

pelaaja ei enää voi osallistua tutkimukseen. Pelaajan on kuitenkin jatkettava peliä vastatakseen muiden pelaajien esittämiin teorioihin.

## Vihjeitä Salapoliisin Työhön

Salapoliisin kannattaa miettiä ennen teorian esittämistä, mitä hän haluaa saada selville. Yleisten johtolankojen saamiseksi pelaaja voi mainita teoriassaan hahmoja, huoneita ja välineitä, joita hänellä ei ole kädessään. Jos pelaaja kuitenkin yrittää poistaa tietyn henkilön epäiltyjen luettelosta tai huijata muita pelaajia, hän voi mainita esittämässään epäilyssä välineen tai huoneen, joka sisältyy pelaajan omiin käsikortteihin.



110600220179 00

© 2006 Hasbro. All rights reserved.  
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic,  
Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.

[www.hasbro.se](http://www.hasbro.se)  
[www.hasbro.no](http://www.hasbro.no)

[www.hasbro.dk](http://www.hasbro.dk)  
[www.hasbro.fi](http://www.hasbro.fi)

Made  
in  
China



# cluedo



**8+**  
**3-6**  
PLAYERS

**Ett mysterium på resan!  
Mysterier, mens De er paa farten!  
Mysterier du kan ta med deg!  
Mysteri mukana matkalla!**

gul



Överste  
Senap

grön



Pastor  
Grön

blå



Fru  
Påfågel

S

## INNEHÅLL

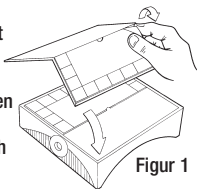
1 spelplan, 6 spelpjäser, 6 vapenmärken, 6 karaktärskort, 6 vapenkort, 9 rumskort, 2 tärningar och 1 anteckningsblock för ledtrådar.

## SPELETS MÅL

Att lösa mysteriet genom att komma på vem som gjorde det, var och med vilket vapen.

## ATT STÄLLA I ORDNING UTREDNINGSPLATSEN

1. Ta bort skyddspappret från baksidan av de två halvorna av den självhäftande spelplanen och sätt fast på plastplanen. Se till att Cluedo-logos båda halvor hamnar rätt i mitten (se Figur 1).
2. Ställ de sex spelpjäserna på rätt START-plats runt om på spelplanen.
3. Ta försiktigt loss vapenmärkena från kortarket. Lägg varje vapen i varsitt rum (bara ett per rum).



Figur 1

4. Ta försiktigt loss alla kort och lägg dem i tre högar: Karaktärskort, vapenkort och rumskort. Blanda varje hög för sig, lägg dem med framsidan nedåt och ta – utan att titta på dem – det översta kortet i varje hög och lägg dem med framsidan nedåt vid trappan, som är märkt med ett "X".
5. Blanda resten av korten och se till så att ingen ser dem. Dela ut dem till spelarna. Det gör inget om några spelare får ett kort mer än de andra.
6. Varje spelare tar ett ark från anteckningsblocket för ledtrådar. Här kan ni bocka av karaktärer, vapen och rum som ni får se under spelet och utesluta dem från utredningen. Dölj arket från de andra spelarna under hela spelet.

## ATT LEKA DETEKTIV

1. Välj en karaktär. Använd spelpjäsen med motsvarande färg som ska representera dig på planen.
2. Varje spelare kastar en tärning. Den som får högst börjar. Spelet går sedan medurs.
3. När det är din tur kastar du båda tärningarna, flyttar det antalet rutor på spelplanen och försöker nå ett rum. Du kan gå vågrätt och lodrätt, men inte diagonalt. Du får inte passera eller landa på någon annan spelpjäs.

lila



Professor  
Plommon

röd



Fröken  
Scharlakan

vit



Fru Vit

4. Du får bara gå in i ett rum via dörren. Dörren räknas inte som en ruta. När du väl har kommit in i rummet stannar du. (I ett rum kan det finnas flera spelpjäser och vapen.)

## Hemliga Gångar

Om din spelpjäs står i ett rum när det är din tur kan du välja att använda en hemlig gång i stället för att kasta tärningen. De hemliga gångarna leder från Vardagsrummet till Vinterträdgården och tvärtom, samt från Köket till Arbetsrummet och tvärtom.

Flytta spelpjäsen till rummet som den hemliga gången leder till. Det räknas som din flyttning för den omgången.

## Förslag

När du kommer in i ett rum lägger du fram ett "förslag" genom att placera det vapen och den karaktär du misstänker i rummet och säger: "Jag misstänker att mordet begicks av (*den misstänkte*) i (*rummet*) med (*vapnet*)." Se till att du tar med alla som går att misstänka i beräkningen – inklusive dig själv och de karaktärer som inte är upptagna av någon spelare. Ett förslag måste alltid innefatta det rum du befinner dig i.

Sedan kan du fråga ut dina medspelare genom att be dem att, en i taget, avslöja

de kort som motsvarar rummet, karaktären eller vapnet i ditt förslag. Om en spelare har **något** av de korten måste han eller hon visa det för dig utan att någon annan ser. Om han eller hon inte har något av dem fortsätter förfrågningen till nästa spelare och så vidare, tills den spelare som lade fram förslaget får se något av korten han eller hon nämnde.

Din omgång är slut när en annan spelare visar ett kort som motsvarar **ett** av de i ditt förslag. Notera dina upptäckter i anteckningsblocket för ledtrådar.

Spelpjäser som kallas till olika platser på spelplanen sätts inte tillbaka på sina ursprungliga platser. Om din spelpjäs har flyttats till ett annat rum kan du, om du vill, lägga fram ett förslag med det rummet nästa gång det är din tur. Du kan dock inte stanna kvar i det rummet om du vill utesluta det från utredningen. Du måste lämna rummet och gå in i det igen varje gång. Du kan inte lämna rummet och gå tillbaka under samma omgång – inte ens genom olika dörrar.

## Anklagelser

Fortsätt att flytta runt spelpjäsen på planen och lägg fram förslag när du kommer in i olika rum tills du tror att du har listat ut vilka tre kort som ligger vid trappan.

När du har lagt fram ett förslag kan

du i samma omgång komma med en anklagelse. När du vill lägga fram en anklagelse säger du högt: "Jag anklagar (*den misstänkte*) för att ha begått mordet i (*rummet*) med (*vapnet*)". När du väl har lagt fram anklagelsen tittar du på de 3 korten vid trappan, utan att visa dem för de andra, och kontrollerar om din anklagelse var korrekt.

### • Korrekt Anklagelse

Visa de tre korten för de andra spelarna och utnämnd dig själv till "Superdetektiv". Du har vunnit spelet!

### • Felaktig Anklagelse

Lägg tillbaka de tre korten med framsidan nedåt vid trappan och se till så att ingen annan spelare ser dem. Du måste fortsätta spela så att du kan svara på de andra spelarnas förslag, men du kan inte lägga fram några fler förslag eller anklagelser.

### Falsk Vittnesbörd

Om det kommer fram att någon av misstagen har låtit bli att visa ett kort som ingick i ett förslag får den personen inte längre vara en del av utredningen. Personen måste dock stanna kvar i spelet och svara på förslag.

### Detektivledtrådar

Innan du lägger fram ett förslag måste du ha klart för dig vilken information du vill ha tag på. Om du letar efter allmänna ledtrådar föreslår du karaktärer, rum och vapen som du inte själv har på handen. Om du å andra sidan försöker utesluta en viss karaktär, eller vill bluffa de andra spelarna, kan du ha med ett av dina egna kort i förslaget.

DK

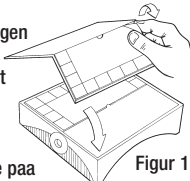
### INDHOLD:

1 Spillebræt, 6 Spillebrikker, 6 Vaabenmærker, 6 Personkort, 6 Vaabenkort, 9 Værelseskort, 2 Terninger og 1 Detektivmappe.

### FORMAAL MED SPILLET

For at løse Mysteriet skal De afsløre Morderen, Gerningsstedet og -Vaabnet.

### OPSÆTNING AF EFTERFORSKNINGSSCENEN

1. Fjern Bagbeklædningen fra begge Halvdele af det selvklæbende Spillebræt, og placer Brætstykkerne paa Plastikbunden.  
  
Sørg for, at Cluedo-Logoet vises korrekt i Midten (se figur 1).  
Figur 1
2. Anbring alle seks Spillebrikker paa de tilsvarende START-Felter rundt paa Brættet.
3. Tryk forsigtigt Vaabnene fra Kartonarket ud. Anbring hvert Vaaben i et Værelse (ikke mere end ét Vaaben per Værelse).
4. Skil forsigtigt alle Kortene ad, og opdel dem i tre Bunker: Personkort, Vaabenkort og Værelseskort. Bland hver Bunke, anbring dem med Forsiden nedad, og tag det øverste Kort fra hver Bunke uden at kigge på Kortet. Anbring kortet med Forsiden nedad i Trappeskakten, som er markeret med et 'X'.
5. Bland de resterende Kort paa en Maade, saa ingen kan se dem. Del dem ud til alle Spillerne. Det er lige meget, om en af Spillerne faar et Kort mere end de andre.

gul

Oberst  
Sennepsgul

grøn

Pastor  
Grøn

blaa

Fru  
Paafugleblaa

6. Hver Spiller tager et Ark fra Detektivmappen. Brug dette til at afmærke de Personer, Vaaben og Værelser, De faar vist i Løbet af Spillet, og udeluk dem fra Efterforskningen. Sørg for, at de andre Spillere ikke faar Arket at se i Løbet af Spillet.

## SPIL SOM DETEKTIV

1. Vælg den Person, De gerne vil spille. Brug Spillebrikken med den tilsvarende Farve til at repræsentere Dem paa Spillebrættet.
2. Hver Spiller kaster én Terning. Højeste antal Øjne starter. Spillet fortsætter med Uret rundt.
3. Naar det bliver Deres Tur, skal De kaste Terningen og flytte det viste Antal Felter paa Brættet i retning af et Værelse. De kan rykke vandret og lodret, men ikke diagonalt. De maa ikke flytte Deres Spillebrik over eller lande paa andre Spillebrikker.
4. De maa kun rykke ind i Værelserne gennem en Døraabning. Døraabningen tæller ikke som et Felt. Naar De er kommet ind i et Værelse, skal De stoppe. (Et Værelse kan rumme et hvilket som helst Antal Spillebrikker og Vaaben.)

## Hemmelige Gange

Hvis Deres Spillebrik ved Starten af Deres Tur befinder sig i et Værelse, kan De vælge at anvende en hemmelig Gang i stedet for at kaste Terningen. De hemmelige Gange gaar fra Opholdsstuen til Vinterhaven og omvendt samt fra Køkkenet til Arbejdsværelset og omvendt.

Flyt Deres Spillebrik til det Værelse, der er forbundet med den hemmelige Gang. Dette udgør Deres træk paa denne Tur.

## Forslag

Naar De kommer ind i et Værelse, skal De stille et "Forslag" ved at anbringe et Vaaben og en Person, som De mistænker, i Værelset og sige "jeg tror, at Mordet blev begaaet af (*Mistænkte*) i (*Værelse*) med (*Vaaben*)". Sørg for, at alle Personer betragtes som mistænkelige – ogsaa andre Mistænkte og Dem selv. Et Forslag skal altid inkludere det Værelse, De befinder Dem i.

De kan derefter udspørge Deres Modspillere ved at bede dem om en efter en at afsløre et Kort, der passer til Værelset, Personen eller Vaabnet, som De nævnte i Deres Forslag. Hvis de har ét af de nævnte Kort, skal de vise Dem det i al Hemmelighed. Hvis de ikke har nogen af Kortene, rykker Efterforskningen videre til den næste Spiller og saa videre, indtil et af Kortene er blevet vist til den Spiller, der har stillet Forslaget.

violet



Professor  
Blomme

rød



Frk.  
Purpurød

hvid



Fru  
Hvid

Deres Tur slutter, naar en anden Spillers Kort passer til et af dem, der var inkluderet i Forslaget. Noter Deres opdagelser i Detektivmappen.

Spillebrikker, som kaldes til forskellige Steder paa Brættet, returneres ikke til deres oprindelige Sted. Hvis Deres Brik er blevet flyttet til et andet Værelse, kan De, hvis De ønsker det paa Deres næste Tur, stille et Forslag, der involverer dette Værelse. De kan dog ikke blive i det samme Værelse, mens De prøver at udelukke det fra Efterforskningen. De maa forlade det og komme tilbage til det hver Gang. De kan ikke forlade og komme tilbage til det samme Værelse paa samme Tur – heller ikke gennem en anden Dør.

## Anklager

Fortsæt med at flytte Deres Spillebrik rundt paa Brættet og at komme med Forslag, naar De kommer ind i et Værelse, indtil De mener, at De har fundet ud af, hvilke tre Kort der befinder sig i Trappeskakten.

Naar De har stillet Deres Forslag, kan De paa samme Tur fremføre en Anklage. For at fremføre en Anklage skal De sige højt "jeg anklager (*Mistankt*) for at have begaaet Mord i (*Værelse*) med (*Vaaben*)". Naar De har fremført Deres Anklage, skal De i al Hemmelighed flytte de tre Kort fra Trappeskakten for at bekræfte Deres Mistanke.

## • Korrekt Anklage

Vis de tre Kort til de andre Spillere, og erklær Dem selv for "Mesterdetektiv". De har vundet Spillet!

## • Forkert Anklage

Anbring de tre Kort med Forsiden nedad i Trappeskakten igen, og sørg for, at ingen af de andre Spillere ser dem. De skal forblive i Spillet for at besvare de andre Spillers Forslag, men De kan ikke selv stille andre Forslag eller fremføre en anden Anklage.

## Falsk Vidne

Hvis det bliver opdaget, at De tilfældigvis kom til at glemme at vise et af Deres Kort, og at det var involveret i et Forslag, kan De ikke længere tage del i Efterforskningen. De skal dog forblive i Spillet for at besvare Forslag.

## Detektivraad

Før De stiller et Forslag, skal De gøre Dem klart, hvilke Informationer De ønsker at opnaa. Hvis De leder efter generelle Oplysninger, skal De foreslaa Personer, Værelser og Vaaben, som De ikke selv har paa Haanden. Hvis De paa den anden Side forsøger at udelukke en bestemt Person eller bluffe Deres Modspillere, kan De i Deres Forslag inkludere et Vaaben eller et Værelseskort, som De selv har paa Haanden.

gul

Oberst  
Multe

grønn

Pastor  
Bregne

blå

Fru  
Blåklokke

N

## INNHOOLD

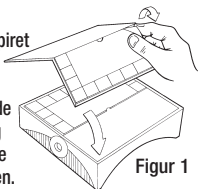
1 spillbrett, 6 spillebrikker, 6 våpenbrikker, 6 personkort, 6 våpenkort, 9 romkort, 2 terninger og 1 detektivnotablokk.

## MÅLET MED SPILLET

Hvis du skal løse mysteriet, må du finne ut hvem som gjorde det, hvor, og med hvilket våpen.

## VI SETTER SCENEN FOR ETTERFORSKNINGEN

1. Fjern beskyttelsespapiret fra begge halvdelene av det selvklebende spillbrettet, og plasser brettene på plattsokkelen. Plasser brettene slik at Cluedo-logoen vises i midten (se Figur 1).
2. Plasser alle de seks spillebrikkene på sine respektive START-felter omkring på brettet.
3. Ta alle våpnene forsiktig ut av kartongen. Plasser hvert av våpnene i et rom (ikke mer enn ett våpen per rom).



Figur 1

4. Løsne alle kortene forsiktig, og del dem i tre bunker: personkort, våpenkort og romkort. Bland hver bunke, og plasser kortene med billedsiden ned. Uten å se tar du det øverste kortet fra hver bunke og plasserer dem med billedsiden ned i trappehuset, som er merket med et kryss.
5. Bland resten av kortene sammen, og pass på at ingen ser dem. Del dem ut til alle spillerne. Det spiller ingen rolle om noen spillere har ett kort mer enn andre.
6. Hver spiller tar ett ark fra detektivnotablokken. Du bruker dette til å krysse av for personer, våpen og rom du ser under spillet, slik at du kan utelukke dem fra etterforskningen. Skjul det for andre spillere under spillet.

## DETEKTIVENE SPILLER

1. Velg en person du vil spille. Bruk spillebrikken med matchende farge til å representere deg på brettet.
2. Hver spiller kaster én terning. Den som får høyest tall, begynner. Spillet går så videre med klokken.
3. Når det er din tur, kaster du begge terningene og flytter tilsvarende antall felter rundt på brettet, idet du prøver



lilla



Professor  
Lavendel

rød



Frøken  
Rose

hvit



Fru  
Hvitveis

å komme frem til et rom. Du kan flytte vannrett eller loddrett, men ikke på skrå. Du kan ikke flytte over eller lande på andre spillebrikker.

4. Du kan bare gå inn i rom gjennom døren. Døren teller ikke som et felt. Når du har gått inn i et rom, stanser du. (Det kan være et hvilket som helst antall spillebrikker og våpen i et rom.)

## Hemmelige ganger

Hvis spillebrikken din er i et rom ved starten av en tur, kan du velge å bruke en hemmelig gang i stedet for å kaste terningene. De hemmelige gangene går fra salongen til vinterhagen og omvendt, samt fra kjøkkenet til arbeidsværelset og omvendt.

Flytt spillebrikken til rommet som er forbundet med den hemmelige gangen. Dette er trekket ditt for denne runden.

## Antagelser

Når du kommer inn i et rom, kommer du med en "antagelse" ved at du plasserer et våpen og en persons spillebrikke i rommet og sier: "Jeg antar at mordet ble utført av (*mistenkt*) i (*rom*) med (*våpen*)." Pass på at du vurderer alle personbrikkene – inkludert mistenkte som eventuelt ikke deltar i spillet samt deg selv – som mistenkelige.

En antagelse må alltid inkludere det rommet du er i nå.

Du kan så avhøre medspillerne ved å spørre dem én etter én, for å avsløre eventuelle kort som passer med rom, person eller våpen du har oppgitt i antagelsen din. Hvis spilleren har noen av kortene du nevnte, må hun eller han vise **ett** av dem til deg i hemmelighet. Hvis spilleren ikke har noen av dem, går avhøret videre til neste spiller og så videre til du har sett ett av kortene i antagelsen.

Turen din er over når en annen spillers kort passer med **ett** av kortene i antagelsen din. Noter hva du har funnet ut på detektivnotatblokken.

Spillebrikker som blir flyttet til ulike steder på brettet, skal ikke returneres til sine opprinnelige steder. Hvis spillebrikken din er flyttet til et annet rom, kan du under neste tur, hvis du vil, komme med en antagelse som involverer dette rommet. Du kan imidlertid ikke bli i det samme rommet mens du prøver å utelukke det fra undersøkelsen. Du må gå ut av det og vende tilbake hver gang. Du kan ikke gå ut og vende tilbake til et rom under samme tur, selv om du bruker en annen dør.

## Anklager

Fortsett å flytte spillebrikken din rundt på brettet, og kom med antagelser når du går

inn i rom, helt til du tror du har funnet ut hvilke tre kort som ligger i trappehuset.

Når du har kommet med en antagelse, kan du under samme tur komme med en anklage. Når du kommer med anklagen, sier du høyt: "Jeg anklager (*mistenkt*) for å ha utført mordet i (*rom*) med (*våpen*). Når du har kommet med anklagen, tar du de tre kortene fra trappehuset uten at andre ser dem, for å bekrefte mistanken.

### • Riktig anklage

Vis de tre kortene til de andre spillerne og erklær deg selv som "superdetektiv". Du vinner spillet!

### • Gal anklage

Legg de tre kortene tilbake med billedsiden ned i trappehuset, og pass på at ingen andre spillere ser dem. Du må fortsatt være med i spillet for å svare på de andre spillernes antagelser, men du kan ikke komme med flere antagelser eller anklager.

### Falske vitner

Hvis det blir oppdaget at du ved et uhell unnlot å vise et kort du hadde på hånden, når det var involvert i en antagelse, kan du ikke lenger delta i etterforskningen. Du må imidlertid fortsatt være med i spillet for å svare på antagelser.

### Detektivtips

Før du kommer med en antagelse, må du vite hvilke opplysninger du er ute etter. Hvis du leter etter generelle spor, foreslår du personer, rom og våpen som du ikke har på hånden. Hvis du på den annen side prøver å utelukke en bestemt person, eller bløffe de andre spillerne, kan antagelsen din inneholde et våpen- eller romkort som du har på hånden.

FIN

## PAKKAUXSEN SISÄLTÖ

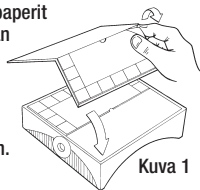
1 pelilauta, 6 nappulaa, 6 rikosvälinettä, 6 hahmokorttia, 6 välinekorttia, 9 huonekorttia, 2 noppaa ja 1 salapoliisin muistilehtiö.

## PELIN TAVOITE

Tavoitteena on ratkaista mysteeri ja selvittää murhaaja, rikospaikka ja rikosväline.

## VALMISTELUT ENNEN TUTKIMUKSEN ALOITTAMISTA

1. Poista taustapaperit itseliimautuvan pelilaudan molemmista puoliskoista ja liimaa ne muovialustaan. Varmista, että Cluedo-logo tulee oikeaan kohtaan keskelle (katso kuva 1).



Kuva 1

2. Aseta kukin kuudesta nappulasta omaan LÄHTÖ-ruutuunsa pelilaudan reunalle.
3. Irrota rikosvälineet varovasti pahviarkista. Aseta rikosvälineet huoneisiin (korkeintaan yksi väline huonetta kohti).
4. Irrota varovasti kaikki kortit ja jaa ne kolmeen pakkaan: hahmokortit, välinekortit ja huonekortit omaan pakkaansa. Sekoita kukin pakka, aseta pakat laudalle kuvapuoli alaspäin, nosta kustakin pakasta ylimmäinen kortti sen kuvapuolta katsomatta ja aseta nostetut kolme korttia X:llä merkittyyn portaikkoon kuvapuoli alaspäin.

keltainen



Eversti  
Keltanokka

vihreä



Pastori  
Viherlevä

sininen



Rouva  
Päiväperhonen

5. Sekoita jäljellä olevat kortit yhteen niin, ettei kukaan pelaajista näe kortteja. Jaa kaikki kortit pelaajien kesken. Jos jotkut pelaajat saavat yhden kortin muita enemmän, sillä ei ole merkitystä.
6. Kukin pelaaja saa sivun salapoliisin muistiinpanolehtiöstä. Pelaaja merkitsee pelin aikana paljastuvia hahmojen, välineiden ja huoneiden tietoja muistiinpanolehtiönsä ja poistaa henkilöitä ja kohteita tutkittavien luettelosta. Muistiinpanoja ei saa näyttää muille pelaajille.

## SALAPOLIISIN TEHTÄVÄ

1. Valitse hahmo, jota haluat esittää pelissä. Aseta väritään hahmon väriä vastaava pelinappula pelilaudalle.
2. Pelaajat heittävät noppaa vuoronperään yhden kerran. Suurimman silmäluvun saanut aloittaa pelin. Vuorot siirtyvät myötöpäivään.
3. Pelivuoron aikana pelaaja heittää kumpaakin noppaa ja siirtää nappulaa laudalla silmäluvun osoittaman luvun verran tavoitteena siirtyä huoneeseen. Nappulaa voi siirtää vaaka- tai pystysuunnassa, mutta ei vinosuunnassa. Nappulaa ei voi siirtää toisen nappulan yli tai samaan ruutuun sen kanssa.

4. Huoneisiin voi siirtyä vain ovesta. Ovea ei lasketa alueeksi. Pelaajan on pysähdyttävä huoneeseen saavuttuaan. (Huoneessa voi olla mielivaltainen määrä nappuloita ja välineitä.)

## Salakäytävät

Jos pelaajan esittämä hahmo on pelivuoron alkaessa huoneessa, pelaaja voi käyttää salakäytävää nopan heittämisen asemesta. Pelaaja voi siirtyä salakäytävää myöten lepo huoneesta kasvi huoneeseen tai päinvastoin ja keittiöstä työhuoneeseen tai päinvastoin.

Pelaaja siirtää nappulan huoneeseen, johon salakäytävä johtaa. Pelivuoron oikeuttama siirto on nyt tehty.

## Teorian Esittäminen

Kun pelaaja saapuu huoneeseen, hän esittää ”teoriaansa” asettamalla rikosvälineeksi epäilemänsä välineen ja murhaajaksi epäilemänsä hahmon huoneeseen ja sanomalla ”Epäilen, että murhaaja on (epäilty), rikospaikka on (huone) ja rikosväline on (väline)”. Kaikki hahmot – jäljellä olevat ja pelaajan oma hahmo mukaan lukien – ovat epäilyksenalaisia. Pelaajan on aina mainittava esittämässään teoriassa huone, jossa pelaajan oma hahmo on.

purppura



Professori  
Purppuravallo

punainen



Neiti  
Punakulta

valkoinen



Rouva  
Valkopesu

Pelaaja voi sen jälkeen kuulustella muita pelaajia pyytämällä heitä paljastamaan vuoronperään teoriassa mainittua huonetta, hahmoa tai välinettä esittävän kortin. Jos pelaajalla on **jokin** mainituista korteista, hänen on esitettävä se teorian esittäjälle muilta salaa. Jos pelaajalla ei ole teoriassa mainittua kohdetta vastaavaa korttia, vastausvuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Vastausvuoro kiertää, kunnes yksi korteista on näytetty teorian esittäneelle pelaajalle.

Pelaajan pelivuoro päättyy, kun joku pelaajista näyttää kortin, joka vastaa jotakin pelaajan teoriassaan mainitsemia kohdetta. Pelaaja kirjoittaa selville saamansa asiat salapoliisin muistiinpanolehtiöön.

Eri huoneisiin kutsuttuja hahmoja ei siirretä takaisin alkuperäiseen sijaintipaikkaansa.

Jos pelaajan hahmo on siirretty toiseen huoneeseen, pelaaja voi pelivuorollaan esittää halutessaan oman teorian.

Teoriassa on mainittava kyseinen huone. Pelaaja ei kuitenkaan voi pysyä samassa huoneessa yrittäessään poistaa huoneen mahdollisten rikospaikkojen luettelosta. Pelaajan on poistuttava huoneesta teorian esittämisen jälkeen ja saavuttava huoneeseen uudelleen uuden teorian esittämistä varten. Pelaaja ei voi poistua huoneesta ja saapua siihen uudelleen saman pelivuoron aikana, ei edes käyttämällä kahta eri ovea.

## Syytöksen Esittäminen

Pelaaja siirtää pelihahmoa laudalla ja esittää teorioita huoneisiin saapuessaan, kunnes on varma siitä, mitkä kolme korttia ovat portaikossa.

Pelaaja voi esittää pelivuoronsa aikana syytöksen teorian jälkeen. Pelaaja esittää syytöksen sanomalla kuuluvasti: ”Syytän (*epäilty*) siitä, että hän on murhannut tohtorin (*huone*) käyttämällä (*rikosväline*)”. Kun pelaaja on esittänyt syytöksen, hän tarkistaa muilta salaa kolme portaikossa olevaa korttia varmistaakseen syytöksensä paikkansapitävyyden.

### • Syytös Pitää Paikkansa

Pelaaja näyttää portaikon kolme korttia muille pelaajille ja julistautuu ”superkytäksi”. Pelaaja voittaa pelin!

### • Syytös ei Pidä Paikkaansa

Pelaaja asettaa kolme korttia kuvapuoli alaspäin takaisin portaikkoon siten, etteivät muut pelaajat näe niitä. Pelaajan on jatkettava peliä antaakseen vastauksensa muiden pelaajien esittämiin teorioihin, mutta pelaaja ei itse voi enää esittää teorioita tai syytöksiä.

### Väärä Todistus

Jos pelaajalta on vahingossa jäänyt näyttämättä teoriassa mainittu kortti,