: 00.00 | File Name: B09951790_GNG_Cluedo_I_Spreads.indd

B09991790_GNG_Cluedo_I.indd 8 30/10/2014 13:28

FIN

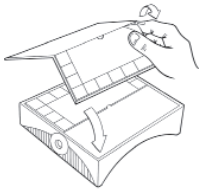
Sisältö:

Pelilauta • 6 pelinappulaa • 6 asenappulaa • 6 vieraskorttia • 6 asekorttia • 9 huonekorttia • 2 noppaa • Etsivän muistilehtiö

Pelin tarkoitus

Ratkaise mysteeri selvittämällä kuka sen teki, missä ja millä aseella.

Rikospaikan valmistelu tutkimusta varten



1. Poista liimataustaisen pelilaudan suojapaperi ja kiinnitä laudan puoliskot muovialustaan. Varmista, että CLUEDO-logo näkyy oikein laudan keskellä puoliskojen yhdistämisen jälkeen.
2. Pelilaudalla on kuusi eriväristä ruutua. Pane kaikki kuusi pelinappulaa omanväriseensä ruutuun.
3. Irrota neliön muotoiset asenappulat varovasti korttiarkista. Pane jokaiseen huoneeseen enintään yksi ase.
4. Irrota kaikki kortit varovasti ja jaa ne kolmeen pakkaan: vieraskortteihin, asekortteihin ja huonekortteihin. Sekoita jokainen pakka ja pane kortit pöydälle kuvapuoli alaspäin. Ota sitten jokaisen pakan päällimmäinen kortti ja pane kortit niitä katsomatta pelilaudan keskelle uima-altaaseen.
5. Sekoita jäljelle jääneet kortit yhdeksi pakaksi niin, että kukaan ei näe niitä. Jaa jokaiselle pelaajalle yhtä monta korttia kuvapuoli alaspäin. Ylimääräiset kortit pannaan kuvapuoli ylöspäin uima-altaaseen.
6. Jokainen pelaaja ottaa yhden lehden etsivän muistikirjasta. Pelaajat merkitsevät siihen hahmot, aseet ja huoneet, jotka heille näytetään pelin aikana, ja eliminoivat ne tutkimuksistaan. Pelaajat eivät näytä muistilehtiöön tekemiään merkintöjä muille pelaajille pelin aikana.

Etsivänä toimiminen

1. Pelaaja valitsee hahmon, jota haluaa pelata. Hahmon värin mukainen pelinappula edustaa pelaajaa pelilaudalla.
2. Pelaajat heittävät vuoronperään yhtä noppaa. Suurimman silmäluvun heittänyt aloittaa pelin. Pelivuoro siirtyy myötäpäivään.
3. Omalla vuorollaan pelaaja heittää molempia noppia ja etenee silmäluvun verran pelilaudalla tavoitteenaan päästä johonkin huoneeseen. Pelaajat voivat liikkua pysty- tai vaakasuuntaan, mutta eivät viistoon. Pelaaja ei voi ylittää toisen pelaajan nappulaa tai pysähtyä samaan ruutuun sen kanssa.
4. Huoneisiin voi siirtyä vain ovesta. Ovea ei lasketa ruuduksi. Huoneeseen päästyään pelaaja pysähtyy. (Huoneessa voi olla miten monta tahansa pelinappulaa ja asetta.

Salakäytävät

Jos pelaajan pelinappula on huoneessa pelivuoron alussa, hän voi käyttää salakäytävää nopan heittämisen sijaan. Salakäytävät johtavat kylpylästä vierastaloon ja takaisin sekä keittiöstä observatorioon ja takaisin. Pelaaja siirtää pelinappulansa huoneeseen, johon salakäytävä johtaa. Tämä on hänen siirtonsa kyseisellä vuorolla.

1014B0999179 00 GNG Cluedo Instructions (Nordic 179)

Originator: OD | Approval: Final | ROD: 00.00 | File Name: B09951790_GNG_Cluedo_I_Spreads.indd | Orig

B09991790_GNG_Cluedo_I.indd 9 30/10/2014 13:28

Ehdotukset

Kun pelaaja siirtyy huoneeseen, hän voi esittää ehdotuksen siirtämällä epäilemänsä aseen ja henkilön huoneeseen ja sanomalla: "Epäilen, että (vieras) teki murhan (huoneessa) (aseella)." Pelaajien tulee pitää kaikkia vieraita epäiltyinä – mukaan lukien ylimääräisiä vieraita ja itseään. Huoneen, jossa pelaaja parhaillaan on, tulee aina sisältyä ehdotukseen.

Tämän jälkeen pelaaja voi esittää kysymyksiä muille pelaajille yksi kerrallaan paljastaakseen ehdotuksessaan mainitsemaansa huoneeseen liittyvän kortin, hahmon tai aseen. Jos toisella pelaajalla on jokin ehdotuksessa mainituista korteista, hänen tulee näyttää se kysyjälle salaa muilta. Jos pelaajalla ei ole ehdotuksessa mainittuja kortteja, kysymys siirtyy seuraavalle pelaajalle niin kauan, kunnes ehdotuksen esittäjä on nähnyt yhden mainitsemistaan korteista.

Ehdotuksen esittäneen pelaajan vuoro päättyy, kun jollain pelaajalla on hänen mainitsemansa kortti. Pelaaja merkitsee selvittämänsä tiedot etsivän muistilehtiöön.

Pelilaudalla eri paikkaan siirrettyjä pelinappuloita ei palauteta alkuperäiselle paikalleen. Jos pelaajan pelinappula on siirretty eri huoneeseen, hän voi halutessaan esittää seuraavalla vuorollaan ehdotuksen, johon kyseinen huone liittyy. Pelaaja ei kuitenkaan voi jäädä samaan huoneeseen yrittäessään eliminoida sitä tutkimuksesta, vaan hänen täytyy poistua huoneesta ja tulla sinne uudestaan joka kerta ehdotuksen tehdessään. Pelaaja ei voi poistua huoneesta ja palata siihen samalla vuorolla, vaikka hän käyttäisikin eri ovea.

Syytökset

Pelaajat etenevät pelilaudalla ja esittävät ehdotuksia huoneeseen saapuessaan, kunnes joku pelaajista uskoo selvittäneensä, mitkä kolme korttia ovat uima-altaassa. Ehdotus ja syytös voidaan esittää samalla pelivuorolla. Pelaaja esittää syytöksen sanomalla ääneen: "Syytän (vierasta) murhasta, jonka hän teki (huoneessa) (aseella)." Kun pelaaja on esittänyt syytöksen, hän vahvistaa epäilynsä poistamalla uima-altaasta nämä kolme korttia. Kortteja ei saa paljastaa kortteja muille pelaajille.

• Oikea syytös – voitat!

Pelaaja näyttää uima-altaassa olleet kolme korttia muille pelaajille ja julistaa itsensä mestarietsiväksi. Pelaaja voittaa pelin!

• Väärä syytös

Pelaaja panee kortit takaisin uima-altaaseen kuvapuoli alaspäin ja varmistaa, että muut pelaajat eivät näe niitä. Pelaaja osallistuu peliin vastaamalla muiden pelaajien ehdotuksiin, mutta ei voi enää itse esittää ehdotuksia tai syytöksiä.

• Väärä todistus

Jos pelaaja huomaa, että hän ei vahingossa ole näyttänyt kädessään olevaa korttia, joka liittyi toisen pelaajan esittämään ehdotukseen, hän ei voi enää osallistua tutkimukseen. Hänen täytyy kuitenkin osallistua peliin vastaamalla ehdotuksiin.

• Vinkkejä etsiville

Ennen ehdotuksen tekemistä etsivän kannattaa selvittää, mitä tietoja hän haluaa saada. Yleisiä vihjeitä etsittäessä kannattaa ehdottaa vieraita, huoneita ja aseita, jotka eivät ole omien korttien joukossa. Toisaalta, jos halutaan eliminoida joku tietty vieras tai hämätä muita pelaajia, ehdotukseen voi sisällyttää omassa kädessä olevan ase- tai huonekortin.

1014B0999179 00 GNG Cluedo Instructions (Nordic 179)

d | Originator: OD | Approval: Final | ROD: 00.00 | File Name: B09951790_GNG_Cluedo_I_Spreads.indd

B09991790_GNG_Cluedo_I.indd 10 30/10/2014 13:28

Ⓢ © 2014 Hasbro. Med ensamrätt.
Tillverkad av: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Representerad av: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK.
Hasbro Nordic Consumer Services. Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark.
020 79 43 91. hasbrodk@hasbro.dk
Behåll den här informationen för framtida bruk. Färger och detaljer kan avvika från det som visas på bild.
www.hasbro.se

HASBRO ARCADE-appen fungerar med iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 eller senare krävs) och vissa Android-enheter.
Gå till www.hasbro.com/arcade för instruktioner, tillgänglighet och information om kompatibilitet. Fråga en förälder innan du använder Internet. Tillgänglig under en begränsad tid.
Ej tillgänglig på alla språk. Obs! Hasbro är endast ansvariga för innehåll som skapats av Hasbro.

Se villkor från tredje part för mer information. Apple, Apple-logotypen, iPhone, iPad och iPod touch är varumärken som tillhör Apple Inc. och som är registrerade i USA och andra länder. App Store är ett servicemärke som tillhör Apple Inc. Google Play och Android är varumärken som tillhör Google Inc.

Ⓝ © 2014 Hasbro. Med enerett.
Produsert av: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Representeres av: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK.
Hasbro Nordic Consumer Services. Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark.
800 100 31. hasbrodk@hasbro.dk
Oppbevar denne informasjonen for senere bruk. Farger og innhold kan variere i forhold til det som vises på bildet.
www.hasbro.no

HASBRO ARCADE-appen fungerer sammen med iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 eller nyere er nødvendig) og utvalgte Android-enheter. Sjekk www.hasbro.com/arcade for instruksjoner, tilgjengelighet og informasjon om kompatibilitet. Spør foreldre før du går inn på nettet.
Tilgjengelig i begrenset tid. Ikke tilgjengelig på alle språk. Merk: Hasbro er bare ansvarlig for innhold som Hasbro har utviklet. Du finner mer informasjon i vilkårene hos tredjeparter. Apple, Apple-logoen, iPhone, iPad og iPod touch er varemerker som tilhører Apple Inc., registrert i USA og andre land. App Store er et tjenestemerke som tilhører Apple Inc. Google Play og Android er varemerker som tilhører Google Inc.

(DK) © 2014 Hasbro. Alle rettigheder forbeholdt.
Produceret af: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Repræsenteret af: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK
Hasbro Nordic Consumer Services. Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark.
43 27 01 00. hasbrodk@hasbro.dk
Opbevar disse oplysninger som reference. Farver og indhold kan variere fra det illustrerede.
www.hasbro.dk

HASBRO ARCADE-appen kan bruges på iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 eller nyere versioner) og udvalgte Android-enheder. Instruktioner samt oplysninger om tilgængelighed og kompatibilitet findes på www.hasbro.com/arcade. Spørg dine forældre om lov, før du går på nettet. Tilgængelig i en begrænset periode. Ikke tilgængelig på alle sprog. Bemærk: Hasbro er kun ansvarlig for indhold skabt af Hasbro. Se flere oplysninger i tredjeparters betingelser og vilkår. Apple, Apple-logoet, iPhone, iPad og iPod touch er varemærker, der tilhører Apple Inc., registreret i USA og andre lande. App Store er et servicemærke, der tilhører Apple Inc. Google Play og Android er varemærker, der tilhører Google Inc.

Hent i App Store

TILGÆNGELIG PÅ Google play

PARENTS ALSO LOOK FOR ARCADE GET THE APP!

(FIN) © 2014 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään.
Valmistaja: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Edustaja: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK.
Hasbro Nordic Consumer Services. Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark.
(09) 5259 1173. hasbrodk@hasbro.dk
Säilytä nämä ohjeet myöhempää käyttöä varten. Värit ja yksityiskohdat voivat poiketa kuvasta.
www.hasbro.fi

HASBRO ARCADE -sovellus toimii iPhone-, iPad- ja iPod touch -laitteissa (edellyttää iOS 5.0:aa tai sitä uudempaa käyttöjärjestelmää) sekä valituissa Android-laitteissa. Ohjeet sekä saatavuus- ja yhteensopivuustiedot saat osoitteesta www.hasbro.com/arcade.
Pyydä vanhemmiltasi lupa käyttää internetiä. Saatavilla vain rajoitetun ajan. Ei saatavilla kaikilla kielillä. Huomaa: Hasbro on vastuussa vain Hasbron luomasta sisällöstä.
Lisätietoja saat kolmannen osapuolen käyttöehdoista. Apple, Apple-logo, iPhone, iPad ja iPod touch ovat Apple Inc:n rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja muissa maissa. App Store on Apple Inc:n palvelumerkki. Google Play ja Android ovat Google Inc:n tavaramerkkejä.

Lataa App Storesta

HANKI Google play -PALVELUSTA

PARENTS ALSO LOOK FOR ARCADE GET THE APP!

1014B0999179 00 GNG Cluedo Instructions (Nordic 179)
d | Originator: OD | Approval: Final | ROD: 00.00 | File Name: B09951790_GNG_Cluedo_I_Spreads.indd
B09991790_GNG_Cluedo_I.indd 12 30/10/2014 13:28