



# Cluedo

HET KAARTSPEL

## SPELREGELS





Voor 3 tot 5 spelers vanaf 8 jaar. Speelduur: ca. 45 minuten.

## INHOUD

21 Alibikaarten:	6	verdachten
	6	voertuigen
	9	vluchtbestemmingen
39 Speurkaarten:	19	verdenkingskaarten
	8	spiekkarten
	6	gouden tip-kaarten
	6	geheime tip-kaarten.
	9	stadskartjes
1 Detectivebloccote om aanwijzingen en bevindingen op te noteren (1 blaadje is genoeg voor 4 spelen)		

## Waar het spel om draait

In een donkere nacht zijn kolonel van Geelen, mevrouw Blaauw van Draet en alle andere beroemde verdachten uit Cluedo® weer eens op Slot Swaenesteyn samengekomen. Ook nu kon een misdrijf niet uitblijven: klokslag 3 uur 's nachts wordt het levenloze lichaam van de heer Overschot gevonden. Als de politie op de plaats van delict arriveert, is iedereen met de noorderzon vertrokken. Op het eerste gezicht is er geen spoor van de mogelijke dader te vinden. De politie staat dan ook voor een raadsel: Wie heeft deze verschrikkelijke misdaad gepleegd? Waarheen wist de dader te ontkomen? En met welk voertuig heeft hij of zij zo snel kunnen vluchten? Dat zul je als speler uit moeten vinden. Al gauw duiken de eerste sporen op. Combineer de informatie van je eigen kaarten met de spaarzame aanwijzingen die je van je medespelers te weten komt. En ineens krijg je een vermoeden over wie het wel eens zou kunnen hebben gedaan...

## DOEL VAN HET SPEL

Als detective moet je er zo snel mogelijk achter zien te komen wie de dader is, welk voertuig er is gebruikt en naar welke stad hij of zij is gevlucht. Daarvoor moet je alle sporen nauwkeurig nagaan en iedere aanwijzing noteren, totdat je door handig combineren erachter denkt te zijn welke 3 kaarten er bij aanvang uit het spel zijn verwijderd.

## VOORBEREIDINGEN OP HET SPEL

1. Kies een deler. De deler sorteert de alibikaarten en maakt een stapel verdachten, voertuigen en bestemmingen. Vervolgens schudt hij elke stapel en pakt er zonder te kijken van ieder 1 kaart af. Deze kaarten worden straks, zonder dat ook maar één speler ze te zien krijgt, onderop de afnamestapel gelegd. Ze bepalen samen de dader, zijn voertuig en zijn vluchtbestemming. Dit zijn de kaarten die door de detectives moeten worden geraden.
2. Daarna schudt de deler de 18 overgebleven alibikaarten en deelt ze evenredig uit, waarbij bij 4 of 5 deelnemende detectives er 2 spelers zijn die een kaart minder toebedeeld krijgen. Iedere detective neemt zijn kaarten in de hand.
3. Vervolgens schudt de deler de speurkaarten en legt ze in een stapel met de tekst naar beneden bovenop de 3 alibikaarten met de oplossing van het spel. Iedere speler pakt vervolgens 1 speurkaart van de stapel en neemt deze in de hand.
4. De stadskaartjes worden met de tekst naar beneden gelijkmatig in een cirkel rondom de afnamestapel gelegd. Vervolgens draait iedere detective 1 stadskaartje om en legt deze open voor zich neer. Daarna draait de deler alle overgebleven stadskaartjes eveneens open.
5. Elke detective pakt een blaadje van de detectivebloccnote en een pen of potlood. Hierop noteer je alvast je gegevens van je eigen alibikaarten. Tijdens het verdere verloop van het spel vul je deze gegevens aan met alle nieuwe aanwijzingen die je bij je medespelers ontdekt of vermoed.

## SPELVERLOOP

De deler begint het spel. Daarna volgt de rest volgens de wijzers van de klok. Wie aan de beurt is, doet het volgende:

1. Pak de bovenste speurkaart van de stapel en neem hem in de hand.
2. Speel één van je twee speurkaarten uit door deze "open" voor je neer te leggen (met uitzondering van de "geheime tip") en voer de aangegeven actie uit (zie "Speurkaarten uitspelen").
3. Sluit je beurt af met het noteren van alle aanwijzingen die je door het zien van alibikaarten hebt gekregen. (Ook als je niet aan de beurt bent, kun je natuurlijk aantekeningen maken, als je iets bijzonders opvalt.)
4. Daarna kun je nog, als je dat wilt, de dader ontmaskeren (zie verderop). Doe je dat niet, dan leg je de gebruikte speurkaart op de weglegstapel. Daarmee is je beurt afgelopen en is de speler links van je aan zet.

## SPEURKAARTEN UITSPELEN

Er zijn 4 soorten speurkaarten. Met behulp van deze kaarten kun je op verschillende manieren aan informatie van medespelers komen:

### 1 Verdenking

**Versie 1:** "Spreek een vermoeden uit met een vluchtbestemming naar keuze."

Kies een stad, waarvan je vermoed dat het de vluchtbestemming is. Als het betreffende stadskaartje nog niet voor je ligt, pak je het van het midden van de tafel of van een medespeler en leg je je eigen stadskaartje er voor terug in de plaats. Vervolgens spreek je je vermoeden uit.

#### **Een vermoeden uitspreken:**

Noem de verdachte, het voertuig en de vluchtbestemming. Bijvoorbeeld:  
"Ik denk dat dominee Groenewoud de dader is en dat hij met de trein naar Rome is gevlucht."

Je kunt tijdens het hele spel steeds weer een ander vermoeden uitspreken. Op die manier kun je steeds meer alibikaarten elimineren om zodoende achter de drie gezochte kaarten te komen.

### **Een vermoeden bevestigen of weerleggen:**

Zodra een speler een vermoeden heeft uitgesproken, moeten de andere detectives -met de wijzers van de klok mee- proberen om dit vermoeden te weerleggen. De detective links van degene die het vermoeden heeft uitgesproken, kijkt als eerste of hij een van de genoemde kaarten in de hand heeft. Als dat zo is, laat hij hem aan die speler zien. Ook als hij meer dan één van de genoemde kaarten in zijn bezit heeft, laat hij er toch maar eentje zien. Heeft hij echter geen van de 3 genoemde kaarten, dan is het aan de volgende speler om het vermoeden te weerleggen, enzovoort.

Zodra een speler één van de genoemde kaarten kan laten zien, is het vermoeden weerlegd. De detective noteert de kaart op zijn blocnote en de volgende speler is aan de beurt. Als echter geen van de spelers een van de kaarten kan laten zien, kan de detective die aan de beurt is ofwel zijn beurt beëindigen of de "dader ontmaskeren".

**Tip: Als je een vermoeden uitspreekt, kun je ook 1 of 2 kaarten noemen, die je zelf in de hand hebt. Zo kun je bijvoorbeeld één specifieke kaart achterhalen of de andere detectives op het verkeerde been zetten.**

**Versie 2:** "Spreek een vermoeden uit met je eigen vluchtbestemming of reis naar een andere vluchtplaats."

In dit geval kun je alleen de stad die voor je ligt in je vermoeden noemen OF je stadskaartje voor een andere ruilen. Kies je voor ruilen, dan mag je geen vermoeden meer uitspreken en is je beurt voorbij.

## **2 Spieken**

**Spiek:** Kies een detective uit. Deze speler moet al zijn kaarten "gesloten" op tafel leggen. Vervolgens trek je één kaart en bekijkt hem zonder dat de overige spelers hem kunnen zien. Daarna geef je de kaart "gesloten" weer aan de eigenaar terug.

**Spiek allen:** Iedere detective trekt een "gesloten" kaart van de op de speurkaart aangegeven medespeler (links of rechts), bekijkt hem en geeft hem weer terug.

### 3 Gouden tip

Lees de kaart hardop voor (bijvoorbeeld: "Laat me een vrouwelijke verdachte zien"). Alle spelers moeten dan na elkaar een alibikaart met het juiste kenmerk aan je laten zien (niet aan de andere spelers).

### 4 Geheime tip

Deze kaart wordt niet openlijk uitgespeeld, maar "gesloten" aan een medespeler doorgegeven. Deze detective leest de kaart voor zichzelf door en geeft hem samen met een of meer alibikaarten –al naar gelang er op de kaart worden gevraagd- weer aan de speler terug. (Als de detective geen enkele van de gevraagde kaarten heeft, dan geeft hij alleen de "Geheime tip"-kaart aan de speler terug.) Als de speler de gekregen kaarten heeft bekeken geeft hij ze eveneens weer terug aan de betreffende detective.

**Belangrijk:** de "Geheime tip"-kaarten moeten "gesloten" op de weglegstapel worden gelegd.

## DE DADER ONTMASKEREN

Als je denkt dat je het mysterie hebt opgelost, en je denkt te weten welke drie kaarten er bij het begin van het spel zijn verwijderd, dan kun je de dader ontmaskeren, nadat je de speurkaart hebt uitgespeeld – of als je wilt zelfs al zonder de speurkaart uit te spelen, als je heel zeker van je zaak bent. Dat doe je door de 3 kaarten te noemen (verdachte, voertuig en vluchtbestemming) die samen de oplossing vormen, bijvoorbeeld: "Ik beschuldig Professor Pimpel de moord te hebben gepleegd en daarna met de luchtballon naar Parijs te zijn gevlucht." In dit geval hoeft de stad niet overeen te komen met het stadskaartje dat voor je ligt. Vervolgens bekijk je de bij het begin apart gelegde kaarten en controleert (zonder dat de andere spelers dit kunnen zien) of je gelijk had en alledrie de kaarten goed hebt benoemt. Je mag maar één keer per spel proberen de dader te ontmaskeren.

## EINDE VAN HET SPEL EN DE WINNAAR

Als je beschuldiging juist was en je de correcte dader met zijn voertuig en vluchtbestemming hebt ontmaskerd, is de speurtocht voorbij en heb je het spel gewonnen.

Als je echter één of meerdere valse beschuldigingen hebt gedaan, dan moet je de kaarten weer “gesloten” onderop de afnamestapel terugleggen, zonder ook maar iets te verraden. Het spel gaat nu gewoon verder. Alleen kun jij nu niet meer een nieuwe poging doen om de dader te ontmaskeren. Je kunt dan dus het spel niet meer winnen, maar moet nog wel de uitgespeelde speurkaarten beantwoorden (zelf mag je overigens ook geen speurkaarten meer uitspelen).

## “EEN TEGEN ALLEN”

Bij deze spannende spelvariant neemt één speler het als dader op tegen de overige spelers die de rol van detective op zich nemen. De detectives proberen de dader te ontmaskeren, voordat deze weet te ontkomen. De dader kan ontsnappen wanneer de hele stapel speurkaarten is opgebruikt, vóórdat de detectives de 3 juiste alibikaarten hebben achterhaald.

Bij “Eén tegen allen” gelden de volgende gewijzigde spelregels ten opzichte van het standaardspel:

1. Kies een dader. Deze kiest -voordat hij op de vlucht gaat- 3 alibikaarten: een verdachte (in wiens huid hij of zij kruipt), een voertuig en een vluchtbestemming uit. Dit zijn de kaarten die de detectives moeten raden.
2. De dader legt de uitgekozen kaarten apart en verdeelt de overige alibikaarten evenredig onder de overige spelers en zichzelf, net als bij het standaardspel. Vervolgens schudt hij alle speurkaarten en geeft alle detectives (behalve zichzelf) één kaart.
3. De dader pakt en speelt geen speurkaarten, maar geeft wel alle informatie die de andere spelers door uitgespeelde speurkaarten van hem verlangen. Als er een vermoeden wordt uitgesproken, hoeft de dader deze pas als laatste te weerleggen en alleen dan wanneer geen van de overige spelers een gevraagde kaart kan laten zien. Als de dader een vermoeden heeft kunnen weerleggen, dan levert dit hem een “beloning” op: in dat geval wordt er één kaart van de afnamestapel genomen en direct “open” op de weglegstapel gelegd. Op deze manier blijft er minder tijd voor de detectives over om hem te ontmaskeren.
4. De ontmaskering van de dader geschiedt net als bij het standaardspel door een beschuldiging uit te spreken. Als de detective de 3 juiste kenmerken heeft achterhaald, is de dader gepakt en heeft deze verloren. De betreffende detective is dan de winnaar. Als alle speurkaarten zijn opgebruikt en er is geen juiste ontmaskering geweest, dan heeft de dader het spel gewonnen.

