

RODE BONUSKAARTEN

Schud de drie rode bonuskaarten en leg (zonder te kijken) één kaart naast elk vraagtekenvakje op het bord (zie afbeelding).



Als je pion eindigt op een vraagtekenvakje, pak je de kaart die ernaast ligt en je volgt de aanwijzingen van de kaart. Je hoeft niet precies op een vraagteken uit te komen. Als de kaart bij dat vraagteken al gepakt is, doe je gewoon niks.

Er zijn geen geheime gangen op de Boulevard.

© 2013 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Vertegenwoordigd door: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Consumentenservice: Hasbro BV, Antwoordnummer 2806, 3500 VL Utrecht NL.

Tel.: 030 2809600. E-mail: consumentenservice@hasbro.nl.

Service consommateurs / Consumentenservice: SA Hasbro Belgium NV Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 bus B 1, 1702 Groot-Bijgaarden. Tel.: 02 467 3360. E-mail: info@hasbro.be.

www.hasbro.nl www.hasbro.be



0314/A5826104 [00]

LEEFTIJD
8+



3-6
SPELERS

PIMPEL



DE WIT



ROODHART



CLUEDO

Kies je eigen avontuur

GROENEWOUD



VAN GEEL



BLAAUW VAN DRAET



INHOUD

Tweezijdig speelbord met
Landhuis en Boulevard,
gele moord-envelop, blocnote
met detectiveblaadjes,
zes pionnen, zes wapens,
27 zwarte CLUEDO-kaarten,
drie rode bonuskaarten,
twee dobbelstenen

0314A5826104 00

CLUEDO REFRESH Rules (104 NL)

Originator: SM

Approval: Final

ROD: 00.00

File Name: A58261040 13 | CLUEDO.indd

CLUEDO – LANDHUIS

Dit spel omvat twee verschillende versies van CLUEDO, het Landhuis-spel en het Boulevard-spel. Leg voor het Landhuis-spel de drie rode bonuskaarten en de zes Boulevard locaties terug in de doos. Deze heb je niet nodig bij het CLUEDO Landhuis-spel.

LEES VÓÓRDAT JE GAAT SPELEN het dossier hardop voor aan alle spelers.

HET LANDHUIS DOSSIER

Hedenavond is Samuel Swart vermoord aangetroffen in zijn landhuis! Detectives ontdekten zes verdachten en zes wapens in de negen kamers van het landhuis, maar wisten de zaak niet op te lossen. Dus nu is het aan jou om uit te vinden wie de moord gepleegd heeft!

Om het spel te winnen, moet je drie dingen over deze moord uitvinden.

1. Wie heeft het gedaan? 2. Met welk wapen? 3. Waar?

WIE? Dit zijn de verdachten.

Een van deze zes verdachten is de moordenaar. Jij moet uitzoeken wie.



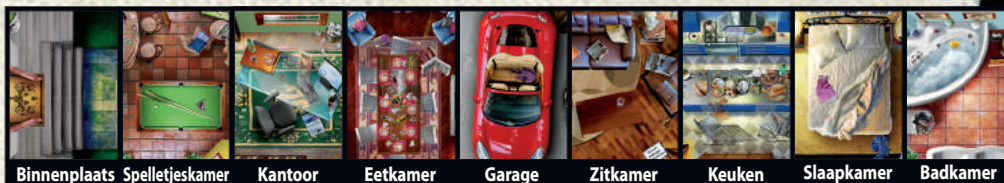
WAARMEE? Dit zijn de wapens.

Een van deze wapens is het moordwapen. Jij moet uitzoeken welk.



WAAR? Dit zijn de locaties.

Een van deze locaties is de plaats van de misdaad. Jij moet uitzoeken welke.



NU JE HET DOSSIER HEBT GELEZEN, kun je het spel klaarleggen.

VOORBEREIDING

1

- Zet alle zes de wapens en alle zes de pionnen in het midden van het bord (ook als er minder dan zes spelers zijn).
- Elke speler kiest een verdachte. Je gebruikt de pion van deze kleur om te spelen en door het landhuis te verplaatsen.



2

- Vergeet niet de drie rode bonuskaarten en de zes Boulevard locaties terug te leggen in de doos. Die worden niet gebruikt in het Landhuis-spel.
- Sorteert de overige zwarte CLUEDO-kaarten in drie stapeltjes: wapens, verdachten en locaties.
- Schud elk stapeltje afzonderlijk en leg ze met de goede kant omlaag op tafel.
- Pak zonder de kaarten te bekijken de bovenste kaart van elk stapeltje en doe deze 3 kaarten in de gele moord-envelop. **Dit zijn de verdachte, het wapen en de locatie die bij de moord betrokken zijn!**
- Leg de moord-envelop naast het speelbord.

4

- Geef elke speler een detectiveblaadje en een pen (niet inbegrepen). **Ssst! Hou je detectiveblaadje altijd verborgen voor de anderen!**
- Nu kruist elke speler – zonder dat iemand dat kan zien – z'n eigen zwarte kaarten én de kaarten die goed om naast het speelbord liggen af. **Jouw kaarten zitten niet in de envelop, dus ze zijn niet betrokken bij de moord!**
- Tijdens het spel krijg je kaarten van andere spelers te zien. Elke keer dat je er eentje ziet, kruis je hem af op je detectiveblaadje. **Hij zit niet in de envelop, dus hij is niet betrokken bij de moord.**

3

- Schud alle overgebleven zwarte CLUEDO kaarten door elkaar.
- Leg een aantal kaarten met de goede kant omhoog naast het speelbord. Het aantal spelers bepaalt hoeveel kaarten je neerlegt.
- Verdeel alle overige kaarten met de goede kant omlaag over spelers. **Ssst! Iedereen moet z'n kaarten verborgen houden voor de anderen!**

SPELERS	AANTAL KAARTEN
3	6
4	6
5	3
6	6

NU BEN JE BIJNA KLAAR OM TE SPELEN. Op de volgende bladzijden lees je hoe het spel werkt. ➡

HET SPEL

ZÓ WIN JE!

- **Los de moord op!** Om te winnen, moet jij als eerste speler uitvinden welke verdachte, welk wapen en welke locatie er in de moord-envelop zitten.

ZÓ SPEEL JE

1. Bepaal wie mag beginnen.

- Iedereen gooit de dobbelstenen. Wie het hoogst gooit begint en het spel gaat met de klok mee verder.

2. Als je aan de beurt bent, verplaats je je pion.

Probeer elke beurt een andere locatie te bereiken. Start je beurt door je pion te verplaatsen aan de hand van je worp met de dobbelstenen, of (als je in een hoekkamer staat) door een geheime gang te gebruiken.

GOOIEN

- Gooi de dobbelstenen en verplaats je pion het gegooide aantal vakjes over het bord.
- Je mag vooruit, achteruit en opzij door een gang verplaatsen, maar niet schuin.
- Probeer altijd een kamer binnen te gaan (aan het begin is elke locatie goed). Je hoeft niet precies uit te komen op een locatie. Als je meer gegooid hebt, stop je gewoon als je pion de locatie bereikt heeft en je zet je pion erop.
- Je mag in één beurt niet twee maal dezelfde locatie binnengaan.



Jij bent Van Geelen. Je gooit zeven en verplaatst zoals aangegeven van de **speletjeskamer** naar de **slaapkamer**.

GEHEIME GANGEN

- De hoekkamers van het bord zijn verbonden door geheime gangen. Als je pion aan het begin van je beurt in een van deze kamers staat, mag je (als je dat wilt) de geheime gang gebruiken in plaats van te gooien. Om door een geheime gang te gaan, zeg je dat je dat doet en dan zet je je pion in de locatie in de tegenover gelegen hoek. **Let op: op de Boulevard zijn geen geheime gangen.**

3. Stel een vraag en krijg een antwoord.

- Als je een kamer binnengaat, moet je stoppen en een vraag stellen over **één verdachte, één wapen én over de locatie waar je pion staat.**
- Als je bijvoorbeeld in de garage bent, zou je kunnen vragen: "Was het Roodhart met het touw in de garage?"

Tip! Probeer te vragen naar verdachten, wapens en locaties die je niet hebt afgekruid op je detectiveblaadje.

- Zet de pion van de door jou genoemde verdachte en het genoemde wapen op de locatie bij jouw pion.
- De speler links van je moet nu als eerste proberen je vraag te beantwoorden. Als hij/zij een van de door jou genoemde kaarten heeft, moet hij die stiekem aan je laten zien. **Je hoeft nooit meer dan één kaart te laten zien!**
- Als hij/zij geen van de door jou genoemde kaarten heeft, kan hij je vraag niet beantwoorden en de vraag gaat door naar de volgende speler. Zo gaat het verder totdat iemand je **één kaart** heeft laten zien.

Jij bent **Blaauw van Draet**. Je zet **Roodhart** en het **touw** bij je in de garage en je stelt je vraag: "Was het **Roodhart** met het **touw** in de garage?"



**WAS HET ROODHART
MET HET TOUW
IN DE GARAGE?**

Wat gebeurt er als niemand me een kaart kan laten zien?

Als je niet blufte en een vraag over een van je eigen kaarten stelde, heb je een kaart ontdekt die in de envelop zit!

4. Tenslotte beëindig je je beurt door op je detectiveblaadje aan te kruisen wat je ontdekt hebt.

- Kruis de kaart die iemand je heeft laten zien af op je detectiveblaadje. Deze zit niet in de envelop en is dus niet betrokken bij de moord.
- Laat de pion en het wapen dat je verplaatst hebt naar de plek waar jouw pion staat gewoon staan. Als de verplaatste pion van een andere speler is, mag deze speler als hij/zij weer aan de beurt is een vraag stellen zonder eerst te verplaatsen.
- Nu is je beurt voorbij. De speler links van je is aan de beurt – ongeacht wie je vraag beantwoord heeft.

LANDHUIS	
WIE?	
Groenewoud	
Van Geelen	X
Blaauw van Draet	
Pimpel	
Roodhart	X
De Wit	
WAARMEE?	
Engelse sleutel	
Kandelaar	
Dolk	X
Pistool	
Loden pijp	
Touw	
WAAR?	
Badkamer	
Kantoor	
Eetkamer	
Spelkijstamer	X
Garage	
Slaapkamer	
Zijkamer	X
Keuken	X
Binnenplaats	X

Een andere speler laat je een kaart zien. Het is Roodhart. Kruis Roodhart af op je detectiveblaadje.

Als je alle kaarten van de andere spelers hebt afgekruid op je detectiveblaadje, **BEN JE KLAAR OM DE MOORD OP TE LOSSEN!** Sla om en lees hoe je wint.

ZÓ WIN JE!

Een beschuldiging uitspreken

Als je denkt dat je weet welke drie kaarten in de moord-envelop zitten, mag je als je aan de beurt bent een beschuldiging uitspreken waarin je de drie kaarten noemt die volgens jou bij de moord betrokken zijn. Zeg je beschuldiging hardop: "Ik beschuldig Groenewoud, met de loden pijp in de eetkamer!" Dan controleer je, zonder dat iemand anders het kan zien, de kaarten in de envelop.

**IK BESCHULDIG
GROENEWOUD,
MET DE LODEN PIJP
IN DE EETKAMER!**

Als je een gewone vraag stelt, moet je de locatie waar je pion staat noemen. Wanneer je een **beschuldiging** uitspreekt, hoeft je niet de locatie van je eigen pion te noemen. Je mag elke locatie op het speelbord kiezen.

Klopte je beschuldiging?

**JA, IK HAD
ALLE DRIE DE
KAARTEN GOED!**

Je wint! Gefeliciteerd, je hebt de moord opgelost! Laat de kaarten uit de moord-envelop aan iedereen zien.

**NEE, IK HAD
IETS FOUT!**

Oeps! Je hebt een foutje gemaakt en je bent af. Stop de kaarten zonder dat iemand ze kan zien terug in de moord-envelop – vertel de andere spelers niet welke kaart(en) je fout had!

- Hou je kaarten verborgen en blijf de vragen van andere spelers beantwoorden.
- Je mag zelf geen vragen meer stellen of beschuldigingen uitspreken.

LANDHUIS	
WIE?	
Groenewoud	
Van Geelen	X
Blaauw van Draet	X
Pimpel	X
Roodhart	X
De Wit	X
WAARMEE?	
Engelse sleutel	X
Kandelaar	X
Dolk	X
Pistool	X
Loden pijp	
Touw	X
WAAR?	
Badkamer	X
Kantoor	X
Eetkamer	
Spelletjeskamer	X
Garage	X
Slaapkamer	X
Zitkamer	X
Keuken	X
Binnenplaats	X

© 2013 Hasbro, Hasbro SA

Wat gebeurt er als iedereen het mis heeft?

- Als alle spelers een fout maken in hun beschuldiging, blijft de moord onopgelost. Haal de kaarten uit de envelop en kijk welke verdachte ermee weggewam!

KLASSIEK CLUEDO VARIATIE

Om het spel meer zoals klassiek CLUEDO te spelen, kun je de volgende spelvariatie bij de voorbereiding gebruiken om het aantal kaarten dat goed om gelegd wordt te bepalen.

SPELERS	AANTAL KAARTEN
3	0
4	2
5	3
6	0

CLUEDO – BOULEVARD

Gebruik de andere kant van het speelbord om het Boulevard-spel te spelen. Je speelt het net zoals het Landhuis-spel, met de volgende veranderingen:

HET BOULEVARD DOSSIER

Hedenavond is Graaf Grijs vermoord aangetroffen op de Boulevard! Detectives ontdekten zes verdachten en zes wapens op de zes locaties van de Boulevard, maar wisten de zaak niet op te lossen. Dus nu is het aan jou om de moord op te lossen!

Doe de negen Landhuis locaties in de doos. Voor dit spel gebruik je de zes kaarten met Boulevard locaties.



Gebruik deze tabel om te bepalen hoeveel kaarten er goed om worden gelegd.

SPELERS	AANTAL KAARTEN
3	0
4	3
5	0
6	3

Let op dat je de Boulevard kant van de detectiveblaadjes gebruikt.