



CÍL HRY

Jestli chcete vyhrát hru, musíte najít odpověď na následující otázky: Kdo zavraždil Dr Blacka, kde ho zavraždil a jakou zbraní zločin spáchal?

OBSAH

Hrací plocha, 6 figurek zobrazujících podezřelé osoby, 6 miniaturních zbraní (oprátka, roztáčecí klika, dýka, francouzský klíč, svícen a revolver), 6 karet s podezřelými osobami, 6 karet se zbraněmi, 9 karet zobrazujících místnosti domu, 1 notes (obsahuje listy detektivova notesu), obálka pro uložení řešení a 2 hrací kostky.

PŘED ZAHÁJENÍM HRY

1. Každý hráč se rozhodne, se kterým charakterem se chce ztotožnit. Figurku, odpovídající tomuto charakteru, postaví na hrací plochu, na nápis START/název vybrané osoby. Pokud hru hraje méně než šest hráčů, i zbylé figurky je třeba postavit na hrací plochu, na místa jejich STARTU – osoby musí být ve hře, musí být zapojeny do vyšetřování, protože byly na místě zločinu!
2. Umístěte všech šest miniaturních zbraní v libovolných místnostech hrací plochy. Do jednoho pokoje umístěte jen jednu zbraň.
3. Prázdnou obálku pro uložení řešení položte na schodiště uprostřed hrací plochy.
4. Rozdělte karty do tří skupin: podezřelé osoby, pokoje a zbraně. Každou skupinu karet promíchejte samostatně a položte je obrázkem dolů na hrací plochu. Potom sejměte z každé hromádky vrchní kartu – tak, aby nikdo neviděl, o jakou kartu se jedná – a uložte tyto tři karty do obálky pro uložení řešení. Obálka teď obsahuje odpovědi na otázky: Kdo? Kde? Jakou zbraní?

6

5. Všechny zbylé karty pečlivě zamíchejte, potom je všechny rozdejte přítomným hráčům po směru hodinových ručiček, obrázkem dolů. (Nevadí, když někteří hráči obdrží více karet, než druzí). Opatrně se podívejte na své karty. Jelikož je máte v ruce, nemůžou být v obálce, což znamená, že nejsou zapleteny do případu!
6. Rozdejte hráčům listy detektivova notesu. Dbejte na to, aby nikdo neviděl, jaké poznámky si zapisujete do notesu. Vyškrtněte ze seznamu podezřelých jména, místnosti a zbraně, které jsou na vašich kartách.

NÁVOD KE HŘE

Hru začíná vždy Miss Scarlettová. Hra potom pokračuje proti směru hodinových ručiček, tj. následuje hráč, sedící na pravo od Miss Scarlettové. Když přijdete na řadu, figurkou můžete pohybovat po hrací ploše dvěma způsoby. Buď hodíte kostkou, nebo, pokud jste v rohové místnosti, můžete použít tajné chodbičky. Při každém kole se pokuste navštívit jeden z pokojů, abyste získal co nejvíce informací k pátrání.

Hrací kostka

Hodte kostkou a postupte vaší figurkou tolik políček na hrací ploše, jakou hodnotu jste hodili.

- Figurkou můžete postupovat svisle, vodorovně, vpřed i zpět. Pohyb figurky do úhlopříčky je zakázán.
- Během postupu můžete kdykoliv změnit směr, ale v jednom kole na to samé pole můžete stoupnout jen dvakrát.
- Na políčko, které je již obsazeno figurkou jiného hráče, je vstup zakázán (průchod i zastavení).



Rohové m
chodbička
pracovnou

Když jste
některé z t
chcete, mí
i tajné cho
k pohybu
v tom kole
pohybu ne
můžete po

Pokud má
oznamte t
přemístěte
rohu hrací

Vstup do

Do místno
opustit dv
pomoci taj
místnosti.
než kolik j
jednoduše
platný. Av
v nich stoj
místnosti i

Když vsto
na řešení p
řešení běh
metodou –
obálka s ře

Když pod
předpoklá
do místno:
Potom pro
této místn



hejte,
ým
ek,
eří hráči
ně se
áte v
amená, že

otesu.
é
vyškrtněte
ístnosti a

a
ých
ravo
řadu,
slože
nebo,
: použít
okuste
l co

u tolik
jste hodili.

urky

měnit
: pole



Tajné chodbičky

Rohové místnosti jsou spojeny tajnými chodbičkami; jedna se nachází mezi kuchyní a pracovnou, druhá spojuje skleník se salónem.

Když jste na řadě, a zrovna se nacházíte v některé z těchto místností, můžete, pokud chcete, místo házení kostkou využít možnost i tajné chodbičky. To ale znamená, že pokud k pohybu v domě použijete tajné chodbičky, v tom kole už jinou možnost nemáte, metody pohybu nelze kombinovat. Takže kostku můžete použít až v příštím kole.

Pokud máte v úmyslu použít tajnou chodbičku, oznamte to vašim protihráčům, a potom přemístěte vaši figurku do místnosti v opačném rohu hrací plochy.

Vstup do místnosti a opouštění místnosti

Do místnosti můžete vstoupit a místnost opustit dveřmi, pokud házíte kostkou, nebo za pomoci tajné chodbičky, která má dveře uvnitř místnosti. Pokud hodíte vyšší počet bodů, než kolik potřebujete ke vchodu do místnosti, jednoduše se v místnosti zastavte, hod je i tak platný. Avšak nemůžete projít dveřmi, když v nich stojí figurka jiného hráče, ať jste v místnosti nebo mimo.

Průběh vyšetřování

Když vstoupíte do místnosti, podejte návrh na řešení případu. Při podávání návrhů na řešení během hry se pokuste – vylučovací metodou – přijít na to, které tři karty skrývá obálka s řešením.

Když podáváte návrh na řešení, postavte předpokládaného viníka a vražednou zbraň do místnosti, do které jste právě vstoupili. Potom prohláste, že vražda byla spáchána v této místnosti, tímto podezřelým, touto zbraní.

Příklad: *Vy jste Miss Scarlettová a vstoupíte do salónku. Nejdříve přemístěte figurku jiné podezřelé osoby – například pátera Greena – do salónku. Potom přemístěte zbraň – třeba oprátku – do salónku. Potom řekněte: “Podle mně vraždu spáchal páter Green v salónku, svou oběť oběsil.”*

Když podáváte návrh na řešení, musíte být v místnosti, které se váš návrh týká. Než obviníte některou z podezřívavých osob, ujistěte se, že jste vzali v úvahu všechny osoby, včetně vaší vlastní a těch, které nepatří žádnému hráči. V jedné místnosti můžete pronést jen jedno obvinění. Pokud máte jiný nápad na řešení, musíte vstoupit do jiné místnosti, nebo musíte tuto opustit a vrátit se do ní v jiném kole.

Nelze opustit místnost a potom se do ní vrátit v tom samém kole, ani když byste použili různé možnosti vchodu a východu, ale musíte počkat, až na vás přijde řada v dalším kole.

Figurky a zbraně, které byly během hry přemístěny do určitých místností domu, zůstávají tam, kam byly položeny, nevracejí se na jejich původní místo. V jedné místnosti může být umístěno i více figurek zosobňujících podezřelé osoby, resp. více vražedných zbraní.

Pokud byla do místnosti přemístěna vaše figurka podezřelé osoby, v následujícím kole máte možnost hodit kostkou a poté vystoupit z této místnosti, nebo podat nový návrh na řešení, týkající se této místnosti, aniž byste házeli kostkou.

Prověření správnosti návrhu

V tom okamžiku, když pronesete svůj návrh na řešení, ostatní hráči se pokusí vyvrátit vaše tvrzení. První, kdo dostane slovo, je hráč po vaší levici. Ten hráč se podívá do svých karet, aby zjistil, jestli drží v ruce některou ze tří karet, které jste právě jmenoval.

- Pokud c musí vá neviděl: končí v
- Pokud c jmenov: jen jedn
- Pokud r nemá m na řadu

Tím, že v jmenovany nemůže by byl váš ná kole skonč seznamu v

Pokud žád vaše tvrze: kolo, a ve vynesete ž

Když si m víte, které musíte, kd obžalobu, osobu, mís jako v příp v místnost

© 2007 Hasbro
Distribucí: Overweg
Email: info@overweg.cz
Doporučujeme případný k mohou od údaje o na www.hasbro.com



stoupíte
ku jiné
Greena
i – třeba
“Podle
lónku,

e být v
ž obvině
te se,
četně
mu hráči.
jedno
:šení,
o musíte
ole.

ní vrátit
užili různě
te počkat,

ry
u,
/racejí
ístnosti
obňujících
h zbraní.

aše
m kole
/stoupit
rh na
byste

hu

návrh
tít vaše
áč po vaší
řet, aby
karet,

Cluedo

Klasická detektivní společenská hra



- Pokud drží jednu z karet, které jste jmenoval, musí vám ji ukázat, ale tak, aby ostatní hráči neviděli, o kterou kartu se jedná. Tímto končí vaše kolo.
- Pokud drží více karet z těch, které jste jmenoval, musí se rozhodnout a ukázat vám jen jednu z nich. Tím končí vaše kolo.
- Pokud nemá ani jednu jmenovanou kartu, nemá možnost zasáhnout do chodu hry, a na řadu přijde další hráč po jeho levici.

Tím, že vám jiný hráč ukáže jednu ze jmenovaných karet, získáte důkaz, že tato karta nemůže být uložena v obálce s řešením, a proto byl váš návrh na řešení chybný. Vaši účast v kole skončí tím, že vyškrtnete tuto kartu ze seznamu ve vašem notesu.

Pokud žádný z hráčů není schopen vyvrátit vaše tvrzení, máte dvě možnosti. Buď skončí vaše kolo, a ve hře pokračuje další hráč, nebo vznesete žalobu.

Obžaloba

Když si myslíte, že už jste případ vyřešil, resp. víte, které tři karty jsou uloženy v obálce, musíte, když přijdete na řadu, přednést svou obžalobu, což znamená, že musíte jmenovat osobu, místnost a vražednou zbraň. Stejně, jako v případě pátrání, vaše figurka musí stát v místnosti vámi udané jako místo činu.

Nejdříve řekněte: “Obviňuji (*jméno osoby*), že spáchal(a) vraždu v (*název místnosti*) a vražedný nástroj byl(a) (*název zbraně*).” Poté se podívejte na karty uložené v obálce, tak, aby je nikdo jiný neviděl.

Důležité: Během hry máte jen jednu možnost vznést obvinění jak výše uvedené.

Pokud jste neuhodli některou z karet, uložených v obálce, vaše řešení nebylo správné. Opatrně uložte všechny tři karty zpět do obálky, tak, aby je ostatní hráči v žádném případě neviděli.

I potom zůstáváte ve hře, ale už nemáte možnost dělat návrhy na řešení, resp. vznést obvinění, dále nemáte možnost pohybu po hrací ploše, takže už nemáte šanci na výhru. Ale jestliže vaše figurka zabraňuje vstupu jiných do některé z místností, vstupte do ní a tím umožníte vstup i jiným osobám. Pochopitelně i nadále se snažte přesvědčit ostatní hráče, že jejich představa je nesprávná, a když jste o to žádáni, ukážete příslušnou kartu svému protihráči. Ostatní hráči pokračují ve hře stejným způsobem, pohybem po hrací ploše, umístěním figurek do místností a formulací návrhů na řešení.

VÍTĚZ HRY

Jestli se vám podaří jmenovat všechny tři karty, které skrývá obálka, bylo vaše obvinění správné. Podařilo se vám rozluštit záhadu a vyhrát hru! Vyložte všechny tři karty z obálky na stůl tak, aby je ostatní hráči viděli.

© 2007 Hasbro. Všechna práva vyhrazena.

Distribuci v ČR zajišťuje Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: +420 234 633 193.
Email: infoczsk@hasbro.de. www.hasbro.co.uk
Doporučujeme, abyste si zapsali naši adresu pro
případný kontakt v budoucnosti. Barvy a obsah se
mohou od zobrazení lišit. Uchovejte prosím podrobné
údaje o naší společnosti pro budoucí potřebu.

www.hasbro.co.uk





soby),
 ití) a
).” Poté
 z, tak,

možnost

uložených
 Opatrně
 y, tak,
 neviděli.

te
 vznést
 u po
 výhru,
 upu
 do ní

ědět
 správná,
 šnou
 pokračují
 o hrací
 a

y tři
 obvinění
 řadu a
 z obálky

5122 01



Klasická detektivní společenská hra

Cluedo

Návod ke hře

Cluedo

Klasická detektivní společenská hra

Lituji, na to jste už přišel trochu pozdě, abyste se mohl setkat s panem Dr Blackem. Právě teď byl zavražděn. Oběť, devětadvacetiletý muž, byl synovcem bývalého Sira Hugh Blacka, předchozího majitele Tudorského panství.

Dr Black velice brzy osiřel. Ujal se ho jeho strýc a tak své mládí strávil na Tudorském panství. Bohužel, Sir Hugh neměl velké zkušenosti s výchovou dětí, proto poslal madého Dr Blacka do nejlepší soukromé internátní školy v Anglii. O prázdninách na chlapce dohlížela jeho hospodyně, Mrs Whiteová.

Mladý Dr Black velice pilně studoval, nakonec získal doktorát z antropologie a vrátil se na Tudorské panství po smrti strýce. Sir Hugh, který se nikdy neoženil, opatroval svůj majetek s vědomím, že ho po něm zdědí jeho synovec v den svých třicátých narozenin.

Avšak velmi brzy přišel Dr Black na to, že z bývalého strýčkova majetku unikají určité částky, a co víc, jako pravidelné příjmy z neznámého důvodu neznámým osobám. Byl Sir Hugh obětí vydírání? Podporoval nějaký tajný podnik? Nebo to bylo něco ještě mnohem hanebnějšího? Dr Black se rozhodl, že tomu udělá krátký konec a vše objasní. Proto pozval na víkend do Tudorského panství všechny bývalé společníky a zamětsnance Sira Hugh. A právě o tomto víkendu, za přítomnosti všech těchto neobvyklých hostů, byl Dr Black zavražděn.

clu

suspect



Jlukov
častý
panství, b
přítelem?
Později se
synovcem
Dr Black
kariéra pl
Mustarda
nejslavně
v jeho pře
skončil v
podařilo s
známého
by stálo z
hrdinské
zvěčněny
nakladate
nesčetné
se jen na
kapitoly.
uhánějí v



suspect



Plukovník Mustard

Jlukovník Mustard, častý host Tudorského panství, byl starým přítelem Sira Hugh. Později se spřátelil i se synovcem Sira Hugh, Dr Blackem. Vojenská kariéra plukovníka Mustarda nebyla zrovna nejslavnější, spíše žila jen v jeho představách. Když skončil vojenskou službu, podařilo se mu přesvědčit známého nakladatele, že by stálo za to, aby jeho hrdinské činy byly zvěčněny v knize. Od nakladatele obdržel nesčetné zálohy, ale zomhl se jen na napsání jedné kapitoly. Od té doby ho uhánějí věřitelé.

suspect



Páter Green

Mladý John Green se zasloužil o svou přezdívku už velice brzy. Když mu bylo 12 let, začal kázat o obrození a přezdívku "Páter" si později dal sám. Potuloval se po Anglii, a jeho životní styl spočíval na velice osobitém pojetí věty "ber bohatým, dej chudým". Tehdy se setkal se Sirem Hughem a jeho synovcem Dr Blackem. Doslechli jsme se, že policie se velice zajímala o Greena v souvislosti s různými případy podvodů, pašeráctví a praní špinavých peněz.

suspect



Profesor Plum

Profesor dějepisu se zaměřením na dějiny starověkého Středního východu. Zanechal však vyučování a rozhodnul se pro dobrodružný život. Sir Hugh mu umožnil účast na nesčetných archeologických výpravách do Egypta, a zprostředkoval setkání profesora s Dr Blackem. Nedávno Pluma obvinili z plagiátorství a na hodinu byl vyhozen ze svého pracoviště v Britském muzeu. K většině svých spisů Plum údajně čerpal materiál z notesů svých kolegů, kteří zahynuli při nehodách za záhadných okolností.

suspect



Paní

Mrs Peacock "Pea motýlek", divadle a kariéře na znamenař Zapletla s aféry se č politiky a velice ryc Anglii, ab skandálu. Spojenáč cestování s paní M Blackovo Blacka. T Má jednu Josephine Mrs Peac velice leh marnotrat je příčino z majetku svém pos téměř nic



Cluedo

Klasická detektivní společenská hra



um

su se
i dějiny
ního
l však
dnul
ý život.
mil
h

pta, a
kání
ckem.
vvinili
a hodinu
ého
čem
svých
čerpal
svých
nuli při
lných

suspect



Paní Peacocková

Mrs Patricia Peacocková, “noční motýlek”, hudlařila v divadle a snila o skvělé kariéře na prknech znamenajících svět. Zapletla se do milostné aféry se dvěma známými politiky a poté byla nucena velice rychle opustit Anglii, aby předešla skandálu. Odjela do Spojených Států a při cestování se seznámila s paní Margaretou Blackovou, matkou Dr Blacka. Třikrát ovdověla. Má jednu dceru, Miss Josephine Scarlettovou. Mrs Peacocková je velice lehkomyšlná. Její marnotratný životní styl je příčinou, že jí nezůstalo z majetku, který zdědila po svém posledním manželovi téměř nic.

suspect



Slečna Scarlettová

Josephine Scarlettová, půvabná mladá dívka je dcerou Mrs Peacockové. Jejich vztah je založen na závislosti a žárlivosti, hovoří spolu jen zřídka. Ctižádostivá herečka, jejíž ambice zdaleka přesahují její talent. Když vidí, že v divadle kariéru neudělá, Miss Scarlettová se zaměří na zcela nový obor – lov na bohaté staré vdovce. Výsledkem těchto akcí je, že její aféry účinkují na stránkách bulvárních novin v Londýně. Aby se vyhnula další nežádané publicitě, nerada, ale přece jen odjela s matkou na delší dobu na Tudorské panství.

suspect



Paní Whiteová

Mrs Whiteová byla dlouhá léta hospodyní a kuchařkou Dr Blacka. Když jako dítě bydlel na Tudorském panství, Mrs Whiteová byla jeho chůvou. Patřila k těm několika málo zaměstnancům, kteří u Dr Blacka zůstali ve službě po smrti jeho strýčka. Jako kuchařka Mrs Whiteová velice ráda experimentovala, takže její jídelníček někdy přiváděl hosty u večere do rozpaků. Situace je taková, že Mrs Whiteová ve svých 63 letech není schopna vykázat žádný výsledek své dlouholeté, věrné služby.



7
ok
Zlo
Políc
Black
jednoh
podrob
Prohlíd
Strážníci
jednu míst
které by m
Zjevně se ne
Policie nenale
Nejmenovaný.

100045

Podezřelý

Podezřelý

Plukovní



ová

léta
řkou
ako
orském
ová
Patřila
lo
ří u
ve službě
ška.
š
ída
akže její
řiváděl
rozpaků.
že
svých
opna
ledek
rné

Daily Echo

NEVYŘEŠENÁ ZÁHADA NA PANSTVÍ BLACKOVÝCH!

HAMPSHIRE - Známy antropolog John Black byl nalezen mrtev v sobotu v noci v jeho Hampshireském domově, v Tudorském panství. Příčina smrti je zatím neznámá, ale okolnosti policie pokládá za velice podezřelé.

Zločin
Policie se neprodleně dostavila na místo činu, do panství Blackových. O zločinu se dozvěděli z anonymního telefonátu jednoho z hostů domu. Šest osob bylo okamžitě zadrženo a podrobena výslechu.

Prohlídka panství
Strážníci důkladně prohledali celou budovu, nevynechali ani jednu místnost, a poté podali hlášení, že našli šest předmětů, které by mohly být vražednou zbraní.

Zjevně se nejedná o násilné vniknutí
Policie nenašla žádný zřejmý důkaz o vloupání. Nejmenovaný zástupce vyšetřovatelů prohlásil,

že tělo Dr Blacka bylo nalezeno pod schodištěm. Ale na základě údajů a informací, které jsou momentálně k dispozici, lze předpokládat, že mrtvola tam byla přenesena později, z jiné části domu.

Vyšetřovatelé potřebují pomoc
Detektivové, kteří pracují na případu se obrací k veřejnosti, aby jim pomohla vyřešit tento záhadný kriminální případ. Pojďte s námi do Tudorského panství a vžijte se do role detektiva! Uplatněte své schopnosti řešit záhady. Prozkoumejte devět pokojů a tajné chodbičky, najděte stopy, které vám umožní být prvním, kdo vyřeší záhadu kolem Dr Blacka, který byl zavražděn. Kde, jak a kým byl zavražděn?

POLICEJNÍ HLÁŠENÍ

POLICEJNÍ STANICE

Policajt ve službě	Datum
Inspektor Brown	Sobota 5.června 1926
Vyšetřování	Pravděpodobné zabití
Smrt Dr Johna Blacka, věk 29, antropolog	
Místo	Tudorské panství, Rainbow Road
Rezidence Dr Blacka	
Důkazy	oprátka, roztáčecí klika, dýka, francouzský klíč, svícen, revolver
Podezřelý (i)	Následujících 6 osob bylo na Tudorském panství v čase smrti Dr Blacka



Podezřelý
Profesor Plum



Podezřelý
Plukovník Mustard



Podezřelý
Páter Green



Podezřelý
Mrs Pocková



Podezřelý
Miss Scarlettová



Podezřelý
Mrs Watsonová

00045i122.indd 8 070700045122 01 CLUEDO 3 SERIES (CZ) Rules Mrs Watsonová 28/6/07 10:08:06

00045i122.indd 8

070700045122 01

CLUEDO 3 SERIES (CZ) Rules

Mrs Watsonová 28/6/07 10:08:06