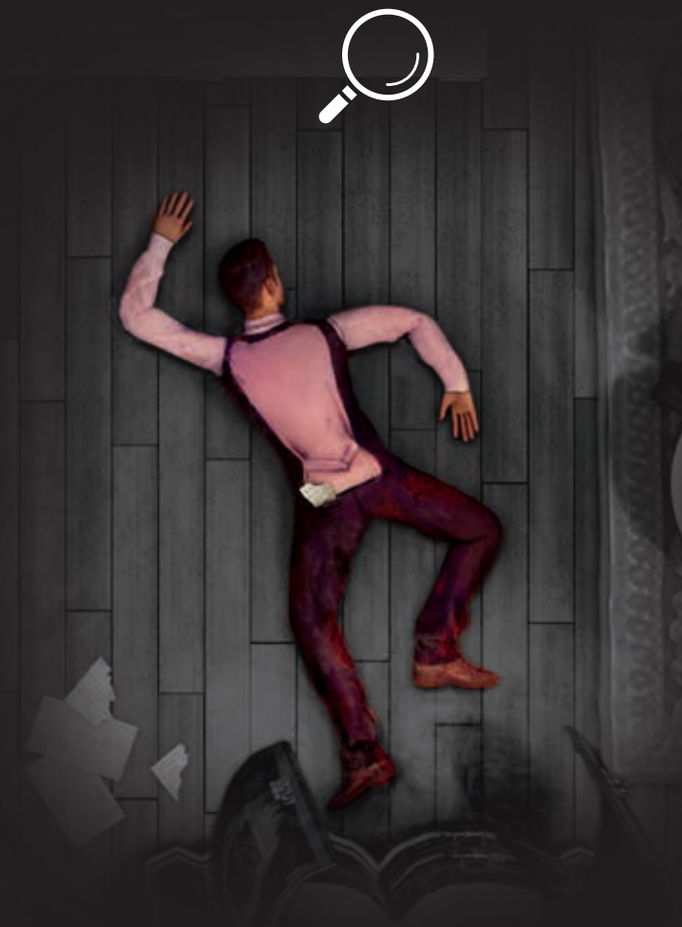


CLUEDO und HASBRO sowie alle dazugehörigen Marken und Logos sind Marken von Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de

0323F5699398

Hasbro Gaming

ELTERN:
HASBROGAMING.COM

Cluedo
ESCAPE

VERRAT IN DER VILLA

10+ | F5699 | 1-6 | CA. 90 MIN.

INHALT:
6 Spielfiguren aus Kunststoff · 6 Spielbretter
2 geheime Umschläge · 1 unbekanntes Objekt
124 Karten

SCHNELLER

START



1. Sucht zunächst das Spielbrett mit der Aufschrift „Jemand hat das Licht ausgemacht! Findet heraus, wie es wieder eingeschaltet wird!“ und legt es auf den Tisch. Platziert eure Spielfiguren in der Mitte dieses Bretts. Dann nehmt den Anfangsstapel aus der linken Seite der Schachtel und legt ihn neben das erste Spielbrett.

SEHT EUCH DIE KARTEN NICHT AN!



2. Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht seine Spielfigur auf einen beliebigen, nummerierten Ort des Startbretts (siehe Abbildung im Schritt 1) und zieht die Karte vom Anfangsstapel, die dieselbe Nummer zeigt. Die Zahlen stehen für verschiedene interessante Punkte im Raum und die gezogenen Karten verraten etwas darüber, was ihr dort findet.

3. Lest eure Karten laut vor.

- **Wenn es sich um eine Storykarte handelt,** enthält sie Informationen und Anweisungen, die ihr befolgen müsst. Am unteren Rand können Hinweise stehen, die den nächsten Schritt beschreiben – verpasst sie nicht! Nach dem Ausführen dieser Karten werden sie im Deckel der Schachtel abgelegt.
- **Wenn es sich um eine Puzzlekarte handelt,** so zeigt sie ein Puzzleteil in der unteren rechten Ecke, das mit einem Buchstaben und einer Zahl versehen ist. Puzzlekarten mit demselben Buchstaben gehören zusammen. Am unteren Rand der Karte findet ihr auch einen Hinweis dazu, wie viele Puzzleteile ihr zur Lösung dieses Rätsels benötigt.







> **HINWEIS:** Wenn ihr nicht alle Teile habt, um ein Puzzle zu lösen, müsst ihr weitere nummerierte Orte auf dem Spielbrett erkunden und lasst das unvollendete Puzzle aufgedeckt auf dem Tisch liegen, bis ihr weitere Teile findet.

Die Antwort auf jedes Rätsel ist eine ZAHL.

Wenn ihr glaubt, das Rätsel gelöst und die gesuchte Zahl herausgefunden zu haben, zieht ihr die entsprechende Karte vom Stapel. **Steht auf der gezogenen Karte „GELÖST“, dann liegt ihr richtig!** Wenn es für die gesuchte Zahl keine entsprechende Karte im Stapel gibt oder **auf der gezogenen Karte nicht „GELÖST“ steht, liegt ihr falsch. Versucht es noch einmal!**

4. Nachdem der erste Spieler seinen Zug beendet hat, ist sein linker Nachbar an der Reihe. Er stellt seine Spielfigur auf einen unerforschten Ort und zieht die Karte mit der entsprechenden Zahl.

5. Ziel des Anfangsstapels ist, das Licht einzuschalten. Viel Glück! Wenn ihr zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels nicht weiterkommt, lest die **HINWEISE** am Ende dieses Hefts.

STOPP. LEGT DIE ANLEITUNG WEG UND BEGINNT MIT DEM SPIEL.

Ihr könnt zur Anleitung zurückkehren, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.

12 x 7.5” 5C2S - Folded once to 6 x 7.5”

ZIEL DES SPIELS

Erkundet abwechselnd die Villa und zeigt Teamgeist, um Rätsel zu lösen und Beweise dafür zu sammeln, wie ihr aus der Villa fliehen und das Geheimnis lüften könnt. Je mehr Beweise ihr findet, desto größer sind eure Chancen, den Fall zu knacken: WER hat Dr. Schwarz getötet, WO geschah die Tat und WELCHE Waffe wurde verwendet?

LOS GEHT'S

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht's im Uhrzeigersinn reihum weiter.

WENN DU AN DER REIHE BIST

Die einzige Möglichkeit, aus der Villa zu fliehen und das Geheimnis zu lüften, besteht darin, Räume zu erkunden, Puzzles zu entschlüsseln und Beweise zu sammeln. Dazu tust du Folgendes:

- BEWEGE deine Spielfigur auf eine unerforschte Zahl auf dem Spielbrett. Nimm die Karte aus dem Stapel, die die entsprechende Nummer zeigt.
- LIES deine Karte der Gruppe laut vor und befolge ihre Anweisung, sofern dort Aktionen aufgeführt sind. Wenn es sich um ein Puzzle handelt, legst du es für alle sichtbar auf den Tisch, bis ihr alle Teile gefunden habt, die zur Lösung des Rätsels nötig sind. Weitere Informationen über die verschiedenen Kartenarten, auf die ihr stoßen werdet, findet ihr im Abschnitt **KARTEN**.
- LÖSE mit Hilfe deiner Mitspieler alle verfügbaren Rätsel auf dem Spielbrett.
- GIB an deinen linken Nachbarn weiter, wenn es für dich nichts mehr zu tun gibt.

HINWEIS: Wann ein Zug endet und der nächste beginnt, geht in diesem Spiel oft fließend ineinander über. Also solltet ihr euch immer gut merken, wer die letzte Aktion durchgeführt hat, z. B. indem ihr euch merkt, wer seine Spielfigur zuletzt auf einen unerforschten Ort bewegt hat.

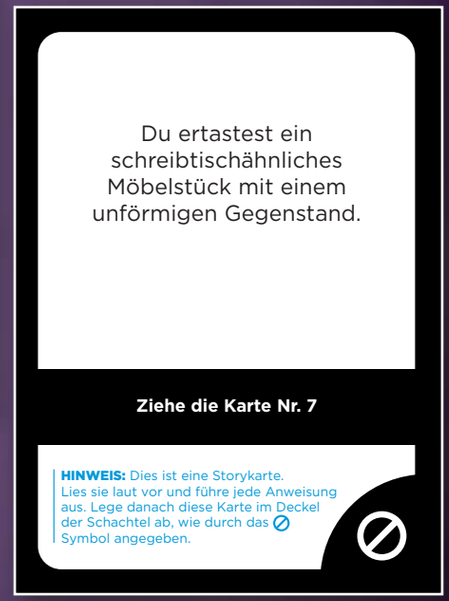
KARTEN

Im Laufe des Spiels werdet ihr auf verschiedene Arten von Karten stoßen.

STORYKARTEN

Bei den meisten Karten handelt es sich um Storykarten, die euch Teile der Geschichte erzählen und eure Handlungen während des Spiels steuern. Lest sie laut vor und befolgt ihre Anweisungen. Zeigt die Karte ein ⊘, legt ihr sie danach im Deckel der Schachtel ab.





12 x 7.5” 5C2S - Folded once to 6 x 7.5”

KARTEN

PUZZLEKARTEN

Puzzles bestehen oft aus mehreren Karten, die ihr versuchen müsst, zusammenzusetzen. Dies können Wortspiele, visuelle Rätsel oder andere Aufgaben sein. **Auf jeder Puzzlekarte befindet sich in der Ecke ein Puzzleteil mit dem Buchstaben, der diesem Rätsel zugeordnet ist. Ebenfalls findet ihr darauf einen Hinweis dazu, wie viele Teile zur Lösung benötigt werden.**



Gelöste Puzzles enthüllen während des Spiels neue Gegenstände, Orte und Beweise und sind euer Schlüssel, um weiterzukommen.

HINWEIS: Ist das Puzzlesymbol auf einer Karte leer, so handelt es sich bei der Karte um einen Gegenstand, der für das ganze Spiel aufbewahrt werden sollte.

Legt Puzzles aufgedeckt und für alle sichtbar hin und legt sie erst ab, wenn eine andere Karte euch dazu auffordert.

Denkt daran, dass alle Rätsellösungen aus ZAHLEN bestehen. Wenn ihr glaubt, die richtige Zahl für die Lösung eines Rätsels gefunden zu haben, sucht ihr die Karte mit der entsprechenden Nummer im Stapel.

- Wenn ihr die Karte nicht im Stapel findet, bedeutet es, dass ihr falsch liegt und es noch einmal versuchen müsst.
- Wenn ihr sie findet, sollte das Wort **„GELÖST“** auf der Kartenoberseite stehen.
- Steht das Wort **„GELÖST“** NICHT auf der Oberseite der Karte, so habt ihr die falsche Karte gezogen. Legt sie zurück in den Stapel und versucht erneut, das Rätsel zu lösen.

TIPP: Wenn ihr bei einem Rätsel oder Raum stecken bleibt und nicht weiterkommt, seht euch die **„HINWEISE“** am Ende dieses Heftes an und sucht den Hinweis, der dem Buchstaben oder der Nummer des Rätselteils entspricht.

12 x 7.5” 5C2S - Folded once to 6 x 7.5”

BEWEISKARTEN

Die Beweiskarten werden während des gesamten Spiels aufbewahrt. Sie zeigen ein Lupensymbol in der unteren rechten Ecke. Sie werden nicht zur Lösung von Rätseln verwendet, sondern dienen dazu, den Fall am Ende des Spiels zu knacken.

Legt sie offen auf den Tisch, sodass alle Spieler sie sehen können.

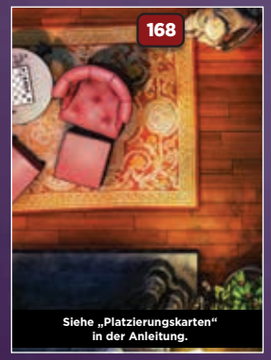




PLATZIERUNGSKARTEN

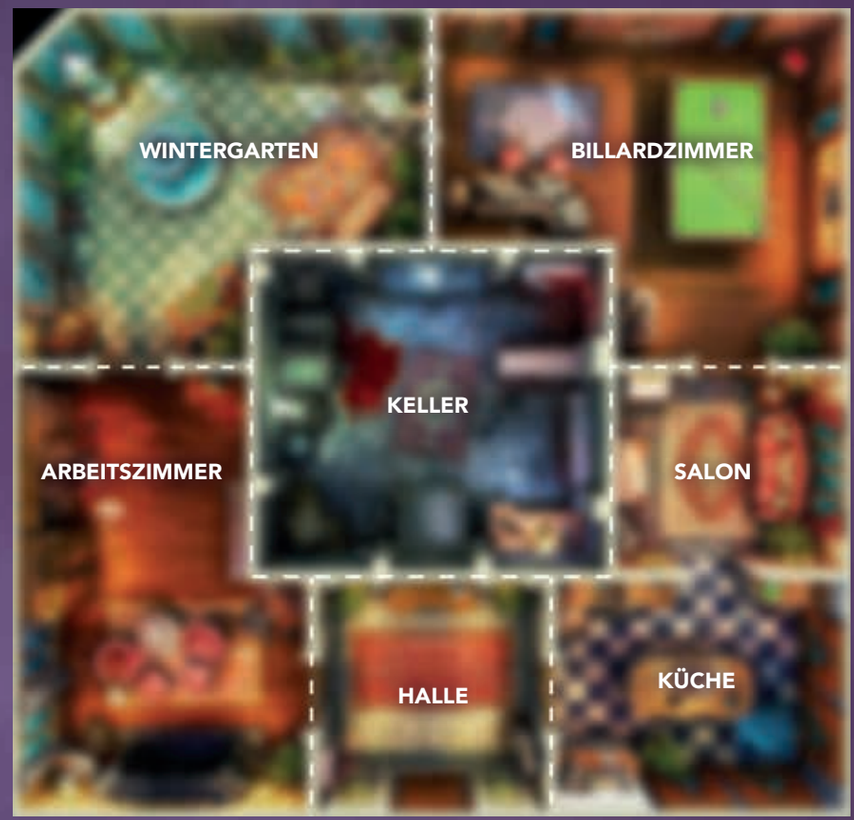
Die Platzierungskarten verändern das Spielbrett und fügen zusätzliche nummerierte Orte hinzu, die es zu erkunden gilt. Wenn ihr während des Spiels dazu aufgefordert werdet, sucht ihr diese Karten im Stapel und legt sie auf das Spielbrett. Richtet das Bild auf der Karte mit dem Bild auf dem Spielbrett aus.

Alle Spieler, die sich an einem Ort unter dieser Karte befanden, müssen dann auf die Karte gestellt werden und verlieren den Zugang zu allen unerforschten Orten unter der neuen Karte. Ihr könnt nun den neuen, mit einer ROTEN Zahl markierten Ort erkunden.



ERRICHTEN DER VILLA

Das Spielbrett wird im Laufe eurer Detektivarbeit immer größer und enthüllt neue Räume in der Villa. Wenn ihr aufgefordert werdet, ein Spielbrett herauszunehmen, nehmt ihr es aus der Schachtel und legt es an die anderen Räume an. Ebenso nehmt ihr nach Aufforderung neue Kartenstapel heraus und fügt sie dem Spiel hinzu, indem ihr sie auspackt und unter euren aktuellen Stapel legt. Ihr dürft euch die Stapel nicht anschauen und die Karten nicht mischen.



12 x 7.5” 5C2S - Folded once to 6 x 7.5”



SO KLÄRT IHR DEN MORD AUF

Am Ende des Spiels müsst ihr als Team entscheiden: Wer hat Dr. Schwarz getötet, mit welcher Waffe und in welchem Raum? Setzt alle während eurer Flucht gesammelten Hinweise und Beweise ein und trefft eine finale Entscheidung.

- Solltet ihr verschiedene Räume oder Orte, die ihr nicht erkundet habt, ansehen wollen, dann nehmt euch die Zeit dafür.
- Legt die Beweise, die ihr in den Räumen gefunden habt, in den entsprechenden Räumen aus, um den Weg des Mörders durch die Villa nachzuvollziehen.

Sobald ihr glaubt, das Geheimnis gelüftet zu haben, könnt ihr Anklage erheben. Dann öffnet das Lösungspäckchen, um herauszufinden, ob ihr richtig liegt.

LÖSUNGEN

Puzzle-Nummer	Karten-Nummer
A	8
B	147
C	195
D	167
F	209
G	247
H	283
J	365
K	367
M	483
N	451
P	372
T	201
X	362
Y	5

12 x 7.5” 5C2S - Folded once to 6 x 7.5”

ERSTER SATZ

HINWEISE

Puzzle-Nummer	Karten-Nummer	HINWEIS
A1	2	Hier drin ist es wirklich dunkel. Denkt daran, dass ihr drei Teile braucht, um dieses Rätsel zu lösen.
Y1	6	Ihr braucht etwas, das leuchtet, um besser sehen zu können!
B1	103	Dieser goldene Schlüssel fällt wirklich auf ... irgendwo im Raum könnte sich ein passendes Schloss befinden.
C1	120	Diese Bücher sehen wichtig aus. Dr. Schwarz hat wirklich tiefe Taschen. Könnte er irgendwo eine Notiz darüber aufbewahrt haben?
D1	118	Wenn man die Teile der Rüstung in verschiedenen Positionen übereinanderlegt, scheint sich das Bild zu verändern.
F1	269	Der Gärtner ist anscheinend schlecht gelaunt, doch vielleicht könnte diese Notiz wichtig sein.
G1	132	Wer den Walzer tanzt, sollte den Linien folgen.
H1	225	Ein silberner Schlüssel passt wahrscheinlich in ein silbernes Schloss. Hmm, gibt es hier irgendwelche Türen?
J1	335	Achte darauf, dass du diesem roten Labyrinth von außen nach innen folgst und notiere dir, an welchen Pfeilen du vorbeikommst.
K1	375	Bevor du die weiße Kugel angestoßen hast, befanden sich zehn Kugeln auf dem Tisch.
P1	370	Bei Stress kann man sich nur schwer konzentrieren. Spiele zur Entspannung ein paar Runden Dart, bevor du weiter nach dem Schlüssel suchst.
X1	360	Bei der Bestandsaufnahme muss man sehr genau hinschauen und jeden Raum genau inspizieren.

Puzzle-Nummer	Karten-Nummer	HINWEIS
M1	400	Die richtige Anordnung der Drahtkarten ist der Schlüssel zur Lösung der Gleichungen.
N1	430	Die Jahrgänge auf einigen dieser Flaschen scheinen absurd und warum sind manche Zahlen unterstrichen?
Q1	100	Es ist so dunkel im Schornstein, aber ein Feuer kommt nicht in Frage, um ihn zu beleuchten.
R1	130	Es ist vielleicht keine gute Idee, die Hand unter den Schreibtisch zu stecken, ohne besser sehen zu können.
T1	200	Arme Pflanze. Wenn du nur einen Gegenstand hättest, mit dem du sie gießen könntest.
U1	260	Wo ist nur die Taschenlampe geblieben?

12 x 7.5” 5C2S - Folded once to 6 x 7.5”

ZWEITER SATZ

HINWEISE

Puzzle-Nummer	Karten-Nummer	HINWEIS
A2	5	Warum nicht mal etwas von einer anderen Perspektive aus betrachten? Ihr könnt Karten drehen, um die Bilder zu verbinden.
B2	145	Der Schlüssel für dieses Schloss befindet sich wahrscheinlich ganz in der Nähe. Wenn ihr ihn findet, müsst ihr die Ziffern zuordnen, um das Rätsel zu lösen.
C2	117	Stapelt die Regale sorgfältig, denn beim Ordnen von Büchern ist es wichtig, dass alles korrekt angeordnet ist!
D2	165	Die Verzierungen sehen nicht gerade dekorativ aus. Wenn sie richtig angeordnet sind, könnten sie etwas aussagen.
F2	261	Diese beiden Zutaten zusammen können gut für eine eingehende Pflanze verwendet werden.
G2	232	In einer solch dunklen Nacht scheint der Mond hell zu leuchten. Es wäre schön, seinen Schein hereinzulassen.
H2	290	Was für ein seltsamer roter Teppich, Schwarz hatte wirklich einen fragwürdigen Geschmack.
J2	336	Was sagen die Pfeile auf dem Weg von der Spitze bis zum Bullseye?
K2	379	Welche Kugel hast du eingelocht? Notiere ihre Zahl!
P2	369	Jeder Schlüssel passt in ein Schloss, aber dieser Schlüssel passt vielleicht nicht zu einer Tür.
M2	452	Am Stromkasten findest du Hinweise zur Reihenfolge, in der die Drähte verlegt werden müssen.
N2	445	Diese Symbole sehen fast so aus, als könnten sie auf dem Etikett einer Weinflasche stehen.
T2	276	Die Gießkanne kann, ähnlich wie die Taschenlampe, dazu verwendet werden, Zahlen zu entschlüsseln.

DRITTER UND VIERTER SATZ

HINWEISE

Puzzle-Nummer	Karten-Nummer	HINWEIS
A3	5	Wenn ihr die Drahtkarten verbindet und die Bilder miteinander ausrichtet, erkennt ihr dann eine Zahl?
C3	116	Wenn ihr eine Notiz findet, könntet ihr euch vielleicht einen Reim auf die Farben der Bücher machen.
D3	166	Lest die Worte von oben nach unten, von links nach rechts.
F3	265	Eine Salzwasserlösung könnte das Wachstum einer Pflanze verlangsamen.
K3	383	Du zielst gut – eine weitere Kugel ist nun vom Tisch.
M3	465	Selbst die Villa ist nicht so alt, als dass man nicht einen Taschenrechner finden könnte. Notfalls tut es auch ein Smartphone.

Puzzle-Nummer	Karten-Nummer	HINWEIS
C4	192	Die farbig markierten Worte könnten wichtig sein.
F4	268	Wasser und Alkohol heben sich gegenseitig auf.
K4	387	Drei eingelocht. Wow! In welcher Reihenfolge ist dies geschehen?

12 x 7.5” 5C2S - Folded once to 6 x 7.5”