

DET KLASSISKA DETEKTIVSPELET

Cluedo



INSTRUKTIONER

© 2003 Hasbro. Med ensamrätt.

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

www.hasbro.co.uk

070300045106



Cluedo DET KLASSISKA DETEKTIVSPELET



Tyvärr kom Ni lite för sent för att hinna träffa doktor Swart. Han har nyss blivit mördad. Det 29-åriga offret var brorson till den bortgångne Hugo Swart, tidigare ägare till Swartviks herrgård.

Doktor Swart blev föräldralös vid unga år, och togs då till Swartviks herrgård för att fostras av sin farbror. Hugo hade dock ingen aning om hur man handskas med ett barn, så han skickade iväg unge herr Swart till Sveriges finaste internatskola. Under ferierna tog hans hushållerska, fru Vit, hand om pojken.

Den unge doktor Swart arbetade hårt i skolan, doktorerade senare i antropologi och återvände till Swartviks herrgård efter farbroderns död. Hugo, som aldrig gift sig, hade placerat sin egendom under förvaltning. Hans brorson skulle få arva egendomen på sin trettioårsdag.

Snart upptäckte doktor Swart att en stadig ström av "bidrag" av okänd anledning flöt från farbroderns kvarlätenskap till okända personer. Hade Hugo varit utsatt för utpressning? Understödde han någon hemlig verksamhet?

Eller var det något ännu mer skamligt? Doktor Swart lovade att gå till botten med dessa skumma affärer. Därför inbjöd han Hugos tidigare medarbetare till Swartviks herrgård över en helg. Det var under denna helg, med alla de färgstarka gästerna närvarande, som doktor Swart mördades.





Misstänkt



Överste Senap

Överste Senap är en gammal vän till Hugo och gästade ofta Swartviks herrgård. Han lärde senare känna Hugos brorson, doktor Swart. Fastän Senaps militära karriär inte gått obemärkt förbi, är det mest han själv som anser att han är en legend. Sedan han gått i pension lyckades Senap övertyga ett förlag att hans militära bedrifter skulle bli en bra bok. Trots att han erhållit flera förskott på betalningen, har han endast lyckats producera ett kapitel. Under tiden jagas han av personer som han är skyldig pengar.

Misstänkt



Pastor Grön

Den unge John Grön fick sin "kallelse" vid unga år. Vid 12 års ålder började han predika vid väckelsemöten, och började sedermera kalla sig "pastor". Under sina resor i landet, där han spred sin egen version av "ta från de rika och ge till de fattiga", träffade han Hugo och hans brorson doktor Swart. Det går rykten om att polisen har förhört Grön i samband med anklagelser om bedrägeri, smuggling och penningtvätt.

Misstänkt



Fru Kräm

Fru Patricia Kräm är en yttlig societetsdam, som fuskade med teater och drömde om en karriär på scenen. Hon tvingades lämna landet efter inblandning i ett sjaskigt romantiskt triangeldrama med två betydande politiker. Under sin vistelse i USA lärde hon känna Margareta Swart, doktor Swarts mor. Hon har blivit änka tre gånger och har en dotter, fröken Josefin Scharlakan. På grund av fru Kräms vidlyftiga leverne är hennes bortgångne makes förmögenhet nu nästan förbrukad.



Misstänkt



Professor Plommon

Som expert på mellanösterns antika historia, lämnade professor Plommon undervisandet för storslagna äventyr i Egypten. Hugo bekostade flera av professor Plommons arkeologiska expeditioner, och det var genom Hugo som professorn träffade doktor Swart. Plommon blev nyligen anklagad för plagiering och avskedades omgående från sitt arbete på Nationalmuseet. En stor del av Plommons skrifter påstås vara "lånade" från anteckningar tillhörande en kollega, som dödades i en märklig olycka.

Misstänkt



Fröken Scharlakan

Den förföriska Josefin Scharlakan är dotter till fru Patricia Kräm. Eftersom deras förhållande grundar sig på svartsjuka och avund, talar de sällan med varandra. Hon är en ärelysten skådespelerska, vars ambitioner är betydligt större än hennes talang. Eftersom karriären är på väg att krascha, har Fröken Scharlakan övergått till ett helt nytt intresseområde – rika, äldre änkemän. På grund av detta fyller hennes bravader ofta skvallertidningarnas spalter. För att undvika ännu mer dålig publicitet följde hon motvilligt med sin mor till Swartviks herrgård för en lång semester.

Misstänkt



Fru Vit

Fru Vit har sedan länge varit doktor Swarts hushållerska och kökerska. När han som barn flyttade till Swartviks herrgård, fungerade fru Vit som hans barnsköterska. Hon var en av de få anställda som doktor Swart behöll sedan hans farbror avlidit. Som kökerska tycker fru Vit om att experimentera, varför middagsgästerna ofta har vissa farhågor beträffande hennes menyer. Vid 63 års ålder verkar fru Vit ha fått ut mycket lite av alla sina år av hängivet arbete.

Dagens Allehanda

OLÖST MYSTERIUM PÅ SWARTVIKS HERRGÅRD!

VÄRMLAND – Den välkände antropologen John Swart hittades på lördagskvällen död på sin herrgård i Värmland. Dödsorsaken är ännu okänd, men polisen misstänker att ett brott ligger bakom.

Kroppen funnen
Polisen ryckte ut till Swarts herrgård efter ett telefonsamtal från en oidentifierad gäst på herrgården. Sex misstänkta rapporteras vara kvarhållna för förhör.

Herrgården genomsökt
Polismännen gjorde en första genomsökning av herrgården, rum för rum, och rapporteras ha identifierat sex föremål som möjliga mordvapen.

Inga tecken på inbrott
Enligt polisen finns inga tydliga tecken på inbrott. En initierad källa påstår att doktor Swarts kropp påträffades nedanför trappan. Vissa tecken tyder dock på att kroppen kan ha flyttats dit från en annan plats i herrgården.


Utredarna behöver hjälp
Utredarna ber allmänheten om hjälp för att kunna lösa detta mystiska brott. Kom till Swartviks herrgård och använd dina detektivtalanger: sök igenom de nio rummen och de hemliga gångarna efter ledtrådar, och bli först med att lösa mysteriet hur doktor Swart blev mördad. Vem dödade honom, hur, och var?

POLISRAPPORT

POLISMYNDIGHETEN | VÄRMLANDS LAN


Vakthavande	Datum
Konstapel Brun	Lördagen den 5 juni 1926
Utredning	Misstanke om mord
Dödsfall: Doktor John Swart, ålder 29, antropolog	
Plats	Swarts herrgård
Doktor Swarts bostad	
Bevis	Rep, blyrör, dolk, rörtång, ljusstake och revolver
Misstänkt(a)	Följande 6 personer var på Swarts herrgård vid tidpunkten för Swarts död.

misstänkt




Professor Plommon

misstänkt




Öberste Senap

misstänkt




Pastor Grön

misstänkt




Fru Kräm

misstänkt



Fröken

misstänkt



Fröken

Cluedo DET KLASSISKA DETEKTIVSPELET



SPELET

För att vinna spelet är det nödvändigt att Ni hittar svaret på följande frågor: Vem dödade doktor Swart, var, och med vilket vapen?

INNEHÅLL

Spelplan, 6 karaktärspjäser, 6 miniatyrvapen (rep, blyrör, dolk, rörtång, ljusstake och revolver), 6 kort för misstänkta, 6 vapenkort, 9 rumskort, ett anteckningshäfte med detektivens anteckningar, mordkuvertet och 2 tärningar.



STÄLLA I ORDNING SPELET

- Alla detektiver väljer en misstänkt person (deras karaktärspjäsa) och placerar den på spelplanen över motsvarande misstänkts namn på brädet (START-rutan). Om Ni är färre än sex detektiver, ska Ni ändå placera återstående misstänkta personers pjäser på respektive START-ruta – de kan ju vara inblandade i brottet och måste därför vara på plats!
- Placera ut vapnen i olika rum. Välj sex valfria rum av de nio.
- Placera det tomma mordkuvertet i trappan vid spelplanens mitt.

- Sortera korten i tre högar: misstänkta, rum och vapen. Blanda varje hög för sig och placera korten med framsidan nedåt på spelplanen. Ta sedan – så att ingen kan se dem – det översta kortet från varje hög och lägg det i aktmappskuvertet. Kuvertet innehåller nu svaren på frågorna: Vem? Var? Vilket vapen?
- Blanda sedan alla återstående kort tillsammans och dela ut dem med framsidan nedåt, medsols runt bordet. (Det spelar ingen roll om några detektiver får fler kort än de andra.) Titta sedan på Era kort utan att visa dem för de andra. Eftersom Ni har dem, kan de inte ligga i mordkuvertet och är därför inte inblandade i brottet!
- Ta ett anteckningsblad för detektiver. Se till att ingen ser Era noteringar och bocka av de misstänkta, vapen och rum som finns på dina kort

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Fröken Scharlakan börjar alltid. Sedan fortsätter spelet i tur och ordning åt vänster. När det blir Er tur ska Ni flytta Er karaktärspjäsa, antingen genom att slå med tärningarna, eller, om Ni är i ett hörnrum, genom att använda en hemlig gång. Försök att nå olika rum i herrgården varje gång, så att Ni kan göra Era efterforskningar.





Tärningsslag

Kasta tärningarna och flytta Er pjäs lika många rutor som tärningarna visar.

- Ni kan flytta vågrätt eller lodrätt, framåt eller bakåt, men inte diagonalt.
- Ni kan byta riktning så många gånger Ni vill, men Ni får inte gå på samma ruta två gånger under samma förflyttning.
- Ni får inte stanna på eller hoppa över en ruta som redan är upptagen av en annan misstänkt.

Hemliga gångar

Rummen i herrgårdens motsatta hörn är förbundna med hemliga gångar; köket och arbetsrummet har också en förbindelse, och en hemlig gång går mellan vinterträdgården och vardagsrummet.

Om Ni befinner Er i ett av dessa rum när det blir Er tur, kan Ni välja att använda den hemliga gången i stället för att slå med tärningarna. Om Ni använder en hemlig gång räknas det som Ert drag. Ni kan alltså inte både använda en hemlig gång och slå med tärningarna.



När Ni vill gå genom en hemlig gång ska de andra detektiverna underrättas om att Ni tänker göra detta, sedan kan Ni flytta Er karaktärspjäs till rummet i motsatt hörn.

Så här går Ni in i och ut ur rummen

Alla detektiver kan gå in i eller ut ur ett rum antingen genom att slå med tärningarna och använda dörren, eller genom att använda en hemlig gång. Det spelar ingen roll om Ni får ett högre värde på tärningarna än vad som är nödvändigt för att komma in i rummet – förflyttningen är klar så snart Ni kommit in i rummet. Ni kan emellertid inte gå in genom en dörr som är blockerad av en annan detektivs pjäs, oavsett om Ni befinner Er i eller utanför ett rum.

Misstankar

När Ni kommit in i ett rum ska Ni delge en misstanke. Genom att delge misstankar under hela spelets gång kan Ni med uteslutningsmetoden lista ut vilka tre kort som ligger i mordkuvertet.

Ni delger en misstanke genom att flytta en misstänkt och ett vapen till det rum Ni just kommit in i. Föreslå sedan att brottet begicks i just det rummet, av den misstänkte och med det vapnet.



Exempel: Antag att Ni är Fröken Scharlakan och kommer in i vardagsrummet. Flytta först en annan misstänkt – till exempel Pastor Grön – till vardagsrummet. Flytta sedan ett vapen – till exempel rörtängen – till vardagsrummet. Säg sedan: "Jag misstänker att mordet utfördes av Pastor Grön i vardagsrummet med rörtängen."

När Ni delger en misstanke måste Ni befinna Er i rummet som Ni namnger. Kom ihåg att betrakta alla karaktärer – inklusive extra karaktärer och Er själv – som misstänkta. Ni får endast delge en misstanke sedan Ni kommit in i ett rum. Om Ni vill delge ytterligare misstankar måste Ni flytta till ett annat rum, eller lämna och åter gå in i samma rum när det blir Er tur nästa gång. Ni kan inte gå ut ur och gå tillbaka till samma rum under samma förflyttning, inte ens om Ni går in genom en annan dörr.

Karaktärspjäser och vapen som flyttas till andra platser i herrgården ska inte flyttas tillbaka till ursprungsplatsen. Det finns ingen gräns för hur många misstänkta eller vapen som kan finnas i ett rum.

Om karaktären som flyttas till ett rum är Er, kan Ni nästa gång det blir Er tur antingen kasta tärningarna och flytta ut från rummet, eller delge en misstanke för rummet utan att kasta tärningarna.

Sant eller falskt

När Ni har delgivit en misstanke, ska de andra detektiverna i tur och ordning försöka bevisa att den är falsk. Först får detektiven som sitter närmast Er till vänster göra ett försök. Detektiven tittar på sina kort och kontrollerar om något av de tre kort Ni nämnde finns där.

- Om den andre detektiven har ett av de kort Ni nämnde, måste han eller hon visa det för Er men inte för någon annan. Sedan går turen till näste spelare.
- Om den andre detektiven har fler än ett av de kort Ni nämnde, väljer han eller hon endast ett av dem och visar det för Er. Sedan går turen till näste detektiv.
- Om detektiven inte har något av korten, går möjligheten att bevisa att misstanken är falsk vidare till nästa detektiv till vänster.





När en detektiv har visat Er ett av de kort Ni nämnde, är det bevisat att det kortet inte kan finnas i mordkuvertet och att Er misstanke är falsk. Avsluta Er tur med att bocka av kortet på Ert anteckningsblad.

Om ingen kan bevisa att Er misstanke var falsk, kan Ni antingen avsluta Er tur eller framställa en anklagelse.

Anklagelser

När Ni tror att Ni har räknat ut vilka tre kort som ligger i kuvertet, kan Ni, när det är Er tur, framställa en anklagelse och räkna upp de tre element som ingår. Precis som när Ni delger en misstanke måste Ni vara i rummet som nämns i anklagelsen.

Först ska Ni säga "Jag anklagar (*en misstänkt*) för att ha begått brottet i (*ett rum*) med (*ett vapen*)". Titta sedan på korten i kuvertet utan att visa dem för någon av de andra detektiverna.

Viktigt: Ni får endast framställa en anklagelse under en spelomgång.

Om något av de kort Ni räknade upp inte finns i mordkuvertet, var Er anklagelse felaktig. Lägg tillbaka alla korten i kuvertet utan att visa dem för någon annan..

Därefter får Ni inte längre flytta eller delge misstankar och anklagelser under spelomgången, och kan därför inte vinna. Om Er karaktär blockerar en dörr sedan Ni gjort en felaktig anklagelse, ska Ni flytta den så att andra kan komma in. Ni ska dock fortsätta att försöka bevisa att de andra detektivernas misstankar är falska genom att visa Era kort när de frågar. De andra detektiverna får fortfarande flytta Er karaktär till andra rum för att delge misstankar.

VEM VINNER?

Om Er anklagelse är helt riktig och alla de tre korten Ni nämnde finns i mordkuvertet, har Ni löst fallet och vunnit spelomgången! Ni måste lägga upp alla tre korten så att de andra detektiverna kan se dem.

