



**GUIDA
ALL'INDAGINE**



PLUM



WHITE



SCARLET

CLUEDO

Il gioco dei **grandi** detective



GREEN



MUSTARD



PEACOCK

Dotazione:

- 1 tabellone di Tudor Mansion
- 1 busta gialla del delitto
- 1 taccuino dei detective
- 6 pedine dei personaggi
- 21 carte CLUEDO di colore nero
- 13 carte premio di colore rosso
- 6 pedine delle armi
- 2 dadi

Prima di dare il via alle indagini, uno degli investigatori legge a voce alta il rapporto preliminare sul delitto a tutti gli altri detective.

IL RAPPORTO PRELIMINARE SUL DELITTO

Ieri sera Samuel Black è stato ritrovato assassinato nella sua lussuosa residenza! Gli investigatori subito accorsi sul luogo del delitto hanno fermato sei sospettati e trovato sei tipi diversi di armi nelle nove stanze che compongono Tudor Mansion, ma non sono riusciti a risolvere il caso. Per questa ragione, ora tocca a voi – i più brillanti detective delle forze di polizia – svelare il mistero dell'efferato delitto!

Per vincere la partita dovrete scoprire le tre informazioni essenziali sull'assassinio di Samuel Black:

1. Chi si è macchiato del delitto?
2. Quale arma ha usato?
3. E infine, dove è avvenuto l'orrendo misfatto?

CHI? Fate la conoscenza dei sospettati.

Fra questi sei sospettati si nasconde l'assassino: il vostro compito è scoprire di chi si tratta.



CON CHE COSA? Analizzate le armi.

Una di queste è l'arma del delitto: il vostro compito è scoprire esattamente quale è stata utilizzata.



DOVE? Esamine tutte le stanze.

Una di queste stanze o locali è il teatro dell'efferato omicidio: il vostro compito è scoprire dove l'assassino ha colpito.



Dopo aver letto il rapporto preliminare sul delitto, nominate uno o più investigatori che si occupino di preparare la scena delle indagini seguendo passo dopo passo tutte le indicazioni riportate sulla pagina a fianco.

PREPARAZIONE DELLA SCENA DELLE INDAGINI

Ciascun detective riceve un certo numero di carte, che deve tenere ben nascoste: queste carte rappresentano persone, oggetti o luoghi che di certo NON sono coinvolti nel crimine.

1

- Mettete tutte le pedine delle armi e dei personaggi al centro del tabellone che riproduce Tudor Mansion (anche se partecipano alle indagini meno di sei investigatori).

- Ciascun detective sceglie un personaggio dall'elenco dei sospettati per usare la pedina a esso corrispondente e con essa muoversi nella residenza di Samuel Black e condurre le indagini.



Queste sono le tre carte coinvolte nell'assassinio: per svelare il mistero e vincere la partita dovrete scoprire quali sono esattamente!

2

- Dividete le carte CLUEDO di colore nero in tre mazzi: le armi, i sospettati e le stanze.
- Mischiate con cura ciascun mazzo separatamente dagli altri e metteteli a faccia in giù sul tabellone.
- Senza guardarle e senza farle vedere a nessuno degli altri detective, prendete la prima carta di ciascuno dei tre mazzi e infilatela nella busta gialla del delitto. **Sono esattamente questi il colpevole dell'omicidio, l'arma che è stata impiegata e la stanza dove l'assassinio si è compiuto!**
- Mettete poi la busta del delitto accanto al tabellone.

3

- Formate di nuovo con i tre mazzi delle carte nere CLUEDO un unico mazzo e mischiatelo.
- A questo punto, distribuite tutte le carte fra gli investigatori – una alla volta e sempre, rigorosamente a faccia in giù – in modo che ciascuno abbia lo stesso numero di carte. **Sssttt! Ciascun detective deve tenere segrete le proprie carte!**
- Se le carte nere non si riescono a dividere esattamente fra i detective che partecipano all'indagine, mettete le due o tre carte restanti a faccia in su accanto al tabellone di Tudor Mansion.

4

- Consegnate a ciascun investigatore un foglio degli indizi preso dal taccuino dei detective e una penna (non in dotazione nella confezione).

Sssttt! Tenete al riparo da occhi indiscreti il vostro foglio degli indizi!

- Senza farsi vedere dagli altri detective, ciascun investigatore deve prendere nota – sul proprio foglio degli indizi – delle carte CLUEDO nere che ha ricevuto durante la distribuzione e delle eventuali carte rimanenti che sono state poste accanto al tabellone a faccia in su. **Tutte queste carte non si trovano ovviamente nella busta gialla del delitto e quindi le persone, gli oggetti e i luoghi in esse raffigurati non hanno nulla a che vedere con l'omicidio!**
- Nel proseguimento dell'indagine avrete modo di vedere – una alla volta – le carte degli altri detective: in ciascuna di queste occasioni potrete prenderne nota sul vostro foglio degli indizi, perché **non essendo nella busta del delitto esse non possono essere coinvolte nell'assassinio!**

5

- Mischiate anche le carte premio di colore rosso e metteste questo mazzo accanto al tabellone per fare delle mosse aggiuntive o azioni vantaggiose durante l'indagine. Se invece preferite condurre l'indagine secondo le regole originali di CLUEDO, riponete le carte rosse nella confezione.



A questo punto siete quasi pronti per dare il via alle indagini: basta andare alla pagina seguente per scoprire come le indagini iniziano e proseguono. ➔

Non preoccupatevi se la missione vi sembra complicata! CLUEDO è davvero un'indagine molto semplice da condurre, ma se per caso non aveste avuto a che fare per qualche tempo con presunti assassini, armi e stanze misteriose, leggete le regole fondamentali per l'indagine – riportate di seguito – a voce alta, a beneficio di tutti i detective presenti.

LE REGOLE FONDAMENTALI PER L'INDAGINE

COME SI VINCE

- Per vincere dovrete risolvere il mistero dell'assassinio, ossia essere il primo investigatore a scoprire le carte di quale sospettato, quale arma e quale stanza si trovano nella busta gialla del delitto.

SVOLGIMENTO DELL'INDAGINE

1. Decidete chi inizia per primo le investigazioni

- Ciascun detective lancia i dadi: chi ottiene il totale più alto inizia per primo, e poi l'indagine prosegue in senso orario, con il turno che passa di volta in volta da un investigatore a quello che è seduto alla sua sinistra.

2. Al vostro turno, lanciate i dadi, muovete la vostra pedina ed entrate in una stanza

- Lanciate i dadi e spostate la vostra pedina in Tudor Mansion di tante caselle quanto è il totale ottenuto. Se la vostra pedina fosse stata mossa da un altro investigatore nel corso di un turno precedente, potete anche decidere di restare nella stanza in cui vi trovate e porre una domanda senza dovervi necessariamente muovere.
- Potete muovere la vostra pedina in orizzontale e in verticale, avanti e indietro per tutti i corridoi, ma non potete mai spostarvi in diagonale.
- Cercate sempre, a ogni mossa, di entrare in una stanza (all'inizio di ciascuna indagine va bene qualsiasi stanza della residenza), tenendo presente che per accedervi non avrete bisogno del lancio esatto del dado: se il numero totalizzato vi porterebbe oltre la stanza in cui volete entrare, terminate semplicemente la vostra mossa e fermatevi nella camera che avete prescelto per procedere con la formulazione delle vostre ipotesi.

Voi siete **Mustard**; con il lancio del dado avete ottenuto "10", e decidete di spostarvi dalla **sala del biliardo** alla **camera da letto** come illustrato.



Avete ottenuto un totale troppo basso per entrare in una stanza? Cercate almeno di accaparrarvi una carta premio rossa!

- Avete ottenuto un totale troppo basso, per questo turno dovrete accontentarvi di restare nei corridoi di Tudor Mansion... oppure cercare di fermarvi su una casella premio rossa!
- Per fermarsi su una casella premio rossa non occorre un lancio esatto dei dadi; quando doveste trovarvi a passarci sopra, semplicemente fermatevi, pescate la prima carta dal mazzo delle carte premio rosse e seguitene le indicazioni.
- Dopo aver sfruttato i benefici della carta premio, mettetela da parte a formare un mazzo delle carte scartate. Se non usate le carte premio rosse (o se semplicemente non ne volete prendere), fate avanzare la vostra pedina verso la prossima stanza dove siete diretti.



3. A questo punto, ponete una domanda investigativa in stile CLUEDO e attendete la risposta

- Quando siete entrati in una stanza, vi ci dovete fermare e porre una domanda investigativa in stile CLUEDO che riguardi **un sospettato, un'arma e la stanza in cui siete appena entrati**.
- Ad esempio, se avete appena raggiunto il garage, potreste chiedere: "È stata Scarlet con la corda nel garage?".
- **Permettete un piccolo suggerimento?** Cercate sempre di porre domande su sospettati, armi e stanze che non avete ancora escluso dal vostro foglio degli indizi.
- Spostate la pedina del personaggio sospettato che avete citato e quella dell'arma che ipotizzate possa essere stata usata nella stanza in cui vi trovate.
- Il detective alla vostra sinistra è il primo a dover cercare di rispondere alla vostra domanda: se è in possesso di almeno una delle carte che raffigura il personaggio, l'arma o la camera che avete citato, il vostro collega investigatore ve la deve mostrare senza farla vedere a nessun altro detective. **Attenzione: in ogni caso non si può mai mostrare più di una carta!**
- Se invece l'investigatore che siede alla vostra sinistra non possiede nessuna delle carte citate nella vostra ipotesi di colpevolezza, dovrà dire "lo non posso rispondere", e la vostra domanda si trasferirà automaticamente, al detective successivo, e così via, fino a quando all'investigatore che ha posto la domanda non è stata mostrata una carta.

Voi siete **Peacock**. Dopo aver portato **Scarlet** e la **corda** nel **garage** con voi, ponete la vostra domanda: "È stata **Scarlet** con la **corda** nel **garage**?".

**È STATA SCARLET
CON LA CORDA
NEL GARAGE?**



3. Che cosa succede se nessuno può mostrare una carta all'investigatore che ha posto la domanda?

Prima di tutto, assumete l'espressione impenetrabile dei giocatori di poker! A meno che voi non steste bluffando, facendo una domanda relativa a una delle carte che avete in mano, questo significa che avete scoperto quali carte si trovano nella busta gialla del delitto!

4. Terminare il vostro turno di investigazione sul foglio degli indizi la persona, l'oggetto o il luogo da si possono escludere dall'indagine

- Fate una croce sul vostro foglio degli indizi in corrispondenza della carta che vi è stata mostrata: **poiché quella carta non si trova nella busta gialla del delitto, significa che non può essere coinvolta nell'effero omicidio!**
- Lasciate le pedine del personaggio e dell'arma che avete portato nella vostra stanza nel luogo in cui si trovano. Se la pedina del sospettato che avete convocato appartiene ad un altro investigatore, il vostro collega – al suo turno successivo – se lo desidera potrà formulare un'ipotesi che coinvolga quella camera, senza spostarsi.
- Il vostro turno è finito. Indipendentemente da chi ha potuto rispondere alla vostra domanda, il turno successivo di investigazioni passa al detective seduto alla vostra sinistra.

CHI?									
Green									
Mustard									
Peacock	X								
Plum									
Scarlet									
White	X								
COSA?									
Chiave inglese									
Candeliere									
Pugnale									
Pistola	X								
Tubo di piombo									
Corda									
DOVE?									
Stanza da bagno									
Studio									
Sala da pranzo									
Sala del biliardo									
Garage									
Camera da letto	X								
Soggiorno									
Cucina									
Ingresso	X								

Un altro investigatore vi mostra una carta: si tratta di Scarlet. In base a questa osservazione, potete fare una croce in corrispondenza della ragazza sul vostro foglio degli indizi.

Dopo aver escluso con delle croci sul vostro foglio degli indizi tutte le persone, gli oggetti e i luoghi della cui non colpevolezza siete certi, significa che **SIETE PRONTI A RISOLVERE IL MISTERO DI SAMUEL BLACK!** Voltate pagina per scoprire tutti i dettagli sulla conclusione delle indagini e su come si vince.

COME SI PORTA A TERMINE UN'INDAGINE CON SUCCESSO

Formalizzate un'accusa

IO ACCUSO FORMALMENTE GREEN DI AVER ASSASSINATO SAMUEL BLACK CON IL TUBO DI PIOMBO NELLA SALA DA PRANZO!

Dopo che avrete posto domande a sufficienza per eliminare tutti i sospetti dal vostro foglio degli indizi, con l'unica eccezione di 3 elementi (un sospettato, un'arma e una stanza), siete pronti per risolvere il mistero!

Innanzitutto, prima di poter formalizzare un'accusa, dovrete far ritorno alla casella al centro di Tudor Mansion. Dopo averla raggiunta, pronunciate la vostra accusa a voce alta:

"Io accuso formalmente Green di aver assassinato Samuel Black con il tubo di piombo nella sala da pranzo!"

Immediatamente dopo, senza mostrarle a nessuno degli altri investigatori, verificate quali carte si trovano nella busta gialla del delitto.

CHI?					
Green					
Mustard	X				
Peacock	X				
Plum	X				
Scarlet	X				
White	X				
COSA?					
Chiave inglese	X				
Candeliere	X				
Pugnale	X				
Pistola	X				
Tubo di piombo	X				
Corda	X				
DOVE?					
Stanza da bagno	X				
Studio	X				
Sala da pranzo	X				
Sala del biliardo	X				
Garage	X				
Camera da letto	X				
Soggiorno	X				
Cucina	X				
Ingresso	X				

Siete arrivati alle giuste conclusioni?

SÌ! NELLA BUSTA CI SONO LE TRE CARTE CITATE!

Congratulazioni per aver risolto il mistero del terribile omicidio: avete portato a termine l'indagine con successo e avete vinto! Mostrate a tutti gli altri detective le tre carte contenute nella busta gialla del delitto.

OH, NO! QUALCOSA DEVE ESSERE ANDATO STORTO...

Ops! Avete commesso un errore e siete esclusi dall'indagine. Senza mostrarle a nessuno, rimettete le tre carte nella busta gialla del delitto, e non rivelate per quale ragione avete fallito nella indagine!

- Tenete ben nascoste anche le vostre carte e continuate a rispondere alle domande degli altri detective rimasti in gioco.
- Da questo momento in avanti, non potrete più porre domande né formalizzare ulteriori accuse.

Che cosa succede se nessuno degli investigatori porta a termine l'indagine?

Se tutti i detective formalizzano accuse errate, essi vengono esclusi dall'indagine e l'omicidio rimane irrisolto. Estraiete le tre carte dalla busta gialla del delitto e scoprite chi è il sospettato che è riuscito a sfuggire alle maglie della giustizia!

ALCUNE MOSSE DA EFFETTUARE CON CIRCOSPEZIONE

Il passaggio attraverso porte comunicanti e passaggi segreti.

- Se vi trovate in una camera dotata di una porta comunicante o di un passaggio segreto che conducono in un altro locale di Tudor Mansion, potete spostare la vostra pedina all'inizio del vostro turno successivo senza dover lanciare i dadi.
- Non si può in nessun caso passare attraverso una camera e andarsi a fermare in un'altra stanza o in un corridoio nel corso di uno stesso turno di investigazione: **ogni volta che entrate in una camera siete obbligati a fermarvi e a porre una domanda.**

Dopo esservi spostati dalla **sala da pranzo** alla **cucina** siete obbligati a fermarvi. Al vostro turno successivo potrete sfruttare il passaggio segreto per spostarvi rapidamente nel **garage**.



LE ASTUZIE DEI DETECTIVE PIÙ RAFFINATI

Come porre domande sulle vostre stesse carte

Se volete confondere i vostri colleghi investigatori, potete bluffare ponendo delle domande relative alle vostre stesse carte.



È STATA PEACOCK
IN CAMERA DA LETTO
CON IL PUGNALE?

REGOLE PER LE SFIDE FRA 2 INVESTIGATORI O 2 TEAM DI DETECTIVE

Ricordate che anche se volete sfidarvi in un'indagine di CLUEDO secondo queste modalità dovrete comunque leggere con attenzione le istruzioni complete!

Se vi trovate a condurre l'indagine in 2 singoli investigatori o in 2 squadre di detective, l'inchiesta si arricchisce delle regole illustrate di seguito. Se nell'indagine a squadre fossero coinvolti anche investigatori "in erba", fateli indagare in compagnia dei detective più "consumati"!

1. La prima, più importante differenza fra questa versione di CLUEDO e quella classica sta nella preparazione della scena delle indagini (consultate pagina 2 per la preparazione della versione classica).
Seguite le fasi 1 e 2 della preparazione di CLUEDO come di consueto.
Nella fase 3, mischiate fra loro tutte le carte CLUEDO nere rimanenti - come al solito -, ma prima di distribuirle ai due detective o alle due squadre, prendete le prime quattro carte CLUEDO nere dal mazzo e mettetele a faccia in giù accanto al tabellone, a formare una fila.
Procedete con la fase 4 della preparazione come di consueto.
A questo punto, tuttavia, ignorate la fase 5: nel caso di un'indagine a 2, non è permesso in alcun modo di fare uso delle carte premio rosse.
2. La seconda differenza di rilievo fra la versione di CLUEDO a 2 detective (o a 2 squadre investigative) e quella tradizionale consiste in ciò che si deve fare qualora nessuno possa rispondere alle vostre domande (consultate pagina 4 per le regole classiche sulle risposte alle ipotesi formulate).
 - Fate le vostre domande; l'altro investigatore (o l'altra squadra) dovrà sempre cercare di rispondere.
 - Se tuttavia l'altro detective o team non è in grado di rispondere, voi potrete esaminare - senza farvi vedere - una delle quattro carte che si trovano sul lato del tabellone di Tudor Mansion. Dopo aver preso nota della carta osservata sul vostro foglio degli indizi, rimettetela nella stessa posizione accanto al tabellone.
 - Ogni volta che gli investigatori avversari non possono rispondere a una delle vostre domande, esaminate di nuovo un'altra delle quattro carte poste di fianco al tabellone (cercando di ricordarvi in quali posizioni si trovano quelle che avete già visto!).



Per il resto, si seguono tutte le regole di CLUEDO nella sua versione classica!

© 2012 Hasbro. Tutti i diritti riservati.

Prodotto da: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH
Rappresentato da: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park,
Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Servizio Assistenza Consumatori: Hasbro Italy, Centro Direzionale Milanofiori,
Strada 7 - Palazzo R1 20089 Rozzano (Milano), Numero verde: 800827156
hasbroitaly.assistenza@hasbro.it

www.hasbro.it



011238712103 00