

SPILLEREGLER



Registered Trade Mark

INNHOLD

- 1 spilleplan
- 6 spillebrikker
- 1 terning
- 21 mordkort, derav:
 - 6 personkort, 6 våpenkort og 9 romkort
 - 6 mordvåpen: dolk, lysestake, revolver, rep, blyør og skiftenøkkel
 - 1 notatblokk
 - 1 konvolutt for mordkort

INNLEDNING

Direktør Didriksen blir funnet myrdet under et selskap i sin bolig. Direktøren ligger ved foten av trappen som fører ned til kjelleren. Stedet er merket "X".

Spillerne skal løse mordgåten, og vinneren er den som først finner den rette kombinasjonen av:

1. Morderen
2. Våpenet som mordet ble begått med
3. Rommet hvor mordet fant sted

Under spillets gang vil den riktige løsningen ligge i konvolutten for mordkort. Løsningen forblir en hemmelighet inntil en spiller kommer med den riktige anklagen.

FORBEREDELSE

1. Legg de seks våpnene i hvert sitt rom. (Bemerk at tre rom vil bli uten våpen).
2. Legg konvolutten for mordkort på "X" midt på spilleplanet.
3. Bland de ni romkortene godt og legg dem med baksiden opp utenfor spilleplanet.
NB! Ingen av spillerne skal se forsiden av kortene. Trekk et kort og legg det usett i konvolutten. Gjør det samme med de seks våpenkortene og de seks personkortene. Konvolutten inneholder nå løsningen på mordgåten.
4. De øvrige romkortene, våpenkortene og personkortene blandes så godt sammen og deles ut, ett om gangen, til spillerne. Avhengig av hvor mange spillere som deltar, vil noen få flere kort enn andre. Disse spillerne får en liten fordel.
NB! Ingen av spillerne skal se hverandres kort.
5. Spillerne velger hver sin spillebrikke som settes på hvert sitt startfelt på spilleplanet.
NB! Alle spillebrikkene skal være med i spillet, uansett antall spillere som deltar. Spillebrikkene som blir til overs, plasseres i samme eller forskjellige rom. Spillebrikkene forestiller de seks personene i spillet og har de samme fargene som på personkortene. Pastor Pedersen er grønn, Frk. Fredriksen er rød, Oberst Olsen er gul osv.
6. Spillerne får hvert sitt ark for detektivnotater og hver sin blyant.
7. Spillerne kaster terning om hvem som skal begynne spillet. Spilleren med det høyeste kastet begynner, og spillet fortsetter så mot venstre.

ETTERFORSKNINGEN

Fremsette en mistanke:

Første spiller kaster terningen og flytter mot et av rommene. Kommer spilleren fram til rommet, f.eks. spisestuen, kan han straks fremsette en "mistanke" ved å kalle en av de andre personene og et valgfritt våpen til rommet. Spilleren kan f.eks. si: "Jeg mistenker pastor Pedersen for mordet som ble begått i spisestuen med blyrøret." Pastor Pedersens spillebrikke og blyrøret bringes nå til rommet. Ledige spillebrikker kan også mistenkes og bringes til det navngitte rommet.

Svare på en mistanke:

Motspilleren til venstre skal nå se på sine skjulte kort, og dersom han har ett eller flere kort som passer med mistanken (pastor Pedersen, spisestuen eller blyrøret), må han vise **ett** av disse til spilleren.

NB! De andre spillerne skal ikke se kortet.

Hvis motspilleren ikke har et av de riktige kortene, går mistanken videre til neste motspiller til venstre og slik videre inntil spilleren som fremsatte mistanken har sett ett kort.

Spillerens tur er nå over og spillet fortsetter på samme måte med neste spiller.

Hvis det senere blir oppdaget at en spiller har et kort som han har glemt å vise ved en mistanke, blir han "straffet" ved å stå over ett trekk. Spilleren er imidlertid med i spillet for å svare på mistanker.

Detektivnotater:

Spilleren kan se bort fra (eliminere) de kortene som han blir vist når han fremsetter en mistanke og vil til slutt finne ut hvilke tre mordkort som ligger i konvolutten.

Detektivnotatene brukes til å krysse av de personer, våpen og rom som etter hvert elimineres.

Hvis ingen av motspillerne kan vise et kort som passer til en spillers mistanke, og spilleren selv ikke har et av de tre kortene på hånden, vet han løsningen på mordgåten.

Bløff:

En spiller kan "bløffe" ved å fremsette mistanker om personer, våpen eller rom som han selv har på hånden. Spilleren kan på den måten finne ut hvor spesielle kort befinner seg og på samme måte føre motspillerne på villspor.

ANKLAGE OG VINNER AV SPILLET

Når en spiller ønsker å komme med en anklage, skriver han navnet på morderen, mordvåpenet og rommet nederst på detektivnotatene og kontrollerer at disse er riktige ved å se på de tre mordkortene i konvolutten. **NB!** Motspillerne må ikke se kortene i tilfelle anklagen ikke er korrekt.

Spilleren behøver ikke vente til neste trekk med å komme med en anklage, men kan gjøre det i samme trekk som han fremsatte sin mistanke.

- Hvis anklagen er **riktig**, legger spilleren mordkortene opp på bordet og har vunnet spillet.
- Hvis anklagen er **feil**, lar spilleren mordkortene ligge skjult i konvolutten.

Da spillerne bare kan komme med én anklage hver, kan ikke denne spilleren lenger vinne, men er fremdeles med i spillet for å svare på mistanker fremsatt av de andre spillerne.

FLYTTEREGLER

1. Spillerne kan flytte sine brikker hvor som helst på spilleplanet, men ikke i trappene.
2. Spillebrikkene kan kun flyttes i rette linjer dvs. frem og/eller til siden, aldri på skrå.
3. Spillerne kan gå inn og ut av rom bare gjennom dørene. Det er ikke nødvendig med nøyaktig terningkast for å flytte inn i et rom. Man kan ikke flytte inn og ut av et rom i samme trekk.
4. To eller flere spillebrikker kan ikke stå på samme felt, og en spiller kan ikke flytte over en motspillers brikke. Det kan imidlertid være flere spillebrikker eller våpen i et rom samtidig.
5. En spiller kan gjerne bli stående i et rom uten å flytte.
6. De hemmelige gangene er snarveier til andre rom. Spilleren flytter rett til det andre rommet uten å kaste terningen først.
7. En spiller kan fremsette en mistanke når som helst under sitt trekk, men bare når hans brikke befinner seg i det rommet mistanken gjelder.
8. Spillebrikker og våpen som blir flyttet til andre rom skal ikke flyttes tilbake til sine opprinnelige plasser etterpå. Spillerne må altså gjenoppta flyttingen av sine brikker fra sine nye posisjoner på spilleplanet.

Prøv også Detektivspillet **MISTENKT**, en avansert og mer krevende utgave av Cluedo. Passer fra 12 år og oppover.

