

CLUEDO

IKÄ: 9+ 3-6 Pelaajaa

**Näihin juhliin
haluavat kaikki**

KATEISSA
Rikkaiden ja kuuluisien juhlat saavat ikävän
käänteeseen, kun juhlien isäntä katoaa.

Lapsitähti

**PAKKAUKSEN SISÄLLÄ:
PELIN KULKU**

Sisältö: pelilauta, 6 vieraspelinappulaa, 6 luonnekorttia, juurukorttipakka, juonikorttipakka, vihjelehti, skandaalikirjekuori, 2 noppaa ja 9 asetta.

MENESTYS
Selvitä menestyksen
salaisuus

Marjaana Punakulta

Marjaana Punakulta on kaikkien sosiaalisten tapahtumien keskipisteessä, hän on elokuvataivaan kirkkain tähti. Hän on kaikkien julkislehtien sivuilla. Hänen suurin pelkonsa on, että lehdissä paljastaa hänestä arkaluontoisia asioita ajalta, jolloin hän raivasi tietään tähtiin.

Juhani Viherlevä

Tarvitsetko apua yhteiskien luomisessa, huomatuksi tulemisessa, etenemisessä...? Juhani Viherlevä on kaikki mitä tarvitset. Kukaan ei oikeastaan tiedä, miten hän saa kaiken järjestymään. Muista kuitenkin, että mikään ei ole ilmaista, ja joku päivä hän soittaa sinulle. On aika maksaa tehdyt palvelukset.

Jaska Keltanokka

Jaska keltanokka oli ennen kysytyin julkisjalkapallopelaaja, mutta vuodet ovat alkaneet painaa hänen harteillaan. Nykyään hän on urheiluselostaja, joka luottaa rapistuvaan hyväään ulkonäkönsä ja suosioonsa. Hänen tarinansa ovat elämää suurempia, mutta miten kauan hänen maineensa kestää? Hän ei tyydy tuntemattomuuteen.

Aino Valkopesu

Aino Valkopesu elää lapsinäyttelijänä saamansa suosion varjossa, ja hän muistuttaa muille jatkuvasti menneestä menestyksestään. Aino Valkopesun on vaikea jatkaa elämäänsä. Hän yrittää kovasti olla ottamatta muiden arvostuksen puutetta henkilökohtaisesti, ja hän on ensimmäisenä kertomassa sinulle, että "minun hetkeni tulee vielä, tavalla tai toisella".

Pekka Purppuravalo

Itseoppinut videopelimitonääri, joka muutti nuhrisesta kellarista luksuskalaan. Nyt hän kuuluu "sisäpiiriin" ja kyseenalaistaa uusien ystäviensä tarkoituksellisesti. Kaikki julkisuushan on hyvää, huolimatta siitä, mistä sitä saa... Ja Pekka Purppuravalo ottaa siitä kaiken irti, niin kauan kuin siitä kestää.

Regina Päiväperhonen

Regina Päiväperhonen tulee varakkaasta poliitikko-perheestä. Hän on tunnettu siitä, että hän kerää rahaa mille tahansa taholle, kunhan on itse valokellessa. Hän on aina hillitty ja hyväkäytöksinen — apulaiset tekevät likaisen työn hänen käskystä. Hän on erittäin huolestunut oikeanlaisesta käytöksestä... Lautasliinan unohtuminen syyllistä hänen illalliskutsuillaan voi osoittautua "viimeiseksi" virheeksi.



© 2008 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään.
Jakelija Pohjoismaissa: Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.

www.hasbro.fi

080840613109 00

Made in
Ireland



KADONNUT MILJONÄÄRIMOGLI

Kaikki tietävät, että se oli henkirikos. Nyt sinun täytyy ratkaista mysteeri. Kuljeskele kartanossa ja katso, mitä kortteja muilla pelaajilla on. Jos pystyt selvittämään, kuka sen teki, missä ja millä aseella sekä tunnistamaan kirjekuoreissa olevat kolme korttia, voitat pelin!



| 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|
| <p>Jaa juurukortit vieraisiin, huoneisiin ja aseisiin. Ota joka pakasta yksi kortti niin, että muut pelaajat eivät näe sitä, ja pane kortit keltaiseen kirjekuoreen. Pane kirjekuori sivuun.</p> <p>KIRJEUORESSA ON PELIN RATKAISU. Kuka sen teki, missä huoneessa ja millä aseella?</p> | <p>Sekoita loput juurukortit ja jaa ne kuvapuoli alaspäin niin, että kaikilla pelaajilla on yhtä monta korttia. Pane ylimääräiset huhukortit kuvapuoli alaspäin vima-altaaseen.</p> | <p>Pane vieraspelinappulat niiden värin osoittamiin aloitusruutuihin. Valitse sitten vieras, jona haluat pelata.</p> <p>Ota valitsemasi vieraan luonnekortti ja pane se valtipuoli ylöspäin. Katso lisätietoja sivulta 7.</p> |
| 4 | 5 | 6 |
| <p>Jokainen pelaaja saa vihjetaulukon. Merkitse siihen muilta pelaajilta salassa juurukortit, jotka sinulle on jaettu.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>ÄLÄ RASTITA OMAA VIERASTASI. MIKÄLI SINULLA EI OLE HÄNEN JUURUKORTTIAAN.</p> </div> | <p>Sekoita juunikortit ja pane ne sivuun.</p> <p>KELLOKORTTI VUOROKORTTI</p> <p>Katso sivulta 7, milloin juunikortti nostetaan.</p> | <p>ASEET Pane aseet vima-altaaseen. Heitä noppia. Suurimman silmaluvun heittänyt pelaaja aloittaa pelin.</p> <p>Pesäpallomaila Pistooli Kynttilänjalka Puukko Pokaali Kirves Käsipaino Myrkky Köysi</p> |

2 | CLUEDO OHJEET

OMALLA VUOROLLA

Liiku omalla vuorosi kartanossa ja yritä selvittää, mitä muut vieraat tietävät aloittamalla juoru ja selvittämällä, mitä kortteja heillä on käsissään. Kun luulet tietäväsi, mitkä kortit ovat kirjekuoreissa, mene vima-altaalle ja esitä syytös.

1
LIIKU
Heitä noppia
Joka vuorolla

2
ALOITA JUORU
LUULEN, että se oli...
Vain, jos olet huoneessa

3
ESITÄ SYYTÖS
Se oli...
Kerran pelin aikana vima-altaalla

CLUEDO OHJEET | 3



VOIT LIKKUA KAHDELLA TAVALLA...

HEITÄ NOPPIA

Heitä noppia. Siirry noppien osoittaman silmäluvun verran. Jos heitit toisella nopalla kysymysmerkin, nosta heti juonikortti.

KÄYTÄ SALAKÄYTVÄÄ

Jos olet huoneessa, jossa on salakäytävä (keittiö, observatorio, kylpylä tai vierastalo), voit siirtyä sen kautta huoneeseen, johon salakäytävä johtaa.

Jos menet uima-altaalle, voit joko...



...katso yhden tai kaikki kuvapuoli alaspäin olevat juurukortit tai esittää syytöksen (katso sivu 6).

” Jos heitit toisella nopalla kysymysmerkin, nosta heti juonikortti. ”

LIKKUMISSÄÄNNÖT

Sinun ei tarvitse siirtyä noppien osoittaman täyden silmäluvun verran.

Et voi palata saman pelivuoron aikana huoneeseen, josta lähdit.

Jos päädyt ruutuun, jossa on kysymysmerkki, pysähdy ja nosta juonikortti.

Sinun täytyy siirtyä pelivuorosi aikana pois huoneesta, paitsi jos sinut siirrettiin sinne juorun aikana (katso sivu 5).

Voit liikkua vaaka- tai pystysuoraan, mutta et VINOITTAIN.

Jos astut huoneeseen, ÄLÄ LIIKU PIDEMMÄLLE.

Voit kulkea muiden pelaajien ruutujen kautta, mutta et voi jäädä samaan ruutuun toisen pelaajan kanssa.

Aloita juoru



Yritä selvittää, mitkä kolme korttia kirjekuoressa on aloittamalla juoru.

Jos päädyt huoneeseen (ei koske uima-allasta), voit aloittaa juorun.

Juurun aloittaminen: Nimeä vieras, ase ja huone, jossa olet. Siirrä vieras ja ase huoneeseen, jossa olet (jos ne eivät jo ole siellä).

Esimerkki: Olet Marjaana Punakulta ja menet kylpylään. Aloitat juorun: Luulen, että Juhani Viherlevä teki sen kylpylässä ja käytti pokaalia.” Siirrä Juhani Viherlevä ja pokaali kylpylään.

Juurun todistaminen oikeaksi tai vääräksi

Heti, kun olet aloittanut juorun, toiset pelaajat yrittävät todistaa sen vääräksi. Ensimmäinen vuoro on vasemmalla puolellasi olevalla pelaajalla. Jos kyseisellä pelaajalla on jokin mainitsemasi juurukortti kädessään, hän näyttää sen vain sinulle. Jos kyseisellä pelaajalla on useampi mainittu kortti kädessään, hän valitsee yhden (vain yhden), jonka näyttää sinulle. Merkitse kyseinen kortti vihjetaulukkoon – tästä tiedät, että kortti ei ole kirjekuoressa. Pelivuoro siirtyy seuraavalle.

Jos vasemmalla puolellasi olevalla pelaajalla ei ole yhtään mainitsemaasi juurukorttia, seuraava pelaaja vasemmalla yrittää todistaa juorun vääräksi, ja niin edelleen. Jos kukaan ei voi todistaa aloittamaasi juorua vääräksi, vuorosi päättyy.

JOS SINUT ON SIIRRETTY HUONEeseen JUORUN YHTEYDESSÄ

Jos vieraaseen, jona pelaat, viitataan juorussa, ja sinut on siirretty huoneeseen jostain muualta, voit nostaa yhden juonikortin korvauksena siirrosta.

Jos vieraasi on jo kyseisessä huoneessa tai kukaan ei pelaa kyseisenä vieraana, korttia ei nosteta.



Aino Valkopesu kertoo juorun Pekka Purppuravalolle.

” Juoruja aloittamalla voidaan selvittää, kuka sen teki, missä ja millä aseella. ”

Syytöksen esittäminen

Kun luulet selvittäneesi, mitkä kolme korttia kirjekuoressa on, mene uima-altaalle ja esitä syytös.

Kun saavut uima-altaalle, syytä vierasta ilmoittamalla ase ja paikka. "Syytän Marjaana Punakultaa. Hän teki sen ruokasalissa ja käytti myrkyä." Katso sitten kirjekuoressa olevat kortit paljastamatta niitä muille.

Voittaminen

Voitat pelin, jos syytöksesi on oikein, eli jos löydät kirjekuoresta kaikki kolme mainitsemaasi korttia. Ota tällöin kortit kirjekuoresta ja näytä ne kaikille.

SELVITÄ, miten JUONIKORTIT lisäävät jännitystä!



Tietääkö Regina Päiväperhonen, kuka teki murhan?

JOS SYYTÖKSESI OLI VÄÄRÄ

- Pane kaikki kolme korttia takaisin kirjekuoreen niin, että muut pelaajat eivät näe niitä.
- Et voi enää liikkua pelissä etkä voittaa peliä.
- Voit edelleenkin yrittää todistaa vastustajiesi juorut vääriksi näyttämällä korttisi pyydettyä.
- Voit edelleen osallistua juuruun, mutta et voi enää nostaa juonikortteja.

JUONIKORTIT

Juonikortteja on kahdenlaisia:

KELLOT. Juonikorttipakassa on kahdeksan kellokorttia. Seitsemän ensimmäisen kortin nostamisesta ei seuraa mitään. Ne pannaan nostamisen jälkeen kuvapuoli ylöspäin pelilaudan alle, jotta kaikki näkevät, miten monta kellokorttia on nostettu. Jos nostat kahdeksannen kellokortin, murhaaja on tappanut vieraasi!

VUOROT. Jos nostat vuorokortin, saat pitää sen. Näitä hyviä kortteja käytetään monella tavalla pelin aikana. Sinulla voi olla ja voit pelata niin monta vuorokorttia kuin haluat millä vuorolla tahansa.



3
Kolme tapaa nostaa juonikortti:

Heität kysymysmerkin:
sinun TÄYTYY nostaa kortti.

Päädyt kysymysmerkkiruutuun:
sinun TÄYTYY nostaa kortti.

Sinut siirretään huoneeseen jonkun aloittaman juorun yhteydessä:
VOIT nostaa kortin halutessasi.

KAHDEKSANNEN KELLOKORTIN NOSTAMINEN

Jos nostat kahdeksannen kellokortin, peli päättyy sinun osaltasi.

Pane korttisi kuvapuoli ylöspäin laudalle, jotta kaikki pelaajat näkevät ne. Et voi enää jatkaa peliä etkä nostaa juonikortteja. Voit kuitenkin edelleen osallistua juuruun.

Pane kahdeksas kellokortti takaisin juonikorttipakkaan, vaikka se olisi pakan viimeinen kortti. Tämä tarkoittaa, että kahdeksas kellokortti voidaan nostaa monta kertaa.

Huomautus: murhaaja voi murhata kaikki vieraat, jolloin kukaan ei voita.

LUONNEKORTIT

VALTIPUOLELLA näytetään, mikä valtti vieraalla on. Valttia voidaan käyttää kerran pelin aikana. Kun olet käyttänyt sen, käännä kortti luonnepuoli ylöspäin.

Luonnepuolella on tietoja vieraasta, mutta tiedot eivät vaikuta pelin kulkuun.

