



МИСТЕР ПЛАМ

ЛЕДИ УАЙТ

ЛЕДИ СКАРЛЕТ

**Обучающее
руководство**

**КАК
ИГРАТЬ**



СЛУШЕДО

Классическая детективная игра

МИСТЕР ГРИН

МИСТЕР
МАСТАРД

ЛЕДИ ПИКОК



В комплекте:

- Игровое поле:
план особняка
- 1 Желтый конверт для
разгадки убийства
- 1 Блокнот детектива
- 6 фишек персонажей
- 21 черная карта Улики
- 13 красных карт Бонуса
- 6 Орудий убийства
- 2 кубика

Перед началом игры прочитайте вслух материалы дела об убийстве.

МАТЕРИАЛЫ ДЕЛА ОБ УБИЙСТВЕ

Сегодня вечером Сэмюэл Блэк был найден убитым в своем особняке! Детективы назвали шесть подозреваемых. В особняке были найдены шесть орудий убийства. Но детективы не смогли раскрыть дело, и найти убийцу теперь предстоит вам!

Чтобы найти убийцу и стать победителем, вам необходимо ответить на три вопроса:

4. Кто это сделал?

5. Каким орудием?

6. И где?

КТО? Познакомьтесь с Подозреваемыми.

Один из шести подозреваемых – убийца. Вы должны узнать, кто.



КАКИМ ОРУДИЕМ? Изучите Орудия убийства.

Одним из этих орудий было совершено убийство. Вы должны узнать, каким.



ГДЕ? Обыщите Комнаты.

Одна из этих комнат – место преступления. Вы должны узнать, какая.



После того, как вы прочитали материалы дела, выберите игрока, который займется подготовкой к игре (см. инструкцию на оборотной стороне листа).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1

- Поместите в центр игрового поля все шесть орудий убийства и все фишки персонажей (даже если игроков меньше шести).
- Каждый игрок выбирает себе персонажа из списка подозреваемых. Для передвижения по игровому полю используйте фишку соответствующего цвета.



У каждого игрока на руках определенное количество карт. Держите их в секрете! Эти карты не имеют отношения к убийству.



Эти три карты связаны с убийством. Чтобы выиграть, вы должны их вычислить!

2

- Распределите черные карты с Уликами на три колоды: Оружие, Подозреваемые и Комнаты.
- Перемешайте каждую колоду и положите на стол лицевой стороной вниз.
- Снимите по одной карте сверху каждой колоды и, не глядя на них, положите в Желтый конверт. **Теперь в Конверте находятся ответы на вопросы: Кто? Где? Каким оружием?**
- Положите Желтый конверт около игрового поля.

3

- Перемешайте оставшиеся черные карты с Уликами из всех колод сразу.
- Раздайте карты всем игрокам поровну. Карты должны раздаваться лицевой стороной вниз. **Тсс! Держите свои карты в секрете!**
- Если не получается поделить карты поровну между игроками, отложите две-три «лишние» карты около игрового поля лицевой стороной вверх.

4

- Каждый игрок получает по Списку улик и ручку (ручка в комплект не входит). **Тсс! Никому не показывайте свой Список!**
- Отметьте в Списке все карты Улик, которые у вас на руках, и «лишние» карты, лежащие на столе лицевой стороной вверх. **Ваши карты у вас на руках, следовательно, они не могут находиться в Конверте. Значит, они не связаны с убийством!**
- В течение игры участники будут показывать вам по одной карте. Каждый раз, когда другой игрок показывает вам свою карту, отмечайте ее в своем Списке улик. **Раз карта на руках другого игрока, она не может быть в Конверте. Значит, она не связана с убийством!**

5

- Перемешайте красные карты Бонуса и положите их около игрового поля, чтобы использовать во время игры. Если вы хотите играть в оригинальную игру КЛУЭДО, уберите карты обратно в коробку и не используйте их.

Переместите в любое место игрового поля.
Использовать сразу же.

Теперь вы готовы к игре. Прочитайте следующую страницу, чтобы узнать правила игры.



Не беспокойтесь! Играть в КЛУЭДО очень просто. Но если вы давно не играли, прочитайте основные правила игры вслух для всех игроков (см. ниже).



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

КАК ВЫИГРАТЬ?

- **Раскройте преступление!** Чтобы стать победителем, вы первым должны вычислить, карты какого персонажа, орудия убийства и комнаты лежат в Желтом конверте.

КАК ИГРАТЬ?

1. Решите, кто ходит первым.

- Игроки по очереди кидают кубики. Первым ходит игрок, выбросивший наибольшее число очков. Следующим ходит игрок слева.

2. Во время своего хода бросьте кубики, переместите фишку и войдите в комнату.

- Бросьте кубики и переместите свою фишку на число клеток, равное количеству очков, выпавших на обоих кубиках. (Если после вашего последнего хода ваша фишка была передвинута другим игроком, вы можете остаться там, где находитесь, и задать вопрос, не двигаясь с места).
- Вы можете передвигать фишку по вертикали и горизонтали, вперед и назад по Коридору, но не по диагонали.
- Во время своего хода обязательно постарайтесь войти в комнату (в начале игры это может быть любая комната). Ничего страшного, если выпавшее число очков больше, чем нужно: вы можете закончить ход раньше и остановиться в нужной вам комнате.

Вы – Мистер **Мастард**. Общая сумма выпавших очков - 10 и вы перемещаете фишку из **Бильярдной** в **Спальню**, как показано на рисунке.



Выпавшее число очков меньше, чем нужно, чтобы войти в комнату? Воспользуйтесь красной карточкой Бонуса!

- Если выпавшее число очков меньше, чем нужно, чтобы войти в комнату, вы должны во время этого хода остаться в Коридоре. Но вы можете постараться попасть на клетку Бонуса (клетка с красным вопросительным знаком).
- Ничего страшного, если число выброшенных очков больше, чем нужно, чтобы остановиться на клетке Бонуса – просто закончите свой ход раньше! Когда вы окажетесь на клетке с красным вопросительным знаком, снимите красную карту Бонуса сверху колоды и следуйте указаниям.
- Положите карту в колоду сброса после того, как ее используете. Если вы не можете или не хотите использовать карту Бонуса, просто переместите свою фишку по направлению к комнате, куда вы стремитесь попасть.

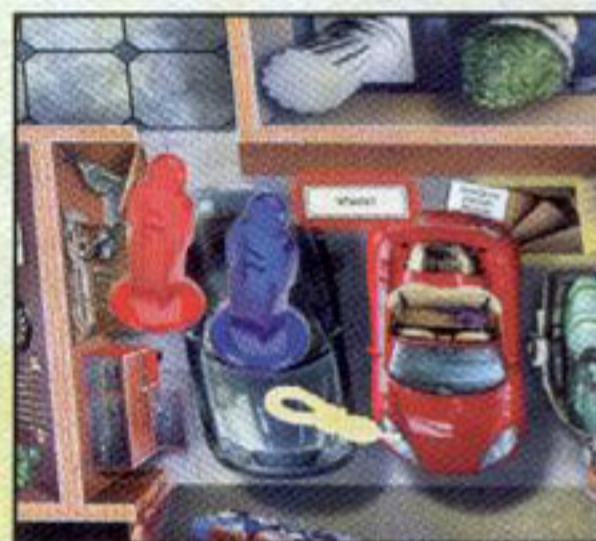


3. Задайте вопрос и получите ответ.

- Когда вы вошли в комнату, остановитесь и задайте «уличающий» вопрос: в своем вопросе вы должны назвать **одного подозреваемого, орудие убийства и комнату**, в которую вы только что вошли.
- Например, в Гараже вы можете спросить: «Убийство совершила леди Скарлет – Веревкой в Гараже?»
- **Подсказка!** Называйте подозреваемых, орудия убийства и комнаты, которые не отмечены в вашем Списке улик.
- Поместите в комнату фишку персонажа, которого вы подозреваете, и предполагаемое орудие убийства.
- Первым на ваш вопрос отвечает игрок слева. Если у него на руках есть карты, которые вы назвали, он должен показать вам одну из них так, чтобы никто другой, кроме вас, ее не видел. **Не показывайте более одной карты за раз!**
- Если у игрока нет карт, которые вы назвали, он говорит: «Я не могу ответить», и очередь переходит к следующему игроку слева. Продолжайте, пока вам не покажут **одну карту**.

**УБИЙСТВО СОВЕРШИЛА
ЛЕДИ СКАРЛЕТ – ВЕРЕВКОЙ
В ГАРАЖЕ?**

Вы – леди Пикок. Вы помещаете в Гараж фишку леди Скарлет и Веревку и спрашиваете: «Убийство совершила леди Скарлет – Веревкой в Гараже?»



Если никто не показал вам карту

- Прежде всего, постарайтесь не показывать свои эмоции! Ведь теперь вы знаете, какая карта лежит в Желтом конверте (если, конечно, вы не блефовали, называя в вопросе свои собственные карты)!

4. Сделайте отметку в Списке улик и завершите ход.

- Отметьте в Списке улик карту, которую вам показал другой игрок. **Раз она у него на руках, она не может находиться в Конверте. Значит, она не связана с убийством!**
- Оставьте фишку персонажа и орудие убийства, о которых вы спрашивали, там, куда вы их поместили. Если фишка принадлежит другому игроку, он может сразу задать вопрос во время своего хода и не бросать кубики.
- Ваш ход окончен. Следующим ходит игрок слева – независимо от того, кто ответил на ваш вопрос.

КТО?	
Мистер Грин	
Мистер Мистард	X
Леди Пикок	
Мистер Плам	
Леди Скарлет	X
Леди Уайт	
КАКИМ ОРУДИЕМ?	
Газовый ключ	
Подсвечник	
Ключал	X
Револьвер	
Свинцовая труба	
Веревка	
ГДЕ?	
Ванная комната	
Кабинет	X
Столовая	
Бильярдная	
Гараж	X
Спальня	
Гостиная	X
Кухня	
Внутренний двор	

Игрок показывает вам карту. На ней изображена леди Скарлет. Вы отмечаете леди Скарлет в вашем Списке улик.

Как только вы отметили карты всех игроков в своем списке улик – вы готовы разгадать таинственное убийство! Узнайте на следующей странице, как это сделать и выиграть.

КАК ВЫИГРАТЬ?

Предъявите обвинение

- Когда вы зададите достаточное количество вопросов, и в вашем Списке улики останутся неотмеченными только три карты (подозреваемый, орудие убийства и комната), вы будете готовы раскрыть убийство!

**Я обвиняю
Мистера Грина в
совершении преступления
с помощью Свинцовой трубы
в Столовой!**

- Прежде, чем выдвинуть обвинение, вы должны добраться до середины игрового поля. Когда доберетесь, громко скажите свое обвинение, например: «Я обвиняю Мистера Грина в совершении преступления с помощью Свинцовой трубы в Столовой!» После этого посмотрите, какие карты лежат в Конверте - так, чтобы никто другой не видел.

КТО?					
Мистер Грин					
Мистер Мастард	X				
Леди Пикок	X				
Мистер Плам	X				
Леди Скарлет	X				
Леди Уайт	X				
КАКИМ ОРУДИЕМ?					
Гаечный ключ	X				
Подсвечник	X				
Кинжал	X				
Револьвер	X				
Свинцовая труба					
Веревка	X				
ГДЕ?					
Ванная комната	X				
Кабинет	X				
Столовая					
Бильярдная	X				
Гараж	X				
Спальня	X				
Гостиная	X				
Кухня	X				
Внутренний двор	X				

Вы были правы?

ДА, Я ПРАВИЛЬНО НАЗВАЛ ВСЕ ТРИ КАРТЫ!

Вы выиграли! Поздравляем, вы раскрыли убийство! Достаньте карты из Конверта и покажите их остальным игрокам.

НЕТ, Я ОШИБСЯ!

- Упс! Ваше обвинение ошибочное, и теперь вы вне игры. Положите все три карты обратно в Конверт так, чтобы никто их не увидел. Никому не говорите, какие карты вы смогли отгадать, а какие – нет.
- Вы продолжаете отвечать на вопросы игроков. Не открывайте свои карты.
- Но вы не имеете права задавать вопросы и предъявлять обвинения.

А если никто не разгадает убийство?

Если обвинения всех игроков оказались ошибочными, убийство остается нераскрытым. Выложите карты из Конверта и узнайте, кто этот преступник, который так и остался безнаказанным!

ПОТАЙНЫЕ ХОДЫ

Вы можете воспользоваться Дверью или Тайным проходом.

- Если в комнате, в которой вы находитесь, есть Дверь или Тайный проход в другую комнату, вы можете воспользоваться ими в начале своего хода вместо того, чтобы бросать кубики.
- Ваш ход заканчивается, когда вы попадаете в комнату: вы не можете пройти в другую комнату или выйти в Коридор. **Вы должны остановиться и задать вопрос.**

Вы прошли из Столовой на Кухню. Остановитесь здесь. Во время следующего хода вы можете перейти в Гараж по Тайному ходу.



Тайный проход

«ХИТРЫЕ» ВОПРОСЫ

Вопрос о своих собственных картах

- Чтобы сбить с толку противников, вы можете блефовать, называя в своем вопросе собственные карты.

Убийство совершила
леди Пикок —
кинжалом в Спальне?

ИГРА ВДВОЕМ ИЛИ КОМАНДНАЯ ИГРА

Прежде чем играть, прочитайте основные правила игры КЛУЭДО!

Если вы играете вдвоем или в командах, к игре добавляются новые правила. Если в игре участвуют маленькие игроки, будет лучше, если они окажутся в одной команде со старшими игроками.

1. Первое важное отличие игры КЛУЭДО вдвоем или в командах от классического варианта игры – это сама подготовка (классический вариант подготовки к игре описан на стр.2).

- Выполните шаги 1 и 2, как обычно.
- На шаге 3 перемешайте все оставшиеся черные карты Улик, как обычно. Но перед тем, как раздать их двоим игрокам или командам игроков, снимите четыре карты сверху колоды и разложите их в ряд около игрового поля, лицевой стороной вниз.
- Выполните шаг 4, как обычно.
- Пропустите шаг 5. **Вы не можете использовать красные карты Бонуса, если играете вдвоем или в командах.**

2. Второе важное отличие игры вдвоем или в командах – в том, что нужно делать, если никто не ответил на ваш вопрос (классический вариант того, как нужно задавать вопросы, описан на стр. 4).

- Задайте вопрос, как обычно. Другой игрок или команда должны постараться ответить на него.
- Если другой игрок/команда не могут ответить на ваш вопрос, посмотрите одну из карт, лежащих в ряд около игрового поля – так, чтобы никто другой не видел. Отметьте карту в своем Списке улик и верните ее **на то же место**, откуда вы ее взяли.
- Если другой игрок/команда опять не смогут ответить на ваш вопрос, посмотрите другую карту, лежащую около игрового поля – так, чтобы никто другой ее не видел. (Очень важно помнить, какую карту вы смотрели в прошлый раз!)



Остальные правила такие же, как и в классическом варианте игры КЛУЭДО!

Производитель: Хасбро С.А., Роут Дё Курру 6, 2800 Дельмон, Швейцария
© 2012 Хасбро Все права защищены.
Импортер: ООО «Хасбро Раша» Адрес: 141400, Моск. обл., г.Химки, ул. Ленинградская, вл.39, стр.6; ИГРА

www.hasbro.ru
498387121211



031238712121 00



This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>