



ПРАВИЛА ИГРЫ

CLUEDO

Классическая детективная игра

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы стать победителем в игре, вам необходимо найти ответ на следующие вопросы: кто убил Джима Мориарти, где произошло преступление и каким орудием он был убит.

КОМПОНЕНТЫ

Игровое поле, 6 цветных фишек персонажей, 6 орудий преступления, 6 карт подозреваемых, 6 карт орудий преступления, 9 карт локаций, конверт для материалов дела, 2 кубика, инструкции и материалы дела, 1 блокнот для заметок детектива.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок по очереди выбирает цвет, берет соответствующую фишку и размещает ее в ячейку этого цвета на игровом поле. Если в игре меньше шести участников, поместите оставшиеся фишки персонажей на соответствующие места на игровом поле – они могут быть замешаны в преступлении и должны участвовать в игре.
2. Разместите по одному орудию преступлений в любые шесть из девяти локаций.
3. Положите пустой конверт для материалов дела на изображение Лондона в центре игрового поля.
4. Разделите карты на три стопки: подозреваемые, локация и орудия преступления. Перемешайте каждую стопку и положите карты на стол рубашкой вверх. Затем не глядя возьмите по одной карте из каждой стопки и положите их в конверт для материалов дела. Не смотрите эти карты! Теперь в конверте находятся ответы на вопросы: кто? где? каким орудием?

5. Перемешайте вместе все оставшиеся карты, а затем раздайте их рубашкой вверх по часовой стрелке. (Это не важно, если некоторым игрокам достанется больше карт, чем другим). Не показывая их другим игрокам, посмотрите на свои карты. Как вы понимаете, карты у вас на руках не попали в конверт и не замешаны в преступлении.
6. Каждый игрок получает по одному листку из блокнота для заметок детектива и помечает в нем свои карты. Держите свои пометки в тайне от других игроков.

ХОД ИГРЫ

Ирэн всегда ходит первой. В свой ход игрок перемещает свою фишку, бросая кубики, либо используя «короткую дорогу» (если он находится в локации в углу игрового поля). Чем больше разных локаций вы посетите, тем легче пройдет ваше расследование. После этого, если игрок находится в локации, он может сделать предположение или даже обвинение. Если игрок закончил свой ход, следующим ходит игрок, сидящий слева от него.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ БРОСКОМ КУБИКОВ

Бросьте кубики (два) и переместите свою фишку на количество клеток, равное сумме выпавших результатов.

- Вы можете передвигаться по горизонтали или по вертикали, вперед или назад, но не по диагонали.
- Вы можете менять направление неограниченное количество раз, но вы не можете проходить одну и ту же клетку дважды за один ход.
- Вы не можете останавливаться или проходить через деление, которое занимает другой подозреваемый.

КОРОТКАЯ ДОРОГА

Локации в противоположных углах игрового поля связаны. Если вы находитесь в одной из таких локаций в начале своего хода, вы можете использовать «короткую дорогу» вместо того, чтобы бросать кубики. Если вы решили воспользоваться «короткой дорогой» в этот ход, вы не бросаете кубики для передвижения. Заявите другим игрокам, что используете «короткую дорогу», и переместите свою фишку в локацию в противоположном углу игрового поля. Больше в этот ход ваша фишка не перемещается.

ВХОД И ВЫХОД ИЗ ЛОКАЦИИ

Вы можете войти и выйти из локации либо бросая кубики и пройдя через дверь, либо воспользовавшись «короткой дорогой». Если у вас на кубиках выпала сумма больше необходимой для входа в локацию, ваше перемещение закончится, как только вы войдете в локацию. Но вы не можете пройти в дверь, если в проходе стоит фишка другого игрока, независимо от того, находитесь ли вы внутри локации или снаружи.

ПРЕДПОЛОЖЕНИЕ

Когда вы вошли в локацию, сделайте предположение. Делая предположения по ходу игры, попытайтесь методом исключения выяснить, какие три карты находятся в конверте для материалов дела. Для этого переместите персонажа и орудие преступления в локацию, в которую вы только что вошли. Затем заявите вслух, что считаете, что преступление было совершено в данной локации данным подозреваемым данным орудием.

Пример. Вы играете за Ирэн и входите в Баскервиль. Сначала переместите другого подозреваемого, например, инспектора Лестрейда в Баскервиль. Затем переместите в Баскервиль орудие преступления, скажем, разводной ключ. Объявите: «Я думаю, что преступление было совершено инспектором Лестрейдом в Баскервиле разводным ключом».

Чтобы сделать предположение, вы должны находиться в локации, где по вашему мнению совершено преступление. Помните, что в круг подозреваемых входят все персонажи, включая тех, которыми не играют игроки. Вы можете делать только одно предположение за один ход. Чтобы сделать другое предположение, вы должны переместиться в другую локацию или покинуть текущую локацию и снова в нее войти в один из следующих ходов. Вы не можете выйти из локации и снова в нее войти в течение одного хода, даже если вы используете другую дверь.

Перемещенные предположением фишки других персонажей и орудий преступления не возвращаются на исходное место. В одной локации может находиться неограниченное количество подозреваемых и орудий преступления. Если вашего персонажа переместили в другую локацию предположением, вы можете в свой следующий ход перемещаться по стандартным правилам или остаться в данной локации и сделать свое предположение.

ПРОВЕРКА ПРЕДПОЛОЖЕНИЯ

После того как вы сделали предположение, другие игроки по очереди пытаются его опровергнуть. Первым начинает игрок слева от вас. Этот игрок проверяет, есть ли у него карты, которые вы назвали.

- Если у этого игрока есть одна из карт, которую вы назвали, он показывает эту карту только вам. На этом ваш ход заканчивается.
- Если у игрока есть несколько карт из тех, которые вы назвали, он выбирает только одну карту и показывает ее только вам. На этом ваш ход заканчивается.
- Если у игрока нет ни одной из названных вами карт, возможность опровергнуть ваше предположение переходит к игроку, сидящему слева от него.

Если игрок показывает вам одну из названных карт, это доказательство того, что данной карты нет в конверте и что ваше предположение неверно. Пометьте эту карту у себя в листке. Ваш ход заканчивается. Если никому не удалось опровергнуть ваше предположение, вы можете либо завершить свой ход, либо сделать обвинение.

ОБВИНЕНИЕ

Если вы считаете, что догадались, какие карты лежат в конверте, вы можете в свой ход сделать обвинение и назвать три карты. Как и во время предположения, ваша фишка должна находиться в той локации, в которой, по вашему мнению, произошло преступление.

Скажите: «Я обвиняю [подозреваемый] в совершении преступления в [локация] с помощью [орудие преступления]». Затем, так, чтобы никто из других игроков не видел, посмотрите карты в конверте. Важно! За всю игру вы можете сделать только одно обвинение, поэтому лучше все проверить перед обвинением. Если хотя бы одной из заявленных вами карт не оказалось в конверте с материалами дела, ваше обвинение считается неправильным. Положите все три карты обратно в конверт. Вы больше не можете передвигаться, делать предположения и обвинения, и поэтому не можете выиграть. Если ваша фишка блокирует дверь после того, как вы сделали ошибочное обвинение, переместите ее так, чтобы другие игроки могли войти в данную локацию. Вы будете продолжать пытаться опровергнуть предположения других игроков, показывая свои карты по требованию. Другие игроки смогут перемещать вашего персонажа в различные локации и делать предположения.

ПОБЕДА

Если ваше обвинение является верным и все три названные вами карты находятся в конверте, вы раскрыли дело и выиграли игру! Вы должны показать все три карты другим игрокам.

A42261210

© Hartswood Films Ltd 2019. Licensed by BBC Worldwide Ltd. CLUEDO and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2019 HASBRO. All Rights Reserved. Производство Winning Moves International Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.

Цвета и содержание упаковки могут отличаться.

www.hasbro.com

www.winningmoves.co.uk

EAC



Licensed by:

