



Kassandra Scharlakan

Hon är alltid i blickfånget och är en av filmindustrins starkast lysande stjärnor. Alla kändistidningarna jagar henne. Hennes största skräck är att någon ska gräva fram exakt hur hon gått till väga för att ta sig till toppen.



Greger Grön

Behöver du hjälp med de rätta kontakterna, att bli upptäckt eller att ligga steget före ... Greger Grön är nummer ett och har alla de rätta kontakterna, men ingen kan riktigt fatta hur han gör för att hinna med allt. Men man får aldrig glömma att ingenting är gratis och du kan lita på att telefonen förr eller senare kommer att ringa och då är det dags för dig att betala igen för alla tjänster han gjort dig.



Jack Senap

En gång i tiden var han en av de mest omtalade fotbollstjärnorna, men nu har åldern börjat ta ut sin rätt. Numera är han sportkommentator och slår sig fram genom sitt utseende och sin popularitet, som båda sett sina bästa dagar. Han kan berätta fantastiska historier men hur mycket längre kan han hålla fast vid berömmelsen? Han kommer knappast ge upp sitt kändisskap frivilligt.



Vivi Vit

Vivi Vit är en före detta barnstjärna, som alltid påminner sin omgivning om sina forna glansdagar, men hon har haft svårt att riktigt komma vidare. Hon anstränger sig för att inte ta illa vid sig av att folk inte verkar uppskatta henne tillräckligt och säger gärna saker som "På ett eller annat sätt kommer min tid att komma".



Viktor Plommon

Victor blev miljardär på sitt egenhändigt designade tv-spel och flyttade från den möjliga källarvåningen till ett liv i lyx. Nu är han en del av "innegången" men han ifrågasätter sina nya vänners motiv. Men när allt kommer omkring är uppmärksamheten skön varifrån den än kommer ... och när man nu har den kan man ju lika gärna dra nytta av den så länge det varar.



Patricia Påfågel

Patricia Påfågel kommer från en välbeställd politikerfamilj och är känd för att samla in pengar för vilket ändamål som helst så länge hon får stå i rampljuset. Hon verkar alltid lugn, cool och samlad – och får sina assistenter att göra grovjobbet. För henne är det mycket viktigt att föra sig rätt ... Glömmer du att lägga servetten i knät vid någon av hennes middagsbjudningar har du just begått ett "dödligt" misstag.

CLUEDO

ÅLDER: 9+ 3-6 Spelare

Festen du skulle dö för att få bli bjuden till



FÖRSVUNNEN
En fest med celebra gäster tar en fruktansvärd vändning när värden plötsligt försvinner.



Barnstjärna

ÖPPNA OCH LÄS: SÅ HÄR SPELAR DU!

Innehåll: Spelbräde, 6 gästjäser, 6 personlighetskort, rykteskort, intrigkort, ledtrådsblock, skandalkuvert, 2 tärningar, 9 vapen.

FRAMGÅNG
Hitta nyckeln till framgång

© 2008 Hasbro. Med ensamrätt. Distribueras i Norden av Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Danmark.

www.hasbro.se
080840613106 00



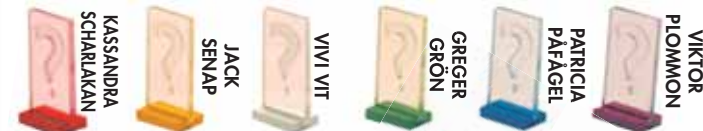

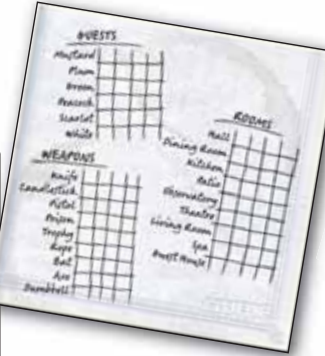




DEN VÄLKÄNDE MILJONÄREN ÄR FÖRSVUNNEN

Alla vet att ett brott har begåtts. Nu måste du lösa mysteriet. Flytta runt i herrgården och titta på dina motspelares kort. Om du med uteslutningsmetoden kan inse vem som gjorde det, var och med vilket vapen, och alltså avslöja vilka tre kort som finns i kuvertet så vinner du spelet!



START-rutor för Vivi Vit och Jack Senap

1	2	3
<p>Dela upp rykteskortet i Gäster, Rum och Vapen. Ta, utan att titta ett kort från varje hög och lägg dem i det gula kuvertet. Lägg kuvertet åt sidan.</p>  <p>NU INNEHÅLLER KUVERTET SVARET PÅ MORDGÅTAN Vem gjorde det, i vilket rum och med vilket vapen?</p>	<p>Blanda samman resten av rykteskortet och dela ut korten med framsidan nedåt så att alla spelare får lika många kort. Om det blir några rykteskort över lägger du dem med framsidan nedåt i poolen.</p> 	<p>Placera ut gästpjäserna på startrutorna med motsvarande färg. Välj sedan vilken gäst du vill vara.</p>  <p>Ta det matchande personlighetskortet och lägg det med egenskapsidan uppåt. På sidan 7 kan du läsa mer.</p> 
4	5	6
<p>Varje spelare får ett ledtrådsblad. Markera de rykteskort som du fick men visa det inte för någon.</p>  <p>MARKERA INTE DIN EGEN GÄST OM DU INTE HAR DET MOTSVARANDE RYKTESKORTET.</p>	<p>Blanda intrigkortet och lägg dem åt sidan.</p>  <p>TIDSKORT KORT SOM FÅR BEHÅLLAS</p> <p>På sidan 7 finns information om när du ska ta intrigkort.</p>	<p>VAPEN Lägg vapnen i poolen. Slå tärningarna. Den som får högst börjar.</p>  <p>Slagträ, Pistol, Ljusstake, Kniv, Trofé, Yxa, Hantel, Gift, Rep</p>

NÄR DET ÄR DIN TUR

Under din tur flyttar du runt i herrgården och startar ett rykte. Genom att ta reda på vilka kort de andra gästerna har på hand kan du lista ut vad de vet. När du tror att du vet vilka kort som ligger i kuvertet skyndar du dig till poolen och lägger fram en anklagelse.



DET FINNS TVÅ SÄTT ATT FLYTTA ...

SLÅ TÄRNINGARNA

Slå tärningarna. Flytta så många steg som tärningarna visar tillsammans. Om någon av tärningarna visar ett frågetecken tar du genast ett intrigkort.

ANVÄNDA EN LÖNNGÅNG

Om du är i något av rummen som har en lönngång (köket, observatoriet, spaavdelningen eller gästhuset) kan du använda den för att flytta till det rum den leder till.

Om du flyttar till poolen kan du antingen ...



Titta på de dolda rykteskort som kanske ligger där eller lägga fram en anklagelse (se sidan 6).

“ Om någon av tärningarna visar ett frågetecken, tar du genast ett intrigkort ”

REGLER FÖR ATT FLYTTA

Du måste **INTE** flytta alla steg.

Du får **INTE** återvända till ett rum du lämnat under samma tur.

Om du hamnar på en ruta med ett frågetecken **STANNAR DU** och tar ett intrigkort.

Under din tur måste du lämna ett rum om du inte flyttades dit genom ett rykte (se sidan 5).

Du kan flytta vågrätt och lodrätt, men **INTE** **DIAGONALT**.

Om du kommer in i ett rum **STANNAR DU**.

Du kan passera en ruta där det står en annan spelare men din tur kan inte avslutas där.

Starta ett rykte

Genom att starta ett rykte kan du försöka lista ut vilka tre kort som finns i kuvertet.

Om du efter att du flyttat klart befinner dig i ett rum (inte poolen) kan du starta ett rykte.

Så här startar du ett rykte: säg namnet på en gäst, ett vapen och *det rum du befinner dig i*. Flytta gästen och vapnet till rummet där du är (om de inte redan är där).

Exempel: Du är Cassandra Scharlakan och kommer in i spaavdelningen. Du startar ett rykte: "Jag tror att Greger Grön gjorde det i spaavdelningen med profén." Flytta Greger Grön och profén till spaavdelningen.

Visa om ett rykte är sant eller falskt

När du har startat ett rykte är det upp till övriga spelare att motbevisa det. Spelaren direkt till vänster om dig får försöka först. Om den spelaren har något av de rykteskort som nämns i ryktet måste detta visas upp för dig och endast för dig. Om spelaren har mer än ett kort av de som nämns i ryktet får han eller hon välja ut vilket kort du ska få se (endast ett). Markera kortet i ditt ledtrådsblock.

– detta betyder ju att det kortet inte ligger i kuvertet. Turen går vidare till nästa spelare. Om spelaren till vänster om dig inte har några av de kort som nämns i ryktet försöker nästa spelare till vänster motbevisa ryktet. Och så vidare. Om ingen kan motbevisa ryktet är din tur slut.

OM DU FLYTTADES TILL ETT RUM GENOM ATT VARA OMNÄMND I ETT RYKTE

Om den gäst du spelar anklagades i ryktet och du flyttades till ett rum från någon annanstans får du ta ett intrigkort som plåster på såren.

Om din pjäs redan stod i rummet eller om en gäst som inte spelas av någon flyttades så ska inga kort tas.



Vit sprider ett rykte till Viktor Plommon

“ Att starta rykten kan ge dig information om vem som gjorde det var och med vilket vapen ”

Lägga fram en anklagelse

När du tror att du har listat ut vilka tre kort som finns i kuvertet skyndar du dig till poolen och lägger fram en anklagelse.

När du kommer till poolen kan du anklaga en gäst med ett vapen på en plats: "Jag anklagar Kassandra Scharlakan i matsalen med giftet." Sedan får du försiktigt titta på korten som finns i kuvertet, utan att visa någon.

Så här vinner du

Du vinner spelet om din anklagelse är korrekt – alltså om alla de kort du nämnde finns i kuvertet. Om detta händer tar du ut korten och visar dem för alla.

SÅ HÄR ger INTRIGKORTEN lite extra spänning åt spelet!



Vet Patricia Påfågel vem som ligger bakom det hela?

OM ANKLAGELSEN ÄR FELAKTIG

- Lagg tillbaka de tre korten i kuvertet utan att visa någon annan..
- Du får inte flytta fler gånger under spelet och du kan inte vinna.
- Du fortsätter att motbevisa dina motspelares rykten genom att visa dem dina kort när du ombeds göra det.
- Du kan fortfarande bli omnämnd i ett rykte men du får inte längre ta några intrigkort.

INTRIG-kort



Det finns två sorters intrigkort:

TIDSKORT Det finns 8 tidskort bland intrigkorten. De första 7 gör ingenting. Om du får ett tidskort lägger du det med framsidan uppåt under brädet så att alla kan se hur många tidskort som har dragits. Men om du drar det åttonde tidskortet har din gäst dödats av mördaren!

KORT SOM FÅR BEHÅLLAS Om du drar ett kort som får behållas så behåller du det. De här korten är bra och kan användas på flera olika sätt i spelet. Du får ha och spela ut så många sådana här kort du vill under en tur.

3

sätt att ta intrigkort

Slå ett frågetecken med tärningarna:
Du **MÅSTE** ta ett kort.

Hamna på ett frågetecken:
Du **MÅSTE** ta ett kort.

Om du flyttas till ett rum genom att vara omnämnd i ett rykte som någon startat:
Du **FÅR** ta ett kort.

OM DU DRAR DET ÅTTONDE TIDSKORTET

Om du drar det åttonde tidskortet är du ute ur spelet.

Lägg ut dina kort med framsidan uppåt så att alla spelare kan se dem. Du är inte längre med i spelet och får inte ta några intrigkort. Du kan fortfarande bli omnämnd i ett rykte.

Lägg tillbaka det åttonde tidskortet i draghögen med intrigkort även om det skulle vara det sista kortet som finns kvar i högen. Detta innebär alltså att det åttonde tidskortet kommer att fortsätta dras om och om igen.

Obs! Om alla gäster blir mördade vinner ingen.

PERSONLIGHET-kort



På **EGENSKAPSSIDAN** visas en egenskap som den gästen har. Egenskapen kan användas en gång per spel. När du har använt den vänder du på kortet så att Personlighet-sidan visas.

På personlighetssidan finns lite information om gästen men det är ingenting som påverkar spelet.