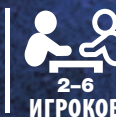


ВОЗРАСТ
8+



CLUEDO

Классическая детективная игра

ДОКТОР БЛЭК
ИЗ
ТАИНСТВЕННОГО
ОСОБНЯКА

ПРОСИТ ВАС ОКАЗАТЬ ЕМУ ЧЕСТЬ
СВОИМ ПРИСУТСТВИЕМ

НА ПРАЗДНОВАНИИ
ЕГО 30-ТИЛЕТИЯ
И
ОТКРЫТИЯ ДОМА
ПОСЛЕ РЕСТАВРАЦИИ

В КОМПЛЕКТЕ:

- 1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ • 6 ФИШЕК ПЕРСОНАЖЕЙ
- 6 ФИГУРОК ОРУДИЙ ПРЕСТУПЛЕНИЯ
- 50 КАРТОЧЕК (6 КАРТОЧЕК ПЕРСОНАЖЕЙ,
6 КАРТОЧЕК ОРУДИЙ ПРЕСТУПЛЕНИЯ, 9 КАРТОЧЕК
КОМНАТ И 29 КАРТОЧЕК УЛИК) • 1 КОНВЕРТ ДЛЯ
МАТЕРИАЛОВ ДЕЛА • 1 ЗАПИСНАЯ КНИЖКА
ДЕТЕКТИВА • 2 ИГРАЛЬНЫХ КУБИКА

HASBRO GAMING и его лого являются торговыми марками компании Hasbro.
© 2015 Хасбро. Все права защищены.

Изготовитель: «Хасбро СА», Адрес: Рю Эмиль Боша 31, 2800 Делемонт, Швейцария.
Импортер: ООО «Хасбро Раша» Адрес: 141407, Россия, Московская область, г. Химки, ул.
Панфилова, вл. 21, стр.1.

Срок службы: 10 лет. Дата производства указана на упаковке (месяц/год). Игра.
Мы рекомендуем сохранить упаковку для последующих обращений.
Цвета и содержимое могут отличаться от изображенных на иллюстрации.

www.hasbro.ru

www.hasbrogames.ru

СДЕЛАНО В ИРЛАНДИИ



121638712E76 00

HASBROGAMING.COM

121638712E76 00 Cluedo Classic Mystery Instructions (RU E76)

Originator: HP

Approval: FAR

FAR: 00.00

File Name: 38712E760 Cluedo_Classic Mystery_16_I.indd

121638712E76 00 Cluedo Classic Mystery Instructions (RU E76)

Originator: HP

Approval: FAR

FAR: 00.00

File Name: 38712E760 Cluedo_Classic Mystery_16_I.indd

**Приглашения разосланы!
Гости прибыли.
Хозяин найден убитым!**

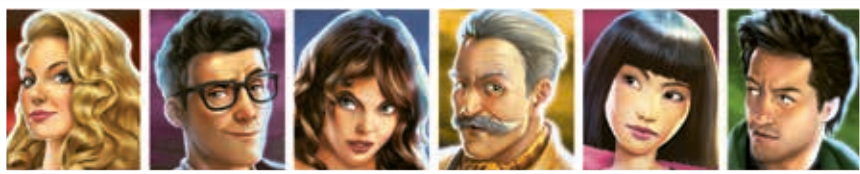
Убит хладнокровно. Ради наследства...?

Его дядя мог бы и предупредить, кому не стоит доверять,
но Сэр Хью давно в могиле!

Шесть колоритных гостей становятся подозреваемыми.

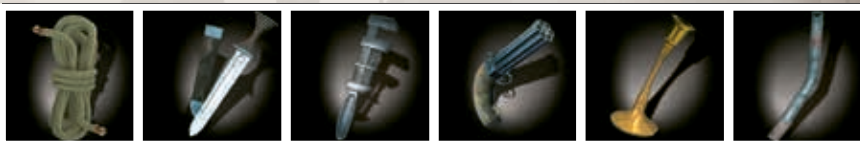
Тебе предстоит распутать эту
классическую детективную историю...

КТО убил Доктора Блэка?



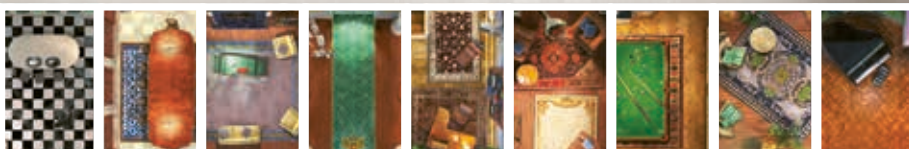
Мисс Скарлет Профессор Плам Миссис Пикок Полковник Мастерд Доктор Оркид Преподобный Грин

КАКИМ ОРУДИЕМ?



Верёвка Кинжал Гаечный ключ Револьвер Подсвечник Свинцовая труба


и ГДЕ?



Кухня Столовая Гостиная Холл Кабинет Библиотека Бильярдная Зимний сад Бальный зал

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. Помести все 6 фишек на соответствующие клетки с именами вокруг игрового поля. Все фишки должны находиться на игровом поле, даже если игроков меньше 6. Выбери своего персонажа.
2. Разложи орудия преступления по разным комнатам.
3. Положи 29 карточек улик отдельно от других карточек. Перемешай стопку карточек улик и положи на игровое поле лицевой стороной вниз.  карточки улик
4. Разложи оставшиеся карточки в 3 стопки: персонажи, орудия преступления и комнаты. Перемешай каждую стопку и положи лицевой стороной вниз.
5. Возьми верхнюю карточку из каждой стопки и аккуратно положи их в конверт материалов дела так, **чтобы никто не увидел**. Теперь в конверте 3 карточки, которые отвечают на вопросы: **Кто совершил преступление? Каким орудием? Где?** Это и есть тайна убийства, которую тебе предстоит раскрыть!

Положи конверт в центр игрового поля на лестнице, ведущей в подвал.

6. Перемешай оставшиеся карточки персонажей, орудия преступления и комнат между собой и раздай все игрокам. Не важно, если кто-то из игроков получит больше карточек, чем другие игроки.

Примечание: Если вы хотите играть **вдвоём**, смотрите стр. 6. В этом случае придётся раздавать карточки по-другому.

7. Оторви по одному листу для каждого игрока из записной книжки детектива. Также каждому игроку потребуется ручка для записей (не входит в комплект).
8. Аккуратно посмотри свои карточки и отметь на листке подозреваемых, орудия преступления и комнаты. Они не могут быть в конверте! Не показывай никому свой листок и карточки.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Как выиграть

Раскрой преступление!

- Перемещайся из комнаты в комнату и делай **предположения** о том, кто, каким орудием и где совершил преступление.
- Другие игроки показывают тебе соответствующую карточку, если она у них есть!
- Как только ты решил, что раскрыл преступление, выдвигай **одно обвинение**.
- Загляни в конверт, чтобы проверить свою версию. Если ты неправ, ты выходишь из игры, так что действуй безошибочно!

Как играть

Игра всегда начинается с мисс Скарлет и продолжается по часовой стрелке. Если никто не играет за Скарлет, игра начинается со следующего по часовой стрелке персонажа: Мاستарда, Оркид и т.д.

Когда наступает твой ход.

1. **Кидай кубики.** Перед тем, как сделать ход фишкой, посмотри, выпал ли тебе **значок** увеличительного стекла? Затем возьми **карточку улики** прочитай её вслух и выполни инструкции в ней.

- Если выпало 2 значка, возьми 2 карточки.
- Если выпала карта, отметь её в своём листе!
- Положи использованные карточки улики на дно стопки.



2. **Двигай свою фишку на** выпавшее число клеток. (Значок увеличительного стекла считается за 1.)

Нельзя двигаться по диагонали.

Нельзя проходить одну и ту же клетку дважды за один ход.

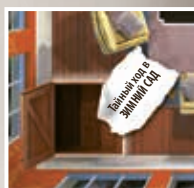
Нельзя останавливаться или проходить через клетку, занятую другой фишкой.

ИЛИ

Используй тайный ход. Просто передвинь свою фишку из одной угловой комнаты в соединённую с ней угловую комнату.

ИЛИ

Оставайся в той комнате, где находится твоя фишка.



Гостиная соединена с зимним садом.

Подробную информацию см. на стр. 7.

3. **Сделай предположение,** если ты добрался до комнаты или уже находишься в ней.

Предположение поможет узнать, какие 3 карточки находятся в конверте!

- Если твоя фишка находится в комнате, сделай предположение о том, кто в данной комнате совершил преступление и каким орудием. Скажи «Я предполагаю, что преступление совершил(а) [**персонаж**] с помощью [**орудие преступления**] в [**комната, в которой ты находишься**]». – Перемести подозреваемого персонажа и орудие преступления в ту комнату, где ты делаешь предположение.
- Игрок слева от тебя **скрытно** показывает тебе **одну** карточку из тех, которые ты назвал в своём предположении, если она у него есть.
- Если у него больше одной карточки, он может выбрать, какую карточку показать.
- Если у него нет ни одной карты, он объявляет об этом, и следующий игрок скрытно показывает тебе карточку из твоего предположения. И так далее.
- Если ни у кого нет карточки, ничего страшного.

Помни, что ты должен находиться в той комнате, о которой делаешь предположение. Персонажи, вызванные в комнаты, не возвращаются на прежние места.

4. **Делай записи.**

То, что тебе покажут или не покажут другие игроки, поможет тебе исключить подозреваемых, орудия преступления и комнаты на основании твоих записей на листке.

- Отмечай, какие карточки тебе показали. Теперь ты уверен, что их нет в конверте!
- Если ни у кого не оказалось карточки, значит ты что-то выяснил!

5. **Твой ход окончен.** Следующим ходит игрок слева от тебя.

Советы о том, как делать записи.

Например, вначале тебе раздали карточки с **Мастардом** и **Подсвечником**. М показал тебе **Плама**, Д показал тебе **Грина** и Ж показал тебе карточки **Пикок** и **Скарлет**.

Делая предположения, ты обнаружил что убийца **Оркид**.

ИГРОКИ		Я	М	Д	Г	Ж	Т
КТО?							
Грин	X			X			
Мастард	X	X					
Оркид	✓						X
Пикок	X						X
Рит	X		X				X
Плама	X						
ЧЕМ?							
Подсвечник	X	X					
Кинжал							

КАК ВЫИГРАТЬ

Выдвини обвинение

Как только ты догадался, кто совершил преступление, каким орудием и где, выдвигай обвинение.

- Ты можешь выдвинуть обвинение сразу после высказанного предположения.
- Тебе не нужно снова кидать кубики или находиться в комнате, которую ты называешь.
- Выдвигай обвинение, только дождавшись своего хода!
- Ты можешь выдвинуть только одно обвинение за игру, поэтому будь уверен в своей версии!

1. Скажи «Я обвиняю [персонаж] в том, что он совершил убийство [орудие преступления] в [комната]».
2. **Скрытно** загляни в конверт.
Ты правильно назвал все 3 карточки?



ДА! Ты выиграл!

Поздравления, ты раскрыл загадочное убийство. Покажи всем 3 карты.

НЕТ! Что ж, ты ошибся!

Аккуратно положи карточки обратно в конверт. Не показывай их никому.

Ты больше не можешь делать ходы, но должен показывать карточки, когда это требуется другим игрокам, которые делают предположения.

- Другие игроки продолжают делать ходы по очереди, пока кто-нибудь не выдвинет правильное обвинение.
- Если никто не выдвинул правильное обвинение, значит убийце удалось уйти, и никто не выиграл!

ИГРА ДЛЯ 2-Х ИГРОКОВ/КОМАНДНАЯ ИГРА!

Тебе необходимо прочитать руководство до конца, независимо от того, в какую игру ты играешь.

(Командная игра – это отличный способ вовлечь всех в игру, особенно если объединить младших игроков со старшими.)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре начинается так же, как и для классической версии игры CLUEDO на стр. 2. Повтори шаги 1-5. Затем, после того, как ты объединил и перемешал оставшиеся карточки, возьми сверху 4 карточки и положи их лицевой стороной вниз в любые 4 комнаты. Затем продолжи подготовку, как обычно.

СДЕЛАЙ ПРЕДПОЛОЖЕНИЕ

Если ты вошёл в комнату, где есть карточка, **скрытно** посмотри карточку (и сделай пометку на листке), затем сделай предположение, как обычно.

В остальном всё совпадает с классической игрой CLUEDO.

Для быстрой командной игры или игры вдвоём положи в угловые комнаты четыре карточки лицевой стороной вниз.

Чтобы сыграть в традиционную игру CLUEDO, просто удали из игры 29 карточек улик.

Полезные советы

Отмечай в своём листке детектива, кто и какие карточки тебе показал. Тебе вовсе не нужно, чтобы тебе дважды показывали одну и ту же карточку!

Также отмечай, какие карточки ты показываешь каким игрокам, чтобы сохранить некоторые карточки втайне!

СПРАВОЧНЫЙ РАЗДЕЛ

Как делать предположения

Делай предположения для того, чтобы узнать, кто совершил преступление, каким орудием и где! Твои предположения и карточки, которые тебе покажут игроки, позволят тебе вычёркивать подозреваемых, орудия преступления и комнаты из твоих записей.

- Для того чтобы сделать предположение, назови того, кого ты подозреваешь в совершении преступления, каким орудием и где.
- Допустим, ты мисс Скарлет, и заходишь в гостиную. Ты можешь сказать, например: «Я предполагаю, что это совершил преподобный Грин с помощью верёвки в гостиной».

Перемести зелёную фишку персонажа и верёвку в гостиную.

Ты должен находиться в той комнате, о которой делаешь предположение.

Важно: Орудия преступления и персонажи, перемещённые в комнаты, не возвращаются обратно на свои места. Количество подозреваемых и орудий преступления для одной комнаты не ограничено.

Если ты играешь за подозреваемого, который перемещён в комнату, ты должен оставаться там, где находишься. Во время своего следующего хода ты можешь либо бросить кубики и двигаться дальше, либо сделать предположение в этой комнате.

Процесс исключения из списка расследования

Когда ты делаешь предположение, другие игроки, в свою очередь, должны показать тебе (и только тебе) совпавшую карточку.

- Вначале игрок слева от тебя смотрит, есть ли у него в руке одна из 3 названных тобой карточек.
 - Если есть одна, он должен показать её только тебе.
 - Если есть больше одной, он должен выбрать, какую тебе показать.
 - Если у него нет ни одной из 3 карточек, названных тобой в предположении, он должен сообщить об этом, после чего следующий игрок смотрит свои карточки и показывает тебе карточку, если она у него есть.
- Как только игрок показал тебе одну из карточек, которые ты назвал, это подтверждает, что данной карточки нет в конверте. Сделай заметку на листке. Только что ты исключил из списка ещё одного подозреваемого, орудие преступления или комнату. Твой ход на этом окончен.
- Если ни у кого нет карточки из твоего предположения, отлично! Сделай заметку на листке.
- Ты можешь выдвигать обвинение сразу после своего предположения.

Обвинение

Если ты уверен, что знаешь, какие 3 карточки лежат в конверте, то **во время своего хода**, ты можешь выдвинуть обвинение и назвать их. Чтобы выдвинуть обвинение, нужно находиться в одной из комнат.

- Сначала скажи: «Я обвиняю [персонаж] в совершении убийства при помощи [орудие преступления] в [комната]».
- Затем так, чтобы никто не видел, посмотри, какие карточки находятся в конверте.
- Если все 3 названные тобой карточки лежат в конверте, ты выиграл! Покажи карточки остальным игрокам. На этом игра заканчивается.
- Если хотя бы одной из названных тобой карточек нет в конверте, твоё обвинение неверно. Положи 3 карточки обратно в конверт, чтобы никто не видел.
- Теперь ты не можешь делать ходы или предположения и, следовательно, не сможешь выиграть.
- Но, если потребуется, ты должен показывать карточки, которые в своих предположениях называют другие игроки.
- Другие игроки могут перемещать твоего персонажа в разные комнаты, чтобы сделать предположение.
- Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не выдвинет верное обвинение.

Тайные ходы

Комнаты в противоположных углах дома соединены тайными ходами. Отдельные тайные ходы соединяют кухню и кабинет, зимний сад и гостиную.

- Если в начале своего хода ты находишься в одной из этих комнат, ты можешь пройти по тайному ходу вместо перемещения на число клеток, выпавшее на кубиках.

Как бросать кубики

Если ты решишь переместиться на число клеток, выпавшее на кубиках, передвигай свою фишку на одну клетку за один раз.

- Входи в комнату через дверь. Неважно, если выпавшее число больше, чем требуется, чтобы войти – прекрати движение, как только окажешься внутри комнаты.
- Нельзя двигаться по диагонали и проходить одну и ту же клетку дважды в течение одного хода.
- Нельзя пройти через дверь, которая заблокирована фишкой другого игрока, неважно находишься ты внутри или снаружи комнаты.
- В любое время в комнате может находиться любое количество фишек.



МИСС СКАРЛЕТ

Роковая женщина

Красивая. Соблазнительная.
Беспощадная? Интригантка?
Мисс Скарлет всегда была красоткой, но с недавнего времени она кажется ещё и хладнокровной. Блэк и Скарлет выросли вместе и вместе побывали во многих передрягах. Однако с годами в их дружбе возникла некоторая напряжённость. Блэк подозревал, что Скарлет оказывала влияние на решения сэра Хью о вложении денег. Получив приглашение в таинственный особняк, Скарлет решила, что всё забыто и прощено...



МИССИС ПИКОК

Светская красавица

Кокетлива. Осторожна.
Алчна? Коварна?
Её точный возраст неизвестен, и это лишь один из многих секретов миссис Пикок. Пикок стремительно преобразилась из провинциальной девушки в светскую львицу с хорошими связями. Мало что известно о трёх её мужьях, кроме того, что все они умерли внезапно. Сэр Хью представился, едва не успев стать её четвертым мужем. Пикок пришлось задействовать много связей, чтобы получить приглашение на вечеринку Блэка. Что у неё на уме: брак или убийство?



ПРОФЕССОР ПЛАМ

Интеллектуал

Неустрасим. Эксцентричен.
Навязчив? Параноик?
Бесстрашный искатель заброшенных гробниц, античных статуй и затерянных городов, профессор Плам – археолог с жадой приключений. Сэр Хью финансировал все его экспедиции, пока серьёзная ссора не положила конец их сотрудничеству. В отсутствие грядущих раскопок на горизонте Плам скучал. Приглашение Блэка вселило в него надежду. Он был первым, кто прибыл на вечеринку...

Альфа самец

Патриот. Филантроп.
Лжец? Самовлюблённый?
То Для внешнего мира он герой. Полковник Мастерд – удостоенный многочисленных высоких наград, успешный и всеми любимый офицер. Однако ходят слухи, что за его наградами скрываются сделки на чёрном рынке и государственная измена, что он слишком долго платил кому-то, чтобы держать всё в секрете. Мастерд подозревает, что Блэк и есть его шантажист, и охотно едет в таинственный особняк для поиска доказательств...



ПОЛКОВНИК МАСТАРД

Повеса

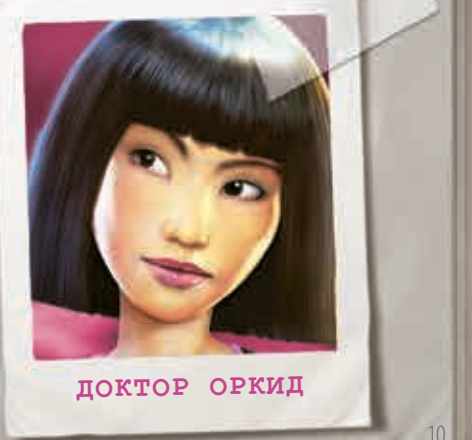
Очарователен. Остроумен.
Безжалостен? Декадент?
Как мошенник с хорошими манерами, Грин выдавал себя за принца, пилота, врача и адвоката. После многих лет разнообразных афер неприятности, наконец, настигли его, заставив скрываться под видом священника. Думая, что сэр Хью – единственный, кто знает его истинное лицо, он сильно обеспокоился, когда получил приглашение от Блэка. Грин намерен сохранить свою тайну и принимает приглашение...



ПРЕПОДОБНЫЙ ГРИН

Гений

Загадочна. Отважна.
Честолобива? Склонна к преступным действиям?
Усыновлённая в подростковом возрасте Блэком, Оркид училась в частной школе в Швейцарии, пока её не исключили за происшествие с отравлением нарциссами, которое едва обошлось без жертв. Затем уже дома её обучала старая экономка миссис Уайт. Оркид решила связать своё будущее с биологией. Работая над докторской диссертацией по токсикологии растений, она обнаружила растение с невероятными лечебными свойствами. Этим открытием она не хотела делиться ни с кем – особенно со своим отчимом...



ДОКТОР ОРКИД