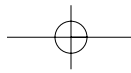


100300409186





The case of the missing chocolate cake

Ages 5 - 8 / For 2 - 6 players

INSTRUCTIONS

OBJECT OF THE GAME

Someone ate a piece of chocolate cake before dinner!

Play detective to find out who ate the cake, with which drink, and at what time. Solve the mystery to win the game!

CONTENTS

Gameboard, 6 character tokens, 6 furniture tokens, 7 white plastic stands, 7 yellow plastic stands, 1 detective notepad, 1 die, label sheet.

ASSEMBLY

Remove the game parts from their bags and cardboard sheets and discard all waste.

White plastic stands: Apply the green 'crumb' label and the five time labels to the bottoms of six white stands. One white stand will have no label.

Yellow plastic stands: Apply yellow drink labels to the bottoms of five yellow stands. Two yellow stands will have no label.

The die: Apply one square label to each side of the die.

SET-UP

1. Set aside the white stand without label and the white stand with the 'crumbs'. Mix up the other five white stands. Without looking, remove one and place it in the

middle of the gameboard. This is the time that the cake was eaten! Now mix all the remaining six stands and place a character token on each of the stands. Place the tokens on their matching gameboard spaces. The token with the crumbs under the stand is the character who ate the cake, but don't look for it yet!

2. Set aside the two yellow stands without labels. Mix up the other five yellow stands. Without looking, remove one and place it in the middle of the gameboard. This is the drink that was taken with the cake! Now mix all the remaining six stands and place a furniture token on each of the stands. Place the tokens off the gameboard, next to the rooms showing that piece of furniture.
3. Each player takes a sheet from the detective notepad and a pencil (not included). Fold your sheet in half, to keep your notes secret!

HOW TO PLAY

The player who last ate a piece of cake goes first. Play then passes to the left.

On your turn:

You can look for clues under the white and yellow plastic stands. Keep track of the clues you've found on your detective sheet (see Marking your sheet). On each turn, roll the die and do the following:

If you roll a yellow:
Secretly look under any furniture token. This ends your turn.

If you roll a white:
Secretly look under any character token. This ends your turn.

If you roll a number:
Move any character token up to that many spaces along the connecting footprints. You cannot pass or land on other tokens, or end your move on the space that you started from.

If you land on a yellow space, secretly look under the piece of furniture

pictured in that room (for example, the plant is on the patio). This ends your turn.

If you land on a white space, secretly look under the character token that you moved. This ends your turn.

If you land on a footprint, this ends your turn. You don't get to look for clues - sorry!

MARKING YOUR SHEET

Drinks and times:

When you find a drink or time under a plastic stand, cross it off your detective sheet. Also cross off each character and furniture token you've looked under, so you'll know which ones you have already seen. When you know which drink and time are missing, tick the half-circles next to them.

The guilty character:

When you find the crumbs under a character token, tick the finger print next to it. This is the character who ate the cake!

WINNER

When you know (or think you know) the solution, make an accusation at the end of your turn. To do this, say (for example): "Miss Scarlett ate the cake with water at 14:00." Then secretly look under the two stands in the



Not suitable for children under 3 years because of small parts - choking hazard.

© 2003 Hasbro. All rights reserved. Distributed in the United Kingdom by Hasbro UK Ltd., Caswell Way, Newport, Gwent NP9 0YH.

Distributed in Australia by Hasbro Australia Ltd., 570 Blaxland Road, Eastwood, NSW 2122, Australia. Tel: (02) 9874-0999. Distributed in New Zealand by Hasbro Australia Ltd., PO Box 100-940, North Shore Mail Centre, Auckland, New Zealand. Tel: (09) 915-5200.

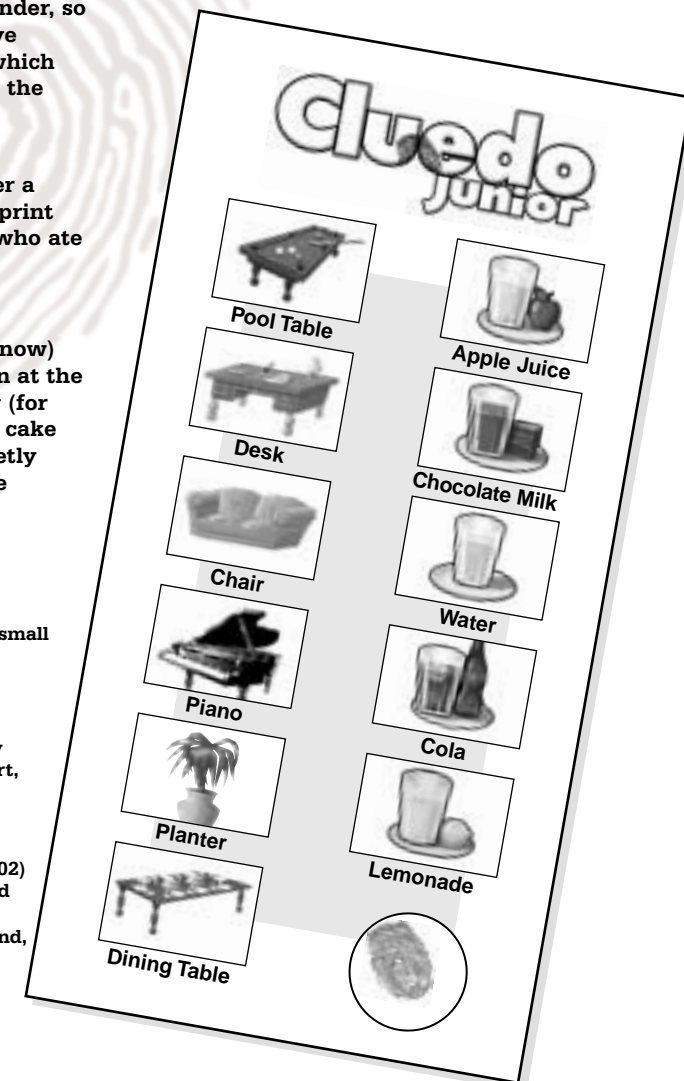
www.hasbro.co.uk

middle of the gameboard and the stand under the character you're accusing. If all three match your accusation, you win the game!

If the stands don't match your accusation, sorry - you're out of the game! Keep the real solution secret. The other player keep playing until one of them solves the mystery or until only one player remains in the game.

To play again, remove the character tokens from the plastic stands and mix them up again!

It's a new mystery every time!



Cluedo Junior

L'énigme du gâteau au chocolat

5 - 8 ans 2 - 6 joueurs

REGLE DE JEU

BUT DU JEU

Quelqu'un a mangé une part de gâteau au chocolat avant l'heure du dîner !

Dans le rôle du détective, tente de découvrir le nom du coupable, avec quelle boisson et à quelle heure. A toi de résoudre cette énigme pour gagner la partie.

CONTENU

Plateau de jeu, 6 pions personnage, 6 pions objet, 7 supports blancs, 7 supports jaunes, 1 bloc-notes de détective, 1 dé, 1 feuille d'autocollants.

ASSEMBLAGE

Débarrasse chacun des éléments de jeu de son contour, et jette toutes les chutes.

Supports blancs : applique l'autocollant vert avec des miettes sous l'un des 7 supports blancs et un autocollant sur lequel figure une heure sous 5 supports blancs. Le dernier support n'a pas d'autocollant.

Supports jaunes : applique un autocollant jaune avec une boisson sous 5 des 7 supports jaunes. Les 2 derniers supports n'ont pas d'autocollant.

Le dé : applique un autocollant carré sur chacune des faces du dé.

INSTALLATION

1. Mets le support blanc sans autocollant et le support blanc avec des miettes de côté. Mélange les 5 autres supports blancs. Sans regarder, prends-en un et place-le sur le centre du plateau de jeu. Ce sera l'heure à laquelle le gâteau a été

mangé. Mélange les 6 supports blancs restants et fixe un pion personnage sur chacun d'eux. Place chaque personnage sur la case qui lui correspond. Le pion qui comporte les miettes de chocolat sous le support représente le coupable qui a mangé le gâteau, mais bien sûr tu ne dois pas regarder !

2. Mets les 2 supports jaunes sans autocollant de côté. Mélange les 5 autres supports jaunes. Sans regarder, prends-en un et place-le au centre du plateau de jeu. Il représente la boisson que l'on a prise avec la part de gâteau. Mélange ensuite les 6 supports jaunes restants, et fixe un pion objet sur chacun d'eux. Place les 6 pions en dehors du plateau de jeu, chacun à proximité de la pièce dans laquelle figure l'objet représenté par le pion.

3. Chaque joueur prend alors une feuille de bloc-notes de détective ainsi qu'un crayon, non fourni dans la boîte. Il plie sa feuille en deux de manière à conserver ses informations à l'abri du regard des autres joueurs.

COMMENT JOUER

Le joueur qui a mangé la part de gâteau la dernière fois commence la partie, qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

À ton tour :

Tu peux recueillir des indices sous les supports blancs ou jaunes. Note bien les indices que tu découvres sur ta feuille de détective. Voir paragraphe 'Comment utiliser sa feuille de détective'.

Le dé :

A chaque tour, lance le dé et exécute l'une des actions suivantes en fonction du résultat.

Le plateau Si tu tombes sur une face jaune :

en secret, regarde l'indice boisson sous l'un des pions objet. Ton tour s'arrête là.

Si tu tombes sur une face blanche : en secret, regarde l'indice heure sous l'un des pions personnage. Ton tour s'arrête là.

Si tu tombes sur un chiffre : déplace l'un des personnages du nombre de cases maximum indiqué par le dé, le long du chemin créé par des empreintes. Tu ne peux t'arrêter sur une case occupée par un autre pion ou le dépasser, ou bien revenir sur ta case de départ.

Si tu tombes sur une case jaune, en secret regarde l'indice sous le pion objet de la pièce où tu te trouves (par exemple, regarde sous la plante, puisque tu te trouves dans le patio). Ton tour s'arrête là.

Si tu tombes sur une case blanche, en secret regarde sous le pion personnage que tu viens de déplacer. Ton tour s'arrête là.

Si tu tombes sur une empreinte. Ton tour s'arrête là. Tu ne peux obtenir aucun indice !

COMMENT UTILISER SA FEUILLE DE DETECTIVE

Indice boisson et heure :

lorsque tu décèles un indice boisson ou heure sous un support, barre-le de ta feuille. Barre aussi le pion personnage ou objet que tu as soulevé, pour bien t'y retrouver durant la partie. Lorsque tu es sûr d'avoir deviné la boisson et l'heure figurant dans l'énigme, coche le petit cercle juste à côté.

Le coupable :

lorsque tu découvres les miettes de gâteau sous un personnage, coche l'empreinte correspondante sur la feuille de détective. Cela signifie que tu as démasqué le coupable.

LE GAGNANT

Dès que tu penses connaître la solution, tu peux porter une accusation à la fin de ton tour. Pour cela, dis par exemple, Mlle Rose a mangé le gâteau et a bu un verre d'eau à 14 h 00. Puis en secret, regarde sous le



Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans - contient des petits éléments pouvant être avalés ou inhalés.

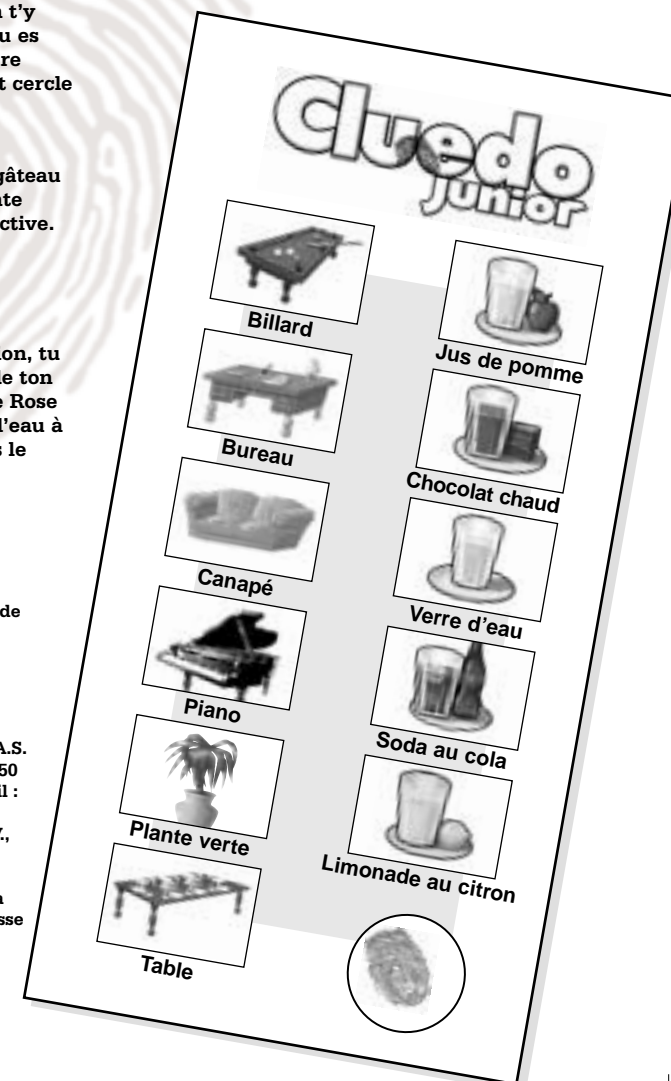
© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S.
- Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

personnage que tu accuses et sous les 2 pions au centre du plateau. Si les 3 éléments sont conformes à ton accusation, tu as gagné la partie.

Si en revanche, ce n'est pas le cas, désolé, tu dois cesser la partie. Veille à ne pas divulguer la solution de l'énigme. Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que le mystère soit levé, ou bien jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur.

Pour disputer une nouvelle partie, retire les pions personnages de leur support et mélange-les à nouveau.

Le mystère reste entier à chaque fois que tu commences une nouvelle partie.



Cluedo Junior

Das Rätsel um den verschwundenen Schokoladenkuchen

Für 2 bis 6 Spieler ab 5 Jahren

SPIELREGELN

DAS ZIEL DES SPIELS

Na, so was: Da hat doch jemand vor dem Abendessen heimlich ein Stück Schokoladenkuchen gegessen! Nun musst du Detektiv spielen und herausfinden, wer das Stück Kuchen stibitzt hat, was derjenige dazu getrunken hat und um wie viel Uhr die Naschkatze am Werk war. Wenn du diese drei Fragen als Erster beantworten kannst, hast du das Spiel gewonnen!

SPIELAUSSTATTUNG

Spielbrett, 6 Spielfiguren, 6 Möbelstücke, 7 weiße Kunststoffsockel, 7 gelbe Kunststoffsockel, 1 Detektiv-Notizblock, 1 Würfel und 1 Aufkleberblatt.

ZUSAMMENBAU

Nimm die Einzelteile des Spielzubehörs aus den Plastikbeuteln bzw. löse sie aus den Kartonrahmen. Die leeren Beutel und Rahmen kannst du danach ordnungsgemäß entsorgen.

Weißer Sockel: Klebe auf die Unterseite eines weißen Sockels den grünen Krümelaufler und auf fünf andere weiße Sockel jeweils einen Uhrenaufkleber. Der siebte weiße Sockel bleibt ohne Aufkleber.

Gelber Sockel: Klebe auf die Unterseite von fünf gelben Sockeln jeweils einen Getränkeaufkleber. Zwei gelbe Sockel bleiben ohne Aufkleber.

Würfel: Klebe auf jede Seite des Würfels jeweils einen quadratischen Aufkleber.

SPIELVORBEREITUNG

1. Den weißen Sockel ohne Aufkleber sowie den Sockel mit dem Krümelaufler legst

du vorerst zur Seite. Mische die anderen fünf weißen Sockel gut durch. Nimm einen davon weg, *ohne ihn dir anzusehen*, und stelle ihn in die Mitte des Spielbretts. Dieser Sockel verbirgt **die Uhrzeit**, zu der der Kuchen heimlich gegessen wurde! Nun mischst du die restlichen sechs Sockel durcheinander und steckst auf jeden eine Spielfigur. **Wichtig:** Die Spieler dürfen die Aufkleber unter den Sockeln nicht sehen, denn die Spielfigur mit dem Krümelaufler ist **die Person**, die den Kuchen gegessen hat!

2. Lege die beiden gelben Sockel ohne Aufkleber zur Seite. Mische die anderen fünf gelben Sockel durch und stelle einen davon in die Mitte des Spielbretts - aber ohne dir den Aufkleber anzusehen! Bei diesem Sockel handelt es sich um das **gesuchte Getränk**. Mische nun auch die übrigen sechs Sockel durch und stecke darauf jeweils ein Möbelstück. Die Möbelstücke werden neben das Spielbrett gestellt, und zwar zu den Räumen, auf denen das jeweilige Möbelstück abgebildet ist.
3. Jeder Spieler erhält nun einen Zettel des Detektiv-Notizblocks und einen Bleistift (Stifte nicht enthalten). Um deine Notizen vor deinen Mitspielern geheim zu halten, kannst du den Zettel in der Mitte einmal falten.

LOS GEHT'S!

Der Spieler, der zuletzt ein Stück Kuchen gegessen hat, ist zuerst an der Reihe. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter - also links herum.

Wenn du am Zug bist:

Die Aufkleber unter den weißen und gelben Sockeln geben dir Hinweise darauf, **wer** den Kuchen um welche **Uhrzeit** und mit welchem **Getränk** gegessen hat. Die Hinweise notierst du auf deinem Detektiv-Notizzettel (siehe *Die Detektiv-Notizen*).

Wenn ein Spieler am Zug ist, wirft er den Würfel:

Gelb: Du darfst heimlich unter ein Möbelstück sehen. Damit ist dein Zug zu Ende.

Weiß: Du darfst heimlich unter eine Spielfigur sehen. Damit ist dein Zug zu Ende.

Zahl: Ziehe mit einer beliebigen Spielfigur um die gewürfelte Zahl über die Felder entlang den Fußabdrücken. Dabei darfst du nicht auf einem Feld landen oder darüber springen, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht. Außerdem darfst du deinen Zug nicht auf dem Feld beenden, von dem aus du losge-laufen bist.

Wenn du auf einem **gelben Feld** landest, siehst du unter das Möbelstück, das in diesem

Raum abgebildet ist (z.B. die Zimmerpflanze auf der Terrasse). Damit ist dein Zug zu Ende.

Wenn du auf einem **weißen Feld** landest, siehst du unter die Spielfigur, die du gerade bewegt hast. Damit ist dein Zug zu Ende.

Wenn du auf einem **Fußabdruck** landest, ist dein Zug sofort zu Ende. Du darfst nicht nach Hinweisen suchen!

DIE DETEKTIV-NOTIZEN

Getränke und Uhrzeit:

Wenn du unter einem Sockel ein Getränk oder eine Uhrzeit findest, kreuzt du diese auf deinem Notizzettel an. Kreuze auch alle Personen und Möbelstücke an, die du dir bereits angesehen hast, um sie dir zu merken. Wenn du das fehlende Getränk und die fehlende Uhrzeit herausgefunden hast (die sich unter den Sockeln in der Mitte des Spielbretts befinden), machst du in die daneben stehenden Halbkreise ein Häkchen.

Der heimliche Kuchendieb:

Wenn du unter einer Spielfigur die Kuchenkrümel gefunden hast, markierst du den Fingerabdruck neben dieser Person mit einem Häkchen. Dies ist die Person, die den Kuchen gegessen hat!

WER GEWINNT?

Sobald du die drei Fragen nach dem verschwundenen Schokoladenkuchen beantworten kannst, äußerst du am Ende deines Zugs einen Verdacht. Dafür sagst du (zum Beispiel): "Fräulein Gloria hat den Kuchen um 14 Uhr gegessen. Dazu hat sie ein Glas Wasser getrunken." Nun siehst du so, dass es kein anderer Spieler sehen kann, unter die beiden Sockel in der Mitte des



Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickengefahr!

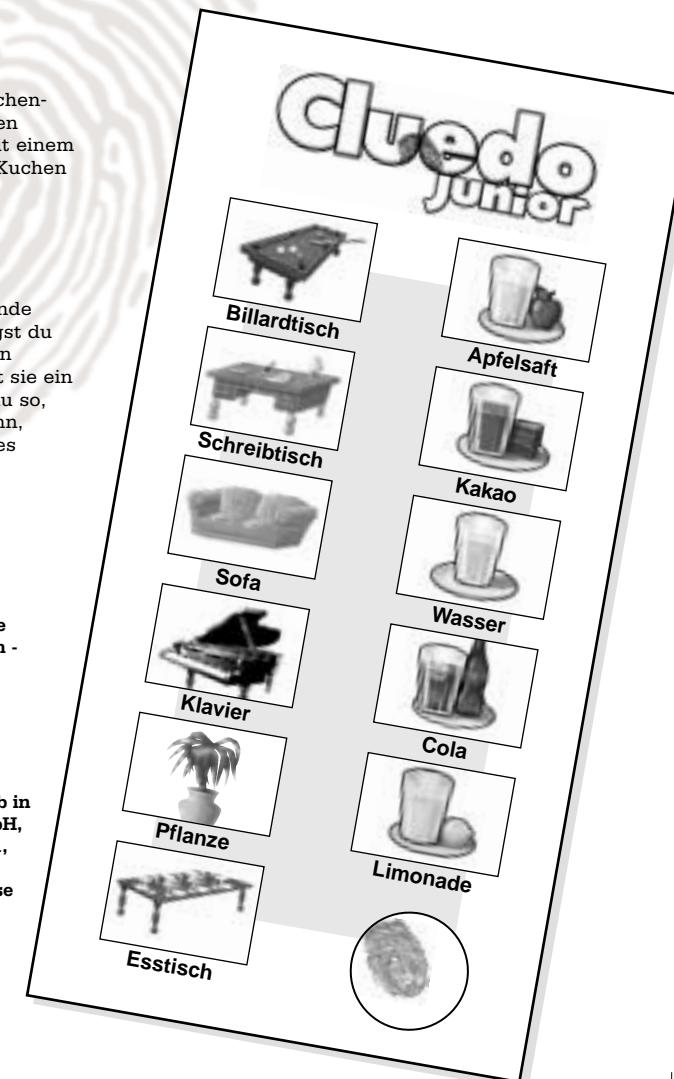
© 2003 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien. Tel. 01 99460 6614. Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

Spielbretts und unter den Sockel der Person, die du gerade beschuldigt hast. Wenn alle drei Vermutungen richtig waren, hast du das Spiel gewonnen!

Sollten deine Vermutungen nicht mit den Sockeln übereinstimmen, hast du verloren und bist aus dem Spiel. Die richtigen Lösungen darfst du deinen Mitspielern nicht verraten, da sie weiterspielen, bis einer von ihnen die richtigen Antworten herausgefunden hat, oder bis nur noch ein Spieler übrig ist.

Um eine neue Runde zu spielen, nimmst du die Spielfiguren und die Möbelstücke von den Sockeln und mischst sie wieder gut durch. Auf diese Weise ist das Rätsel um den verschwundenen Schokoladenkuchen in jedem Spiel anders!



Cluedo Junior

El caso del pastel de chocolate desaparecido

De 5 a 8 años 2 - 6 jugadores

INSTRUCCIONES

OBJETIVO DEL JUEGO

¡Alguien se ha comido un trozo de pastel de chocolate antes de la cena! Haz de detective para descubrir quién se comió el pastel, con qué bebida y a qué hora.
¡Resuelve el misterio para ganar la partida!

CONTENIDO

Tablero, 6 peones de personajes, 6 peones de muebles, 7 bases de plástico blancas, 7 bases de plástico amarillas, 1 bloc de notas de detective, 1 dado, hoja de adhesivos.

MONTAJE

Separa las piezas de juego de sus bolsas y hojas de cartón y tira a la basura lo que sobre.

Bases de plástico blancas: Pega el adhesivo verde de 'migas' y los cinco adhesivos con horas en la parte de abajo de seis bases blancas. Una base blanca no llevará adhesivo.

Bases de plástico amarillas: Pega los adhesivos amarillos de bebidas en la parte de abajo de cinco bases amarillas. Dos bases amarillas no llevarán adhesivo.

El dado: Pega un adhesivo cuadrado en cada lado del dado.

PREPARACIÓN

1. Deja aparte la base blanca sin adhesivo y la base blanca con las 'migas'. Mezcla las otras cinco bases blancas y, sin

mirar, quita una y colócala en el centro del tablero. ¡Esta es la hora a la que el culpable se comió el pastel! Ahora mezcla las seis bases blancas restantes y coloca un peón de personaje sobre cada una de las bases. Pon los peones en sus correspondientes casillas del tablero. El peón con las migas bajo su base es el personaje que se comió el pastel, ¡pero todavía no lo busques!

- Deja aparte las dos bases amarillas que no llevan adhesivo. Mezcla las otras cinco bases amarillas y, sin mirar, quita una y colócala en el centro del tablero. ¡Esta es la bebida que el culpable se tomó con el pastel! Ahora mezcla las seis bases amarillas restantes y coloca un peón de mueble sobre cada una de las bases. Pon estos peones sobre el tablero, cada uno en la habitación que muestra su correspondiente dibujo de mueble.
- Cada jugador coge una hoja del bloc de notas de detective y un lápiz (no incluido). ¡Dobla tu hoja por la mitad para mantener tus investigaciones en secreto!

EL JUEGO

El último jugador que se haya comido un trozo de pastel empieza a jugar. El juego continúa hacia la derecha.

Cuando sea tu turno:

Puedes buscar pistas bajo las bases de plástico blancas y amarillas. Anota las pistas que has encontrado en tu hoja de notas de detective (mira *Anota tus Pistas*).

En cada turno, lanza el dado y haz lo siguiente:

Si sale amarillo:

Mira en secreto la parte de abajo de cualquier peón de mueble. Tu turno termina aquí.

Si sale blanco:

Mira en secreto la parte de abajo de cualquier peón de personaje. Tu turno termina aquí.

Si sale un número:

Mueve cualquier peón ese mismo número de casillas. Las casillas están representadas por las huellas conectadas. No puedes pasar o caer sobre otros peones, ni terminar tu movimiento sobre la casilla desde la que empezaste.

Si caes sobre una **casilla amarilla**, mira en secreto bajo el peón de mueble que aparezca en esa habitación (por ejemplo, la planta está en el patio). Tu turno termina aquí.

Si caes sobre una **casilla blanca**, mira en secreto bajo el peón de personaje que has movido. Tu turno termina aquí.

Si caes sobre una **casilla de huella**, significa que tu turno termina. ¡Mala suerte... no puedes buscar pistas!

ANOTA TUS PISTAS

Bebidas y horas:

Cuando encuentres una bebida o una hora bajo una base de plástico, táchala de tu hoja de detective. Tacha también cualquier peón de personaje o de mueble bajo los que hayas mirado, así sabrás en cuáles has buscado ya. Cuando sepas la bebida y la hora que faltan, márcalo en tu hoja de detective.

El personaje culpable:

Cuando encuentres las migas bajo un peón de personaje, márcalo en tu hoja de detective. ¡Este es el personaje que se comió el pastel!

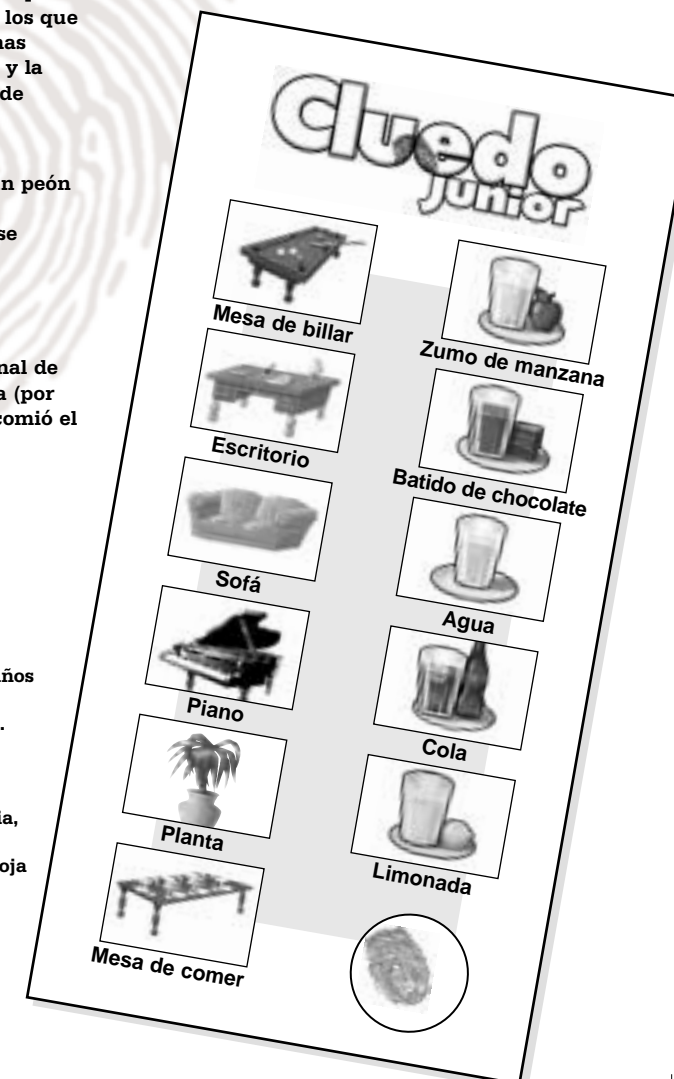
EL GANADOR

Cuando sepas (o creas que sabes) la solución, realiza una acusación al final de tu turno. Para hacerlo, di en voz alta (por ejemplo): "La Señorita Amapola se comió el

pastel con agua a las 14:00." Luego, de forma que nadie más pueda verlo, mira bajo las dos bases que están en el centro del tablero y bajo el peón del personaje que estás acusando. Si los tres coinciden con tu acusación, ¡ganas la partida!

Si te has equivocado, ¡lo sentimos, quedas eliminado de la partida! Mantén en secreto la solución. Los demás jugadores siguen jugando hasta que uno de ellos resuelva el misterio o hasta que sólo quede un jugador.

Para volver a jugar, separa los peones de personajes de las bases de plástico ¡y mézclalas otra vez! ¡Hay un nuevo misterio en cada partida!



No es conveniente para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

© 2003 Hasbro. Todos los derechos reservados.

Distribuido en España por Hasbro Iberia, S.L., Polígono Industrial Ribarroja del Turia, Sector 13, Calle 17, 46190 Ribarroja del Turia, Valencia. N.I.F. B-96897251.

www.hasbro.es

Cluedo Junior

O caso do bolo de chocolate desaparecido

Dos 5 aos 8 anos De 2 a 6 jogadores

INSTRUÇÕES

OBJECTIVO DO JOGO

Alguém comeu uma fatia de bolo de chocolate antes do jantar!

Faz de detective para descobrir quem comeu o bolo, com que bebida o acompanhou e a que horas o fez.

Resolve o mistério para ganhares o jogo!

CONTEÚDO

Tabuleiro do jogo, 6 peças de personagens, 6 peças de mobiliário, 7 suportes de plástico brancos, 7 suportes de plástico amarelos, 1 bloco de notas de detective, 1 dado e folha de autocolantes.

MONTAGEM

Retira as peças do jogo dos sacos e das folhas de cartão e deita fora o que não prestar.

Suportes de plástico brancos: aplica o autocolante verde com migalhas e os cinco autocolantes com horas na parte de baixo dos seis suportes brancos. Um dos suportes brancos fica sem autocolante.

Suportes de plástico amarelos: aplica os autocolantes amarelos das bebidas na parte de baixo de cinco suportes amarelos. Dois suportes amarelos ficam sem autocolante.

O dado: aplica um autocolante quadrado em cada um dos lados do dado..

PREPARAÇÃO

1. Coloca de lado o suporte branco sem autocolante e o suporte branco com

as migalhas. Baralha os outros cinco suportes brancos. Sem olhar, retira um e coloca-o no meio do tabuleiro de jogo. É essa a hora em que o bolo foi comido! Agora baralha os outros seis suportes que restam e coloca uma personagem em cada um dos suportes. Coloca as peças nos respectivos lugares no tabuleiro do jogo. A peça com as migalhas debaixo do suporte é a personagem que comeu o bolo, mas ainda não é altura de a procurares!

2. Coloca de lado os dois suportes amarelos sem autocolante. Baralha os outros cinco suportes amarelos. Sem olhar, retira um e coloca-o no meio do tabuleiro do jogo. Essa é a bebida que acompanhou o bolo! Agora baralha os seis suportes que restam e coloca uma peça de mobiliário em cada um dos suportes. Coloca as peças fora do tabuleiro do jogo, ao lado das salas que mostram essa peça de mobiliário.
3. Cada jogador retira uma folha do bloco de notas do detective e um lápis (não incluído). Dobra a folha ao meio, para manteres os teus apontamentos secretos!

O JOGO

O jogador que comeu uma fatia de bolo há menos tempo é o primeiro a jogar. O jogo prossegue pelo lado esquerdo.

Na tua vez de jogar:

Podes procurar pistas debaixo dos suportes brancos e dos suportes amarelos. Regista as pistas que encontraste na tua folha de detective (vê Assinalar a folha). Quando for a tua vez de jogar, lança o dado e faz o seguinte:

Se te sair um amarelo:

Procura debaixo de qualquer peça de mobiliário sem ninguém ver. É o fim da tua jogada.

Se te sair um branco:

Procura debaixo de qualquer peça de personagem. É o fim da tua jogada.

Se te sair um número:

Desloca qualquer peça de personagem esse número de casas ao longo das pegadas. Não podes passar nem ficar em locais onde estejam outras peças nem

terminar a tua jogada no mesmo local onde começaste.

Se chegares a uma casa amarela, vê debaixo da peça de mobiliário ilustrado nessa sala (por exemplo, a planta está no pátio). É o final da tua jogada.

Se chegares a uma casa branca, vê debaixo da peça de personagem que deslocaste. É o final da tua jogada.

Se chegares a uma pegada, é o final da tua jogada. Não podes procurar pistas!

ASSINALAR A TUA FOLHA

Bebidas e horas:

Quando encontrares uma bebida ou uma hora debaixo de um suporte de plástico, risca-a na tua folha de detective. Risca também a personagem e a peça de mobiliário em que os procuraste, para saberes os que já viste. Quando souberes a bebida e a hora que faltam, assinala a impressão digital que está ao seu lado.

A personagem culpada:

Quando encontrares as migalhas debaixo do suporte de uma personagem, assinala a impressão digital que está ao seu lado. Foi esta a personagem que comeu o bolo!

VENCEDOR

Quando souberes (ou pensares que sabes) a solução, faz uma acusação no final da tua jogada. Diz, por exemplo: - A Menina Scarlet comeu o bolo e bebeu água às 14 horas. Em seguida vê secretamente o que está debaixo dos



Não recomendado a crianças com menos de 3 anos - contém peças pequenas que podem ser engolidas ou inaladas.

© 2003 Hasbro. Reservados todos os direitos.

Distribuído em Portugal por Hasbro Iberia, S.L., Poligono Industrial Ribarroja del Turia, Sector 13, Calle 17, 46190 Ribarroja del Turia, Valencia, Espanha. NIF B-96897251.

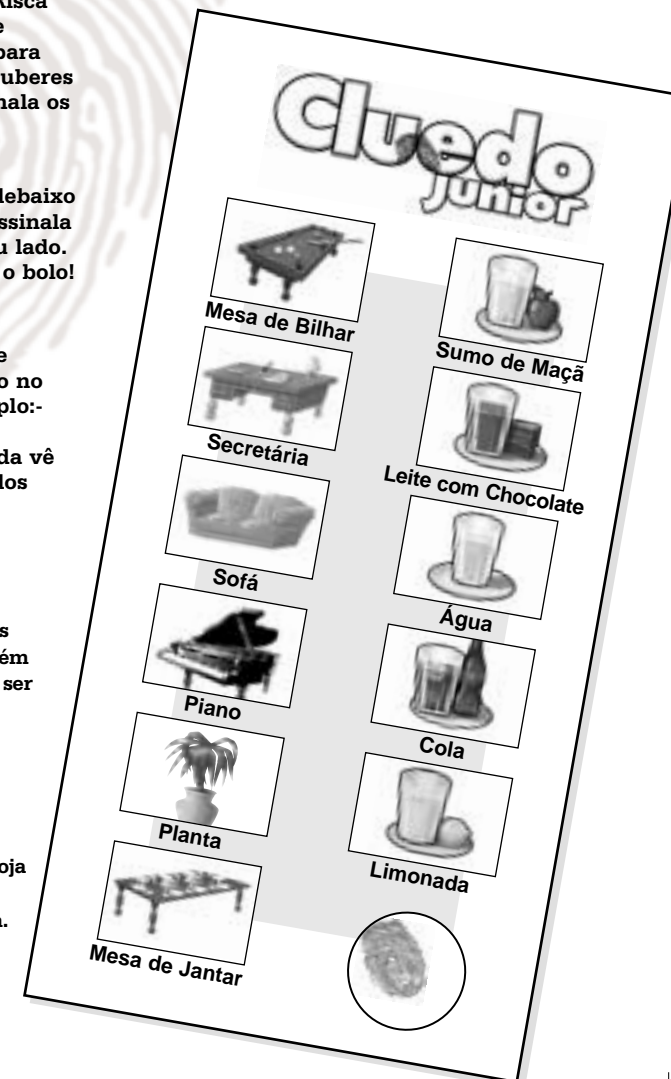
dois suportes de peças no meio do tabuleiro e do suporte da personagem que estás a acusar. Se os três coincidirem com a tua acusação, ganhas o jogo!

Se os suportes não coincidirem com a tua acusação, ficas fora de jogo! Guarda para ti a verdadeira solução.

Os outros jogadores continuam a jogar até um deles resolver o mistério ou até ficar apenas um jogador em jogo.

Para jogar novamente, retira as peças das personagens dos suportes de plástico e baralha-as outra vez!

É sempre um mistério novo!



Cluedo Junior

IL CASO DELLA TORTA SCOMPARSA

ETA' 5/8 - DA 2 A 6 GIOCATORI

ISTRUZIONI

SCOPO DEL GIOCO

Qualcuno ha mangiato un pezzo della torta al cioccolato prima di cena!

Fai il detective e scopri chi ha mangiato la torta, che cosa ha bevuto e a che ora. Colui che risolverà il mistero sarà il vincitore!

CONTENUTO

Tabellone, 6 pedine personaggi, 6 pedine arredamento, 7 supporti in plastica bianca, 7 supporti in plastica gialla, 1 blocchetto appunti per detective, 1 dado, foglio adesivi.

MONTAGGIO

Togli tutte le parti del gioco dai sacchetti in plastica e dal cartone, eliminando le parti da scartare.

Supporti in plastica bianca: applica l'adesivo della 'briciola' verde ed i cinque adesivi degli orari sotto sei dei supporti bianchi. Uno dei supporti bianchi rimarrà senza adesivo.

Supporti in plastica gialla: applica gli adesivi gialli delle bevande sotto cinque dei supporti gialli. Due supporti gialli rimarranno senza adesivo.

Il dado: applica un'adesivo su ogni faccia del dado.

PREPARAZIONE

1. Metti da parte il supporto bianco senza adesivo ed il supporto bianco con le 'briciole'. Mischia gli altri cinque supporti bianchi. Senza

guardare, togline uno e mettilo nel centro del tabellone. Segnerà l'ora in cui la torta è stata mangiata! Poi mischia i rimanenti 6 supporti e metti sopra ad ognuno di essi una pedina dei personaggi. Metti le pedine sugli spazi corrispondenti del tabellone. La pedina con le briciole sotto è il personaggio che ha mangiato la torta, ma non cercare ancora!

2. Metti da parte i due supporti gialli senza adesivi. Mischia gli altri cinque supporti gialli. Senza guardare, togline uno e mettilo al centro del tabellone. Sarà la bevanda che il colpevole avrà bevuto mentre mangiava la torta! Poi mischia i restanti 6 supporti e metti una pedina dell'arredamento sopra ognuno di essi. Metti le pedine fuori dal tabellone, di fianco alle stanze con l'illustrazione che rappresenta quel mobile.

3. Ogni giocatore prenderà un foglio da blocchetto appunti dei detective e si procurerà una matita (non inclusa). Piega il tuo foglio a metà per mantenere i tuoi appunti segreti!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore che per ultimo ha mangiato un pezzo di torta inizia il turno. Il gioco continua verso sinistra

Al tuo turno:

Cerca gli indizi sotto i supporti bianchi e gialli. Mantieni traccia degli indizi scoperti segnandoli sul foglio del detective (leggi il paragrafo "Segna sul foglio"). Al tuo turno, lancia il dado e fai ciò che segue:

Se esce giallo:

guarda segretamente sotto una pedina dei mobili. Qui finisce il tuo turno.

Se esce bianco:

Guarda segretamente sotto una pedina di un personaggio. Qui finisce il tuo turno.

Se esce un numero:

sposta una pedina di un personaggio di tanti spazi quanto il numero uscito indica, lungo la passatoia delle impronte segnata sul tabellone. Non potrai sorpassare o finire sopra un'altra pedina,

oppure finire sulla casella dal quale sei partito.

Se finisci su una casella gialla, guarda segretamente sotto una pedina di un arredamento che si trova in quella stanza (per esempio, il vaso delle piante nella veranda). qui finisce il tuo turno.

Se finisci in una casella bianca, guarda segretamente sotto la pedina del personaggio che hai spostato. Qui finisce il tuo turno.

Se finisci su un'impronta di piedi, qui finisce il tuo turno. Non potrai guardare indizi, peccato!

SEGNA SUL FOGLIO:

Bevande ed orari:

quando trovi una bevanda od un orario sotto un supporto, depennalo dal tuo foglio da detective. Depenna anche il personaggio od il mobile sotto il quale hai guardato, così ti ricorderai cosa hai già visto. Quando scoprirai quali sono la bevanda e l'orario mancanti, segna una crocetta accanto.

Il personaggio colpevole:

Quando troverai le briciole sotto la pedina di un personaggio, segna l'impronta del dito accanto. Questo è il personaggio che ha mangiato la torta!

IL VINCITORE

Quando saprai (o penserai di sapere) la soluzione, lancia l'accusa alla fine del tuo turno. Fai in questo modo (per esempio): "Miss Scarlett ha mangiato la torta e bevuto l'acqua alle 14". Poi sbircia segretamente sotto i due supporti nel centro del tabellone e sotto il



Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni, a causa di piccoli pezzi che potrebbero essere ingeriti.

© 2003 Hasbro. Tutti i diritti riservati.
Prodotto importato da Hasbro S.A., Route de Courroux 6, 2800 Delemont (Svizzera).
Distribuito in Italia da Hasbro Italy S.r.l., Strada 7, Palazzo R1, 20089 Rozzano (MI).
Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

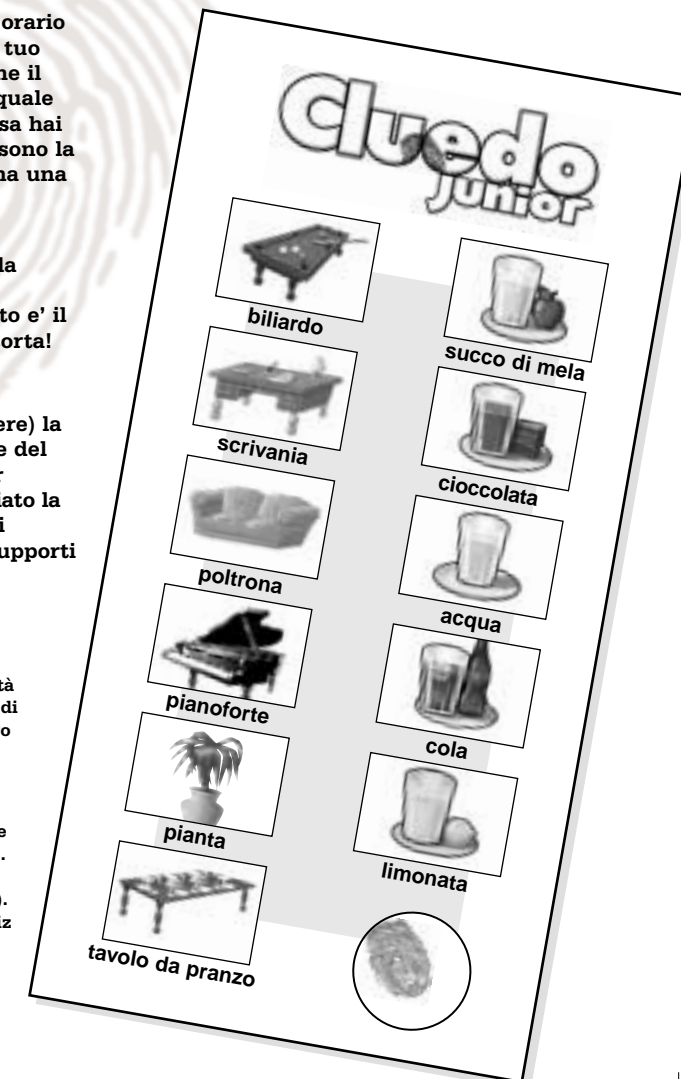
supporto del personaggio che hai accusato. Se tutti e tre gli indizi combaciano con tua rivelazione, hai vinto!

Se invece non combaciano, purtroppo sarai eliminato dal gioco! Mantieni comunque la soluzione segreta.

Gli altri giocatori continueranno sino a che uno di loro risolverà il mistero oppure sino a che resterà un unico giocatore in gara.

Per giocare di nuovo, toglie le pedine dei personaggi dai supporti in plastica e mischiateli ancora!

Ogni volta sarà un nuovo mistero da scoprire!



Cluedo Junior

Het gestolen stuk chocoladetaart

5 - 8 jaar Voor 2 - 6 spelers

SPELREGELS

DOEL VAN HET SPEL

Iemand heeft vóór het eten van de chocoladetaart gesnoept! Speel detectiefje en zoek uit wie er van de taart at, wat hij/zij erbij dronk en hoe laat het was. Als jij de schuldige lekkerbek het eerst ontmaskert, win je het spel!

INHOUD

Speelbord, 6 pionnen, 6 meubelstukken, 7 witte plastic standaards, 7 gele plastic standaards, 1 blocnote voor de detectives, 1 dobbelsteen, stickervel.

IN ELKAAR ZETTEN

Haal de spelonderdelen uit de zakjes en de vellen karton en gooi al het afval direct weg.

Witte plastic standaards: plak de groene sticker met 'kruidels' en de vijf tijdstickers op de onderkant van de zes witte standaards. Er blijft één witte standaard over zonder sticker.

Gele plastic standaards: plak de gele drankjesstickers op de onderkant van de vijf gele standaards. Er blijven twee gele standaards over zonder sticker.

De dobbelsteen: plak op elke zijde van de dobbelsteen één vierkante sticker.

VOORBEREIDING

1. Leg de witte standaard zonder sticker en de witte standaard met de 'kruidels' opzij. Meng de overige vijf witte standaards door elkaar. Haal er zonder te kijken eentje uit en zet deze op het midden van het speelbord. Dit is de tijd waarop de taart werd opgegeten! Meng

nu de overige zes standaards door elkaar en zet een pion in elke standaard. Zet de pionnen op de bijbehorende speelbordvakjes. De pion waaronder de kruidels zitten is degene die de taart heeft opgegeten, maar dat mag je nu nog niet opzoeken!

- Leg de twee gele standaards zonder sticker opzij. Meng de andere vijf gele standaards door elkaar. Haal er zonder te kijken eentje uit en zet deze op het midden van het speelbord. Dit is het drankje dat bij de taart gedronken werd! Meng nu de overige zes standaards door elkaar en zet op elke standaard een meubelstuk. Zet de meubelstandaards naast het speelbord, bij de kamer waarin het betreffende meubelstuk staat.
- Elke speler krijgt een blaadje van de blocnote voor de detectives en een potlood (niet inbegrepen). Vouw je blaadje doormidden zodat niemand kan zien wat jij opschrijft!

HET SPEL

De speler die als laatste taart heeft gegeten, mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

Als je aan de beurt bent: mag je aanwijzingen onder de witte en gele standaards bekijken. Houd de informatie die je vindt bij op je blaadje (zie Je blaadje invullen). Telkens wanneer je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen en je doet het volgende:

Als je geel gooit: kijk stiekem onder een meubelstuk naar keuze. Dan is je beurt voorbij.

Als je wit gooit: kijk stiekem onder een pion naar keuze. Dan is je beurt voorbij.

Als je een getal gooit: verplaats een pion naar keuze het gegooid aantal vakjes over de voetafdrukken. Je mag andere pionnen niet passeren, of eindigen op hetzelfde vakje als een andere pion, of je beurt eindigen op hetzelfde vakje als waar je begon.

Het Speelbord:

Als je op een geel vakje eindigt, kijk je stiekem onder het meubelstuk dat in die kamer staat afgebeeld (de plant staat bijvoorbeeld op het terras). Dan is je beurt voorbij.

Als je op een wit vakje eindigt, kijk je stiekem onder de pion die je verplaatst hebt. Dan is je beurt voorbij.

Als je op een voetafdruk eindigt, is je beurt voorbij. Je mag geen aanwijzingen bekijken - sorry!

JE BLAADJE INVULLEN

Drankjes en tijden:

als je een drankje of een tijd onder een plastic standaard vindt, streep je die door op je detectiveblaadje. Streep ook de pionnen en meubels waar je onder hebt gekeken door, zodat je weet welke je al gezien hebt. Als je weet welk drankje en welke tijd ontbreken, zet je een kruisje in het halve rondje ernaast.

De schuldige snoeper:

als je de kruidels vindt onder een pion, zet je een kruisje bij de vingerafdruk die ernaast staat. Dit is de lekkerbek die de taart heeft opgegeten!

DE WINNAAR

Als je de oplossing weet (of denkt te weten), spreek je aan het eind van je beurt een beschuldiging uit. Je zegt (bijvoorbeeld): "Rosa Roodhart at de taart om 14 uur en dronk er water bij." Dan kijk je stiekem onder de twee standaards middenop het speelbord en onder de standaard met de persoon die je beschuldigt. Als deze alle drie kloppen met jouw beschuldiging, win je het spel!

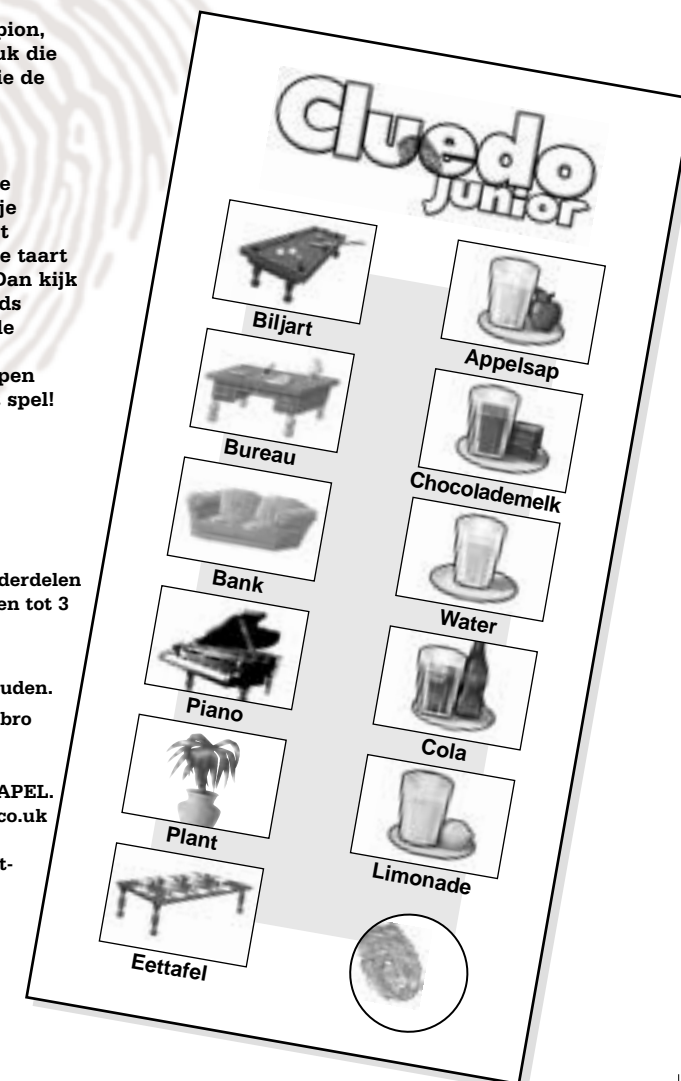


In verband met kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen tot 3 jaar - verstikkingsgevaar!

© 2003 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Hasbro consumentenservice:
Antwoordnummer 2605 9500 XJ TER APEL.
E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk
Gedistribueerd in België door S.A.
Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Als de standaards niet kloppen met jouw beschuldiging, dan heb je pech gehad en je mag niet meer meespelen. Houd de werkelijke oplossing geheim. De andere spelers gaan door totdat een van hen de misdaad oplost of tot er nog maar één speler over is.

Als je het spel nog eens wilt spelen, haal je de pionnen en meubels uit de plastic standaards en je mengt ze weer door elkaar! Zo zit de misdaad iedere keer anders in elkaar!







Fallet med den försvunna chokladkakan

Ålder: 5-8 år Spelare: 2-6

INSTRUKTIONER

DET HÄR GÅR SPELET UT PÅ

Någon åt en bit av chokladkakan före maten! Spela detektiv för att ta reda på vem som åt kakan, med vilken dryck, och vid vilken tidpunkt. Lös mysteriet och vinn spelet!

INNEHÅLL

Spelplan, 6 spelbrickor, 6 möbelbrickor, 7 vita plasthållare, 7 gula plasthållare, 1 detektivblock, 1 tärning, klistermärken.

IHOPSÄTTNING AV SPELETS DELAR

Ta ut speldelarna ur påsar och pappark och släng allt skräp som blir över.

Vita plasthållare: Sätt dit det gröna klistermärket som föreställer "smulor" och de fem klistermärkena med tidsangivelser på undersidan av sex vita hållare. En av de vita hållarna ska vara utan klistermärke.

Gula plasthållare: Sätt dit gula klistermärken som föreställer drycker på undersidan av fem gula hållare. Två av de gula hållarna ska vara utan klistermärke.

Tärningen: Sätt ett fyrkantigt klistermärke på varje sida av tärningen.

UPPSTÄLLNING

1. Ställ den vita hållaren utan klistermärke och den vita hållaren med "smulor" åt sidan. Blanda de övriga fem vita hållarna. Ta upp en

av hållarna utan att titta och placera den mitt på spelplanen. Det är nu som chokladkakan har ätits upp! Blanda nu alla kvarvarande sex hållare och placera en spelfigursbricka i varje hållare. Placera brickorna på respektive spelplansruta (med samma bild som spelfiguren). Den bricka som döljer smulorna under hållaren är den spelfigur som åt kakan – men börja inte att leta efter den ännu!

2. Ställ de två gula hållarna utan klistermärken åt sidan. Blanda de övriga fem gula hållarna. Utan att titta, ta upp en av hållarna och placera den mitt på spelplanen. Detta är den dryck som dracks med kakan! Blanda nu alla kvarvarande sex hållare och placera en möbelbricka i varje hållare. Placera brickorna utanför spelplanen, bredvid de rum som föreställer samma möbel.

3. Varje spelare tar ett blad från detektivblocket samt en penna (medföljer inte). Vik ditt blad på hälften så att du kan hålla dina anteckningar hemliga!

SÅ HÄR GÅR SPELET TILL

Den spelare som senast åt en bit av kakan börjar. Spelet fortsätter därefter åt vänster.

När det är din tur:

Du kan söka ledtrådar under de vita och gula plasthållarna. Håll reda på de ledtrådar du har hittat genom att skriva ner dem på ditt detektivblad (se Så här använder du ditt detektivblad).

Varje gång det är din tur ska du kasta tärningen och göra följande:

Om du slår gult:

Titta under valfri möbelbricka (din hemlis). Nu är din tur över för den här gången.

Om du slår vitt:

Titta under valfri spelfigursbricka (din hemlis). Nu är din tur över för den här gången.

Om du slår en siffra:

Flytta valfri spelfigursbricka genom att följa fotspåren och flytta upp till det antal steg som tärningen visar. Du kan

inte passera eller hamna på andra brickor och du får heller inte stanna på samma ruta som du startade från.

Om du hamnar på en gul ruta, tittar du under den möbel som är avbildad i det rummet (till exempel finns krukväxten på terrassen). Nu är din tur över för den här gången.

Om du hamnar på en vit ruta, tittar du under den spelfigursbricka du just flyttat (din hemlis). Nu är din tur över för den här gången.

Om du hamnar på ett fotsteg är din tur över för den här gången. Du får inte leta efter ledtrådar – tyvärr!

SÅ HÄR ANVÄNDER DU DITT DETEKTIVBLAD

Drycker och tidpunkter:

När du hittar en dryck eller tidpunkt under en plasthållare ska du bocka av den på ditt detektivblad. Bocka även av varje spelfigurs- och möbelbricka du har tittat under, så att du vet vilka du redan har sett. När du vet vilken dryck och tidpunkt som saknas ska du sätta ett märke i halvcirkeln intill.

Den skyldige spelfiguren:

När du hittar smulorna under en spelfigursbricka ska du sätta ett märke på fingeravtrycket intill. Det var den här spelfiguren som åt kakan!

VINNARE

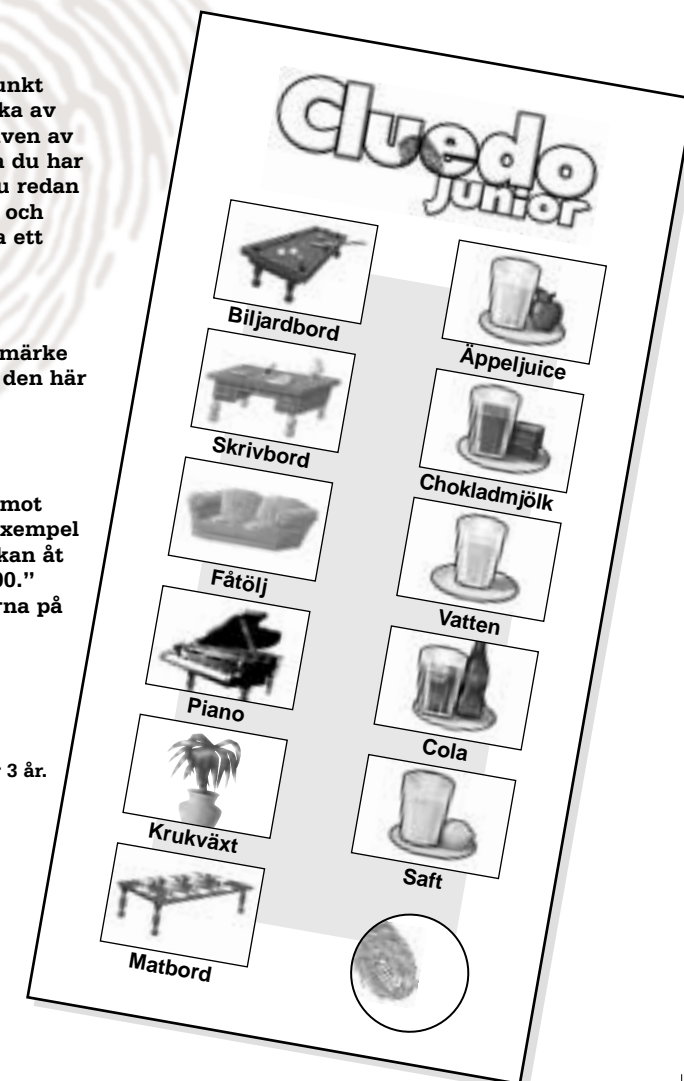
När du vet (eller tror att du vet) lösningen ska du anklaga någon mot slutet av din tur. Det gör du till exempel genom att säga: "Jessica Scharlakan åt kakan med ett glas vatten kl 14:00." Titta därefter under de två hållarna på

spelplanens mitt och hållaren under den spelfigur du anklagar (din hemlis). Om alla tre stämmer med din anklagelse, har du vunnit spelet!

Om de tre hållarna inte stämmer med din anklagelse åker du ur spelet – tyvärr! Behåll den rätta lösningen för dig själv. De andra spelarna fortsätter spela tills nästa deltagare löser mysteriet. Så här fortsätter det tills det bara är en spelare kvar.

Om ni vill spela en gång till tar ni bort spelfigursbrickorna från plasthållarna och blandar dem igen!

Det blir ett nytt mysterium varje gång!



Innehåller små delar.
Ej lämplig för barn under 3 år.
Kvävningsrisk.

© 2003 Hasbro. Med ensamrätt.
Distributed in the Nordic region by
Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40,
DK-2600 Glostrup, Denmark.
www.hasbro.co.uk



Sagen om den forsvundne chokoladekage

Alder: 5-8 år Spillere: 2-6

INSTRUKTIONER

SPILLET'S FORMÅL

Der er nogen, der har spist et stykke chokoladekage før middagen! Spil detektiv, og find ud af, hvem der spiste kagen, hvad personen drak til kagen, og hvornår det skete. Løs mysteriet, og vind spillet!

INDHOLD

Spillebræt, 6 personbrikker, 6 møbelbrikker, 7 hvide plastikholdere, 7 gule plastikholdere, 1 detektivblok, 1 terning, ark med klistermærker.

MONTERING

Tag spildelene ud af poserne og paparkene, og smid overflødig pap væk.

Hvide plastikholdere: Sæt det grønne "krumme"-klistermærke og fem tidsklistermærker på bunden af de seks hvide holdere. En hvid holder har ikke noget klistermærke.

Gule plastikholdere: Sæt de gule drikkliksmærker på bunden af fem gule holdere. To gule holdere har ikke noget klistermærke.

Terning: Sæt et firkantet klistermærke på hver side af terningen.

OPSÆTNING

1. Sæt den hvide holder uden klistermærke og den hvide holder med "krummerne" til side. Bland de andre fem hvide holdere. Tag en

holder uden at kigge, og sæt den midt på spillebrættet. Det er tidspunktet for, hvornår kagen blev spist! Bland derefter alle seks holdere, der er tilbage, og sæt en personbrik i hver af holderne. Sæt brikkerne på de tilsvarende felter på spillebrættet. Brikken med krummer under holderen er den person, der spiste kagen, men prøv ikke at finde den endnu!

2. Sæt de to gule holdere uden klistermærker til side. Bland de andre fem gule holdere. Tag en holder uden at kigge, og sæt den midt på spillebrættet.

Det er den drik, der blev drukket til kagen! Bland derefter alle seks holdere, der er tilbage, og sæt en møbelbrik i hver af holderne. Sæt brikkerne ved siden af spillebrættet ud for de værelser, der viser de forskellige møbler.

3. Hver spiller tager et ark fra detektivblokken og en blyant (ikke inkluderet). Fold dit ark på midten, så du kan skjule dine notater!

SELVE SPILLET

Den spiller, der sidst spiste et stykke kage, starter. Spilleren til venstre fortsætter.

Når det er din tur:

Du kan lede efter spor under de hvide og gule plastikholdere. Notér de spor, du har fundet, på detektivarket (se Notering på arket). Kast terningen ved hver tur, og følg disse regler.

Hvis terningen viser gul:
Kig i smug under en valgfri møbelbrik. Din tur er slut.

Hvis terningen viser hvid:
Kig i smug under en valgfri personbrik. Din tur er slut.

Hvis terningen viser et tal:
Flyt en valgfri personbrik langs fodsporene op til det viste antal felter. Du kan ikke passere eller lande på andre brikker eller slutte din tur med at lande på det felt, du startede på.

Hvis du lander på et gult felt, så kig i

smug under det viste møbel i værelset (eksempel: planten er i gårdhaven). Din tur er slut.

Hvis du lander på et hvidt felt, så kig i smug under personbrikken, som du flyttede. Din tur er slut.

Hvis du lander på et fodspor, er din tur desværre slut. Du får ikke lov til at lede efter spor!

NOTERING PÅ ARKET

Drikke og tidspunkter:

Når du finder en drik eller et tidspunkt under en plastikholder, så kryds det af på detektivarket. Kryds også af for hver person- og møbelbrik, du har kigget under, så du hele tiden ved, hvilke brikker du har tjekket. Markér halvcirklerne ud for drik og tidspunkt, når du ved, hvilken drik og hvilket tidspunkt der mangler.

Den skyldige:

Markér fingeraftrykket ud for personen, når du finder krummer under en personbrik. Det er den person, der har spist kagen!

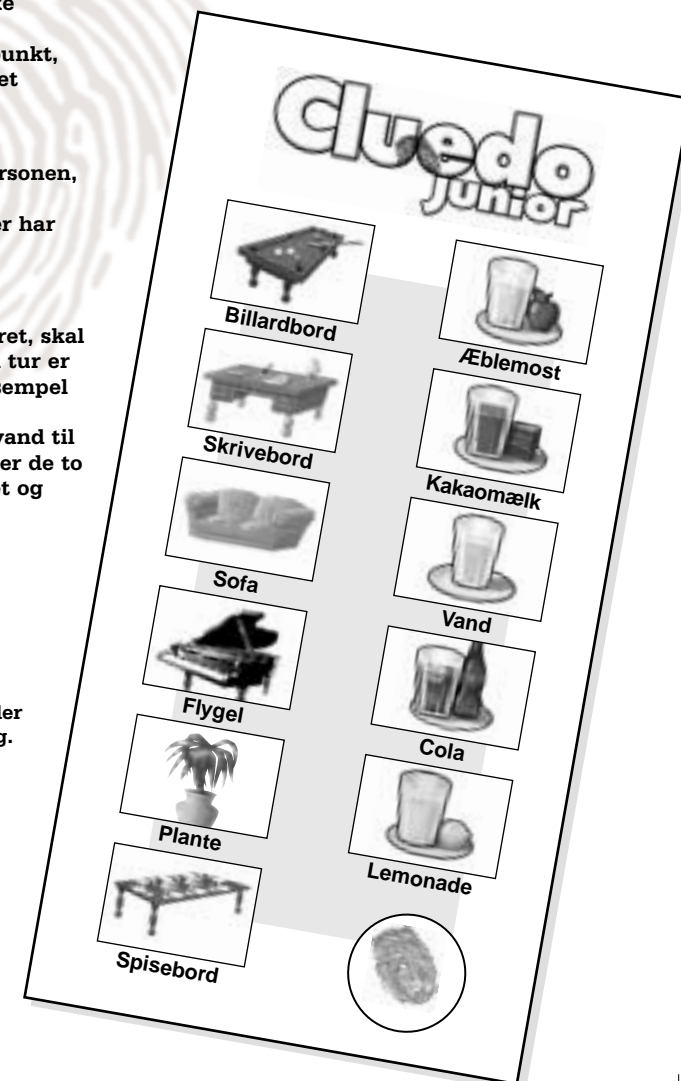
VINDEREN

Når du har (eller tror du har) svaret, skal du fremsætte en anklage, når din tur er ved at være slut. Fremsæt for eksempel en anklage ved at sige: "Karina Purpurrød spiste kagen og drak vand til kl. 14.00." Så smugkigger du under de to holdere på midten af spillebrættet og

holderen under den person, som du anklager. Hvis alle tre passer på din anklage, vinder du spillet!

Hvis holderne ikke passer på din anklage, er du desværre ude af spillet. Hold det rigtige svar hemmeligt. De andre spillere fortsætter spillet, indtil én af dem løser mysteriet, eller til der kun er én spiller tilbage.

For at spille et nyt spil fjernes personbrikkerne fra plastikholderne og blandes igen! Det er et nyt mysterium hver gang!



Indeholder små dele.
Ikke egnet for børn under 3 år. Risiko for kvælning.

© 2003 Hasbro.

Alle rettigheder forbeholdt.

Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.

www.hasbro.co.uk

Cluedo Junior

Saken med den forsvunne sjokoladekaken

Alder: 5-8 Spillere: 2-6

VEILEDNING

MÅLET MED SPILLET

Noen har spist et stykke sjokoladekake før middag! Lek detektiv og finn ut hvem som spiste kaken, hva hun eller han drakk, og når det skjedde. Løser du mysteriet, vinner du spillet!

INNHold

Spillebrett, 6 personbrikker, 6 møbelbrikker, 7 hvite plastsokler, 7 gule plastsokler, 1 detektivnotatblokk, 1 terning, ark med klistremerker.

MONTERING

Ta delene av spillet ut fra posene sine og løsne dem fra papparkene. Kast all overflødig papp.

Hvite plastsokler: Fest det grønne "smule"-klistremerket og de fem tidsklistremerkene under seks av de hvite soklene. Én av de hvite soklene får ikke noe klistremerke.

Gule plastsokler: Fest gule drikkeklistremerker under fem av de gule soklene. To gule sokler vil være uten klistremerke.

Terningen: Fest et kvadratisk klistremerke på hver side av terningen.

FORBEREDELSE

1. Sett bort den hvite sokkelen uten klistremerke og den hvite sokkelen med "smulene". Bland de andre fem hvite soklene. Uten å kikke tar du én av dem og plasserer den midt på

spillebrettet. Dette er tiden da kaken ble spist! Bland så alle de andre seks hvite soklene og plasser en personbrikke på hver sokkel. Sett personene på de tilsvarende feltene på spillebrettet. Brikken med smulene under sokkelen er den personen som spiste kaken, men ikke kikk ennå!

2. Sett til side de to gule soklene uten klistremerker. Bland de andre fem gule soklene. Uten å kikke tar du bort én og plasserer den midt på spillebrettet. Dette er sjokoladekaketypens drikke! Bland nå alle de seks soklene som er igjen, og plasser en møbelbrikke på hver av soklene. Plasser møbelbrikkene utenfor spillebrettet, ved siden av de rommene som har bilde av det tilsvarende møbelet.
3. Hver av spillerne tar et ark fra detektivens notatblokk og en blyant (ikke inkludert). Brett arket dobbelt så du holder notatene dine hemmelig!

SLIK SPILLER DERE

Den spilleren som sist spiste en kake, begynner. Turen går så videre mot venstre.

Når det er din tur:

Du kan se etter spor under de hvite og gule plastsoklene. Hold rede på de sporene du har funnet ved hjelp av detektivarket ditt (se Markere på arket). Ved hver tur kaster du terningen og gjør følgende:

Hvis terningen viser gult:
I hemmelighet kikker du under den møbelbrikken du vil. Så er turen over.

Hvis terningen viser hvit:
I hemmelighet kikker du under den personbrikken du vil. Så er turen over.

Hvis terningen viser et tall:
Flytt en valgfri personbrikke langs fotavtrykkene opptil det antallet felter terningen viser. Du kan ikke passere eller lande på andre brikker eller ende opp på det feltet du startet fra.

Hvis du lander på et gult felt, kan du i hemmelighet kikke under møbelet som det er bilde av i det rommet (for

eksempel er potten med plante på terrassen). Så er turen din over.

Hvis du lander på et hvitt felt, kikker du i hemmelighet under den personbrikken du flyttet. Så er turen din over.

Hvis du lander på et fotavtrykk, er turen din over. Du får ikke sett etter noen spor - beklager!

MARKERING PÅ ARKET

Drikke og tider:

Når du finner en drikke eller en tid under en plastsokkel, krysser du av på detektivarket. Kryss også av hver av personbrikkene og møbelbrikkene du har sett under, så du vet hvilke du allerede har sett. Når du vet hvilken drikke og hvilken tid som mangler, setter du kryss i halvsirkelene ved siden av dem.

Den skyldige:

Når du finner smulene under en personbrikke, krysser du av ved fingeravtrykket ved siden av denne. Dette er personen som spiste kaken!

VINNEREN

Når du vet (eller tror du vet) løsningen, fremsetter du anklagen ved slutten av din tur. Du gjør dette for eksempel ved å si: "Frøken Rose spiste kaken og drakk vann klokken 14.00." Så kikker du i hemmelighet under de to soklene midt på spillebrettet og sokkelen under den brikken du anklager. Hvis alle tre stemmer med anklagen, har du vunnet spillet!

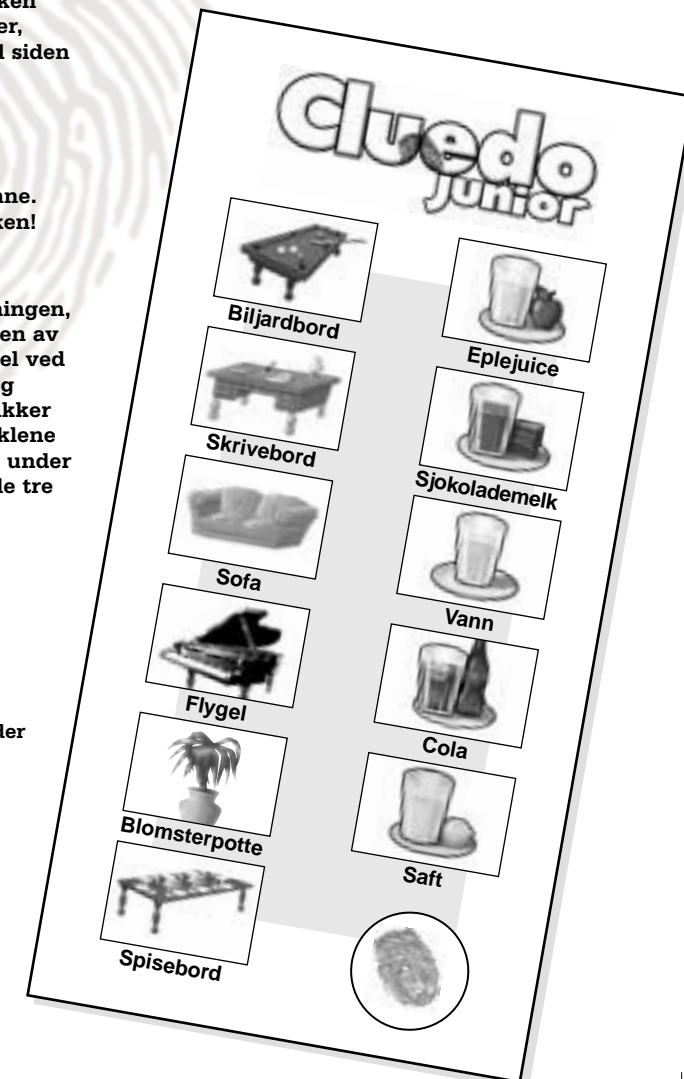


Inneholder små deler.
Ikke egnet for barn under 3 år. Fare for kvelning.

© 2003 Hasbro. Med enerett.
Distributed in the Nordic region by
Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40,
DK-2600 Glostrup, Denmark.
www.hasbro.co.uk

Hvis ikke soklene stemmer med anklagen din, er du dessverre ute av spillet! Hold den riktige løsningen hemmelig. De andre spillere fortsetter til en av dem løser mysteriet, eller til det bare er én spiller igjen.

For å spille på nytt tar dere personbrikkene ut av plastholderne og blander dem igjen. Det er et nytt mysterium hver gang!





Kadonneen suklaakakun arvoitus

5-8-vuotiaille 2-6 pelaajaa

PELIOHJEET

PELIN TARKOITUS

Joku söi palan suklaakakusta ennen päivällistä! Käytä etsivän taitojasi ja selvitä, kuka söi kakunpalan, minkä juoman kanssa ja mihin aikaan. Ratkaise arvoitus ja voita peli!

SISÄLTÖ

Pelilauta, 6 pelinappulahahmoa, 6 huonekalunappulaa, 7 valkoista muovijalustaa, 7 keltaista muovijalustaa, 1 salapoliisin muistilehtiö, 1 noppa, tarra-arkki.

KOKOAMINEN

Ota pelin osat pusseista, irrota ne pahviarkeista ja 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 neliönmuotoinen tarra nopan jokaiselle sivulle.

VALMISTELUT

1. Pane syrjään valkoinen muovijalusta, jossa ei ole tarraa, ja valkoinen muovijalusta, jossa on kakunmuruja. Sekoita viisi muuta valkoista jalustaa. Valitse niistä yksi katsomatta, mikä

se on, ja laita se pelilaudan keskelle. Se kertoo ajan, jolloin kakunpala syötiin! Sekoita tämän jälkeen jäljellä olevat kuusi muovijalustaa ja laita jokaiseen pelinappulahahmo. Laita kukin hahmo sille varatulle paikalle pelilaudalle. Hahmo, jonka jalustan alla on muruja, on se, joka söi kakunpalan, mutta älä katso vielä!

2. Pane syrjään kaksi keltaista muovijalustaa, joissa ei ole tarraa. Sekoita viisi muuta keltaista jalustaa. Valitse niistä yksi katsomatta, mikä se on, ja laita se pelilaudan keskelle. Se kertoo juoman, jota juotiin kakunpalan kanssa! Sekoita tämän jälkeen jäljellä olevat kuusi muovijalustaa ja laita jokaiseen huonekalunappula. Laita nappulat pelilaudan ulkopuolelle, jokainen sen huoneen viereen, jossa kyseinen huonekalu on.
3. Kukin pelaaja ottaa yhden arkin salapoliisin muistilehtiöstä ja kynän (ei mukana pakkauksessa). Taita arkki kahtia, jotta muistiinpanosi pysyvät salassa.

PELIN KULKU

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

Kun on sinun vuorosi: Voit etsiä johtolankoja valkoisten ja keltaisten muovijalustojen alta. Pidä kirjaa löytämistäsi johtolangoista (katso Johtolankojen merkitseminen).

Heitä vuorollasi noppaa ja toimi seuraavasti:

Jos saat keltaisen:
Katso muiden näkemättä minkä tahansa huonekalunappulan alle. Sen jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle.

Jos saat valkoisen:
Katso muiden näkemättä minkä tahansa pelinappulahahmon alle. Sen jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle.

Jos saat numeron:
Siirrä mikä tahansa pelinappulahahmo nopan osoittaman silmäluvun verran jalanjälkiä pitkin. Et saa ohittaa muita pelinappuloita tai jäädä toisen

pelinappulan kanssa samaan ruutuun. Et saa myöskään päätyä samaan ruutuun kuin mistä lähdit.

Jos tulet keltaiseen ruutuun, katso muiden näkemättä kyseisessä huoneessa olevan huonekalun alle (esimerkiksi kasvi on sisäpihalla). Sen jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle.

Jos tulet valkoiseen ruutuun, katso muiden näkemättä siirtämäsi hahmon alle. Sen jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle.

Jos tulet jalanjäljen kohdalle, vuoro siirtyy seuraavalle. Et voi etsiä johtolankoja - harmin paikka!

JOHTOLANKOJEN MERKITSEMINEN

Juomat ja kellonajat: Kun löydät jonkin juoman tai kellonajan muovijalustan alta, vedä se yli salapoliisin lehtiön sivulta. Vedä myös yli jokainen pelinappulahahmo ja huonekalunappula, joiden alle olet katsonut, jotta tiedät, mitkä olet jo nähnyt. Kun tiedät, mikä juoma ja mikä kellonaika puuttuvat, merkitse rasti niiden vieressä olevaan puoliympyrään.

Syyllinen: Kun löydät muruja pelinappulahahmon alta, merkitse rasti sen vieressä olevaan sormenjälkeen. Kakunpalan syönyt hahmo on löytynyt!

VOITTAJA

Kun tiedät (tai luulet tietäväsi) ratkaisun, kerro se muille heittovuorosi päätyttyä sanomalla (esimerkiksi): "Neiti Punakulta söi kakunpalan ja joi sen



Sisältää pieniä osia.
Ei sovellu alle 3-vuotiaille lapsille. Tukehtumisvaara.

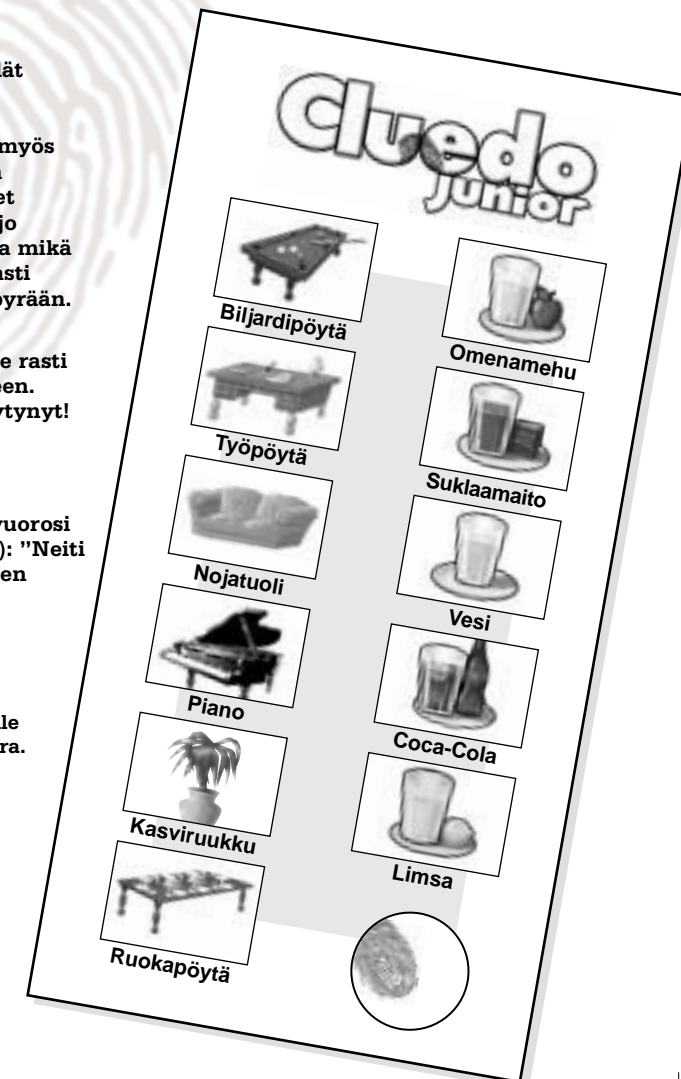
© 2003 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään.

Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.
www.hasbro.co.uk

kanssa vettä klo 14." Katso sen jälkeen muiden näkemättä pelilaudan keskellä olevien kahden muovijalustan sekä mainitsemasi hahmon alle. Jos kaikki väitteesi pitävät paikkansa, olet voittanut pelin!

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

Kun haluatte pelata uudelleen, irrota pelinappulahahmot muovijalustoista ja sekoita ne uudelleen! Uusi arvoitus odottaa joka kerta!





Sprawa zaginionego kawałka tortu czekoladowego

Wiek 5 - 8 lat / 2 – 6 graczy

INSTRUKCJA

CEL GRY

Ktoś zjadł kawałek czekoladowego tortu przed obiadem!

Jak na detektywa przysłało dowiedz się kto to był, jakim napojem popił tort i, o które godzinie. Rozwiąż zagadkę i wygraj grę!

ZAWARTOŚĆ

Plansza do gry, 6 pionków podejrzanych, 6 pionków mebli, 7 białych plastikowych podstawek, 7 żółtych plastikowych podstawek, 1 notes detektywa, 1 kostka, arkusz z naklejkami.

MONTAŻ GRY

Wyjmij części gry z torebek, oddziel je od kartonowych ramek, wyrzuć pozostałości.

Białe plastikowe podstawki: Naklej zieloną nalepkę z "okruszkami" oraz pięć nalepek z godzinami na spód sześciu białych podstawek. Jedna biała podstawa nie będzie mieć nalepki.

Żółte plastikowe podstawki: Naklej nalepki z napojami na spód pięciu żółtych podstawek. Dwie żółte podstawki nie będą mieć nalepek.

Kostka: Naklej kwadratowe nalepki na boki kostki.

PRZYGOTOWANIA

1. Odstaw na bok białą podstawkę bez nalepki i białą podstawkę z "okruszkami". Pomieszaj pozostałe białe podstawki. Bez

patrzenia, weź jedną z nich i umieść na środku planszy do gry. W tym czasie tort został zjedzony! Teraz pomieszaj pozostałe podstawki i umieść na nich pionki podejrzanych. Ustaw pionki na odpowiadających im polach na planszy. Pionek, który stoi na podstawce z "okruszkami" to osoba, która zjadła tort, ale nie szukaj jej jeszcze!

- Odstaw na bok żółte podstawki bez naklejek. Pomieszaj pozostałe żółte podstawki. Bez patrzenia, weź jedną z nich i umieść na środku planszy do gry. To będzie napój wypity przy zjedzeniu tortu! Teraz pomieszaj pozostałe podstawki i umieść na nich pionki mebli. Ustaw pionki na planszy przy polach z pokojami, w których stoją odpowiadające im meble.
- Każdy gracz bierze kartkę z notatnika detektywa oraz ołówek (nie są dołączone). Kartkę należy złożyć na pół, tak by nie było widać zapisywanych na niej notatek!

JAK GRAĆ

Zaczyna gracz, który w ostatniej grze zjadł tort. Gra toczy się w lewo.

W Twojej kolejce:

Możesz szukać śladów pod białymi i żółtymi podstawkami. Zapisuj swoje odkrycia na kartce z notesu detektywa (patrz: Notatki). W swojej kolejce rzucasz kostką i postępujesz w następujący sposób:

Jeśli wyrzucisz kolor żółty:

Możesz zajrzeć pod dowolną żółtą podstawkę, tak by inni nie widzieli co na niej jest. To kończy Twoją kolejkę.

Jeśli wyrzucisz kolor biały:

Możesz zajrzeć pod dowolny pionek postaci, tak by inni nie widzieli co na nim jest. To kończy Twoją kolejkę.

Jeśli wyrzucisz cyfrę:

Możesz przesunąć którykolwiek pionek postaci o odpowiadającą wyrzuconej cyfrze liczbę pól - śladów stóp na planszy. Nie wolno Ci mijać lub zatrzymywać się na tym samym polu, na którym stoi inny pionek lub zakończyć ruchu na polu, z którego rozpoczęłeś.

Jeśli zatrzymasz się na żółtym polu, zajrzyj pod pionek z meblem pokazanym na tym polu (np. roślina doniczkowa stoi na patio). To kończy Twoją kolejkę.

Jeśli zatrzymasz się na białym polu, zajrzyj pod pionek postaci, którym się poruszałeś. To kończy Twoją kolejkę.

Jeśli zatrzymasz się na polu – śladzie stopy, kończy się Twoja kolejka. Nie możesz szukać śladów, przykro nam bardzo!

NOTATKI

Napoje i czas:

Kiedy zobaczysz napój lub godzinę pod plastikową podstawką wykreśl je ze swojej kartki z notatnika detektywa. Wykreślaj także wszystkie pionki mebli i postaci, które sprawdzałeś, żebyś pamiętał, które już widziałeś. Jeśli już wiesz, którego napoju i godziny brakuje, zaznacz na swojej kartce półkola znajdujące się przy nich.

Winien:

Jeśli znalazłeś "okruszki" pod pionkiem postaci zaznacz na kartce odciski palców znajdujące się obok tej osoby. To ona zjadła tort!

ZWYCIEŻCA

Kiedy już wiesz (lub myślisz, że wiesz) jakie jest rozwiązanie zagadki, dokonaj oskarżenia pod koniec swojej kolejki. Aby to zrobić powiedz (na przykład): "Panna Czerwińska zjadła tort popijając go wodą o godzinie 14:00". Potem po kryjomu sprawdź dwie podstawki stojące na środku planszy oraz

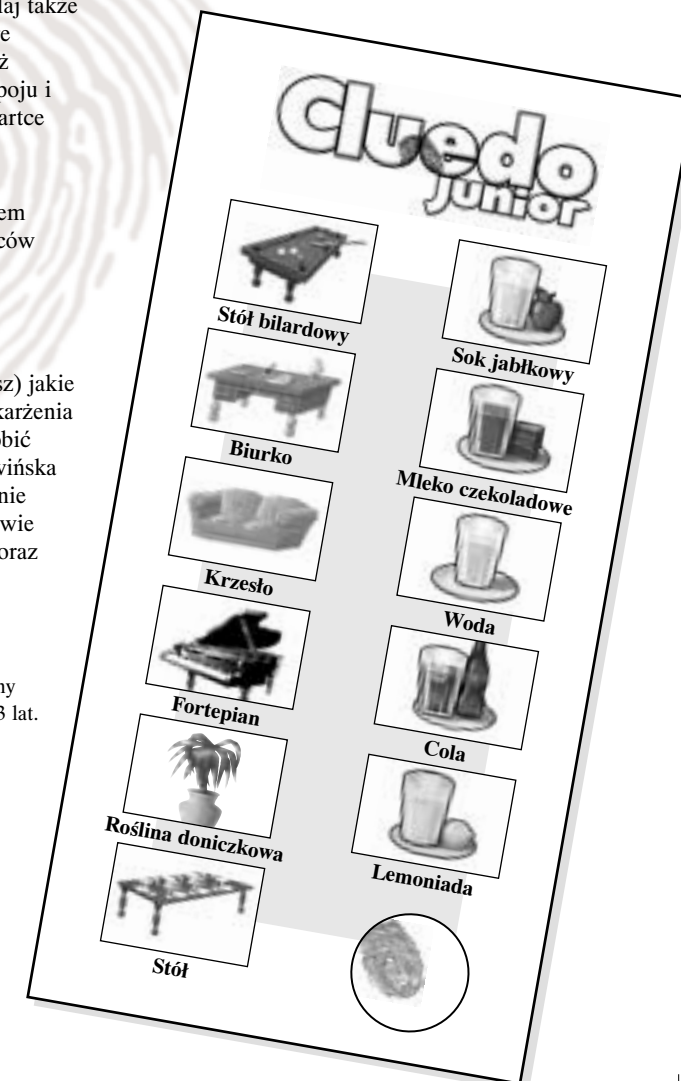


Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy.

© 2003 Hasbro.
Wszystkie prawa zastrzeżone.
Dystrybucja w Polsce:
Hasbro Poland Sp. z o.o., ul.
Solec 22, 00-410 Warszawa, Polska,
Tel. (22)522 20 90 www.hasbro.pl

podstawkę pod postacią, którą oskarżasz. Jeśli wszystkie trzy zgadzają się z Twoim oskarżeniem, wygrywasz! Jeśli podstawki pokazują coś innego, przykro nam - wypadasz z gry! Prawdziwe rozwiązanie musi pozostać tajemnicą dla pozostałych graczy.

Inni gracze grają dalej, aż jeden z nich rozwiąże zagadkę lub do momentu, gdy w grze pozostanie ostatni gracz. Aby zagrać jeszcze raz zdejmij pionki postaci z podstawek, pomieszaj podstawki i ponownie umieść na nich pionki. Za każdym razem zagadka do rozwiązania będzie inna!





Az elveszett csokitorta esete

5-8 éveseknek / 2-6 játékos részére

Használati utasítás

A JÁTÉK CÉLJA

Valaki megevett egy darab csokitortát vacsora előtt!

Legyél te a nyomozó, hogy kitaláld ki ette meg a tortát, mit ivott hozzá és mikor. Oldd meg a rejtélyt, hogy te legyél a győztes!

TARTALOM

Játéktábla, 6 figura, 6 bútor bábu, 7 fehér műanyag tartó, 7 sárga műanyag tartó, 1 jegyzetomb, 1 dobókocka, 1 ív címke.

ÖSSZESZERELÉS

A játék alkatrészeket szedd ki a zacskóból, válaszd le az alaplapról és távolítsd el a felesleges darabokat.

Fehér műanyag talpak: illeszd a zöld morzsa címkét és a időpontokat a 6 fehér műanyag talp alá. Az egyik fehér talpnak nem lesz címkéje.

Sárga műanyag talpak: illeszd a sárga ital címkéket az öt sárga talp alá. Két sárga talpon nem lesz címkéje.

A kocka minden oldalára ragassz egy négyzet alakú címkét.

A JÁTÉK KEZDETE

1. Tedd félre a címke nélküli és a morzsás fehér talpat. Keverd össze a maradék 5

fehér talpat a számokkal. Anélkül, hogy megnéznéd, válassz egyet és helyezd a tábla közepére. Ez az időpont, amikor a tortát megették. Most keverd meg a maradék 6 talpat és helyezz bele egy-egy figurát. Tedd őket a megfelelő helyükre a táblán. Az a figura, melynek a talpán a morzsa van, ő ette meg a tortát, de ne nézd meg, hogy melyik az!

2. Tedd félre a két címke nélküli sárga talpat. Keverd össze a maradék 5 talpat. Anélkül, hogy megnéznéd húzz egyet és tedd a tábla közepére. Ez az ital, amit megittak az elfogyasztott tortához. Most keverd meg a fennmaradó 6 talpat és helyezz egy-egy bútort mindegyik talpba. A bútor bábukat helyezd a tábla mellé, azon szobához, amelyek az adott bútor darabot mutatja.
3. Minden játékos kap egy papírt a detektív jegyzetömbből és egy ceruzát (a ceruza nem tartozéka a játéknak). Hajtsd félbe a papírodat, hogy titokban tudd tartani a jegyzetedet!

JÁTÉKSZABÁLY

Az a játékos kezd, aki utoljára evett egy szelet tortát. A játék balra folytatódik.

Ha te jössz:

Nyomokat a fehér vagy sárga műanyag tartók alatt találsz. Kövesd a nyomjeleket a papírodon (ld. a feljegyzések jelölése című bekezdést). Amikor rajtad a sor, dobj és tedd a következőt:

Ha sárgát dobsz:

Titokban nézd meg az egyik bútor talpát. Ezzel a te körödnék vége.

Ha fehérret dobsz:

Titokban nézd meg az egyik figura talpát. Ezzel a körödnék vége.

Ha számot dobsz:

Mozgasd a figurát a számnak megfelelően az alaplappal. Nem léphetsz arra a mezőre, ahol már egy másik bábu áll ill. nem léphetsz vissza ugyanarra a mezőre ahonnan indultál.

Ha sárga mezőre lépsz, titokban nézd meg annak a bútornak az alját, amelyik abban szobában van (például, a növény a teraszon van.) Ezzel a te fordulóod vége.

Ha fehér mezőre lépsz, titokban nézd meg a figura alját, amivel léptél. Ezzel a te fordulódnak vége.

Ha lábnyomra érkezel, azzal is vége a te körödnék. Nem kereshetsz nyomokat!

JELÖLÉSEK A PAPIRON

Italok és az idő:

Ha találsz egy italt vagy időpontot a bábud alján, azt x-elj be a papíron. A figurákat is és a bútorokat is jelöld be, így tudni fogod, hogy melyiket láttad már. Ha tudod, hogy melyik ital és időpont hiányzik jelöld be a félköröknél.

A bűnös karakter:

Ha megtalárod a morzsát egy figura alatt, jelöld be az ujjlenyomatot mellette, ez a személy ette meg a tortát!

GYŐZTES

Ha tudod (vagy úgy gondolsz tudod) a megoldást, ha rajtad van a sor gyanúsítsd meg a személyt. Például mondd azt: "Miss Scarlett ette meg a tortát vízzel 14 órakor". Titokban nézd meg a két figura alját a tábla közepén és azt a figurát, amelyiket



3 éves kor alatti gyermekeknek nem ajánlott, mert az apró alkatrészek fulladást okozhatnak.

© 2003 Hasbro. All rights reserved.
Magyarországon forgalomba hozza
Hasbro Magyarország Kft.,
PEST CENTER, 1071. Budapest,
Peterdy u. 15. www.hasbro.co.uk

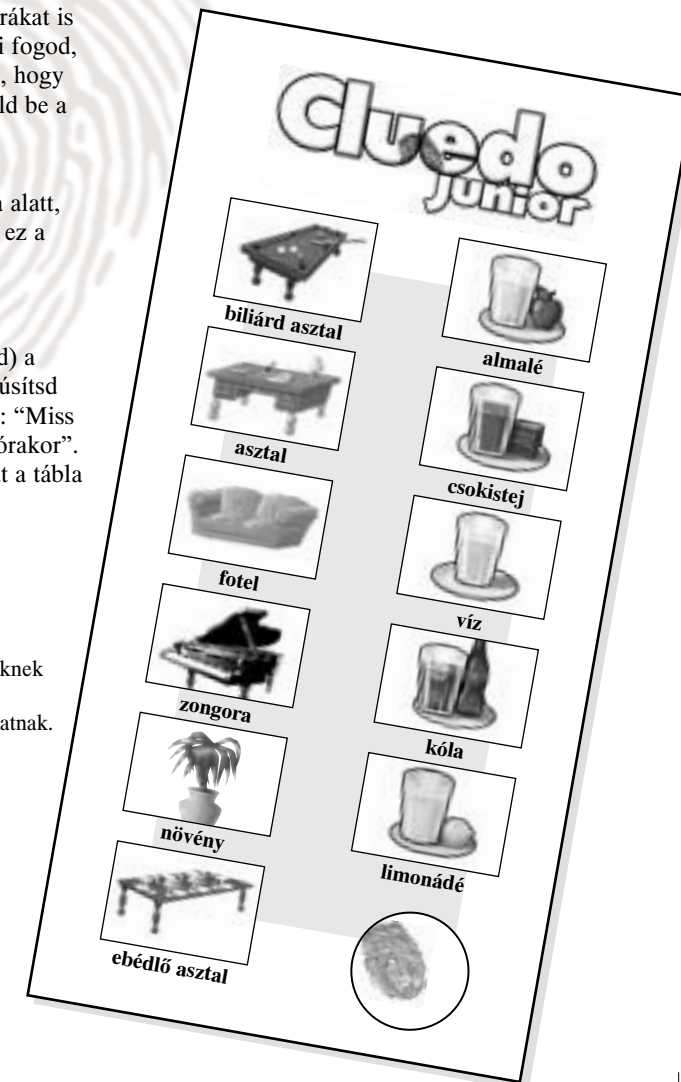
gyanúsítod. Ha mind a három dolog megegyezik, akkor megnyerted a játékot!

Ha nem egyeznek, akkor kiestél a játékból. Ne áruld el a megoldást.

A többiek addig játszanak, míg valaki rá nem jön a megoldásra vagy egy játékos marad csak.

Új játéknál szedd ki a karaktereket a talpaktól keverd meg a talpakat.

Minden alkalommal új rejtély!





- ⑤ Fröken Scharlakan
- Ⓜ Frk. Purpurrød
- Ⓝ Frøken Rose
- Ⓜ Neiti Punakulta
- Ⓟ Panna Czerwińska
- Ⓜ Miss Scarlett

- ⑤ Professor Plommon
- Ⓜ Professor Blomme
- Ⓝ Professor Lavendel
- Ⓜ Professori Purppuravalo
- Ⓟ Profesor Śliwiński
- Ⓜ Plum Professor

- ⑤ Pastor Grön
- Ⓜ Pastor Grøn
- Ⓝ Pastor Bregne
- Ⓜ Pastori Viherlevä
- Ⓟ Ksiądz Zieliński
- Ⓜ Green Atya

- ⑤ Fru Vit
- Ⓜ Fru Hvid
- Ⓝ Fru Hvitveis
- Ⓜ Rouva Valkopesu
- Ⓟ Pani Bielecka
- Ⓜ Mrs. White

- ⑤ Fru Kråm
- Ⓜ Fru Paafugleblaa
- Ⓝ Fru Blåklkke
- Ⓜ Rouva Siniverinen
- Ⓟ Pani Pawińska
- Ⓜ Mrs. Peacock

- ⑤ Överste Senap
- Ⓜ Oberst Sennepgul
- Ⓝ Oberst Multe
- Ⓜ Eversti Keltanokka
- Ⓟ Pułkownik Żółtkowski
- Ⓜ Mustár Ezredes