

# CLUEDO

ВОЗРАСТ

8+



# & GRAB GO



## КОМПЛЕКТЕ

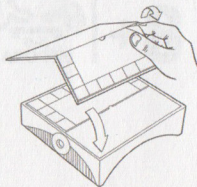
Игровая доска - 6 фишек - 6 жетонов с орудиями преступления - 6 карточек гостей - 6 карточек с орудиями преступления - 9 карточек с комнатами - 2 игральные кубика - записная книжка детектива

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Раскрыть преступление — узнать, кто его совершил, где и каким орудием.

## Подготовка к расследованию

1. Сними защитную плёнку с обеих половинок самоклеющейся игровой доски и приклей их на пластмассовую основу так, чтобы логотип CLUEDO был точно посередине.
2. На доске изображены шесть начальных полей разного цвета. Поставь все 6 фишек на начальные поля соответствующих цветов.
3. Аккуратно отдели жетоны с орудиями преступления от картонной основы. Разложи орудия преступления по комнатам (по одному на комнату).
4. Аккуратно отдели от основы все карточки и разложи их на три стопки: гости, орудия преступления и комнаты. Каждую стопку карточек перемешай, положи лицевой стороной вниз, возьми верхнюю карточку из каждой стопки и, не глядя на карточку, положи их лицевой стороной вниз в середину игровой доски — в бассейн.
5. Перемешай оставшиеся карточки так, чтобы никто их не видел. Раздай карточки поровну всем игрокам, держа их лицевой стороной вниз. Лишние карточки положи в бассейн лицевой стороной вверх.
6. Каждый игрок получает по листу из записной книжки детектива. Отмечай на этом листе гостей, орудия преступления и комнаты, которые ты исследовал в ходе игры, чтобы исключить их из расследования. Всегда держи свои записи в тайне от других игроков.



## Игра в детективов

1. Выбери своего персонажа. Используй фишку соответствующего цвета для перемещения по игровой доске.
2. Каждый игрок бросает один кубик. Первым ходит тот, кто выбросил наибольшее число. Следующим ходит игрок слева.
3. Во время твоего хода кидай оба кубика и перемещайся на выпавшее количество полей, стараясь дойти до комнаты. Можно передвигаться по горизонтали и по вертикали, но нельзя по диагонали. Также не разрешается перескакивать через поля, занимаемые другими игроками, или останавливаться на них.
4. Ты можешь войти в комнату только через дверь. Вход в комнату не является полем. Остановись, как только ты вошёл в комнату (в комнате может находиться любое количество фишек и орудий преступления).

## Тайный ход

Если в начале хода твоя фишка находится в комнате, ты можешь воспользоваться тайным ходом вместо того, чтобы кидать кубики. Тайные ходы ведут из ванной комнаты в дом для гостей и обратно, из кухни в обсерваторию, и т.д. Помести свою фишку в комнату, в которую ведёт тайный ход. На этом твой ход завершается.

## Предположение

Войдя в комнату, сделай «предположение», пометив карточку с орудием преступления и карточку гостя, которого ты подозреваешь, в комнату, и сказав: «Я предполагаю, что убийство было совершено... (имя гостя) в... (название комнаты) при помощи... (орудие преступления)». В качестве подозреваемых рассматривай всех гостей, включая тех, кто не задействован в игре, а также самого себя. Высказывая предположения только о той комнате, в которой ты находишься в данный момент.

После этого ты можешь допросить по очереди других игроков, попросив их показать тебе карточку с комнатой, персонажем или орудием преступления, которые ты назвал в своём предположении. Если у допрашиваемого игрока есть такая карточка, он должен показать её тебе таким образом, чтобы карточку видел только ты. Если у игрока нет названных тобой карточек, начинай допрос другого игрока и так далее, пока ты не найдёшь хотя бы одну из названных карточек.

Твой ход заканчивается, когда какой-либо игрок показывает тебе одну из карточек, названных тобой в предположении. Сделай соответствующие отметки в твоей записной книжке детектива.

После того, как фишки игроков были призваны на другие поля игровой доски, они не возвращаются на свои начальные позиции. Если твоя фишка была перемещена в другую комнату, ты можешь, при желании, сделать предположение, связанное с этой комнатой, во время своего следующего хода. Но ты не можешь оставаться в одной и той же комнате, пытаясь исключить комнату из расследования. Для этого ты должен выходить из комнаты и снова туда заходить во время следующего хода. Нельзя выйти из комнаты и снова вернуться в неё за один ход, даже через другую дверь.

## Обвинение

Продолжай перемещать свою фишку по игровой доске, делая предположения, когда ты входишь в комнаты, пока не догадаешься, какие три карточки находятся в бассейне. Сделав предположение, ты можешь во время этого же хода выдвинуть обвинение. Чтобы выдвинуть обвинение, громко скажи: «Я обвиняю... (имя гостя) в том, что он(а) совершила преступление в... (название комнаты) при помощи... (орудие преступления)». Выдвинув обвинение, возьми три карточки из бассейна, не показывая эти карточки другим игрокам.

## • Верное обвинение — ты становишься победителем!

Покажи эти три карточки другим игрокам и объяви себя «супер сыщиком». Ты выиграл!

## • Неверное обвинение

Положи эти три карточки обратно в бассейн, держа их лицевой стороной вниз, чтобы другие игроки их не увидели. Ты должен остаться в игре, чтобы тебя могли допросить другие игроки, но ты больше не можешь делать предположения или выдвигать обвинения.

## • Лжесвидетельство

Если оказывается, что ты случайно не показал карточку, названную в предположении, ты отстраняешься от расследования. Но ты должен оставаться в игре, чтобы тебя могли допросить другие игроки.

## • Подсказки детективу

Перед тем, как сделать предположение, ты должен точно представить себе, какую информацию ты хочешь получить. Если ты ищешь ключ к разгадке убийства в целом, называй гостей, комнаты и орудия преступления, отличные от карточек у тебя на руках. Но если ты хочешь исключить из расследования конкретного гостя, или блефовать перед другими игроками, в своём предположении ты можешь назвать орудие преступления или комнату из собственных карточек.

© 2014 Хасбро Все права защищены.

Произведено: Хасбро С.А., Ру Эмиле Буше 31, 2800 Дельмон, Швейцария

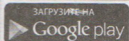
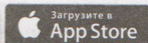
Импортер: ООО «Хасбро Раша» Адрес: 141400, Моск. обл., г.Химки, ул. Ленинградская, вл.39, стр.6; ИГРА

Мы рекомендуем сохранить упаковку для последующих обращений.

Цвета и содержимое могут отличаться от изображенных на иллюстрации

[www.hasbro.ru](http://www.hasbro.ru)

Мобильное приложение HASBRO ARCADE совместимо с устройствами iPhone, iPad, iPodtouch (требуется iOS 5.0 или более поздняя версия) и устройствами, работающими на операционной системе Android. Посетите сайт [www.hasbro.com/arcade](http://www.hasbro.com/arcade), чтобы получить больше информации. Перед выходом в Интернет, спросите разрешения у родителей. Приложение доступно в течение ограниченного периода времени. Доступно не на всех языках. Примечание: компания Hasbro несёт ответственность только за собственный контент. Чтобы узнать больше, пожалуйста, прочитайте условия третьих лиц. Наименование Apple и его логотип, iPhone, iPad, and iPodtouch являются торговыми марками компании Apple Inc., зарегистрированной в США и других странах. AppStore – это магазин он-лайн сервиса, принадлежащий компании Apple Inc. Google Play и Android – это торговые марки компании Google Inc.



1214B0999121 