

CLUEDO

ВОЗРАСТ

8+



3-6
ИГРОКА

& GRAB GO

© 2014 Хасбро Все права защищены.

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

Импортёр: 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

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, 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 AppleInc., зарегистрированной в США и других странах. AppStore – это магазин он-лайн сервиса, принадлежащий компании AppleInc. Google Play и Android – это торговые марки компании Google Inc.



1214B0999121 00



В КОМПЛЕКТЕ

Игровая доска • 6 фишек • 6 жетонов с орудиями преступления • 6 карточек гостей • 6 карточек с орудиями преступления • 9 карточек с комнатами • 2 игральных 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 карточки, 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 спросить 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 входил 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, называя 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.