

Der Spielablauf im Überblick

In jedem Zug:

1. Beide Würfel werfen.
2. Schwarzen Würfel ausführen.
3. Ziehen (gemäß grünem Würfel oder durch die Kamine).
4. Verdacht aussprechen, eine Hilfskarte ziehen oder Zug beenden.

Wenn du glaubst, die Lösung zu kennen:

5. In den Fuchsbau gehen und Anklage erheben.

Du bist am Zug!

1. Wirf beide Würfel.
2. Sieh dir den schwarzen Würfel an:

Bei diesem Symbol ziehst du eine Hilfskarte und legst sie vor dich hin. Dann fährst du mit Schritt 3 fort (Ziehen).



Zeigt der Würfel einen Ort, drehst du das entsprechende Rad im Uhrzeigersinn um eine Kerbe weiter und siehst nach, ob das Dunkle Mal erscheint. Wenn nicht, fährst du mit Schritt 3 fort (Ziehen).

Hinweis: Sobald ein Rad gedreht wird, öffnen und schließen sich Türen und die Kamine gehen an oder aus.

Wenn ein Rad oder der schwarze Würfel (oder beides) das Dunkle Mal zeigt, ziehst du eine Dunkle-Kräfte-Karte und liest sie vor.

Jede Dunkle-Kräfte-Karte beschreibt ein Ereignis, das durch dunkle Kräfte bewirkt wurde. Dadurch erfährst du:

- was passiert,
- wer davon betroffen ist,
- wie viele Prisen Flohpulver der Spieler verlieren kann und
- wie sich der Spieler davor schützen kann.



Du bist von einer Dunkle-Kräfte-Karte betroffen?

Wenn du eine Hilfskarte hast, die dich vor der Dunkle-Kräfte-Karte schützt, zeigst du sie den anderen Spielern und legst sie wieder vor dir ab. Du bist gerettet!

Hast du keine passende Hilfskarte, erliegt du den dunklen Kräften und verlierst entsprechend viele Prisen deines Flohpulvers. Die Marken legst du einfach zum Flohpulvervorrat zurück.

Nachdem du deine Hilfskarte ausgespielt oder dein verlorenes Flohpulver abgegeben hast, fährst du mit Schritt 3 fort (Ziehen).

Wenn du dein ganzes Flohpulver verloren hast, darfst du nicht mehr über das Flohnetzwerk in andere Kamine fliegen.

3. Ziehen

Sieh dir den grünen Würfel an. Du hast diese zwei Möglichkeiten:

- Ignoriere den Wurf und fliege durch einen brennenden Kamin in einen anderen brennenden

oder nicht brennenden Kamin. Für jeden Flug durch das Flohnetzwerk legst du 1 Prise Flohpulver zum Vorrat zurück.

ODER

- Ziehe um so viele Felder weiter, wie du gewürfelt hast.

Regeln für das Ziehen

Du musst nicht um deinen gesamten Würfelwurf ziehen, sondern darfst vorher stehenbleiben.

Du darfst waagrecht und senkrecht ziehen. **Diagonale Züge sind nicht erlaubt.**

Schwarze Türen sind offen, rote Türen sind zu. Sobald du einen Ort betrittst (durch eine offene Tür), **BLEIBST DU STEHEN!**

Durch eine **geschlossene** Tür kannst du nur mit einer *Alohomora*-Hilfskarte gehen. Lege die Karte ab und gehe durch die Tür, als ob sie offen wäre.

Wenn du auf einem Stern landest, **BLEIBST DU STEHEN** und ziehst eine Hilfskarte.

Felder, auf denen andere Spieler stehen, darfst du überspringen, aber nicht darauf landen.

Wenn du am Ende deines Zugs in einem Ort stehst, musst du ihn am Anfang deines nächsten Zugs wieder verlassen. Du darfst einen Ort nicht im selben Zug betreten (bzw. bereits darin stehen), verlassen und erneut betreten.

4. Verdacht aussprechen, Hilfskarte ziehen und Zug beenden

Verdacht aussprechen (nur in einem Ort)

Wenn du in einen Ort ziehst (mit Ausnahme des Fuchsbaus), verdächtigst du:

- einen Verdächtigen
- einen Gegenstand
- den Ort, in dem du stehst

Beispiel: Du betrittst Gringotts. Dein Verdacht: „Ich glaube, der Greifer ließ den Schüler durch den Liebestrank in Gringotts verschwinden.“

Lege die Marken mit dem genannten Verdächtigen und dem Gegenstand in den Ort, in dem du gerade stehst.

Die anderen Spieler müssen nun im Uhrzeigersinn beweisen, ob dein Verdacht richtig oder falsch ist. Der Spieler links neben dir fängt an:

Hat der Spieler eine der drei Rätselkarten deines Verdachts, zeigt er sie dir – **aber nur dir!**

Hat er mehrere Karten, wählt er eine davon aus, die er dir zeigen will.

Kreuze diese Karte auf deinem Notizzettel an. Du weißt nun, dass diese Karte nicht im Rätselumschlag steckt.

Dein Zug ist damit beendet.

Hat der Spieler keine der drei genannten Karten, ist (im Uhrzeigersinn) der nächste Spieler dran. Auf diese Weise befragst du reihum alle Spieler nach ihren Karten, bis dir einer eine Karte gezeigt hat. Konnte dir kein Spieler eine Karte zeigen, hast du auch etwas dazugelernt! Dein Zug ist damit beendet.

Hilfskarte ziehen (nur auf einem Stern)



Wenn du auf einem Stern landest, ziehst du eine Hilfskarte vom Stapel und legst sie offen vor dir ab. Diese Hilfskarte ist ein Verbündeter, ein Gegenstand oder ein Zauberspruch.

Den Fuchsbau besuchen

Gehe in den Fuchsbau, um Anklage zu erheben.

5. Anklage erheben

Wenn du dir sicher bist, das Rätsel gelöst zu haben, gehst du so schnell wie möglich in den Fuchsbau. Dort erhebst du Anklage, indem du den Verdächtigen, den Gegenstand und den Ort nennst.

Zum Beispiel: „Meine Anklage lautet: Peter Pettigrew ließ den

Schüler im Herrenhaus der Malfoys mit einem verhexten Besen verschwinden.“ Danach siehst du dir heimlich die drei Karten im Rätselumschlag an.

Deine Anklage ist richtig
Wenn alle drei Karten deiner Anklage im Rätselumschlag stecken, hast du den Fall gelöst und das Spiel gewonnen! Zum Beweis zeigst du den anderen Spielern die Karten aus dem Rätselumschlag.

Deine Anklage ist falsch

War deine Anklage falsch, steckst du die drei Karten wieder zurück in den Rätselumschlag - aber so, dass die anderen Spieler sie nicht sehen können. Von jetzt an gilt für dich bis zum Ende des Spiels:

- Du darfst im Spiel nicht mehr ziehen und kannst auch nicht mehr gewinnen.
- Du zeigst deinen Mitspielern weiterhin deine Rätselkarten, wenn sie in einem Verdacht danach fragen.

CLUEDO

DIE WELT VON
Harry Potter

ALTER
9+
3-5 SPIELER



JETZT WIRD SOGAR EIN SCHÜLER VERMISST. ABER WER STECKT DAHINTER?

SPIELAUSSTATTUNG: Spielplan, 6 Schülerkarten, 6 Spielfiguren, 29 Hilfskarten, 32 Dunkle-Kräfte-Karten, 21 Rätselkarten, 1 Notizzettel, 40 Flohpulvermarken, 6 Marken mit Verdächtigen, 6 Marken mit Gegenständen, 1 Rätselumschlag, 1 grüner Würfel, 1 schwarzer Würfel und 1 Aufkleberblatt.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. (s16)

CLUEDO and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2016 Hasbro. All Rights Reserved. www.hasbro.com

Farben und Inhalt können von den Abbildungen abweichen. www.winningmoves.de

Herstellung und Vertrieb über:
Winning Moves Deutschland GmbH,
Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf

Licensed by

C31051000

EIN SCHÜLER IST UNTER GEHEIMNISVOLLEN UMSTÄNDEN VERSCHWUNDEN!

Schlüpfe in die Rolle von Harry, Ron, Hermine, Ginny, Luna oder Neville, und finde heraus, **WER** den Schüler verschwinden ließ, **WOMIT** derjenige es getan hat und **WO** der Schüler angegriffen wurde. War es vielleicht Fenrir Greyback im Verbotenen Wald mit einem verhexten Besen?

Wandere über den Spielplan und sammle Hinweise. Aber pass auf: Sobald sich die Räder des Spielplans drehen, geht in Kaminen das Feuer an, Geheimtüren werden sichtbar oder das Dunkle Mal erscheint. Wenn du das siehst, musst du besonders vorsichtig sein, denn dunkle Kräfte sind am Werk ...

Ziehe Hilfekarten, um dir Zaubersprüche, Verbündete und Gegenstände zu verschaffen, die dich vor den dunklen Kräften schützen und deine Flohpulvermarken retten. Mit dem Flohpulver kannst du durch die Kamine von Ort zu Ort gelangen, aber wenn du alle Marken verloren hast, helfen dir die Kamine nicht mehr weiter.

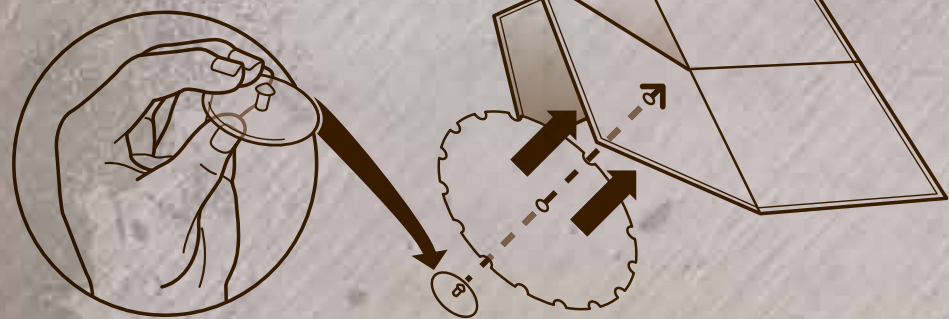
Sobald du sicher bist, das Rätsel gelöst zu haben, gehst du in den Fuchsbau und erhebst Anklage. Wenn sie richtig ist, hast du das Spiel gewonnen!

Zusammenbau

Drücke die Marken mit dem Flohpulver, den Verdächtigen und den Gegenständen sowie die Drehräder aus ihren Kartonrahmen.

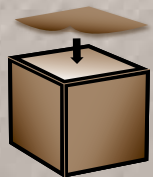
Auf jedem Rad steht der Name eines Ortes (Gringotts™, Hogwarts™, Eberkopf oder Zaubereiministerium). Ordne die Ortsnamen den Bildern auf dem Spielplan zu und bringe die Räder an, indem du durch das Rad und den Spielplan je eine Plastikhalterung steckst. Achte darauf, dass der Text auf den Rädern nach oben zeigt.

Räder anbringen



Der schwarze Würfel

Bringe die Aufkleber mit den Orten, dem Dunklen Mal und dem Stern auf den 6 Seiten des schwarzen Würfels an.



2

Hilfekarten

Die meisten Hilfekarten schützen dich vor der Wirkung der Dunkle-Kräfte-Karten. Behalte die Hilfekarten bei dir oder lege sie ab, wenn du sie durch eine Dunkle-Kräfte-Karte verlierst.

Orte

Betrete einen Ort, um dort einen Verdacht auszusprechen. Schwarze Türen sind offen und rote Türen sind geschlossen. Du kannst einen Ort nur betreten, wenn seine Eingangstür offen ist.

Start

Alle Räder müssen am Anfang auf START stehen.

Drehräder

Jedes Mal, wenn du mit dem schwarzen Würfel einen Ort wirfst, drehst du das dazugehörige Rad um eine Kerbe im Uhrzeigersinn. Dadurch können sich Türen öffnen oder schließen, Kamine gehen an oder aus oder es erscheint das Dunkle Mal.

Spielfiguren



Stern

Wenn du auf diesem Symbol landest, ziehst du eine Hilfekarte.

Notizblock



Rätselumschlag

Rätselkarten

Marken mit Verdächtigen und Gegenständen

Sobald in einem Ort ein Verdacht ausgesprochen wird, werden die dazugehörigen Verdächtigen und Gegenstände in denselben Ort gelegt.



Dunkle-Kräfte-Karten

Dunkles Mal

Wenn das Dunkle Mal auf dem schwarzen Würfel oder auf dem Spielplan erscheint, ziehst du eine Dunkle-Kräfte-Karte vom Stapel und erliegst ihrer Wirkung – es sei denn, du hast die dazu passende Hilfekarte in der Hand.



Grüner Würfel



Schwarzer Würfel

Kamine

Wenn sich die Räder drehen, gehen die Kamine an (grüner Rauch) oder aus (grauer Rauch).

Schülerkarten



Flohpulvermarken

Spielvorbereitung

1. Breite den Spielplan aus und drehe die Räder so, dass in den Fenstern jeweils **START** erscheint.

2. Mische die Stapel mit den Hilfe- und Dunkle-Kräfte-Karten jeweils separat durch und lege sie verdeckt neben den Spielplan.

3. Jeder Spieler erhält:

☞ einen Zettel vom Notizblock,

☞ einen Bleistift (nicht enthalten),

☞ 1 Hilfekarte (die verdeckt vor dem Spieler liegen bleibt),

☞ ein paar Prisen Flohpulver (FP), und zwar je nach Anzahl der Spieler:

3 Spieler: je 8 Prisen

4 Spieler: je 10 Prisen

5 Spieler: je 12 Prisen

Die übrigen Marken werden neben den Spielplan gelegt.

☞ **3** = 3 Prisen Flohpulver

☞ Eine Schülerkarte und die dazugehörige Spielfigur (siehe unten Punkt 4).

4. Mische die sechs Schülerkarten, ziehe eine heraus und decke sie auf: Dieser Schüler ist den dunklen Künsten zum Opfer gefallen und irgendwo verschwunden. Nun sucht sich jeder Spieler von den übrigen Schülerkarten eine aus und

stellt die dazugehörige Spielfigur auf das farblich passende Startfeld des Spielplans. Die Karte mit dem verschwundenen Schüler, die übrigen Schülerkarten und Spielfiguren werden aus dem Spiel genommen.

5. Sortiere die Rätselkarten in drei Stapel: Verdächtige, Gegenstände und Orte. Jeder Stapel wird gemischt. Ziehe blind eine Karte aus jedem Stapel und stecke alle drei in den Rätselumschlag. Niemand darf diese drei Karten sehen, da sie die Lösung des Rätsels sind!

6. Nimm alle anderen Rätselkarten zusammen, mische sie gut durch und teile sie verdeckt so an alle Spieler aus, dass jeder gleich viele Karten hat. Die übrigen Karten werden **aufgedeckt** in den Fuchsbau gelegt.

7. Sieh dir die Karten in deiner Hand an und kreuze sie auf deinem Notizzettel an: Wenn du diese Karten hast, können sie nicht im Rätselumschlag stecken! Halte deinen Notizzettel vor deinen Mitspielern geheim.

8. Die Marken mit den Verdächtigen und Gegenständen werden in Reichweite aller Spieler bereit gelegt.

Der Spieler, der als nächstes Geburtstag hat, fängt an. Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

4