

S

ÅLDER  
**5+**  
2-6  
SPELARE

# CLUEDO JUNIOR

## Fallet med den försvunna tårtsbiten



### SKA MONTERAS AV EN VUXEN

**Mål:** Någon åt en bit tårta och drack något till – innan middagen! Lek detektiv och ta reda på *vem* som åt av tårtan, *vad* som dracks till och *när* det hände. Den som först löser mysteriet med den försvunna tårtsbiten vinner!

**Innehåll:** spelplan, 6 figurspeljäser, 6 möbelspeljäser, 7 vita hållare, 7 gula hållare, detektivblock, tärning, dekalar

#### Innan ni börjar spela

Ta ut spelets delar ur påsarna och papparken. Släng skräpet som blir över.

**De vita hållarna:** Sätt fast den gröna smuldekalen och de fem klockslagsdekaler under sex vita hållare. *En vit hållare ska inte ha någon dekal under.*

**De gula hållarna:** Sätt fast gula dryckesdekaler under fem gula hållare. *Två gula hållare ska inte ha några dekaler under.*

**Tärningen:** Sätt fast en fyrkantig dekal på varje sida av tärningen.

#### Förbereda spelet

**De vita hållarna:** Ställ undan den vita hållaren utan dekal och den vita hållaren med smulorna. Blanda de fem vita klockslagshållarna. Ta sedan bort en (titta inte på klockslaget) och placera den mitt på spelplanen. *Det här är klockslaget då tårtsbiten äts upp!* Blanda nu resten av de vita klockslagshållarna med de två vita hållarna du

ställdes åt sidan. Sätt fast en figurspeljäsa i var och en av hållarna och placera dem på de matchande platserna på spelplanen. *Figurspeljäsen som har hållaren med smulorna är den figur som åt upp tårtsbiten!*

**De gula hållarna:** Ställ undan de två gula hållarna som inte har några dekaler. Blanda de fem dryckeshållarna. Ta sedan bort en (titta inte på drycken) och placera den mitt på spelplanen. *Det här är drycken som dracks till tårtsbiten!* Blanda nu de återstående fyra hållarna med de två du ställde åt sidan. Sätt fast en möbelspeljäsa i var och en av hållarna och placera varje pjäs ovanpå den matchande möbelen. Du placerar till exempel biljardbordspjäsen på biljardbordet på spelplanen.

Varje spelare tar ett ark från detektivblocket och en penna (medföljer inte). Vik arket på mitten så att ingen annan kan se!

#### Så här spelar ni

Den spelare som senast åt tårta börjar. Turen går sedan till spelaren till vänster.

#### NÄR DET ÄR DIN TUR

Målet är att lösa mysteriet genom att lista ut vem som åt av tårtan, vad som dracks till och när det hände. När det är din tur letar du efter ledtrådar under de vita och gula hållarna. Du kanske hittar en användbar ledtråd eller ingen ledtråd alls! Håll koll på dina ledtrådar på detektivblocket så att du kommer ihåg dem (se ANTECKNA LEDTRÅDAR PÅ ARKET).

När det är din tur slår du tärningen och gör följande:

- **Om tärningen visar den gula sidan** tittar du under någon av de gula möbelspeljäserna. Sedan är det nästa spelares tur.
- **Om tärningen visar den vita sidan** tittar du under någon av de vita figurspeljäserna. Sedan är det nästa spelares tur.
- **Om tärningen visar en siffra** flyttar du valfri figurspeljäsa så många steg. Du kan även välja att flytta färre steg. Följ de sammankopplade fotavtrycken. Du kan inte gå förbi eller hamna på andra figurspeljäser eller avsluta ditt drag på den plats där du startade.
- **Om du hamnar på en gul cirkel** tittar du efter vilken möbel som finns i rummet (till exempel blomkrukan på uteplatsen). Titta sedan under den matchande möbelspeljäsen som finns vid rummet (se till att ingen annan ser). Sedan är det nästa spelares tur.
- **Om du hamnar på en vit cirkel** tittar du under figurspeljäsen som du flyttade (se till att ingen annan ser). Sedan är det nästa spelares tur.
- **Om du hamnar på ett fotavtryck** går turen över till nästa spelare. Du fick tyvärr ingen ledtråd i den här omgången

#### ANTECKNA LEDTRÅDAR PÅ ARKET

**Drycker och klockslag:** När du hittar en ledtråd om en dryck eller ett klockslag under en hållare, stryker du över ledtråden på detektivblocksarket.

Stryk också över alla figur- och möbelspeljäser som du har tittat under. Det gör det lättare att hålla reda på vilka du har kontrollerat. De överstrukna dryckerna och klockslagen hör inte till mysteriets lösning, men det gör de som saknas! När du vet vilka som saknas markerar du halvcirkelarna bredvid dem. **Figuren som är skyldig:** Om du hittar smulorna under en figurspeljäsa markerar du halvcirkeln bredvid figuren. Det är personen som åt av tårtan!

#### Vem vinner?

När du vet (eller tror att du vet) vem som är skyldig, lägger du fram en *anklagelse* i slutet av din omgång. Det gör du genom att till exempel säga "Klockan 14:00 åt fröken Scharlakan av tårtan och drack vatten till". Titta sedan under de två hållarna som finns i mitten av spelplanen och under hållaren på den figur du anklagar (se till att ingen av de andra spelarna ser). Om de överensstämmer med din anklagelse vinner du spelet!

Om de inte överensstämmer med din anklagelse åker du tyvärr ut ur spelet! (Se till att den riktiga lösningen hålls hemlig!) De andra spelarna fortsätter spela tills någon löser mysteriet eller tills bara en spelare finns kvar.

**Ni får ett nytt mysterium varje gång! Ta bort pjäserna, blanda hållarna och spela igen!**

© 2014 Hasbro. Med ensamrätt.

Tillverkad av: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.  
Reprresenterad 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](http://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.



0115B0335168\_106 00



FIN

IKÄ  
**5+** PELAAJAA  
2-6

# CLUEDO JUNIOR

## Kadonneen kakunpalan arvoitus



### AIKUISEN KOOTTAVA

**Pelin tarkoitus:** Joku söi palan kakkua ja joi sen kanssa jotain ennen päivällistä! Käytä etsivän taitojasi ja selvitä, kuka söi kakunpalan, minkä juoman kanssa ja mihin aikaan. Pelaaja, joka ratkaisee kadonneen kakunpalan arvoituksen ensimmäisenä, voittaa pelin.

**Sisältö:** pelilautaa, 6 hahmonappulaa, 6 huonekalunappulaa, 7 valkoista muovijalustaa, 7 keltaista muovijalustaa, salapoliisin muistilehtiö, noppa, tarra-arkki.

#### Ensimmäinen pelikerta

Ota pelin osat pusseista ja irrota ne pahviarkeista. Heitä jättepalat roskiin.

**Valkoiset muovijalustat:** Kiinnitä vihreä murutarra ja viisi kellonaikatarraa kuuden valkoisen muovijalustan pohjaan. *Yksi valkoinen jalusta jää ilman tarraa.*

**Keltaiset muovijalustat:** Kiinnitä keltaiset juomatarrat viiden keltaisen muovijalustan pohjaan. *Kaksi keltaista jalustaa jää ilman tarraa.*

**Noppa:** Kiinnitä yksi nelionmuotoinen tarra nopan jokaiselle sivulle.

#### Pelin valmistelut

**Valkoiset muovijalustat:** Pane syrjään valkoinen jalusta, jossa ei ole tarraa, ja valkoinen jalusta, jossa on kakunmuruja. Sekoita viisi valkoista kellonaikajalustaa. Valitse niistä yksi katsomatta, mikä kellonaika siinä on, ja aseta se pelilaudan keskelle. *Se kertoo ajan, jolloin kakunpala*

*syötiin!* Sekoita tämän jälkeen kaksi syrjään panemaasi valkoista jalustaa ja loput valkoiset kellonaikajalustat keskenään. Aseta jokaiseen jalustaan yksi hahmonappula ja aseta kukin hahmo sille varatulle paikalle pelilaudalle. *Hahmo, jonka jalustan alla on muruja, söi kakunpalan!*

**Keltaiset muovijalustat:** Pane syrjään kaksi keltaista jalustaa, joissa ei ole tarraa. Sekoita viisi juomajalustaa. Valitse niistä yksi katsomatta, mikä juoma siinä on, ja aseta se pelilaudan keskelle. *Se kertoo juoman, jota juotiin kakunpalan kanssa!* Sekoita tämän jälkeen kaksi syrjään panemaasi jalustaa ja loput neljä jalustaa keskenään. Aseta jokaiseen jalustaan yksi huonekalunappula ja aseta kukin nappula vastaavan huonekalun päälle. Esimerkiksi: aseta biljardipöytänapulla biljardipöydän päälle pelilaudalle.

Jokainen pelaaja ottaa yhden arkin salapoliisin muistilehtiöstä ja kynän (ei mukana pakkauksessa). Taita arki kahtia, jotta muistiinpanosi pysyvät salassa!

#### Pelaaminen

Pelaaja, joka söi viimeksi palan kakkua, aloittaa. Vuoro siirtyy sen jälkeen vasemmalle.

#### OMALLA VUOROLLASI

Tehtäväsi on ratkaista arvoitus ja selvittää, kuka söi kakunpalan, minkä juoman kanssa ja mihin aikaan. Omalla vuorollasi voit etsiä johtolankoja valkoisten ja keltaisten muovijalustojen alta. Saattaa olla, että löydät hyödyllisen johtolangan – tai et yhtään mitään! Merkitse löytämäsi johtolangat salapoliisin muistilehtiösi (katso **JOHTOLANKOJEN MERKITSEMINEN**).

Heitä vuorollasi noppaa ja toimi seuraavasti:

- **Jos saat keltaisen**, katso minkä tahansa keltaisen huonekalunappulan alle. Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle.
- **Jos saat valkoisen**, katso minkä tahansa valkoisen hahmonappulan alle. Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle.
- **Jos saat numeron**, siirrä mitä tahansa hahmonappulaa nopan osoittaman silmäluvun verran jalanjalkia pitkin. Et saa ohittaa muita hahmonappuloita tai jäädä toisen hahmonappulan kanssa samaan ruutuun. Et saa myöskään pysähtyä samaan ruutuun kuin mistä lähdit.
  - Jos päädyt **keltaiseen ruutuun**, katso, mikä huonekalu kyseisessä huoneessa on (esimerkiksi viherkasvi on sisäpihalla). Katso sitten muiden näkemättä huoneessa olevan huonekalunappulan alle. Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle.
  - Jos päädyt **valkoiseen ruutuun**, katso muiden näkemättä siirtämässä hahmonappulan alle. Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle.
  - Jos päädyt **jalanjalkien kohdalle**, vuoro siirtyy seuraavalle. Tällä vuorolla et saa johtolankoja – harmin paikka!

#### JOHTOLANKOJEN MERKITSEMINEN

**Juomat ja kellonajat:** Kun löydät juoman tai kellonajan muovijalustan alta, vedä se yli salapoliisin muistilehtiöstäsi. Vedä yli myös kaikki hahmo- ja huonekalunappulat, joiden alle olet katsonut. Näin tiedät, mitkä olet jo nähnyt.

Yli vedetyt juomat ja kellonajat eivät ole arvoituksen ratkaisu, vaan arvoitus selvittää puuttuvan juoman ja kellonajan avulla! Kun tiedät, mikä juoma ja kellonaika puuttuvat, merkitse rasti niiden vieressä olevaan puoliympyrään.

**Syyllinen:** Jos löydät muruja hahmonappulan alta, merkitse rasti hahmon vieressä olevaan puoliympyrään. Kakunpalan syönyt hahmo on löytynyt!

#### Voittaminen

Kun tiedät (tai luulet tietäväsi) ratkaisun, *kerro* se muille oman vuorosi päätyttyä sanomalla (esimerkiksi): "Neiti Punakulta söi kakunpalan ja joi sen kanssa vettä klo 14.00." Katso sitten muiden näkemättä pelilaudan keskellä olevien kahden muovijalustan ja mainitsemasi hahmon jalustan alle. Jos kaikki väitteesi pitävät paikkansa, olet voittanut pelin!

Jos olet erehtynyt, ikävä juttu – pelisi päättyy siihen! Älä kuitenkaan paljasta muille oikeaa ratkaisua. Muut pelaajat jatkavat peliä, kunnes joku heistä ratkaisee arvoituksen tai kunnes pelissä on jäljellä enää yksi pelaaja.

**Uusi arvoitus odottaa joka kerta! Irrottakaa pelinappulat jalustoista, sekoittakaa jalustat ja yritäkää uudelleen.**

© 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 -laitteiden (iOS 5.0 tai uudempi) sekä valittujen Android-laitteiden kanssa. Ohjeet sekä saatavuus- ja yhteensopivuustiedot saat osoitteesta [www.hasbro.com/arcade](http://www.hasbro.com/arcade). Pyydä vanhemiltasi 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.



0115B0335168\_109 00

