

ALTER
5+



CLUEDO JUNIOR

Das Rätsel um den verschwundenen Schokoladenkuchen



DE **ACHTUNG:**

ERSTICKUNGSGEFAHR – Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile enthalten sind.

F **ATTENTION :**

DANGER D'ETOUFFEMENT - Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

L **AVVERTENZA!**

PERICOLO DI SOFFOCAMENTO - Il gioco contiene piccole parti. Non idoneo a bambini di età inferiore a 3 anni.



ZUSAMMENBAU DURCH ERWACHSENE ERFORDERLICH

Das Ziel des Spiels: Jemand hat vor dem Abendessen heimlich ein Stück Schokoladenkuchen gegessen! Nun musst du Detektiv spielen und herausfinden, wer den Kuchen stibitzt hat, was derjenige dazu getrunken hat und um wie viel Uhr die Naschkatze am Werk war. Wenn du diese drei Fragen als Erster beantworten kannst, hast du gewonnen!

Spielausstattung: Spielplan, 6 Spielfiguren, 6 Möbelstücke, 7 weiße Sockel, 7 gelbe Sockel, 1 Detektiv-Notizblock, 1 Würfel und 1 Stickerbogen.

Vor dem ersten Spiel!

Nimm die Einzelteile des Spielzubehörs aus den Plastikbeuteln bzw. löse sie aus den Kartonrahmen. Die leeren Beutel und Rahmen kannst du danach entsorgen.

Weißer Sockel: Klebe auf die Unterseite der weißen Sockel den grünen Krümel-Sticker und die fünf Uhrzeit-Sticker. Der siebte weiße Sockel bleibt ohne Sticker.

Gelbe Sockel: Klebe die fünf gelben Getränke-Sticker auf die Unterseite der gelben Sockel. Zwei gelbe Sockel bleiben ohne Sticker.

Würfel: Klebe auf jede Seite des Würfels jeweils einen quadratischen Sticker.

Bau das Spiel auf!

Weißer Sockel: Den weißen Sockel ohne Sticker sowie den Sockel mit dem Krümel-Sticker legst du vorerst zur Seite. Mische die anderen fünf weißen Sockel gut durch. Nimm einen davon weg, aber ohne ihn dir anzusehen, und stelle ihn in die Mitte des Spielplans. **Dieser Sockel verbirgt die Uhrzeit, zu der der Kuchen heimlich gegessen wurde!** Nun mischst du die restlichen sechs Sockel durcheinander, steckst auf jeden eine Spielfigur und stellst sie auf ihre passenden Startfelder. **Wichtig: Die Spieler dürfen die Sticker unter den Sockeln nicht sehen, denn die Spielfigur mit dem Krümel-Sticker ist die Person, die den Kuchen gegessen hat!**

Gelbe Sockel: Lege die beiden gelben Sockel ohne Sticker zur Seite. Mische die anderen fünf gelben Sockel durch und stelle einen davon in die Mitte des Spielplans - aber ohne dir den Sticker anzusehen! **Dieser Sockel ist das gesuchte Getränk!** Mische nun auch die übrigen sechs Sockel durch, und stecke darauf jeweils ein Möbelstück. Die Möbelstücke werden danach auf die Räume des Spielplans gestellt, und zwar jeweils genau dorthin, wo sie auf dem Spielplan abgebildet sind.

Jeder Spieler erhält nun einen Zettel des Detektiv-Notizblocks und einen Bleistift (Stifte nicht enthalten). Um deine Notizen vor deinen Mitspielern geheim zu halten, kannst du den Zettel in der Mitte einmal falten.

Jetzt wird gespielt!

Der Spieler, der zuletzt ein Stück Kuchen gegessen hat, fängt an. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

WENN DU AM ZUG BIST:

Die Sticker unter den weißen und gelben Sockeln geben dir Hinweise darauf, **wer** den Kuchen um welche **Uhrzeit** und mit welchem **Getränk** gegessen hat. Die Hinweise markierst du auf deinem Detektiv-Notizzettel (siehe **DIE DETEKTIV-NOTIZEN**).

Wenn ein Spieler am Zug ist, wirft er den Würfel:

- **Gelb:** Du darfst heimlich unter ein Möbelstück sehen. Damit ist dein Zug zu Ende.
- **Weiß:** Du darfst heimlich unter eine Spielfigur sehen. Damit ist dein Zug zu Ende.
- **Zahl:** Ziehe mit einer beliebigen Spielfigur um die gewürfelte Zahl über die Felder entlang den Fußabdrücken. Dabei darfst du nicht auf einem Feld landen oder darüber springen, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht. Außerdem darfst du deinen Zug nicht auf dem Feld beenden, von dem aus du losgelaufen bist.
 - Wenn du auf einem **gelben Feld** landest, siehst du unter das Möbelstück, das in diesem Raum abgebildet ist (z. B. die Pflanze auf der Terrasse). Damit ist dein Zug zu Ende.
 - Wenn du auf einem **weißen Feld** landest, siehst du unter die Spielfigur, die du gerade bewegt hast. Damit ist dein Zug zu Ende.
 - Wenn du auf einem **Fußabdruck** landest, ist dein Zug sofort zu Ende. Du darfst nicht nach Hinweisen suchen!

DIE DETEKTIV-NOTIZEN

Getränke und Uhrzeit: Wenn du unter einem Sockel ein Getränk oder eine Uhrzeit findest, kreuzt du diese auf deinem Notizzettel an. Kreuze auch alle Personen und Möbelstücke an, die du dir bereits angesehen hast, um sie dir zu merken. Die angekreuzten Getränke und Uhrzeiten sind *nicht* die Lösung des Rätsels, sondern die *fehlenden!* Wenn du weißt, welche fehlen, markierst du sie auf deinem Zettel mit einem Häkchen.

Der heimliche Kuchendieb: Wenn du unter einer Spielfigur die Kuchenkrümel gefunden hast, markierst du diese Person mit einem Häkchen, *denn sie hat heimlich den Kuchen gegessen!*

Wer gewinnt?

Sobald du die drei Fragen nach dem verschwundenen Schokoladenkuchen beantworten kannst, äußerst du am Ende deines Zugs einen *Verdacht*. Dafür sagst du (zum Beispiel): "Fraülein Gloria hat den Kuchen um 14 Uhr gegessen. Dazu hat sie ein Glas Wasser getrunken." Nun schaust du heimlich unter die beiden Sockel in der Mitte des Spielplans und unter den Sockel der Person, die du gerade beschuldigt hast. Wenn alle drei Vermutungen richtig waren, hast du das Spiel gewonnen!

Sollte dein Verdacht nicht mit den Sockeln übereinstimmen, hast du verloren und scheidest aus dem Spiel aus. Die richtigen Lösungen darfst du deinen Mitspielern aber nicht verraten: Sie spielen nämlich so lange weiter, bis einer von ihnen die richtige Antwort herausfindet oder bis nur noch ein Spieler übrig ist.

Du möchtest nochmal spielen? Nimm die Spielfiguren und Möbelstücke von den Sockeln und mische sie gut durch. So ist das Rätsel um den verschwundenen Schokoladenkuchen in jeder Runde anders!

© 2014 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Vertreten durch: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK. Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343. consumerservice@hasbro.de. Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatori: Hasbro (Schweiz) AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch. Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.

www.hasbro.de **www.hasbro.ch**

Die HASBRO ARCADE App ist kompatibel mit iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 oder neuer erforderlich) sowie ausgewählten Android-Geräten. Informationen zur Anleitung, Verfügbarkeit und Kompatibilität sind einsehbar unter www.hasbro.com/arcade. Bitte deine Eltern um Erlaubnis, bevor du online gehst. Nur für begrenzte Zeit verfügbar. Nicht in allen Sprachen verfügbar. Hinweis: Hasbro ist nur für Inhalte verantwortlich, die von Hasbro erstellt wurden. Weitere Informationen sind den Geschäftsbedingungen Dritter zu entnehmen. Apple, das Apple-Logo, iPhone, iPad und iPod touch sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Marken der Apple Inc. App Store ist eine Dienstleistungsmarke der Apple Inc. Google Play und Android sind Marken von Google Inc.

1214B0335100



128B03351000