

KLASSINEN SALAPOLIISIPELI

Cluedo



OHJEVIHKO

© 2003 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään.
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic,
Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark.

www.hasbro.co.uk

070300045109



Cluedo KLASSINEN SALAPOLIISIPELI



Valitettavasti tulit paikalle hieman liian myöhään. Tohtori Mustapippuri on nimittäin murhattu. 29-vuotias uhri oli edesmenneen Hugo Mustapippurin, Mustolan kartanon entisen omistajan, veljenpoika.

Orvoksi jo pikkupoikana jäänyt tohtori Mustapippuri muutti asumaan Mustolan kartanoon setänsä kasvatettavaksi. Hugo Mustapippurilla ei kuitenkaan ollut aavistustakaan siitä, kuinka lapsen kanssa toimitaan, joten hän lähetti nuoren tohtori Mustapippurin maan hienoimpaan sisäoppilaitokseen. Lomien aikana poikaa hoiti Hugo Mustapippurin taloudenhoitaja rouva Valkopesu.

Nuori tohtori Mustapippuri oli hyvin ahkera koulussa, ja hän väitteli myöhemmin antropologian tohtoriksi. Setänsä kuoltua hän palasi Mustolan kartanoon. Poikamiehenä pysynyt Hugo Mustapippuri oli antanut omaisuutensa säätien hallintaan, ja hänen veljenpoikansa oli määrännyt se 30-vuotispäivänään.

Tohtori Mustapippuri huomasi kuitenkin pian, että edesmenneen setän omaisuudesta jaettiin säännöllisesti "avustuksia" tuntemattomille henkilöille, tuntemattomista syistä. Oliko Hugo Mustapippuria kiristetty? Oliko hän tukenut jotain salaista hanketta?

Vai oliko kyse jostain paljon arkaluonteisemmasta? Tohtori Mustapippuri vannoi selvittävänsä nämä hämäret toimet perin pohjin. Sen vuoksi hän kutsui Hugo Mustapippurin lähipiiriin kuuluneita henkilöitä Mustolan kartanoon viikonlopuksi. Juuri tuona viikonloppuna, näiden värikkäiden henkilöiden läsnä ollessa tohtori Mustapippuri murhattiin.





Epäilty



Eversti Keltanokka

Eversti Keltanokka oli usein nähty vieras Mustolan kartanossa, ja hän oli tuntenut Hugo Mustapippurin pitkään. Hän ystäväystyi myöhemmin Hugo Mustapippurin veljenpojan, tohtori Mustapippurin, kanssa. Everstin sotilasura ei suinkaan ollut mitätön, mutta tosiasiallisesti hän oli ennemminkin legenda vain omassa mielessään. Eläkkeelle jäätyään eversti sai erään kustantajan vakuuttuneeksi siitä, että hänen sotilaallisista sankariteoistaan tulisi hyvä kirja. Suurista etumaksuista huolimatta eversti on saanut aikaiseksi vain yhden luvun kirjastaan. Samaan aikaan velkojat vaativat hänen kintereillään.

Epäilty



Pastori Viherlevä

Nuori Jussi Viherlevä sai kutsumuksensa jo varhain. Hän ryhtyi pitämään saarnoja herätyskokouksissa 12-vuotiaana, ja myöhemmin hän alkoi kutsua itseään "pastoriksi". Matkustaessaan ympäri maata levittämässä omaa versiotaan tarinasta "varasta rikkailta ja anna köyhille" hän tapasi Hugo Mustapippurin ja tämän veljenpojan tohtori Mustapippurin. Huhujen mukaan poliisi on kuulustellut pastori Viherlevää väitetystä petoksesta, salakuljetuksesta ja rahanpesusta.

Epäilty



Rouva Siniverinen

Seurapiireissä viihtyvä rouva Patricia Siniverinen kokeili näyttelijänkykyjään harrastajateatterissa ja unelmoi urasta näyttämöllä. Hän joutui lähtemään maasta sotkuisen kolmiodraaman jälkeen, jossa oli mukana kaksi merkittävää poliitikkoa. Matkustellessaan Euroopassa hän ystäväystyi Margareeta Mustapippurin, tohtori Mustapippurin äidin, kanssa. Rouva Siniverinen on jäänyt kolme kertaa leskeksi, ja hänellä on yksi tytär, neiti Josefiina Punakulta. Rouva Siniverisen tuhmaavainen elämäntyyli on johtanut siihen, että hänen edesmenneen aviomiehensä valtava omaisuus on lähes muisto vain.

Cluedo KLASSINEN SALAPOLIISIPELI

Epäilty



Professori Purppuravallo

Lähi-idän muinaishistoriaan erikoistunut professori Purppuravallo jätti opetustyönsä ja lähti kohti suuria seikkailuja Egyptiin. Hugo Mustapippuri rahoitti useita professorin arkeologisia tutkimusretkiä, ja juuri hänen välityksellään professori tapasi tohtori Mustapippurin. Jokin aika sitten professori Purppuravalloa syytettiin plagioinnista, ja hän sai potkut työstään Kansallismuseossa. Väitettiin, että suuri osa professorin kirjoituksista oli peräisin erään erikoislaatuissa onnettomuudessa kuolleen kollegan muistiinpanoista.

Epäilty



Neiti Punakulta

Keimaileva Josefiina Punakulta on rouva Patricia Siniverisen tytär. Heidän suhdettaan leimaa kuitenkin mustasukkaisuus ja kateus, joten he ovat tuskin puheväleissä. Neiti Punakulta pyrkii korkealle näyttelijänurallaan, mutta tosiasiallisesti hänen kunnianhimonsa ylittää hänen näyttelijänkykynsä mennessä tullen. Uransa vaikeina hetkinä hän löysi uuden mielenkiinnon kohteen - vanhat rikkaat leskimiehet. Maan juorulehdet olivat innokkaina mukana seuraamassa hänen tempauksiaan. Kyllästyneenä negatiiviseen julkisuuteen hän päätti vastahakoisesti lähteä äitinsä kanssa viikonlopuksi Mustolan kartanoon.

Epäilty



Rouva Valkopesu

Rouva Valkopesu oli tohtori Mustapippurin pitkäaikainen taloudenhoitaja ja kokki. Kun tohtori tuli pikkupoikana asumaan Mustolan kartanoon, rouva Valkopesu oli hänen lastenhoitajansa. Hän oli yksi niistä harvoista työntekijöistä, jotka saivat jäädä tohtori Mustapippurin palvelukseen tämän sedan kuoleman jälkeen. Kokkina rouva Valkopesu oli kokeilevainen, vaikka päivällisvieraat suhtautuivat hänen tuotuksiinsa usein hyvin epäilevästi. 63-vuotiaalle rouva Valkopesulle ei jäänyt kovinkaan paljon käteen vuosistaan uskollisena palvelijana.

Päivälehti
RATKAISEMATON ARVOITUS MUSTOLAN KARTANOSSA!

TAMPERE - Tunnettu antropologi Juuso Mustapippuri löydettiin kuolleen lauantai-iltana kodistaan Mustolan kartanosta Tampereen läheltä. Kuolinsyy ei ole vielä tiedossa, mutta poliisi pitää kuolemantapausta epäilyttävänä.

Ruumis löytynyt
Poliisi kiiruhti Mustolan kartanoon saatuaan hätäpuhelun kartanossa vieraana olleelta henkilöltä. Soittaja ei ole tiedossa. Saamamme tiedon mukaan kuusi epäiltyä henkilöä on pidätetty kuulusteluja varten.

Kartano tutkittu
Poliisit ovat alustavasti tutkineet kartanon huone huoneelta, ja saamamme tiedon mukaan mahdollisia murha-aseita on löytynyt kuusi.

Ei todisteita murrosta
Poliisin mukaan mitään ilmeisiä todisteita murrosta ei ole löytynyt. Erään tutkijolta lähellä olevan lähteen mukaan tohtori Mustapippurin ruumis löytyi portaiden juurelta. Eräät merkit viittaavat kuitenkin alustavasti siihen, että ruumis oli siirretty sinne muualta talosta.

Tutkijat tarvitsevat apua
Tapauksen tutkijat pyytävät nyt yleisön apua tämän salaperäisen rikoksen selvittämisessä. Tulkaa Mustolan kartanoon ja käytäkää etsivän taitojanne: etsikää johtolankoja kartanon yhdeksästä huoneesta ja salakäytävistä ja selvittäkää, kuinka tohtori Mustapippuri murhattiin. Kuka hänet murhasi, kuinka ja missä?

POLIISIRAPORTTI
KESKUSRIKOSPOLIISIN PÄÄMAJA | TEISKON NIMISMIESPIIRI

Vastuullinen rikostutkija	Pvm
Komisario Jalonen	Lauantai, 5. kesäkuuta, 1926
Tutkittava rikos	Oletettu murha
29-vuotiaan, antropologian tohtori Mustapippurin kuolema	
Paikka	Mustolan kartano, Sateenkaaritie, Tohtori Mustapään talo
Todistusaineisto	Köysi, lyijyputki, tikari, jakoavain, kynttilänjalka, revolveri
Epäillyt	Seuraavat kuusi henkilöä olivat Mustolan kartanossa Mustapippurin kuolinhetkellä.

Epäilty
Professori Purppuravalo

Epäilty
Eversti Keltanokka

Epäilty
Pastori Vihervälkä

Epäilty
Rouva

Epäilty
Neiti

Epäilty
Prouho

Cluedo KLASSINEN SALAPOLIISIPELI**PELIN TARKOITUS**

Voittaaksesi pelin sinun on löydettävä vastaus seuraaviin kysymyksiin: Kuka murhasi tohtori Mustapippurin, missä ja millä aseella?

SISÄLTÖ

Pelilauta, 6 pelinappulahahmoa, 6 murha-asetta (köysi, lyijyputki, tikari, jakoavain, kynttilänjalka ja revolveri), 6 epäilty-korttia, 6 asekorttia, 9 huonekorttia, 1 salapoliisin muistilehtiä, asiakirjakuori ja 2 noppaa.

**VALMISTELUT**

- Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelinappulahahmon ja laittaa sen pelilaudalle vastaavaan Epäillyn nimi-/LÄHTÖ-ruutuun. Jos pelaajia on alle kuusi, laita ylimääräiset pelinappulahahmot vastaaviin LÄHTÖ-ruutuihin - niillähän voi olla osuutta rikokseen, joten niiden on oltava tapahtumapaikalla!
- Laita jokainen murha-ase eri huoneeseen. Valitse mitkä tahansa kuusi huonetta yhdeksästä huoneesta.
- Laita tyhjä asiakirjakuori portaille pelilaudan keskelle.

- Lajittele kortit kolmeen ryhmään: epäillyt, huoneet ja murha-aseet. Sekoita kunkin ryhmän kortit erikseen ja laita kortit kuvapuoli alaspäin pelialueelle. Ota sitten muiden näkemättä kunkin pinon ylin kortti ja laita se asiakirjakuoreen. Kirjekuoreessa on nyt vastaukset kysymyksiin Kuka?, Missä?, Millä aseella?

- Sekoita kaikki jäljellä olevat kortit keskenään ja jaa ne kuvapuoli alaspäin myötöpäivään pöydän ympäri. (Ei haittaa, vaikka jotkut pelaajat saisivat enemmän kortteja kuin toiset.) Katso muiden näkemättä omia korttejasi; koska ne ovat sinun kädessäsi, ne eivät voi olla asiakirjakuoreessa eikä niillä näin ollen ole mitään tekemistä rikoksen kanssa!

- Ota yksi arki salapoliisin muistilehtiästä. Varmista, ettei kukaan näe tekemiäsi muistiinpanoja, ja merkitse poistetuiksi kädessäsi olevat epäillyt, murha-aseet ja huoneet ruksaamalla vastaavat kohdat.

PELIN KULKU

Neiti Punakulta aloittaa aina pelin. Vuoro siirtyy sen jälkeen vasemmalle. Kun on sinun vuorosi, siirrä hahmoasi joko heittämällä noppaa tai, jos olet kulmahuoneessa, käyttämällä salakäytävää. Yritä päästä joka vuorolla eri huoneeseen hankkimaan tietoja.





Nopan heittäminen

Heitä noppaa ja siirrä hahmoasi nopan osoittaman silmäluvun verran.

- Voit siirtyä vaakasuoraan tai pystysuoraan, eteenpäin tai taaksepäin, mutta et vinottain.
- Voit muuttaa suuntaa niin monta kertaa kuin haluat, mutta et saa päätyä samaan ruutuun kahta kertaa saman heittovuoron aikana.
- Et saa jäädä samaan ruutuun toisen epäillyn kanssa tai kulkea tällaisen ruudun läpi.

Salakäytävät

Talon vastakkaisissa kulmissa olevia huoneita yhdistää salakäytävä: toinen niistä on keittiön ja työhuoneen välillä ja toinen viherhuoneen ja lepohuoneen välillä.

Jos olet jossakin näistä huoneista heittovuorosi alussa, voit halutessasi käyttää salakäytävää nopan heittämisen sijasta. Jos käytät salakäytävää, se on sinun siirtosi tuolla vuorolla, eli et saa kulkea salakäytävän läpi ja heittää noppaa samalla vuorolla.



Kun haluat käyttää salakäytävää, ilmoita siitä muille ja siirrä hahmosi vastakkaisessa kulmassa olevaan huoneeseen.

Huoneeseen tulo ja huoneesta poistuminen

Voit astua huoneeseen tai poistua huoneesta joko heittämällä noppaa ja kulkemalla ovesta tai käyttämällä salakäytävää. Ei haittaa, vaikka nopan osoittama silmäluvu olisi suurempi kuin huoneeseen pääsemiseksi on tarpeen - pysähdy, kun olet sisällä huoneessa. Et saa kuitenkaan kulkea sellaisen oven kautta, jonka kohdalla on toisen pelaajan pelinappula, riippumatta siitä, oletko sisällä huoneessa vai sen ulkopuolella.

Väitteen esittäminen

Kun tulet sisään johonkin huoneeseen, esitä väite. Yritä selvittää pelin aikana esittämiä väitteiden avulla (karsimalla väärät vaihtoehdot), mitkä kolme korttia asiakirjakuori sisältää.

Ennen väitteen esittämistä siirrä epäilty henkilö ja murha-ase huoneeseen, johon juuri tulit sisään. Väitä sitten, että rikos tapahtui kyseisessä huoneessa ja sen teki kyseinen epäilty kyseisellä aseella.



Esimerkki: *Olet neiti Punakulta ja tulet lepohuoneeseen. Siirrä ensin epäilty henkilö - esimerkiksi pastori Viherlevä - lepohuoneeseen. Siirrä sen jälkeen ase - vaikkapa jakoavain - lepohuoneeseen. Sano sitten: "Väitän, että rikoksen teki pastori Viherlevä lepohuoneessa ja aseena oli jakoavain."*

Kun esität väitteen, sinun on oltava mainitsemassasi huoneessa. Muista, että kaikki hahmot - myös ylimääräiset epäillyt ja oma hahmosi - ovat epäilyksen alaisia. Saat esittää vain yhden väitteen astuttuasi sisään huoneeseen. Kun haluat esittää uuden väitteen, sinun on siirryttävä toiseen huoneeseen tai poistuttava huoneesta ja astuttava sinne uudelleen seuraavalla heittovuorolla. Et saa kuitenkaan poistua huoneesta ja astua sinne uudelleen saman heittovuoron aikana, vaikka käyttäisitkin eri ovea.

Eri paikkoihin siirrettyjä hahmoja ja murha-aseita ei palauteta alkuperäisille paikoille. Yhdessä huoneessa voi olla kuinka monta epäiltyä henkilöä ja asetta tahansa.

Jos johonkin huoneeseen siirretty epäilty henkilö on sinun hahmosi, voit seuraavalla heittovuorollasi joko heittää noppaa ja siirtää hahmosi pois huoneesta tai esittää kyseistä huonetta koskevan väitteen heittämättä noppaa.

Väitteen osoittaminen oikeaksi tai vääräksi

Kun olet esittänyt väitteen, muut pelaajat yrittävät vuorotellen osoittaa sen vääräksi. Ensimmäisenä yrittää vasemmalla puolellasi oleva pelaaja. Hän tarkistaa omista korteistaan, onko jokin mainitsemistasi kolmesta kortista niiden joukossa.

- Jos pelaajalla on jokin mainitsemiasi kortti, hänen on näytettävä se sinulle, mutta ei kenellekään muulle. Sen jälkeen heittovuoro siirtyy seuraavalle.
- Jos pelaajalla on enemmän kuin yksi mainitsemistasi korteista, hänen on valittava niistä yksi, jonka hän näyttää sinulle. Sen jälkeen heittovuoro siirtyy seuraavalle.
- Jos pelaajalla ei ole yhtään mainitsemistasi korteista, hänen vasemmalla puolellaan oleva pelaaja saa nyt yrittää osoittaa väitteesi vääräksi.





Kun joku pelaajista näyttää sinulle jonkin mainitsemasi kortin, se todistaa, ettei kyseinen kortti voi olla asiakirjakuoressa, joten väitteesi oli väärä. Päätä heittovuorosi merkitsemällä kyseinen kortti poistetuksi muistilehtiön sivulla.

Jos kukaan ei pysty osoittamaan väitettäsi vääräksi, voit joko päättää heittovuorosi tai esittää syytöksen.

Syytöksen esittäminen

Kun uskot selvittäneesi, mitkä kolme korttia kirjakuori sisältää, voit omalla vuorollasi esittää syytöksen mainitsemalla kolme seikkaa. Samalla tavoin kuin väitteen yhteydessä hahmosi on oltava mainitsemassasi huoneessa.

Sano ensin: "Syytän (*epäilty henkilö*) rikoksesta, joka tapahtui (*huone*) ja joka tehtiin (*murha-ase*)." Tarkista sitten muiden näkemättä kirjakuoressa olevat kortit.

Tärkeää: Saat esittää vain yhden syytöksen pelin aikana.

Jos jokin mainitsemistasi korteista ei ole asiakirjakuoressa, syytöksesi oli väärä. Pane kaikki kolme korttia muiden näkemättä takaisin kirjakuoreen.

Et saa enää siirtää hahmoasi etkä esittää väitteitä tai syytöksiä, joten et voi voittaa peliä. Jos hahmosi on väärän syytöksen jälkeen huoneen oven edessä, siirrä se huoneeseen, jotta toisetkin pääsevät sinne sisään. Yritä kuitenkin edelleen osoittaa muiden pelaajien väitteitä vääriksi näyttämällä korttejasi pyydettäessä. Muut pelaajat voivat siirtää hahmoasi eri huoneisiin, joissa he saavat esittää väitteitä.

VOITTAJA

Jos syytöksesi on täysin oikein ja kaikki mainitsemasi kolme korttia ovat asiakirjakuoressa, olet ratkaissut rikoksen ja voitat pelin! Sinun on asetettava kyseiset kolme korttia kaikkien nähtäville.

