

LISTE DER CD-AUDIODATEIEN

Track 1: Spieleinleitung

Fall 1 – für 6 Spieler

Track 2: Fall 1 Einleitung

Track 3: 1. Versammlung

Track 4: 1. Versammlung, Schlussfolgerung

Track 5: 2. Versammlung

Track 6: 2. Versammlung, Schlussfolgerung

Pause für das Hauptgericht. Der Gastgeber legt die Waffen und die Lupe bereit, bevor das Spiel fortgesetzt wird.

Track 7: 3. Versammlung

Track 8: 3. Versammlung, Schlussfolgerung

Track 9: 4. Versammlung

Track 10: Verdacht

Während der Auflösung werden Kaffee und Dessert serviert. Danach werden die Punkte ermittelt.

Track 11: Auflösung

Track 12: Punktwertung

Fall 2 – für 8 Spieler

Track 13: Fall 2 Einleitung

Track 14: 1. Versammlung

Track 15: 2. Versammlung

Track 16: 2. Versammlung,
Zusammenfassung

Pause für das Hauptgericht. Der Gastgeber legt die Waffen und die Lupe bereit, bevor das Spiel fortgesetzt wird.

Track 17: 3. Versammlung

Track 18: Verdacht

Während der Auflösung werden Kaffee und Dessert serviert. Danach werden die Punkte ermittelt.

Track 19: Auflösung

Track 20: Punktwertung

CD-DATEIEN ZUM AUSDRUCKEN

- Rollenprofile
- Raumschilder
- Namensschilder
- Fall 1 Notizzettel
- Fall 2 Notizzettel
- Einladungen

© 2007 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH.

Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.

Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel. 01 8799 780.

Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.de

060701529/00



Das klassische Detektivspiel wird lebendig!

Cluedo Live-Party

Haus
Neubrunn
Edition



Spielausstattung: 6 Rollenkarten Fall 1 (grün), 8 Rollenkarten Fall 2 (rot),
9 Raumskarten Fall 1 (grün), 9 Raumskarten Fall 2 (rot), 9 Umschläge für Raumskarten,
32 Hinweiskarten Fall 1 (grün), 72 Hinweiskarten Fall 2 (rot), 8 Umschläge für Hinweiskarten,
6 Einladungen mit Umschlägen, 1 Kartonbogen mit 6 Waffen, 6 Namensschilder,
12 Schnüre, 1 Notizzettel Fall 1, 1 CD und 1 rote Lupe.

15+6
ODER
8
SPIELER

ZUBEHÖR FÜR FALL 1

Im Spiel enthalten:

- 6 Rollenkarten Fall 1 (grün)
- 9 Raumkarten Fall 1 (grün)
- 9 Umschläge für Raumkarten
- 32 Hinweiskarten Fall 1 (grün)
- 6 Umschläge für Hinweiskarten
- 6 Einladungen mit Umschlägen
- 6 Waffen
- 6 Namensschilder
- 1 Notizzettel Fall 1 (oder Notizzettel für Fall 1 von der CD ausdrucken)
- 1 CD
- 1 rote Lupe

ZUBEHÖR FÜR FALL 2

Im Spiel enthalten:

- 8 Rollenkarten Fall 2 (rot)
 - 9 Raumkarten Fall 2 (rot)
 - 9 Umschläge für Raumkarten
 - 72 Hinweiskarten Fall 2 (rot)
 - 8 Umschläge für Hinweiskarten
 - 6 Waffen
 - 1 CD
 - 1 rote Lupe
- Von der CD ausdrucken:**
- 8 Einladungen (1 pro Person)
 - 8 Namensschilder (1 pro Person)
 - 8 Notizzettel für Fall 2 (1 pro Person)

ANTWORTEN AUF HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Der Butler erklärt Ihnen alles, was Sie über das Spiel wissen müssen. Die wichtigsten Informationen haben wir Ihnen hier zur Übersicht noch einmal aufgeführt. Sollten also während des Spiels irgendwelche Fragen oder Unsicherheiten aufkommen, finden Sie hier wahrscheinlich die Antwort.

Zum Fall:

- Der Butler ist unschuldig.
- Der Mord fand im Außengelände des Hauses Neubrunn statt.
- Der Mörder verließ einen der Räume, um den Mord zu begehen. Danach kehrte er durch einen anderen Raum zurück.
- Der Mord fand zu einer dieser Tatzeiten statt: 20.00 Uhr, 20.30 Uhr, 21.00 Uhr oder 21.30 Uhr.
- Verdächtige und Waffen, die zu einer dieser vier Tatzeiten vermisst werden, sind wahrscheinlich an dem Mord beteiligt.
- Jeder teilnehmende Spieler ist ein Verdächtiger. Sie können also auch Ihre eigene Rolle verdächtigen, den Mord begangen zu haben.
- Da Sie selbst ein Verdächtiger sind, sind Ihnen die eigenen Aufenthaltsorte während der Tatzeit nicht bekannt. Sie erfahren alle Details erst bei der Auflösung des Falls (also am Ende des Spiels).

Zum Spiel:

- Jeder Verdächtige besitzt einen Hinweiskartenumschlag mit Informationen über seine Aktivitäten während des Abends.
- Nehmen Sie Ihre Hinweiskarten erst dann aus dem Umschlag, wenn Sie der Butler dazu auffordert.
- Die Nummerierung Ihrer Karten folgt nicht dem zeitlichen Ablauf. Karte 1 könnte z.B. die Tatzeit um 20.00 Uhr betreffen, Karte 2 21.30 Uhr und Karte 3 20.30 Uhr.
- Nur die Karten Nr. 1 von Fall 1 enthalten bei allen Verdächtigen Hinweise für dieselbe Tatzeit. Alle anderen Karten betreffen unterschiedliche Tatzeiten.
- Ihre Karte enthält wahrscheinlich **nicht alle** Informationen, die für diese Tatzeit gelten. Genau hier müssen Sie Ihre Untersuchungen ansetzen.
- Behalten Sie Ihre Hinweiskarten und den Umschlag den ganzen Abend über bei sich, da Ihre Mitspieler Sie dazu befragen werden.
- Wenn Sie befragt werden, müssen Sie die Wahrheit sagen. Sollte man Sie etwas fragen, worauf Sie keine Antwort haben, dürfen Sie nicht lügen oder etwas erfinden! Sagen Sie Ihrem Mitspieler einfach, dass Sie die Antwort nicht kennen.
- Das Spiel folgt einzelnen Abschnitten: den Versammlungen.
- Punkte werden für korrekt herausgefundene Beweise vergeben. Am Ende der Krimiparty wird der Spieler mit den meisten Punkten zum Super-Detektiv gekürt!

DIE LIVE-PARTY GEHT LOS!



1. Genau wie Ihre Gäste schlüpfen auch Sie in die Rolle einer der verdächtigen Personen. Bleiben Sie den ganzen Abend in der Rolle und ermuntern Sie auch Ihre Gäste dazu, die ganze Zeit zu schauspielern – egal was passiert!



Rollenkarte



Namensschild

2. Wenn Ihre Gäste eintreffen, überreichen Sie ihnen ihr jeweiliges Namensschild und die dazugehörige Rollenkarte. Die Namensschilder müssen den ganzen Abend über getragen werden. Jeder Gast darf sich nun seine Rollenkarte in Ruhe durchlesen. Vielleicht gibt es dazu ja ein Glas Sekt?

3. Führen Sie Ihre Gäste durch Ihr „Haus Neubrunn“ und erklären Sie, wo sich die einzelnen Räume befinden (markiert durch die Raumkartenumschläge).
4. Danach versammeln sich alle Spieler in der Nähe des CD-Spielers.

5. Sobald jeder bereit ist, starten Sie die CD. Am Anfang hören Sie eine Einleitung (diese gilt für beide Fälle). Wenn Sie Fall 1 spielen, lassen Sie die CD einfach weiterlaufen; bei Fall 2 springen Sie nach der Einleitung zu Track 13 vor.

Willkommen bei der Cluedo Live-Party

Zur Vorbereitung Ihrer privaten Krimiparty sollten Sie diese Anleitung aufmerksam lesen – und zwar **bevor** Sie mit der Planung der eigentlichen Party beginnen.

Sie werden nicht nur in die Rolle eines Verdächtigen schlüpfen, sondern auch eine CD abspielen, die Uhr im Auge behalten, das Zubehör vorbereiten und natürlich alles tun, was ein guter Gastgeber sonst noch erledigt!

Ihnen stehen zwei Fälle zur Auswahl. Bei einer Krimiparty mit 6 Personen (Sie eingeschlossen) spielen Sie den **Fall 1** (grün).

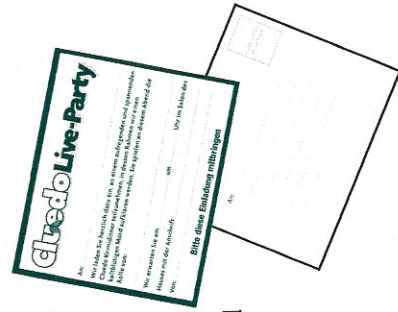
Bei einer Krimiparty mit 8 Personen (Sie eingeschlossen) spielen Sie den **Fall 2** (rot). Dafür müssen Sie von der CD zusätzliches Spielmaterial ausdrucken, da in diesem Fall zwei weitere Personen auftreten: Madame Monique Violette sowie Lord Lukas von Stahl (siehe Die CD auf Seite 4).

EINIGE WOCHEN VOR DER KRIMIPARTY: EINLADUNG



Legen Sie den Termin für die Krimiparty fest und schicken Sie den Teilnehmern die Einladungen.

1. Teilen Sie Ihren Gästen mit, in welcher Rolle sie zur Krimiparty erscheinen sollen. Denken Sie daran, eine Rolle für sich selbst zu reservieren.
2. Ihre Gäste werden sich auf ihre jeweilige Rolle vorbereiten müssen, also sollten Sie ihnen genug Zeit geben, um sich ein passendes Kostüm zu besorgen.
3. Für den zeitlichen Ablauf beachten Sie bitte, dass das Spiel ca. zwei Stunden dauert. Es wird in einzelnen Abschnitten gespielt, die wir hier „Versammlungen“ nennen.



EINIGE TAGE VOR DER KRIMPARTY: ESSEN & TRINKEN

1. Legen Sie fest, wo sich in Ihrer Wohnung der Salon und das Speisezimmer befinden. Dies sind die Orte, an denen sich alles abspielt.
2. Wir empfehlen Ihnen, im Salon ein Buffet mit Getränken und Häppchen anzurichten. Im Speisezimmer sollte ein Dinner serviert werden.
3. Während des Spiels wird es einige natürliche Pausen geben. Wir empfehlen, dass das Hauptgericht (in beiden Fällen) nach der zweiten Versammlung serviert wird. Die Auflösung des Falls passt gut zu Kaffee und Dessert zum Abschluss der Krimiparty.
4. Bereiten Sie die Speisen und Getränke möglichst frühzeitig vor, so dass Sie an der Party selbst mit vollem Einsatz teilnehmen können.
5. Sollten Sie kein Dinner mit verschiedenen Gängen servieren wollen (oder können), können Sie alternativ auch im Speisezimmer ein Buffet zur Selbstbedienung herrichten.

DIE CD

Die CD enthält zwei Funktionen: ein Audioverzeichniss mit Aufnahmen, die Sie sich während des Spiels anhören, sowie ein Datenverzeichniss mit Dateien, die Sie für die Spielvorbereitung von Fall 2 benötigen.

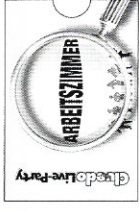
1. Das Audioverzeichnis enthält Aufnahmen des Butlers, die Sie während der Krimiparty mit einem CD-Player abspielen müssen. Der Butler führt Sie durch den Fall und ist ein fester Bestandteil des Spiels.
 - a. Hören Sie sich die CD vorher nicht an, damit Sie sich den Spaß nicht selbst verderben!
 - b. Stellen Sie die Lautstärke so ein, dass alle Spieler den Butler gut hören können.
 - c. Die CD muss gelegentlich angehalten oder fortgesetzt werden, z.B. während Versammlungen oder wenn Ihnen der Butler bestimmte Aufgaben aufträgt.
 - d. Die CD ist in einzelne Tracks aufgeteilt, so dass Sie sie während des Spiels beliebig oft wiederholen können.
2. Das Datenverzeichnis enthält Elemente des Falls 2, die Sie vor dem Spiel mit einem Computer ausdrucken müssen.

VOR DER KRIMPARTY

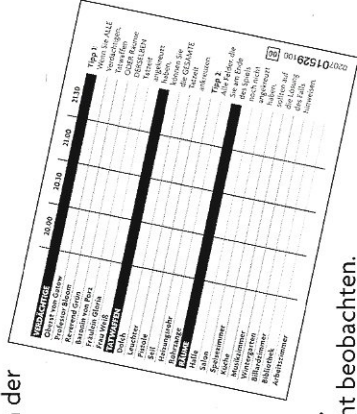
1. Stecken Sie die Hinweiskarten jeder Person in den dazugehörigen Umschlag. Sortieren Sie sie dabei nach den Nummern, d.h. Karte 1 liegt immer oben. Für Fall 1 gibt es pro Person 5 Hinweiskarten (bei 2 Personen gibt es die Karten 5a und 5b); für Fall 2 gibt es pro Person 9 Hinweiskarten.



- Lesen Sie die Karten vor dem Spiel nicht durch, damit Sie sich nicht den Spaß verderben!
- Behalten Sie die gefüllten Hinweiskartenumschläge bei sich, bis Sie der Butler dazu auffordert, sie an die Spieler zu verteilen.



2. Stecken Sie die 9 Raumkarten des Falls, den Sie spielen, in die dazugehörigen Umschläge. (Denken Sie daran, keine der Karten vor dem Spiel zu lesen!) Verteilen Sie die Raumkartenumschläge so in Ihrer Wohnung, dass sie zu den Räumen passen. So könnte z.B. Ihr Bücherregal als Bibliothek dienen.
3. Halten Sie den Notzettel bereit, bis Sie der Butler auffordert, die Notzettel zu verteilen. **Hinweis:** Für Fall 2 müssen Sie die Notzettel vorher von der CD ausdrucken, da sie zwei zusätzliche Rollen enthalten. Auf der CD befinden sich auch Notzettel für Fall 1 zum Ausdrucken, falls Sie diese lieber verwenden wollen als den enthaltenen Notzettelblock.



4. Legen Sie die Waffen und die Lupe vorerst beiseite. Nach der zweiten Versammlung müssen Sie sie irgendwo in Ihrer Wohnung (z.B. auf einem Tisch im Wohnzimmer) auslegen. Achten Sie darauf, dass Ihre Gäste Sie dabei nicht beobachten.



5. Befestigen Sie an jedem Namensschild zwei Schnüre.
6. Achten Sie darauf, dass es im gesamten Spielbereich genügend Stifte und Papier gibt.

