

I nomi e i loghi HASBRO GAMING e CLUEDO sono marchi commerciali di proprietà di Hasbro.
© 2015 Hasbro. Tutti i diritti riservati.

Prodotto da: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Rappresentato da: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Servizio Assistenza Consumatori: Hasbro Italy, Centro Direzionale Milanofiori, Strada 1, Palazzo F10, 20090 Assago (Milano). Numero verde: 800827156.
hasbroitaly.assistenza@hasbro.it

Si raccomanda di conservare queste informazioni per futuro riferimento.
I colori ed i dettagli del contenuto possono variare da quanto illustrato.

www.hasbro.it

0516**38712**456 

HASBROGAMING.COM



ETÀ
8+



CLUEDO

Il gioco per detective **più famoso** del mondo!

IL DOTTOR BLACK
DI
TUDOR MANSION

RICHIEDE L'ONORE
DELLA VOSTRA COMPAGNIA

IN OCCASIONE
DEL SUO 30° COMPLEANNO
E DELLA
RIAPERTURA
DELLA SUA RESIDENZA

CONTENUTO

- 1 TABELLONE • 6 PEDINE DEI PERSONAGGI
- 6 ARMI DEL DELITTO IN MINIATURA
- 50 CARTE (6 CARTE DEI SOSPETTATI,
6 CARTE DELLE ARMI DEL DELITTO, 9 CARTE DELLE
STANZE e 29 CARTE DEGLI INDIZI) • 1 BUSTA
DELL'INDAGINE • 1 BLOCCHETTO DI FOGLI
PER GLI APPUNTI DEI DETECTIVE
- 2 DADI

**Gli inviti sono stati spediti...
... gli ospiti sono arrivati...
... ma il padrone di casa è stato assassinato!**

Ucciso a sangue freddo. Forse per la sua sontuosa eredità?

Lo zio probabilmente lo aveva avvertito delle persone a cui non prestare fiducia, ma il compianto Sir Hugh è morto e sepolto!

Sei ospiti particolarmente pittoreschi, per il loro carattere e i loro tratti, sono ora i principali sospettati.

Adesso, spetta a voi risolvere il mistero di questo inspiegabile omicidio...

CHI ha ucciso il Dottor Black?



Miss Scarlett



Professor Plum



Contessa Peacock



Colonnello Mustard



Dottorressa Orchid



Reverendo Green

Con **CHE COSA**?



Corda



Pugnale



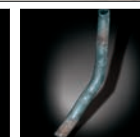
Chiave inglese



Pistola



Candeliere



Tubo di piombo

E DOVE?



Cucina



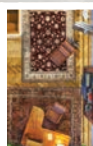
Sala da pranzo



Salotto



Ingresso



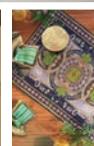
Studio



Biblioteca



Sala del biliardo



Serra



Sala da ballo

PREPARAZIONE DELLA SCENA DEL DELITTO



1. Sistemate tutte le 6 pedine sulle caselle del tabellone con l'indicazione dei rispettivi nomi.

Tutte le pedine devono essere collocate sul tabellone, anche se all'indagine non dovessero partecipare 6 investigatori.

Scegliete il vostro personaggio.

2. Collocate ora separatamente nelle varie stanze di Tudor Mansion tutte le armi, in maniera casuale.

3. Separate le 29 carte degli indizi dalle altre carte. Meschiate accuratamente il mazzo delle carte degli indizi e appoggiatelo accanto al tabellone, rivolto a faccia in giù.



Carta degli
indizi

4. Suddividete adesso le altre carte in 3 mazzi distinti: quello dei personaggi, quello delle armi e quello delle stanze. Meschiate con cura ogni mazzo e sistemategli accanto al tabellone, anch'essi rivolti a faccia in giù.

5. Prendete da ciascuno di questi 3 mazzi la prima carta in alto e infilatele tutte nella busta dell'indagine **in modo che nessuno le possa vedere**.

A questo punto, la busta conterrà le 3 carte che danno risposta alle 3 faticose domande del caso:

Chi è stato? Con quale arma? E in quale stanza?

Questo è il mistero dell'omicidio che tutti i migliori investigatori sulla piazza sono chiamati a risolvere!

Lasciate la busta dell'indagine al centro del tabellone, sulle scale della cantina.

6. Meschiate di nuovo tutte insieme le carte rimanenti dei 3 mazzi (personaggi, armi e stanze) e distribuitele fra tutti i detective; non importa se qualche investigatore ne dovesse ricevere una in meno degli altri.

Nota importante: se volete affrontare un'indagine fra **2 soli investigatori**, fate riferimento a pagina 6; in quel caso, dovrete distribuire le carte in maniera differente.

7. Staccate dal blocchetto per gli appunti dei detective un foglio per ciascuno degli investigatori che partecipano all'indagine. Ogni detective dovrà inoltre dotarsi di una penna (non fornita in dotazione).

8. Stando attenti a non farvi scorgere dagli altri investigatori, guardate in segreto le vostre carte e segnate sul vostro foglio i sospettati, le armi e le stanze illustrati sulle vostre carte: apparendo su di esse, non possono ovviamente trovarsi nella busta dell'indagine!

Durante il corso dell'indagine, tenete sempre lontani dagli occhi degli altri detective sia il vostro foglio che le vostre carte.

SVOLGIMENTO DELL'INDAGINE

Scoprite gli altri dettagli a pagina 7!

COME SI VINCE

Risolvete il mistero dell'assassinio del Dottor Black!

- Spostatevi da una stanza all'altra di Tudor Mansion formulando delle **ipotesi** sul responsabile dell'efferato delitto, sull'arma utilizzata e sul luogo in cui è stato perpetrato.
- Se gli altri investigatori hanno una delle carte nominate, ve la devono mostrare!
- Una volta che pensate di aver svelato l'arcano, formalizzate la vostra **accusa**.

COME INIZIANO LE INDAGINI

Miss Scarlett inizia sempre per prima, e poi l'indagine prosegue in senso orario. Se nessun investigatore giocasse con Miss Scarlett, le attività investigative prendono il via con il primo personaggio successivo presente, procedendo in senso orario: il Colonnello Mustard, la Dottoressa Orchid, e così via.

Al vostro turno

1. **Lanciate entrambi i dadi.** Prima di spostare la vostra pedina, verificate se avete ottenuto l'icona di una **lente d'ingrandimento**, perché in questo caso dovrete pescare **la prima carta degli indizi** dalla sommità del mazzo corrispondente, leggerla a voce alta e seguire le sue indicazioni.
 - Se doveste ottenere 2 icone, pescate 2 carte.
 - Se viene rivelata una carta dei sospettati, di un'arma o di una stanza, prendetene subito nota sul vostro foglio per gli appunti dei detective!
 - Dopo averle utilizzate, rimettete le carte degli indizi in fondo al loro mazzo, rivolte a faccia in giù.
 2. **Fate avanzare la pedina del vostro personaggio** del numero di caselle corrispondente al totale ottenuto con i dadi (l'icona della lente d'ingrandimento vale 1).
- Non ci si può muovere** in diagonale.
- Non si può passare** dalla stessa casella 2 volte nel corso dello stesso turno.
- Non ci si può fermare né si può attraversare** una casella occupata dalla pedina di un altro personaggio.

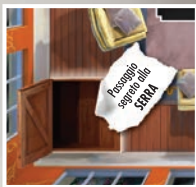


OPPURE

Usate un passaggio segreto. Muovete semplicemente la vostra pedina da una delle stanze d'angolo alla stanza all'angolo opposto, a cui è collegata da un misterioso passaggio segreto.

OPPURE, ANCORA

Rimanete nella stanza dove già si trova la vostra pedina.



Il salotto è collegato alla serra.

3. Quando raggiungete o vi trattenete in una stanza, potete **formulare un'ipotesi**. Le ipotesi vi permettono di scoprire le 3 carte contenute nella busta delle indagini!

- Potete usare un'espressione del tipo: "Ipotizzo che sia stato **[nome del personaggio]**, con **[un'arma]**, in **[la stanza in cui vi trovate]**."
- Spostate la pedina del personaggio sospettato e dell'arma che pensate sia stata impiegata nella stanza in cui vi trovate mentre formulate la vostra ipotesi.
- L'investigatore seduto alla vostra sinistra, **senza farsi vedere dagli altri detective**, vi mostra una sola delle carte citate nella vostra ipotesi, purché ne abbia una.
- Se quel detective dovesse averne più di una, spetta a lui scegliere quale mostrarvi.
- Se invece non dovesse avere neppure una carta, dovrà comunicarvelo, e il compito di mostrarvi una carta – sempre nella massima segretezza – passerà all'investigatore successivo, procedendo sempre in senso orario, e così via.
- Se nessuno dei detective dovesse avere in mano almeno una delle carte citate nell'ipotesi, nessun problema: il turno passa all'investigatore successivo.

Quando formulate un'ipotesi, **ricordatevi** che dovete sempre citare la stanza in cui vi trovate.

Le armi e i personaggi condotti in una stanza non devono essere riportati nelle stanze in cui si trovavano originariamente.

4. Segnate le vostre deduzioni sul foglio degli indizi.

- Prendete nota delle carte che – di volta in volta – vi vengono mostrate: di esse avrete la certezza che **NON** possono trovarsi nella busta delle indagini!
- Se nessuno degli altri detective fosse in grado di mostrarvi una carta, probabilmente avete scoperto qualcosa!

5. **E questa è la fine del vostro turno.** La mano passa ora all'investigatore seduto alla vostra sinistra.

Qualche suggerimento sulle modalità per prendere le note sul vostro foglio per gli appunti

In questo esempio, potete vedere che all'inizio voi avete ricevuto la carta di **Mustard** e del **candeliere**. Mario vi ha mostrato **Plum**, Davide vi ha mostrato **Green**, mentre Jessica vi ha fatto vedere le carte di **Peacock** e **Scarlett**. Formulando le vostre ipotesi, avete finalmente scoperto che l'autrice dell'assassinio è stata **Orchid**.

INVESTIGATORI		I	O	M	D	G	J	T
CHI?								
Green	X				X			
Mustard	X	X						
Orchid	✓							
Peacock	X						X	
Plum	X			X				
Scarlett	X						X	
CHE COSA?								
Candeliere	X	X						
Pugnale								

VITTORIA!

LA FORMALIZZAZIONE DELL'ACCUSA

Una volta che pensate di aver scoperto chi ha commesso l'orrendo crimine, quale arma ha utilizzato e quale stanza ha fatto da sfondo all'omicidio, potete finalmente formalizzare la vostra accusa.

- Un'accusa può essere formalizzata subito dopo aver formulato un'ipotesi.
- Quando siete pronti, non dovete lanciare nuovamente i dadi, né dovete trovarvi nella stanza che state per nominare.
- L'accusa può essere formalizzata solamente nel corso del vostro turno.
- Ricordatevi che nel corso di ogni indagine può essere formalizzata una sola accusa: prima di procedere, accertatevi di aver fatto tutte le deduzioni corrette!



1. Per la formalizzazione dell'accusa, potete dire: "lo accuso formalmente [**nome del personaggio**], con [**nome dell'arma**], in [**nome della stanza**]."
2. **Senza farvi scorgere da nessuno degli altri detective**, date un'occhiata all'interno della busta dell'indagine.
Nella busta trovate tutte e 3 le carte che avete nominato?

SI! Avete vinto!

Congratulazioni, brillanti detective: avete risolto uno dei misteri più intricati della storia della polizia degli ultimi anni! Mostrate le 3 carte a tutti gli altri investigatori.

NO! Oh oh... avete sbagliato!

Prestando sempre la massima attenzione, rimettete le 3 carte all'interno della busta, assicurandovi che nessuno degli altri detective le possa vedere.

Da questo punto in avanti, non avrete più diritto a disputare alcun turno di gioco con la vostra pedina, ma dovrete rimanere a disposizione degli altri detective e mostrare loro le vostre carte – quando sia possibile – in base alle ipotesi da loro formulate.

- Gli altri investigatori continuano ad alternarsi nei turni dell'indagine fino a quando uno riesce a formalizzare l'accusa corretta.
- Se nessuno riesce a formalizzare l'accusa corretta, il responsabile dell'efferato delitto riesce a farla franca e a sfuggire alla Giustizia: nessuno vince!

L'INDAGINE PER 2 GIOCATORI (O 2 SQUADRE)

Nel caso di un'indagine condotta da 2 soli giocatori (o da 2 squadre), ricordatevi di leggere con attenzione tutte le istruzioni che seguono. Il gioco a squadre è in realtà un'ottima occasione per coinvolgere tutti gli investigatori, se i detective più giovani e alle prime armi vengono affiancati a quelli più esperti e "navigati"!

PREPARAZIONE DELL'INDAGINE

La scena del delitto si prepara esattamente secondo le stesse modalità della versione classica di CLUEDO, specificate a pagina 2: seguite tutti i passaggi dal numero 1 al numero 5. Successivamente, dopo aver ricombinato fra loro e aver mischiato con cura le carte rimanenti, prendete le prime 4 carte dalla cima del mazzo e sistematele a caso e a faccia in giù in 4 stanze diverse, a vostro piacimento. La preparazione poi prosegue come di consueto.

FORMULAZIONE DELLE IPOTESI

Quando entrate in una stanza che contiene una carta, guardatela senza farvi scorgere dagli altri investigatori, prendete nota delle vostre deduzioni sul vostro foglio e poi formulate la vostra ipotesi come normale.

Tutte le altre regole sono identiche a quelle della versione classica di CLUEDO.

Se volete confrontarvi in una sfida ancora più serrata, sotto pressione delle autorità competenti, mettete le 4 carte a faccia in giù nelle 4 stanze d'angolo.

Se infine volete mettere alla prova la vostra abilità investigativa con la versione storica di CLUEDO, sarà sufficiente togliere dal gioco le 29 carte degli indizi.

Qualche suggerimento da professionista

Sul vostro foglio degli indizi, prendete accuratamente nota per sapere sempre quale detective vi ha mostrato ogni specifica carta: questo vi servirà a non farvi mostrare la stessa carta due o più volte!

Allo stesso modo, cercate di tenere traccia di quali carte avete mostrato a ogni specifico investigatore, in modo tale da cercare di tenere segreta qualche carta che avete in mano il più a lungo possibile!

MANUALE INVESTIGATIVO

LA FORMULAZIONE DELLE IPOTESI

Per scoprire chi è il colpevole del delitto, quale arma è stata utilizzata e quale stanza è stata il teatro dell'orrendo crimine, dovete procedere con la formulazione di ipotesi diverse. Le vostre deduzioni, combinate con le carte che di volta in volta vi verranno mostrate dagli altri detective, vi permetteranno di eliminare progressivamente sospettati, armi e stanze dal vostro foglio degli indizi.

- Per formulare un'ipotesi, dite a voce alta chi pensate sia stato a macchiarsi dell'omicidio, con quale arma e in quale stanza.
- Immaginiamo che voi siate Miss Scarlett e che raggiungete il salotto; potreste dire, ad esempio: "Io sospetto che sia stato il Reverendo Green, con la corda, in salotto".

Spostate la pedina del personaggio di colore verde e la corda in salotto.

Ricordatevi che dovrete sempre trovarvi con la vostra pedina esattamente nella stanza che state citando nella vostra ipotesi.

Nota importante:

le armi e i personaggi che vengono convocati nelle varie stanze non devono essere riportati – al termine – nelle stanze di provenienza. Non c'è limite al numero di sospettati e di armi che possono trovarsi contemporaneamente in una stanza.

Se la pedina del vostro personaggio, in qualità di sospettato, viene spostata in una stanza, dovete rimanere in questa nuova posizione al termine della formulazione dell'ipotesi dell'altro investigatore. Al vostro prossimo turno potrete – come normale – lanciare i dadi e spostarvi, oppure formulare un'ipotesi in quella stessa stanza.

IL PROCESSO DI ELIMINAZIONE

Quando avete formulato un'ipotesi, gli altri detective, a turno, dovranno mostrarvi (e mostrare solo a voi!) una carta fra quelle che hanno in mano, se ne ricorrono gli estremi secondo la procedura dell'indagine.

- Innanzitutto, l'investigatore seduto alla vostra sinistra dovrà osservare le carte in suo possesso per verificare se ne possiede almeno 1 fra le 3 appena citate.
 - Se ne ha 1, dovrà mostrarvela, senza farsi scorgere da nessun altro detective.
 - Se ne dovesse avere più di 1, spetterà a lui scegliere quale mostrarvi.
 - Se invece non ne possedesse nemmeno 1, ve lo dovrà comunicare, per poi passare il turno all'investigatore successivo, il quale dovrà ripetere esattamente lo stesso processo.
- Non appena uno degli altri detective vi mostra una delle carte che avete citato nella vostra ipotesi, questo è la prova evidente che quella carta non può trovarsi nella busta dell'indagine. Prendete adeguatamente nota della cosa nel vostro foglio per gli appunti: a questo punto, avete eliminato un altro sospettato, o un'altra arma, oppure un'altra stanza. Con questo, termina il vostro turno.
- Se nessuno dovesse avere neppure una delle 3 carte che avete menzionato, anche questa è un'informazione molto importante, di cui prendere debita nota sul vostro foglio degli indizi.
- Ricordatevi che avete sempre la possibilità di formalizzare un'accusa immediatamente dopo la formulazione di un'ipotesi.

LA FORMALIZZAZIONE DELLE ACCUSE

Quando pensate di sapere con certezza quali sono le 3 carte contenute nella busta dell'indagine, potete – **al vostro turno** – formalizzare la vostra accusa, citandole ad alta voce davanti a tutti gli altri detective. Per formalizzare la vostra accusa, dovete trovarvi in una stanza, ma in questo caso va bene una stanza qualsiasi.

- Prima di tutto, dite: "Io accuso formalmente [**nome del personaggio**], con [**un'arma**], in [**una stanza**]."
- Subito dopo, facendo attenzione che nessun altro possa vedere, guardate le carte contenute nella busta.
- Se tutte e 3 le carte che avete citato si trovano nella busta, avete portato a termine con successo l'indagine e avete vinto! Mostrate le carte a tutti gli altri investigatori. La partita è finita.
- Se una qualsiasi delle 3 carte che avete menzionato non si trova all'interno della busta, la vostra accusa è sbagliata. Sempre stando attenti a non farvi scorgere dagli altri detective, rimettete le 3 carte nella busta dell'indagine.
- Da questo punto in avanti, non potrete più disputare altri turni nell'indagine né formulare altre ipotesi, né di conseguenza vincere.
- Tuttavia, rimarrete a disposizione delle autorità inquirenti, e dovrete rispondere alle ipotesi formulate dagli altri detective mostrando loro le vostre carte se ne dovessero ricorrere gli estremi.
- Gli altri investigatori possono ancora muovere nelle varie stanze la pedina del vostro personaggio per formulare le proprie ipotesi.
- L'indagine prosegue in questo modo fino a quando un detective riesce a formalizzare un'accusa corretta.

I PASSAGGI SEGRETI

Le stanze che si trovano agli angoli opposti della splendida magione sono collegate fra loro da passaggi segreti: la cucina e lo studio sono quindi in connessione, mentre un altro passaggio segreto conduce dalla serra al salotto, e viceversa.

- Quando vi trovate in una di queste 4 stanze all'inizio del vostro turno, se lo desiderate potete usare un comodo passaggio segreto per muovervi; se lo fate, tenete presente che nel corso di quel turno non dovrete lanciare i dadi.

IL LANCIO DEI DADI

- Per entrare nelle stanze, usate sempre una porta. Non importa se con i dadi doveste ottenere un numero più alto di quello che vi occorre per entrare nella stanza: appena siete entrati, potete smettere di muovervi.
- Non è possibile muoversi in diagonale né passare attraverso la stessa casella per 2 volte nel corso dello stesso turno.
- Non è possibile passare attraverso una porta che sia bloccata dalla pedina di un altro investigatore, indipendentemente dal fatto che siate all'interno o all'esterno della stanza.
- Nel corso di qualsiasi momento dell'indagine non vi è limite al numero di personaggi né di armi che possono trovarsi contemporaneamente in una stessa stanza.



MISS SCARLETT



CONTESSA PEACOCK



PROFESSOR PLUM

La donna fatale

Bellissima. Seducente.
Spietata? Manipolatrice?

Miss Scarlett è sempre stata incantevole, ma ultimamente sembra anche che il suo cuore sia diventato di ghiaccio. Il Dottor Black e Miss Scarlett sono cresciuti insieme e insieme hanno affrontato ogni sorta di problema e di guaio giovanile, per anni e anni. Tuttavia, una volta diventati adulti, la loro amicizia si è un po' incrinata. Il Dottor Black sospettava che Miss Scarlett avesse artatamente influenzato le scelte di investimento di Sir Hugh. Quando aveva ricevuto l'invito a Tudor Mansion, la divina creatura aveva concluso che tutto fosse stato perdonato...

La farfalla sociale

Civettuola. Riservata.
Avida? Ambigua?

La sua età precisa è sconosciuta, e questo è solo uno dei tanti segreti della Contessa Peacock, che da ragazza qualsiasi di una piccola città di provincia si è trasformata in poco tempo in una rispettata nobildonna, con tante connessioni di rilievo e frequentazioni di salotti aristocratici. Ben poco si sa anche dei suoi tre poveri mariti, oltre al fatto che tutti siano scomparsi in circostanze improvvise e misteriose. Sir Hugh era mancato proprio poco prima di diventare il quarto marito... Si sa che la Contessa Peacock aveva chiesto molti favori per poter ottenere l'agognato invito del Dottor Black al suo party di compleanno. Cosa si agitava nella sua testa? Pensieri di matrimonio? O trame più oscure e impronunciabili?

L'intellettuale

Coraggioso. Eccentrico.
Ossessivo? Paranoico?

Sempre alla ricerca di tombe nel deserto, di antiche statue e di città abbandonate da civiltà perdute, senza paura e senza requie, il Professor Plum è un archeologo con la sete inesauribile per l'avventura. Sir Hugh aveva generosamente finanziato tutte le sue spedizioni più estreme, fino a quando un feroce disaccordo aveva bruscamente interrotto la loro collaborazione. Senza prospettive all'orizzonte, il Professor Plum era piuttosto annoiato: per questo, quando aveva ricevuto l'invito del Dottor Black, si era subito sentito ringalluzzito nella speranza, tanto è vero che si era presentato per primo al party...

Il maschio alfa

Patriota. Filantropo.

Menzognero? Narcisista?

Per tutto il mondo fuori, è un eroe: il Colonnello Mustard è infatti un ufficiale pluri-decorato, di grande successo e vasta popolarità. Tuttavia, dietro le sue luccicanti medaglie al valor militare, circolano voci di strani traffici al mercato nero e di alto tradimento; voci per cui Mustard ha pagato qualcuno affinché le mantenesse segrete, e ciò per un lunghissimo periodo di tempo. Il Colonnello Mustard sospettava che il Dottor Black fosse il suo oscuro ricattatore, e ben volentieri si era messo in viaggio alla volta di Tudor Mansion alla ricerca delle prove...

Il playboy

Affascinante. Spiritoso.

Vendicativo? Decadente?

Grazie alla sua soave abilità di truffatore, Green si è spacciato di volta in volta per un principe, un pilota, un dottore e un avvocato. Dopo tanti anni vissuti all'insegna dell'inganno, Green non ha più potuto evitare gli insostenibili problemi che lo avrebbero travolto, ed è stato costretto a nascondersi dietro la veste talare. Pensando che Sir Hugh fosse l'unica persona a conoscere la sua vera identità, ma temendo che potesse aver lasciato trapelare qualcosa, Green fu subito preoccupato nel ricevere un invito dal Dottor Black. Fermamente determinato a mantenere ben protetti i suoi segreti, il Reverendo Green aveva accettato immediatamente...

Il genio

Misteriosa. Intrepida.

Ambiziosa? Criminale?

Adottata dal Dottor Black quando era ancora una teenager, Orchid era stata educata in Svizzera in un collegio privato particolarmente esclusivo, fino alla sua espulsione dall'istituto a seguito di un avvelenamento quasi fatale provocato da un narciso. Ricondotta a Tudor Mansion, Orchid aveva poi proseguito gli studi nella favolosa dimora del padre adottivo, sotto la guida della vecchia governante, la Signora White. Orchid decise in quel periodo che la biologia sarebbe stata il suo futuro, e – mentre si stava preparando per conseguire il suo dottorato di ricerca in tossicologia delle piante – ebbe occasione di scoprire una pianta dalle straordinarie proprietà medicinali: una scoperta, tuttavia, che Orchid non volle condividere con nessuno, men che meno con il suo adorato padre adottivo...



COLONNELLO MUSTARD



REVERENDO GREEN



DOTTRESSA ORCHID