

## KIRMIZI ÖZEL KARTLAR

3 kırmızı özel kartı karıştırın ve her birini oyun alanı üzerindeki soru işaretli bir hanenin yanına rastgele yerleştirin.



Piyonunuz soru işaretli bir hanenin üzerinde durursa hemen o hanenin yanındaki kartı alın ve üzerinde yazan talimatları uygulayın. Hamleniz sırasında soru işaretli bir haneden geçiyorsanız, ilerleyebileceğiniz sayınız kaldıysa bile durun ve kartı alın. Eğer o soru işaretinin kartı daha önce kullanıldıysa bir şey yapmayın.

Oyun alanının sahil tarafında gizli geçit yoktur.



**UYARI:**



**BOĞULMA TEHLİKESİ – Küçük parçalar.**  
3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir.

© 2013 Hasbro. Tüm hakları saklıdır.

Üretici Firma Bilgileri: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont İsviçre ☎+41 324210800.

Temsilci Firma Bilgileri: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, İngiltere.

Hasbro Oyuncak San. ve Tic. A.Ş. tarafından ithal edilmiştir. Tüketici Hizmetleri:  
Burhaniye Mah. Abdullahağa Cad. No: 51/2 34676 Beylerbeyi İstanbul Türkiye  
☎+90 2164229010. info@hasbro.com.tr

[www.hasbro.com.tr](http://www.hasbro.com.tr)



0814A5826131 100

YAŞ  
8+  
3-6  
OYUNCU



PLUM



WHITE



SCARLET

# CLUEDO

Kendi Maceranızı Seç



GREEN



MUSTARD



PEACOCK

**İÇİNDEKİLER**

Sahil ve malikaneyi gösteren  
çift taraflı oyun alanı, sarı  
cinayet zarfı, İPUCU defteri,  
6 karakter piyonu, 6 silah  
piyonu, 27 siyah İPUCU kartı,  
3 kırmızı özel kart, 2 zar.

## CİNAYET YERİ - MALİKANE

Çift taraflı oyun alanı ile istediğiniz cinayet yerini seçip oyunu ya malikanede ya da sahilde oynayabilirsiniz. Malikanede oynarken 3 kırmızı özel kartı ve 6 sahil yeri kartını kutuya geri koyun. Bu kartlar malikanede oynarken kullanılmaz. (Eğer sahilde oynamayı seçerseniz oyun alanının diğer yüzünü çevirin ve 7. sayfadaki oyun kurallarını uygulayın.)

**OYUNA BAŞLAMADAN ÖNCE, dava dosyasını tüm oyunculara yüksek sesle okuyun.**

## MALİKANE DAVA DOSYASI

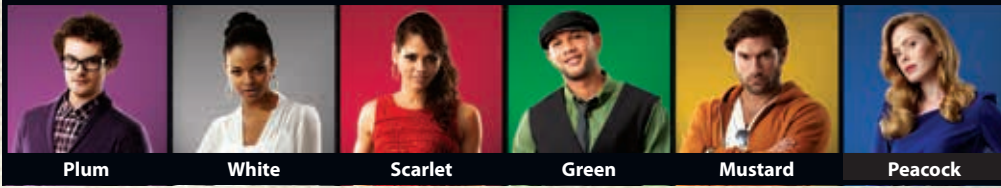
Samuel Black, malikanesinde bir cinayete kurban gitti! Dedektifler malikanenin 9 odasında 6 şüpheli ve 6 silah buldu, ama davayı çözemedi. Şimdi bu cinayeti çözmek sizin elinizde!

Oyunu kazanmak için cinayete ilgili 3 sırrı çözmeniz gerekiyor.

1. Katil kim?
2. Hangi silahı kullandı?
3. Cinayeti nerede işledi?

### KİM? Şüphelilerle tanışın.

Bu altı şüpheliden biri katil... Kim olduğunu bulmanız gerekiyor.



### HANGİ SİLAHLA? Silahları tanıyın.

Bunlardan biri cinayet silahı... Hangisi olduğunu bulmanız gerekiyor.



### NEREDE? Her odaya göz atın.

Bu odalardan biri cinayet yeri... Hangisi olduğunu bulmanız gerekiyor.



**DAVA DOSYASINI OKUDUĞUNUZA GÖRE** şimdi oyunu kurun.

## OYUNA HAZIRLIK

Her oyuncuya birkaç kart dağıtılır. Kartlarınızı kimseye göstermeyin! Bu kartlar cinayete karışmamış demektir.

- 1 • (Oyunda altı kişiden daha az oyuncu olsa bile) 6 silah ve 6 karakter piyonunu oyun alanının ortasına yerleştirin.  
• Oyunda hangi karakter olmak istediğinizi şüpheli listesinden seçin. Seçtiğiniz karakterle aynı renkteki karakter piyonunu kullanarak malikaneyi dolaşacaksınız.



Bu kartlar cinayete ilgili. Kazanmak için bunların hangi kartlar olduğunu bulmanız gerekiyor!

- 2 • 3 kırmızı özel kartı ve 6 Sahil yeri kartını kutuya geri koymayı unutmayın. Bu kartlar malikane oyun alanında oynarken kullanılmaz.  
• Siyah İPUCU kartlarını Silahlar, Şüpheliler ve Odalar olmak üzere üçe ayırın.  
• Her bir desteyi ayrı ayrı karıştırın ve kapalı olarak masaya koyun.  
• Bakmadan her destenin üzerinden birer kart alın ve sarı cinayet zarfının içine koyun. **Bu kartlarda cinayeti işleyen kişi, kullandığı silah ve cinayeti işlediği oda yazıyor!**  
• Cinayet zarfını oyun alanının yanına bırakın.

- 4 • Her oyuncuya İPUCU defterinden bir sayfa ve bir kalem (kalem kutuya dahil değildir) verin. **ŞŞŞ! İPUCU kağıdınızı kimseye göstermeyin!**  
• **Elinizdeki ve masadaki açık kartlar sarı cinayet zarfında olamaz!** Hiç kimseye göstermeden bu kartları İPUCU kağıdınıza işaretleyin.  
• Oyun boyunca sıra size her geldiğinde diğer oyuncuların kartlarından birini görebileceksiniz. Gördüğünüz her kartı İPUCU kağıdınıza işaretleyin. **Kart zarfın içinde değilse cinayete karışmış olamaz!**

- 3 • Kalan siyah İPUCU kartlarının tamamını karıştırın.  
• Tabloda gösterilen sayıdaki kartı açık olarak oyun alanının yanına koyun. Açılacak kartların sayısı oyuncu sayısına bağlıdır.  
• Kalan kartların tamamını tüm oyuncuların elinde eşit sayıda kart olacak şekilde kapalı olarak dağıtın. **ŞŞŞ! Kartlarınızı kimseye göstermeyin!**

OYUNCU	AÇILAN KART
3	6
4	6
5	3
6	6

**OYUNA BAŞLAMAYA AZ KALDI.** Oyunun nasıl oynandığını öğrenmek için sayfayı çevirin.

# OYUN KURALLARI

## OYUNU KAZANMAK İÇİN

- **Cinayeti çözün!** Oyunu kazanmak için cinayet zarfında yer alan kişi, silah ve oda kartlarının neler olduğunu bulan ilk oyuncu olmalısınız.

## NASIL OYNANIR?

### 1. Oyuna kimin başlayacağına karar verin.

- Her oyuncu zar atar. En yüksek zarı atan oyuna başlar ve oyun saat yönünde devam eder.

### 2. Sıra size gelince piyonunuzu ilerletin.

Sıra size her geldiğinde farklı bir odaya girmeye çalışın. Sıranızın başında piyonunuzu zar atarak ya da eğer köşedeki odalardan birindeyseniz gizli geçidi kullanarak ilerletin.

#### ZAR ATARAK

- Zar atın ve piyonunuzu zarlarda gelen sayıların toplamı kadar ilerletin.
- Piyonunuzu koridor boyunca yatay, dikey, ileri veya geri hareket ettirebilirsiniz, ama çapraz hareket ettiremezsiniz.
- Her zaman bir odaya girmeye çalışın (oyunun başında odalardan herhangi birine girmeye çalışabilirsiniz). Bir odaya girdikten sonra piyonunuzu daha fazla ilerletmeyin. İlerleyebilecek sayınız kaldıysa bile durun.
- Sıra sizdeyken odadan çıkıp tekrar aynı odaya giremezsiniz.



Diyelim ki siz **Mustard**'sınız. Zarda yedi atarak **oyun salonundan yatak odasına** resimde gösterilen şekilde ilerleyebilirsiniz.

#### GİZLİ GEÇİDİ KULLANARAK

- Oyun alanının karşı köşelerindeki odalar gizli geçitlerle birbirine bağlıdır. Sıranızın başında bu odalardan birindeyseniz, eğer isterseniz zar atmak yerine gizli geçidi kullanabilirsiniz. Gizli geçidi kullanmak için önce bunu diğer oyunculara bildirin ve sonra karşı köşedeki odaya geçin. **Not: Oyun alanının sahil tarafında gizli geçit yoktur.**

### 3. Bir odaya girer girmez cinayetle ilgili soru sorun ve cevabını alın.

- Bir odaya girdiğinizde piyonunuzu daha fazla ilerletmeyin ve cinayetle ilgili sorunuzu sorun. Bunun için **seçtiğiniz şüphelinin adını, kullandığını tahmin ettiğiniz silahı ve bulunduğunuz odayı** yüksek sesle söyleyin.
- Örneğin garaja girdiniz. "Cinayeti Scarlet, ip ile garajda mı işledi?" diye sorabilirsiniz. **İpucu!** İPUCU kağıdınızda işaretli olmayan şüpheli, silah ve oda hakkında soru sormaya çalışın.
- Suçladığınız şüphelinin ve seçtiğiniz silahın piyonlarını bulunduğunuz odaya getirin.
- İlk olarak solunuzdaki oyuncu sorunuzu cevaplamak zorundadır. Eğer bu oyuncuda sorduğunuz soruda adı geçen kartlardan biri ya da daha fazlası varsa size sadece bir kartı gizlice gösterir. **Birden fazla kart gösteremez!** Diğer oyuncular bu kartı görmemelidir.
- Eğer solunuzdaki oyuncuda sorunuzda adı geçen kartlardan hiçbiri yoksa "Cevap veremem" der ve soruyu cevaplama sırası diğer oyuncuya geçer. Bir oyuncu size **bir kart** gösterene kadar cevaplama sırası diğer oyuncuya geçmeye devam eder.

**CİNAYETİ SCARLET İP İLE GARAJDA MI İŞLEDİ?**

Diyelim ki siz **Peacock**'sınız. **Scarlet** ve **ipi garaja** getirdiniz ve sorunuzu sordunuz: "Cinayeti **Scarlet**, **ip** ile **garajda** mı işledi?"



### Oyunculardan hiçbiri size bir kart gösteremezse...

Kendi kartlarınızdan birini sorarak blöf yapmıyorsanız, cinayet zarfındaki kartları buldunuz demektir.

### 4. Son olarak İPUCU kağıdınızı işaretleyin. Sıranız sona erer.

- Size gösterilen kartı kendi İPUCU kağıdınıza işaretleyin. Kart zarfın içinde değilse cinayete karışmış olamaz.
- Karakter ve silah piyonlarını getirdiğiniz odada bırakın. Eğer karakter piyonu oyunculardan birine aitse, o oyuncu sıra ona geldiğinde piyonunu hareket ettirmeden bir soru sorabilir.
- Sıranız sona erdi. Sorunuzu hangi oyuncu cevaplarsa cevapsın sıra solunuzdaki oyuncuya geçer.

MALKİKANE	
KİMİZ?	
Green	
Mustard	X
Peacock	
Plum	
Scarlet	X
White	
NEREĞİ SİLAHLI?	
İngiliz Anıtkarı	
Şarjör	
Halkçı	X
Talbancı	
Kurgun Bıçak	
İp	
NEREDE?	
Banyo	
Çalgıma Odası	
Yemek Odası	X
Oyun Salonu	
Garaj	
Tatlık Odası	
Okuma Odası	X
Mutfak	X
Avlu	

Oyunculardan biri size bir kart gösterdi. Bu **Scarlet**'in kartıydı. İPUCU kağıdınıza işaretlediniz.

Diğer oyuncuların tüm kartlarını İPUCU kağıdınıza işaretledikten sonra artık **CİNAYETİ ÇÖZMEYE HAZIRSINIZ!** Oyunu nasıl kazanacağınızı öğrenmek için sayfayı çevirin.



## OYUNU KAZANMAK İÇİN

Suçlamada bulunun.

Zarftaki üç kartın neler olduğunu bulduğunuza inanıyorsanız, sıra size gelince bir odaya giderek suçlamada bulunabilir ve istediğiniz üç kartı söyleyebilirsiniz. Suçlamanızı yüksek sesle yapın: "Suçlu Green, cinayeti yemek odasında kurşun boru ile işledi!" Daha sonra diğer oyunculara göstermeden zarftaki kartlara bakın.

**SUÇLU GREEN,  
CİNAYETİ YEMEK ODASINDA  
KURŞUN BORU İLE İŞLEDİ!**

Diğer oyunculara soru sorarken piyonunuzun cinayet yeri olarak seçtiğiniz odada bulunması gerekir. Ancak suçlamayı herhangi bir odada yapabilirsiniz.

Suçlamanız doğru mu?

**EVET, ÜÇ KARTI DA  
DOĞRU BİLDİM!**

Tebrikler, cinayeti çözdünüz ve oyunu siz kazandınız! Cinayet zarfındaki üç kartı diğer oyunculara da gösterin.

**HAYIR, SUÇLAMAM  
HATALI!**

Eğer hata yaparsanız oyundan çıkarsınız. Diğer oyunculara göstermeden kartları cinayet zarfına geri koyun. Hangi kartta hata yaptığınızı diğer oyunculara söylemeyin!

- Kartlarınızı kimseye göstermeyin ve diğer oyuncuların sorularını cevaplamaya devam edin.
- Artık piyonunuzu hareket ettiremez, soru soramaz ve tekrar bir suçlamada bulunamazsınız.

Tüm oyuncular yanlış tahminde bulunursa...

- Eğer tüm oyuncuların suçlamaları hatalıysa cinayet çözülemez ve dava kapanır. Kartları zarftan çıkarın ve cinayeti kimin işlediğini öğrenin!

## KLASİK CLUEDO

Oyunu klasik CLUEDO oyununa daha yakın bir şekilde oynamak istiyorsanız oyunun başında açılan kart sayısını aşağıdaki tabloya göre ayarlayın.

OYUNCU	AÇILAN KART
3	0
4	2
5	3
6	0

## CİNAYET YERİ - SAHİL

Sahilde geçen oyunu oynamak için oyun alanının diğer yüzünü kullanın. Aşağıdaki değişiklikler dışında oyunu malikane alanında oynadığınız şekilde oynayın.

## SAHİL DAVA DOSYASI

Lord Gray, sahilde bir cinayete kurban gitti. Dedektifler sahilin 6 farklı yerinde 6 şüpheli ve 6 silah buldu, ama davayı çözemedi. Şimdi bu cinayeti çözmek sizin elinizde!

Malikane oyun alanındaki 9 odayı gösteren kartları kutuya geri koyun. Bu oyunda sahil alanındaki 6 yerin kartını kullanın.



Tabloda gösterilen sayıdaki kartı açık olarak oyun alanının yanına koyun.

OYUNCU	AÇILAN KART
3	0
4	3
5	0
6	3

İPUCU kağıtlarının sahil tarafını kullanın.