

Cluedo

Lizenz John Waddington Ltd.

Was geschah mit Graf Eutin?
Einem Verbrechen auf der Spur.

SPIELREGELN

CLUEDO: Das große Detektivspiel. Jeder Mitspieler spielt eine Doppelrolle. Er ist Detektiv und zugleich Verdächtiger. Aber was geschah wirklich? Wer ist der Mörder? Wo tat er es und womit? Diese drei Fragen stehen im Mittelpunkt des Spiels.

Die Antwort steht — allen Mitspielern unbekannt — in den Ermittlungsakten, dem vertraulichen Umschlag in der Mitte des Spielbretts.

Er enthält drei Karten: Eine identifiziert den Mörder, die zweite bezeichnet den Tatort und die dritte zeigt die Tatwaffe.

Der Spieler, der als erster den Inhalt der Ermittlungsakten nennen kann, ist der Gewinner des Spiels.

Der Lösung kommt man auf die Spur, indem man „Verdächtigungen“ bezüglich Täter, Tatort und Tatwaffe äußert.

Die dadurch gewonnenen Informationen lassen schrittweise erkennen, welche Karten in der Hand der Mitspieler sind und welche in den Ermittlungsakten verborgen sein müssen.

So werden Hauptverdächtige eingekreist, andere fallengelassen. Einzelne Zimmer werden als Tatort uninteressant oder der Verdacht konzentriert sich immer mehr auf eine bestimmte Tatwaffe, während andere Gegenstände als Tatwerkzeuge ausscheiden.

Hauptsache dabei ist absolute Diskretion. Wer vorzeitig seine Ermittlungsergebnisse auch nur andeutungsweise preisgibt, schadet sich erheblich.

Glaubt ein Mitspieler die Lösung zu wissen, oder trennen ihn nur noch ganz geringe Zweifel von der Gewißheit, oder vertraut er blind seinem Kriminalisteninstinkt — dann zögert er nicht mehr länger und erhebt „Anklage“. Das ist der dramatischste Moment des Spiels.

Spielbrett, Figuren, Karten

Das Spielbrett zeigt neun Räume in Graf Eutins Landhaus. Sie alle sind verbunden durch die Marmorfliessen des Flurs.

Die sechs Spielfiguren verkörpern die verdächtigen Personen, die sich zur Tatzeit im Haus aufhalten:

Oberst von Gatow	gelb
Fräulein Ming	rot
Professor Bloom	violett
Herr Direktor Grün	grün
Frau Weiß	weiß
Baronin von Porz	blau

Das Spiel beinhaltet ferner die sechs Tatwaffen und einen Würfel.

Die 21 Bildkarten zeigen die sechs verdächtigen Personen, die sechs möglichen Tatwaffen und die neun als Tatort in Frage kommenden Zimmer.

Der Notizblock hilft bei der systematischen Ermittlungsarbeit: Jeder Spieler erhält ein Blatt. Es reicht aus für acht Spiele.

Das Spielbrett wird aufgebaut

Alle Spielfiguren werden auf die zugehörigen Startfelder gesetzt, ungeachtet der Zahl der Mitspieler. Jeder Spieler nimmt die ihm am nächsten stehende Figur, die er während des ganzen Spiels verkörpert. Die Tatwerkzeuge werden beliebig auf die Zimmer verteilt.

Die Karten werden verteilt

Die drei Kartengruppen (Personen, Tatwerkzeuge und Räume) werden getrennt gemischt.

Von den einzelnen Stapeln wird jeweils die oberste Karte unbesehen abgenommen und in den Umschlag mit der Aufschrift „Tatbestandskarten“ gesteckt.

Der Umschlag mit den Ermittlungsakten (die Person des Mörders, die Tatwaffe und der Tatort) liegt während des ganzen Spiels auf dem Feld „X“ in der Mitte des Spielbretts.

Die übrigen Karten werden sorgfältig untereinander gemischt und unter die Spieler verteilt.

Dabei kann es vorkommen, daß manche Spieler eine Karte mehr erhalten als die anderen.

Während des ganzen Spiels hat jeder Spieler seine Karten sorgfältig verdeckt zu halten.

Das Spiel beginnt

Der Spieler, der der roten Figur „Fräulein Ming“ am nächsten sitzt, beginnt mit Würfeln und Ziehen.

Nach ihm würfelt sein linker Nachbar, und so weiter im Uhrzeigersinn.

Um eines der Zimmer zu erreichen, rücken die Figuren auf den Marmorfliesen des Flures entsprechend der gewürfelten Augenzahl schrittweise vor.

Es kann geradeaus, seitlich oder rückwärts gezogen werden, jedoch niemals diagonal.

Ein Feld darf nie von zwei Figuren besetzt werden. Auch Überspringen oder Überholen einer anderen Figur auf dem gleichen Feld ist nicht zulässig.

In einem Zimmer dagegen können sich mehrere Figuren gleichzeitig aufhalten oder auch mehrere Tatwerkzeuge herumliegen.

Ein Zimmer wird betreten

Es gibt drei Möglichkeiten, in einen Raum zu gelangen:

1. Durch Würfeln und einfaches Vorrücken durch eine der Türen. Wenn das unmittelbar vor der Tür liegende Feld durch eine fremde Figur besetzt ist, ist das Eintreten nicht möglich.
2. Durch die Geheimtür der Eckzimmer, d. h. praktisch durch diagonales Überspringen des ganzen Spielbrettes in das gegenüberliegende Eckzimmer. Dabei ist kein Würfeln nötig.
3. Die Figur wird durch eine „Verdächtigung“ von einem anderen Spieler in den Raum zitiert.

. und wieder verlassen

Auch hier gibt es wieder drei Möglichkeiten:

1. Durch Würfeln und Vorrücken durch eine der Türen, vorausgesetzt sie ist nicht durch eine fremde Figur blockiert.
2. Durch die Geheimtür eines Eckzimmers, in das diagonal gegenüberliegende Zimmer, ohne zu würfeln.
3. Die Figur wird durch eine „Verdächtigung“ in einen anderen Raum zitiert.

Betritt eine Figur einen Raum, so kann dieser nicht mit dem gleichen Zug wieder verlassen werden. Das Betreten des Raumes beendet den Zug, auch wenn die geworfene Augenzahl höher ist als die bis zum Eingang zurückzulegende Zahl von Feldern.

Der einmal verlassene Raum kann auch nicht mit dem gleichen Zug wieder betreten werden; der Spieler muß, wenn er sofort in den Raum zurückkehren will, die nächste Runde abwarten.

Kein Spieler darf unberechtigt lange in einem Raum bleiben, indem er bei einer Runde einfach aussetzt. Er muß entweder würfeln und weiterrücken oder aber den Raum durch die Geheimtür verlassen.

Eine Verdächtigung wird ausgesprochen

Wenn eine Figur einen Raum betritt, kann und muß der Spieler eine „Verdächtigung“ aussprechen.

Eine solche Verdachtsäußerung oder Vermutung besteht in der Benennung einer verdächtigen Person, einer vermutlichen Tatwaffe und des Zimmers, in dem die Verdachtsäußerung geschieht.

Sobald der Verdacht ausgesprochen wird, werden die verdächtige Person und das genannte Tatwerkzeug in das betreffende Zimmer gebracht.

Beispiel:

Der Spieler mit der roten Figur (Fräulein Ming) erreicht den Salon. Fräulein Ming kann jetzt irgendeine andere Figur, die sie der Tat verdächtigt, in den Salon zitieren, z. B. Herrn Direktor Grün.

Der Spieler nimmt die grüne Figur, Herrn Direktor Grün, von der Stelle, wo sie gerade steht, weg und bringt sie in den Salon. Ebenso beordert Frl. Ming eine Tatwaffe in den Salon, zum Beispiel den Leuchter. Frl. Ming spricht ihren Verdacht aus: „Ich vermute, daß die Tat im Salon verübt wurde, und zwar durch Herrn Direktor Grün mit dem Leuchter“.

Wichtig: Alle Figuren, auch die eigene, können unter Verdacht gestellt werden. In unserem Beispiel könnte also Fräulein Ming anstelle von Herrn Direktor Grün auch sich selbst verdächtigen.

Der Verdacht wird zurückgewiesen oder bestätigt.

Wenn ein Spieler eine Verdächtigung geäußert hat, überprüft sein linker Nachbar anhand seiner Karten, ob er den Verdacht widerlegen kann.

Um den Verdacht zurückweisen zu können, muß er eine oder mehrere der in der Verdächtigung genannten Karten besitzen.

In unserem Beispiel: Herrn Dir. Grün, den Salon oder den Leuchter. Hat er mindestens eine dieser Karten, so zeigt er irgendeine (in jedem Falle aber nur **eine!**) der drei Karten dem Spieler, der die Verdächtigung geäußert hat. Dabei darf die Karte von keinem anderen Mitspieler gesehen werden.

Wenn der linke Nachbar **keine** der drei genannten Karten besitzt, überprüft der nächste Spieler (und so weiter im Uhrzeigersinn) seine Karten.

Jeder Spieler, der nach sorgfältiger Durchsicht seiner Karten nicht im Besitz einer der genannten Karten ist, erklärt, daß er gegen die Verdächtigung nichts vorbringen kann.

Wenn sich mindestens eine der drei genannten Karten in der Hand eines anderen Spielers befindet, ist offensichtlich, daß sie nicht in den Ermittlungsakten ist.

Der Spieler, der die Verdächtigung geäußert hat, weiß jetzt, daß sein Verdacht falsch war.

Die auf diese Weise ermittelte Karte kann er auf seinem Notizblock abhaken.

Wenn der Spieler, der den Verdacht äußert (in unserem Beispiel: Frl. Ming) selbst eine oder zwei der von ihm genannten Karten besitzt (zum Beispiel den Salon und Herrn Dir. Grün), kann er mühelos feststellen, ob sich der Leuchter bei einem Mitspieler oder in den Ermittlungsakten befindet und somit die tatsächliche Tatwaffe ist. Ein cleverer Spieler macht oft von diesem Trick Gebrauch, schon um die Mitspieler irrezuführen.

Wenn die Verdächtigung widerlegt wurde, nimmt das Spiel seinen normalen Fortgang, d. h. der linke Nachbar dessen, der den Verdacht geäußert hat, setzt das Spiel fort.

Auch wenn niemand in der Lage ist, die Verdächtigung durch Vorzeigen einer der genannten Karten zurückzuweisen, geht das Spiel normal weiter, oder der Spieler, der die Verdächtigung äußert, erhebt Anklage.

Die Anklage

Wenn ein Spieler meint, die in den Ermittlungsakten verborgenen Karten zu kennen, kann er, wenn er an der Reihe ist, Anklage erheben.

Dabei spielt es keine Rolle, wo sich seine Figur gerade befindet.

Der Spieler stellt fest, daß er Anklage erheben will, und nennt die drei Karten, die nach seiner Meinung in dem Umschlag liegen.

Dann überprüft er die Karten in den Ermittlungsakten so, daß sie von niemandem gesehen werden können.

Trifft seine Annahme zu, so legt er die Karten offen auf den Tisch und hat das Spiel gewonnen.

Stellt sich seine Anklage jedoch als falsch heraus, so steckt er die Karten, ungelesen von den anderen Mitspielern, in den Umschlag zurück und legt ihn wieder in die Mitte des Spielfeldes.

Er kann nun nicht mehr aktiv am Spiel teilnehmen und hat auch keine Gewinnchancen mehr.

Er verbleibt jedoch im Spiel zum Zweck der Widerlegung von Verdächtigungen mittels seiner Karten.

Nur wenn er mit seiner Figur unmittelbar vor einer Tür steht, betritt er den Raum mit dem nächsten Zug, um den Eingang nicht zu blockieren.

Es ist klar, daß ein Spieler während des ganzen Spiels nur einmal Anklage erheben kann.

Noch einmal:

- Die Verdachtsäußerung kann auch Karten enthalten, die sich im Besitz des Spielers befinden, der die Verdächtigung ausspricht.
Dies ist sogar ein wertvolles Hilfsmittel zur Identifizierung einzelner Karten.
- Der in der Verdächtigung genannte Raum muß in jedem Fall der Raum sein, indem sich die Figur des den Verdacht äußernden Spielers befindet.
- Ein Spieler darf nach Betreten eines Zimmers nur einmal eine Verdächtigung äußern.
Um einen neuen Verdacht aussprechen zu können, muß er einen neuen Raum betreten oder das Zimmer kurz verlassen und wieder zurückkehren. Dafür benötigt er mindestens zwei Züge.
- Figuren und Tatwerkzeuge, die durch Verdachtsäußerungen in einen bestimmten Raum verbracht wurden, bleiben dort. Um eine so verschleppte Figur wieder aus dem Raum zu bringen, muß der Spieler entweder würfeln oder er kann, falls es sich um ein Eckzimmer handelt, die Geheimtür benutzen.
Er kann aber auch seinerseits sofort eine Verdächtigung äußern.
- Es ist jedem Spieler freigestellt, wie er seinen Notizblock gebraucht. Es empfiehlt sich, wenigstens die Karten zu notieren, deren Standort durch Verdachtsäußerungen einwandfrei ermittelt wurde. Am besten versieht man sie mit dem Anfangsbuchstaben ihrer Besitzer. Zweckmäßigerweise kreuzt man auch die Karten an, die man bei Beginn des Spiels erhalten hat.
- Die wichtigste Regel überhaupt: absolute Verschwiegenheit.
Wer irgendwie vorzeitig zu erkennen gibt, wie weit seine Ermittlungsarbeit fortgeschritten ist, verringert erheblich seine Chancen, bald Anklage erheben zu können und das Spiel zu gewinnen.



...Spass für die ganze Familie