

# CLUEDO®

## DET STORA DETEKTIVSPELET

Ett skarpsinnigt spel för 2-6 spelare, ålder 9-99 år.

### INNEHÅLL

- 1 spelplan
- 1 tärning
- 6 "mordvapen"
- 6 spelpjäser
- 21 kort med misstänkta, mordvapen, och rum
- 1 kuvert till korten
- 1 anteckningsblock

### INLEDNING

Cluedo är ett spel för deckarälskare, i bästa engelska tradition! Direktör Jansson har hittats mördad vid foten av trappan i den stora herrgårdsbyggnaden, och nu ska du och dina motspelare försöka lösa mordgåtan. Ni går från rum till rum, och ställer listiga frågor. Den som först kan fastslå mördaren, platsen och mordvapnet har vunnit!

**Spelpjäserna:** De sex misstänkta personerna i huset representeras av spelpjäserna, vars färg svarar mot personernas namn: gul (överste Senap), grön (pastor Grön), lila (professor Plommon), blå (fru Blå), röd (fröken Röd) och vit (fru Vit).

**Korten:** De sex misstänkta personerna finns också med på korten. Dessutom finns det sex olika kort som representerar de möjliga mordvapnen, och nio kort som representerar de olika rummen på spelplanen.

### FÖRBEREDELSE

- 1) Lägg spelplanen mitt på bordet.
- 2) De sex spelpjäserna placeras ut på respektive startrutor på spelplanen. Observera att alla sex pjäserna alltid ska vara med, även om man är färre än sex spelare.
- 3) Placera ut mordvapnen i olika rum på spelplanen. Det spelar ingen som helst roll i vilka rum mordvapnen hamnar.
- 4) Bryt plasten om kortleken. Dela upp korten i tre högar: personerna, mordvapnen och rummen.
- 5) Blanda korten med de sex misstänkta personerna, med baksidan uppåt. Tag ett av dessa kort på måfå (ingen får se det kortet!) och lägg det i kuvertet. Gör samma sak med mordvapenkorten och rumskorten. När ni är klara, innehåller alltså kuvertet ett kort med **mördaren**, ett kort med **mordvapnet**, och ett kort med **rummet** där mordet skedde, och **ingen vet vilka korten är**. Lägg kuvertet mitt på spelplanen, vid X (där kroppen hittades).
- 6) Blanda noga de resterande 18 korten, fortfarande med baksidan uppåt. Samtliga slår med tärningen; högst blir giv. Given delar ut samtliga 18 kort medsols runt bordet, ett i taget, även till sig själv. Några spelare kan få ett kort mera än andra spelare, beroende på hur många man är; detta ger dock bara en obetydlig fördel. Det är mycket viktigt att man inte i onödan visar sina kort för motspelarna.
- 7) Varje spelare får ett blad från anteckningsblocket, och förser sig med en penna för att kunna skriva. Det är viktigt att man inte heller visar sina anteckningar för motspelarna — håll papperet gömt!

### SPELETS GÅNG

- 1) Varje spelare tar den spelpjäs som är närmast honom eller henne, och i fortsättningen är spelaren denna person (oavsett korten på handen).
- 2) Fröken Röd har alltid första slaget, och sedan går turen medsols. Varje gång det är ens tur, får man slå en gång med tärningen och flytta sin pjäs lika många steg (om man nu inte väljer att stanna kvar i ett rum). Se vidare under **Förflytningsregler**.
- 3) När man kommer in i ett rum (man måste inte slå jämnt), får man genast i samma drag delge en **misstanke**, och då kalla in en person och ett mordvapen till detta rum. Man säger då högt t ex "Jag misstänker att mordet utfördes i detta rum, av den och den med det vapnet".

**Exempel:** Spelaren med fröken Röd kommer från starten på två kast in i vardagsrummet. Hon förflyttar genast den gröna pjäsen till vardagsrummet, liksom revolvern, och säger högt: "Jag misstänker att mordet utfördes här i vardagsrummet, av pastor Grön med revolvern".

OBS! "Överblivna" spelpjäser (om man är färre än sex spelare) faller också under samma misstankar som övriga spelpjäser, och kan alltså kallas in i ett rum.

- 4) När denna misstanke delgivits måste spelaren till vänster om fröken Röd titta på sina kort; om han eller hon har ett eller flera av de misstänkta korten (i detta exemplet vardagsrummet, pastor Grön och revolvern), **måste** han eller hon ge kortet ett **alibi** genom att visa upp det för spelaren som är fröken Röd. Det spelar ingen roll vilket av de tre korten som visas upp, men det är viktigt att bara spelaren som delgav misstanken får se kortet, och **ingen annan**.

Om spelaren till vänster inte kan visa något av de efterfrågade korten, går misstanken vidare till näste spelare; kan inte heller denne ge något av de tre korten alibi genom att visa upp ett, går misstanken vidare till näste spelare igen, osv tills **ett** av de misstänkta korten visats.

**Fortsättning på exemplet:** Efter att spelaren med fröken Röd delgivit sin misstanke enligt ovan, tittar spelaren till vänster (gul) på sina kort; han har inget av dem, så han skakar bara på huvudet. Vit spelare sitter näst i tur, tittar på sina kort, och ser att hon har både vardagsrummet och revolvern. Hon väljer revolvern och sträcker diskret fram det kortet till röd spelare, som tittar på det utan att någon annan ser det och lämnar tillbaka det till vit. Därefter gör röd en anteckning på sitt papper, och det blir gults tur.

- 5) Spelarna fortsätter på detta sätt, och kommer efterhand att på sina papper pricka av de kort som fått alibi. Genom utslutningsmetoden och god slutledningsförmåga kommer någon till sist att tro sig veta vem mördaren är, och vilket rum det skedde och vilket mordvapen som användes.

- 6) När en spelare är övertygad om att han vet vilka de tre gömda korten är, kan han, efter att ha delgivit en misstanke, i samma drag göra en **anklagelse**. Detta gör man genom att först på sitt papper skriva mördaren, rummet och mordvapnet, och sedan titta på de tre korten i kuvertet **utan att någon annan ser dem**.

Om anklagelsen är **korrekt** — samtliga stämmer — visar man upp korten samt sin skrivna anklagelse, och har vunnit spelet.

Om anklagelsen **inte** är korrekt, måste man lägga tillbaka de tre korten i kuvertet, fortfarande utan att någon annan ser dem, men man får då inte fortsätta spela. Man måste dock kvarstå i spelet för att kunna ge alibi åt kort när de övriga spelarna delger misstankar; men man får alltså inte flytta, och inte kalla in pjäser eller delge misstankar själv.

Man får bara göra **en** anklagelse under spelets gång.

- 7) Det är fullt tillåtet att "bluffa", d v s delge misstankar som berör kort man själv har på handen. På så vis kan man förvissa sig om var specifika kort finns någonstans bland de andra spelarna. Likaså är det fullt tillåtet att delge en misstanke som gäller den egna pjäsen.

- 8) Om en spelare av misstag eller slarv inte visat upp något misstänkt kort trots att han har det på handen, och det uppdragas, får han som straff inte längre spela med. Precis som ovan måste han dock kvarstå för att kunna ge alibi åt misstänkta kort. (Dock ska man självklart alltid bara visa upp **ett** misstänkt kort, även om man råkar ha två eller alla tre på handen när en annan spelare delger en misstanke.)

- 9) Det är viktigt att man lyssnar på **andras** misstankar, och använder dessa för anteckningar — om röd delger en misstanke och vit kan ge alibi åt ett kort, bör man anteckna på sitt papper att något av dessa kort fanns på vits hand. På anteckningsblocket kan du hålla reda på dina motspelare — använd det!

### Förflytningsregler

- a) Man får flytta överallt på spelplanen (utom i trappan). Man får bara flytta "rakt", aldrig diagonalt. Det får inte stå två spelpjäser på samma ruta, och inte heller får man hoppa över någon annans pjäs — man måste gå runt då.

- b) Man får bara gå in i och ut ur rum genom dörröppningarna. Ett rum räknas som ett steg. Man får inte i samma drag både gå in i och lämna ett rum — när man kommer in i ett rum är ens drag slut, även om tärningen visar mera. Det får stå flera pjäser i samma rum, och likaså får det finnas flera vapen i samma rum.

- c) Man kan stanna i samma rum i flera drag. I varje drag får man då delge en misstanke, och vid behov kalla in andra pjäser samt mordvapen.

- d) Via de två hemliga gångarna (kök-arbetsrum, respektive galleri- vardagsrum) kan man förflytta sig direkt från det ena rummet till det andra. En sådan förflyttning räknas som ens drag — då får man inte dessutom slå med tärningen.

- e) Spelpjäser och mordvapen som kallats in till ett rum återgår **inte** efter att misstanken delgivits. Har man blivit inkallad till ett rum, får man börja flytta därifrån när det blir ens tur (eller stå kvar och delge en egen misstanke).

- f) Man får bara delge **en** misstanke när det är ens tur, men det får man göra antingen efter att man flyttat, eller innan man slår och flyttar — det är fullt tillåtet att först delge en misstanke och se resultatet av den och sedan slå och flytta, varefter ens drag är slut. Observera att när man delger en misstanke måste den **alltid** gälla det rum man befinner sig i — man får inte t ex stå i biblioteket och delge en misstanke som gäller köket.

### DEM VINNER?

Den som först i en anklagelse korrekt kan identifiera mördaren, mordvapnet och rummet där mordet skedde, har vunnit. Alternativt vinner den som sist är kvar när alla de övriga spelarna gjort felaktiga anklagelser och tvingats utgå ur spelet.

Uppfinnare: Anthony E. Pratt  
Illustrationer: Johansson & Wellner tecknarstudio HB

### Lite mer om spelet Cluedo...

Sedan Anthony E. Pratt i ett inspirerat ögonblick 1944 uppfann Cluedo, har spelet blivit en familjefavorit i över femtio länder, och säljs i mångmiljonupplagor varje år — det är faktiskt ett av världens populäraste spel.

Egentligen är Cluedo ett spel som bygger på deduktiv logik av nästan matematiskt slag; men temat, den klassiska engelska detektivromanen, och miljön, herrgårdsbyggnaden med dess olika rum och misstänkta figurer, ger spelet dess speciella atmosfär och charm.

Spelet uppfanns alltså 1944, men på grund av olika omständigheter var det inte förrän 1946 som Pratt avtalade ett besök hos Waddingtons Games, Storbritanniens största spel tillverkare. Anthony Pratts fru, som var en duktig konstnär, hade då målat originalen till korten och spelplanen. Herr och fru Pratt medförde två goda vänner, och tillsammans spelade man ett provparti medan Norman Watson, dåvarande chefen för Waddingtons, noggrant följde det hela.

Det säger en del om spelets inneboende kvaliteter att Watson erbjöd ett kontrakt på stående fot; men också en del om fru Pratts måltalanger, för än i dag används hennes spelplan i brittiska upplagan av spelet!

På grund av råvarubristen efter andra världskriget dröjde det ända till 1950 innan spelet äntligen började produceras. Det blev ingen ögonblicklig fluga, utan rönte snarast ett ljumt mottagande. Skaran av Cluedo-entusiaster växte dock sakta men säkert, och försäljningssiffrorna pekade stadigt uppåt under hela 50-talet. På 1960-talet tog spelet ett rejält kliv när det började publiceras på licens i ett flertal länder, och sedan dess har det kommit att inta sin plats som ett av världens mest sålda spel. Till Sverige kom dock spelet först 1975.

Idag säljs Cluedo i över femtio länder, från Abu Dhabi till Brasilien, och från Sverige till Nya Zeeland. "Mordoffret" går under många namn — här i Sverige heter han direktör Jansson, men i Storbritannien heter han Dr. Black, i USA Mr. Boddy, och i Latinamerika går han under namnet senor Caddaver.

Cluedo har uppnått framgångar som är få spel förunnade; det är det enda spel som blivit till en film (i stället för tvärtom, som ju är betydligt vanligare); den filmen gjordes 1985 av Paramount Pictures med bland andra Christopher Lloyd och Eileen Brennan i huvudrollerna, och fick i Sverige titeln "Mordet är fritt". Desutom är en turnering i Cluedo ett stående inslag på de internationella deckarkongresser som hålls vart tredje år; bland vinnare och finalister genom åren kan nämnas namn som Anthony Price, Ulla Trenter, Julian Friedman och Donald Rumbelow! Och för några år sedan arrangerade Waddingtons brittiska mästerskapet i Cluedo, med finalen på ett äkta engelskt spökslott. Till arrangörernas förtjusning vann tävlingen av en man vid namn Sherlock Brown!

Sista ordet om Cluedo måste dock förbli ett mysterium. De hundratals miljoner som spelat det genom årtiondena har alltid varit framgångsrika när det gäller att avslöja mordvapnet, platsen och mördaren — men ingen har någonsin fått reda på motivet...

