



# CLUEDO

The Classic Mystery Game

یک بازی معمایی



## محتویات

- ۱ عدد صفحه بازی
- ۶ عدد مهره شخصیت های بازی
- ۶ عدد آلت قتل - ۵۰ عدد کارت (شامل ۶ کارت شخصیت، ۶ کارت آلت قتل، ۹ کارت اتاق و ۲۹ کارت سرنخ)
- ۱ عدد پاکت مشکي
- ۱ عدد دفتر یادداشت کاراگاه
- ۲ عدد تاس

**دعوتنامه ها ارسال شدند.  
مهمان ها رسیدند.  
... صاحبخانه به قتل رسید!**

آیا دکتر بلک به خاطر ارثیه اش به قتل رسید؟

شش مهره رنگی حالا مضمون به قتل هستند.

این وظیفه شماست که راز این قتل را کشف کنید...

**چه کسی دکتر بلک را کشت؟**



خانم قرمز

آقای بنفش

خانم آبی

آقای زرد

خانم صورتی

آقای سبز

**با چه سلاحی؟**



طناب

خنجر

آچار

تفنگ

جاشمعی

لوله

**و کجا؟**



آشپزخانه

غذاخوری

اتاق استراحت

حال

اتاق مطالعه

کتابخانه

اتاق بیلیارد

گلخانه

اتاق پیانو

## چیدمان بازی

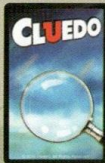


۱. هر شیش مهره رنگی را در جای تعیین شده ی آن ها در صفحه بازی قرار دهید. تمام مهره ها باید در جای خود قرار گیرند، حتی اگر بازیکن در بازی نباشند.  
شخصیت خود را انتخاب کنید.

۲. تمام آلت های قتل را جدا از هم در اتاق ها با صورتی تصادفی بگذارید.

۳. ۲۹ کارت سرنخ را از باقی کارت ها جدا کنید.

کارت های سرنخ را بر بزنید و آن ها را به صورت رو به پایین در کنار صفحه بازی قرار دهید.



کارت سرنخ

۴. باقی کارت ها را به ۳ دسته تقسیم کنید: شخصیت ها ، آلت های قتل و اتاق ها.

هر دسته را به صورت جدا گانه بر بزنید و به صورت رو به پایین در کنار صفحه بازی قرار دهید.

۵. کارت بالایی هر یک از این سه دسته را به صورت مخفیانه بردارید و به صورتی که هیچ بازیکنی آن را نبیند درون پاکت مشکی قرار دهید.

حالا درون پاکت ۳ کارت وجود دارد که در حقیقت جواب این معما است:

**چه کسی قاتل است ؟ آلت قتل چیست ؟ و در کجا قتل انجام شد؟**

این رازی است که شما باید آن را کشف کنید. این پاکت را در مرکز صفحه بازی و در راه پله سرداب نگه دارید.

۶. کارت های شخصیت ، آلت قتل و مکان های باقی مانده را بر بزنید و آن ها را بین بازیکنان پخش کنید.  
اگر کارت ها به صورت مساوی بین بازیکنان تقسیم نشد مهم نیست.

نکته: اگر می خواهید این بازی را به صورت ۲ نفره انجام دهید به صفحه ۶ مراجعه کنید. در این نوع بازی شما باید کارت ها را به صورت دیگری پخش کنید.

۷. یک برگ از دفترچه کاراگاه را به هر بازیکن بدهید. و یک خودکار نیز به هر بازیکن بدهید.

۸. به صورت مخفیانه به کارت های خود نگاه کنید و کارت شخصیت ها ، آلت های قتل و مکان هایی که در دست شماست را علامت بزنید. این ها ممکن نیست که در پاکت باشند! دفترچه و کارت های خود را بصورت مخفیانه نگه دارید.

## بازی کنید

جزئیات بیشتر  
در صفحه ۷

### چگونه پیروز شوید

#### معمای قتل را حل کنید!

- مهره خود را در صفحه بازی در اتاق ها حرکت دهید. تا بتوانید نظریه خود را در مورد اینکه قتل را چه کسی با چه آلتی و در چه اتاقی انجام داد پرسید.
- بقیه بازیکنان به شما یک کارت نشان می دهند.
- زمانی که فکر می کنید راز را حل کردید ادعای خود را بیان کنید.
- به صورت مخفیانه داخل پاکت را نگاه کنید. اگر درست حدس زدید شما برنده بازی هستید و اگر اشتباه حدس زدید پاکت را در جای خود قرار دهید و از بازی بیرون می روید و بقیه بازیکنان بازی را ادامه می دهند.

### چگونه بازی کنید

همیشه بازی از خانم قرمز شروع می شود و به صورت ساعتگرد ادامه پیدا می کند. اگر هیچکس جای خانم قرمز بازی نمی کند. نفر بعدی به صورت ساعتگرد بازی را شروع می کند.

#### در نوبت خود

۱. **تاس بیاندازید.** قبل از اینکه مهره خود را حرکت دهید ببینید که آیا علامت **ذره بین** در تاس شما آمده است؟ اگر اینطور بود یک **کارت سرنخ** بردارید. کارت سرنخ را بلند بخوانید و به نوشته روی آن عمل کنید.  
- اگر هر دو تاس شما روی ذره بین آمد ۲ کارت سرنخ بردارید.  
- اگر کارتی از بازیکنان دیگر نمایش داده شد آن را در دفترچه خود علامت بزنید.  
- کارت های سرنخ استفاده شده را در زیر دسته کارت ها قرار دهید.



۲. با توجه به شماره ای که ۲ تاس شما آورد **مهره ی شخصیت خود را حرکت دهید.**

(علامت ذره بین به عنوان عدد ۱ بشمار می رود.)

- شما نمی توانید بصورت مورب حرکت کنید.
- شما نمی توانید از روی یک خانه دوبار در یک مرتبه حرکت کنید.
- شما نمی توانید از خانه ای که توسط مهره دیگر اشغال شده عبور کنید و یا در آن خانه بنشینید.

**یا** از مسیر مخفی استفاده کنید. با استفاده از این مسیرهای مخفی به سادگی می توانید مهره خود را از یک گوشه تخته بازی به گوشه دیگر آن منتقل کنید.



**یا** در اتاقی که مهره شما قبلا بود، بمانید.

اتاق استراحت به گلخانه مرتبط است.

۳. زمانی که به یکی از اتاق‌ها رسیدید و یا در آن هستید، در مورد مضمونین **نظریه خود را ارائه بدهید**. نظر دادن به شما کمک می‌کند که سه کارتی را که در داخل پاکت هست و جواب این معما در آن‌ها نوشته شده است را زودتر کشف کنید.

— اگر مهره شخصیت شما در یک اتاق است در مورد این نظر بدهید که چه کسی و با چه آلت قتلی در آن اتاق مرتکب قتل شد.

بگویید: (نظریه من این است که (شخصیت) با (آلت قتل) در (اتاقی که در آن هستید) مرتکب قتل شده است.

— همانطور که می‌خواهید نظریه خود را بیان کنید، شخصیت و آلت قتل مورد نظر خود را در آن اتاق قرار دهید.

— سپس بازیکنی که سمت چپ شما نشسته است باید **یگی** از سه کارتی که شما در نظریه خود اعلام کردید را به صورت **مخفیانه** به شما نشان دهد.

— اگر بیشتر از یک کارت که شما در نظریه خود نام بردید در دستش بود، باز هم فقط می‌تواند یک کارت را به انتخاب خودش به شما نشان دهد.

— اگر بازیکن سمت چپ شما کارتی نداشت که به شما نشان دهد این موضوع را اعلام می‌کند و بازیکن بعدی (ساعتگرد) باید یکی از این سه کارت را که در دست دارد به شما نشان دهد و همینطور ادامه پیدا می‌کند.

— اگر هیچکس کارتی ندارد، مشکلی نیست.

**به خاطر داشته باشید** برای هر اتاقی که می‌خواهید نظریه قتل را بدهید مهره شما باید در همان اتاق باشد. و شخصیت‌هایی که به اتاق فراخوانده می‌شوند، بعد از ارائه نظریه نمی‌توانند به مکان قبلی خود بازگردند.

#### ۴. دفترچه خود را کامل کنید.

کارت‌هایی که بقیه بازیکنان به شما نشان می‌دهند و یا نشان نمی‌دهند به شما کمک می‌کند که بقیه شخصیت‌ها، آلت‌های قتل و اتاق‌های مضمون را حذف کنید.

— کارت‌هایی که از بقیه بازیکنان دیدید را یادداشت کنید، مطمئناً این کارت‌ها در پاکت نیستند.

— اگر هیچ بازیکنی هیچ کارتی نشان نداد یعنی نظریه شما کاملاً درست بود و شما برنده بازی هستید.

۵. حالا نوبت شما به پایان رسیده. بازیکن سمت چپ شما باید بازی را ادامه دهد.

#### نکاتی در مورد یادداشت برداری در دفترچه کارآگاه شما

در این مثال می‌توانید ببینید که در ابتدای بازی کارت شخصیت **زرد** و **جاشعدانی** به دست شما افتاد. بازیکن M کارت شخصیت **بنفش** را در دست دارد، بازیکن D کارت شخصیت **سبز** را در دست دارد و بازیکن J کارت شخصیت **آبی** و **قرمز** را در دست دارد.

با نظر دادن در طول بازی کشف کردید که **خانم صورتی قاتل** است.

PLAYERS		Me	M	D	G	J	T
<b>WHO?</b>							
سبز		X			X		
زرد		X	X				
صورتی		✓					X
آبی		X					
بنفش		X		X			
قرمز		X					X
<b>WHAT?</b>							
شمعدان		X	X				
خنجر							

## چگونه برنده شویم

### ادعانامه ی خود را بیان کنید

زمانی که فکر می کنید به راز این قتل پی بردید و می دانید که چه کسی با چه آلت قتلی و در چه اتاقی آقای بلک را به قتل رساند ادعانامه ی خود را بیان کنید.

- شما می توانید ادعانامه ی خود را درست بعد از اینکه نظریه خود را بیان کردید ارائه دهید.
- برای ارائه ادعانامه لازم نیست تاس بیاندازید و یا در اتاق مورد نظر باشید.
- شما فقط می توانید ادعانامه را در نوبت خود ارائه دهید.
- شما در طول بازی فقط می توانید یک ادعانامه ارائه دهید. پس مطمئن باشید که درست حدس زدید.

۱. بگویید: (من ادعا می کنم که **(شخصیت)** در **(اتاق)** با **(آلت قتل)** دکتربلک را به قتل رساند.

۲. **مخفیانه** داخل پاکت را نگاه کنید.  
آیا هر سه کارتی که حدس زدید درون پاکت هست؟



### بله، شما برنده بازی شدید.

شما توانستید این معما را حل کنید!  
هر سه کارت را به بقیه بازیکنان نشان دهید.

### خیر، شما حذف شدید و بازی ادامه دارد.

کارت ها را دوباره به داخل پاکت برگردانید و مراقب باشید بازیکن دیگری آن ها را نبیند.

شما دیگر در نوبت خود نمی توانید بازی کنید، ولی شما باید در بازی حضور داشته باشید و زمانی که بازیکنان دیگر نظریه ای ارائه کردند اگر لازم بود کارت های خود را نشان دهید.

- بازیکنان دیگر تا زمانی که بازی ادامه می دهند که یک نفر موفق شود ادعانامه ی خود را درست ارائه کند.

- اگر هیچ بازیکنی ادعانامه ی درستی ارائه نکرد، یعنی قاتل فرار کرده و بازی هیچ برنده ای ندارد.

## بازی ۲ نفره (یا با ۲ تیم)

برای بازی ۲ نفره و یا با دو تیم نیز نیاز هست که این راهنما را به طور کامل بخوانید.

(بازی ۲ نفره بهترین راه برای زمانی هست که جمع شما شامل بچه های کوچکتری نیز هست تا بتوانید همه را درگیر بازی کنید.)

### آماده کردن بازی

چیدمان بازی برای شروع دقیقاً به همان صورت که در صفحه ۲ نشان داده شد است. مراحل ۱ تا ۵ را ببینید سپس بعد از اینکه کارت های باقیمانده را با هم مخلوط کردید و بر زدید، ۴ کارت بالایی را بردارید و آن ها را به صورت تصادفی و رو به پایین در ۴ اتاق قرار دهید پس بازی را مانند قبل ادامه دهید.

### ادعای خود را ارائه کنید

زمانی که شما وارد اتاقی شدید که یک کارت درون آن است به صورت **مخفیانه** آن کارت را ببینید (و در دفترچه خود علامت بزنید). و سپس نظریه خود را مانند قبل ارائه دهید. همچنین دقیقاً به همان صورت بازی های چندین نفره است. برای بازی ۲ نفره (یا ۲ تیمه) سریعتر این ۴ کارت را در چهار گوشه صفحه بازی بگذارید.

اگر می خواهید این بازی را بصورت قدیمی بازی کنید فقط کافیس ۲۹ کارت سرنخ را از بازی حذف کنید. (ذره بین نشان دهنده عدد ۱ در ناس است.)

### نکات مهم

در دفترچه خود طوری علامت گذاری کنید که بدانید کدام بازیکن چه کارتی را به شما نشان داد. این باعث میشود که یک سوال را از کسی دوبار نپرسید. همچنین بهتر است یاد داشت کنید که کدام کارت خود را به کدام بازیکن نشان دادید، بنابراین می توانید سعی کنید که بعضی از کارت ها را به صورت مخفیانه همچنان نگه دارید.

## توضیحات

### ارائه نظریه

برای اینکه کشف کنید چه کسی، در چه اتاقی و با چه آلت قتلی به قتل رسید باید نظریه خود را ارائه دهید!

نظریه های شما و کارت هایی که دیگر بازیکنان به شما نشان می دهند باعث می شود بتوانید در دفترچه خود این اطلاعات را یادداشت کنید.

- برای ارائه نظریه باید بلند بگویید که چه کسی، با چه آلت قتلی و در کدام اتاق مرتکب قتل شد.
- فرض کنیم شما خانم فرمز هستید و وارد اتاق استراحت شده اید.
- مثلا می توانید بگویید که: من فکر می کنم که آقای سبز با طناب در اتاق استراحت مرتکب قتل شد.
- سپس باید مهره شخصیت سبز و طناب را در داخل اتاق استراحت بگذارید.
- همیشه موقع ارائه نظریه مهره شما باید در اتاقی که فکر می کنید قتل در آن اتفاق افتاده باشد.

**نکته:** آلت های قتل و شخصیت هایی که به اتاقی فرا خوانده می شوند بعد از ارائه نظریه به خانه قبلی خود باز نمی گردند. هیچ محدودیتی برای تعداد شخصیت ها و آلت های قتل مضمونی وجود ندارد که در یک اتاق باشند.

**اگر شما به عنوان شخصیت مضمونی که وارد اتاقی شده بازی می کنید،** باید همانجایی که هستید بایستید. شما می توانید در دور بعدی نوبت خود مهره خود را حرکت دهید و یا در آن اتاق نظریه خود را بیان کنید.

### مراحل حذف

وقتی شما نظریه را ارائه می کنید، بازیکنان دیگر باید به شما (فقط شما) یکی از کارت هایی که در نظریه شما بود و در دست دارند را نشان دهند.

ابتدا بازیکنی سمت چپ شما است باید به دستش نگاه کند و ببیند آیا یکی از این ۳ کارتی را که شما نام بردید دارد یا خیر.

- اگر یک کارت از این سه کارت را دارد، باید آن را بصورت مخفیانه به شما نشان دهد.
- اگر بیشتر از یک کارت دارد، باید انتخاب کند که کدامیک را به شما نشان دهد.
- اگر هیچ یک از این سه کارتی را که در نظریه خود اعلام کردید را نداشت این مسئله را اعلام می کند و بازیکن بعدی به کارت های خود نگاه می کند و اگر داشت یکی از کارت های خود را به شما نشان می دهد.

- وقتی بازیکنی یکی از کارت های خود را به شما نشان داد به این معنی است که آن کارت در پاکت نیست، پس نمی تواند مضمون قتل باشد. در دفترچه خود ساداشتم کنید. حالا شما یک

مضمون دیگر را حذف کنید که می تواند شخصیت، آلت قتل و یا اتاق باشد.

- اگر هیچکس هیچ کارتی به شما نشان نداد این عالی است. در دفترچه خود یادداشت کنید.

- شما بلافاصله بعد از نظریه می توانید ادعای خود برای مضمونین را بیان کنید.



## ادعانه

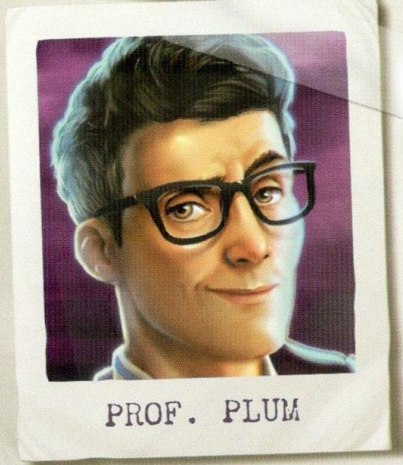
- وقتی شما فکر می کنید که راز قتل را کشف کردید و می دانید که کدامیک از ۳ کارت در پاکت بازی قرار دارند، شما می توانید در نوبت خود ادعانه ی خود را بیان کنید و نام آن ۳ کارت را بیاورید. برای بیان ادعانه شما باید درون یکی از اتاق ها باشید.
- ابتدا بگویید: من ادعا می کنم که (شخصیت) با (آلت قتل) در (اتاق) مرتکب قتل شد.
  - سپس به صورتی داخل پاکت را نگاه کنید که کس دیگری نتواند محتویات آن را ببیند.
  - اگر هر سه کارت درون پاکت بودند شما برنده اید! کارت ها را به بقیه بازیکنان نشان دهید و بازی به پایان رسید.
  - اگر هر کدام از کارت هایی که نام بردید درون پاکت نبود ادعای شما غلط است. هر سه کارت را به درون پاکت برگردانید.
  - شما دیگر نوبت بازی نخواهید داشت و همچنین نمی توانید ادعانه ای در مورد مضمونین داشته باشید. بنابراین دیگر نمی توانید برنده شوید.
  - شما باید در بازی حضور داشته باشید و زمانی که دیگر بازیکنان از شما خواستند طبق قوانین قبلی یک کارت خود را به آن ها نشان دهید، البته اگر کارتی در دست دارید.
  - دیگر بازیکنان همچنان می توانند مهره شخصیت شما را برای ارائه نظریه خود در مورد مضمونین به دیگر اتاق ها منتقل کنند.
  - به بازی ادامه دهید تا زمانی که کسی بتواند ادعانه ی درستی را بیان کند.

## راه های مخفی

- اتاق های سمت های مخالف چهار کنج خانه توسط راه های ارتباطی مخفی با هم مرتبط هستند. آشپزخانه و اتاق مطالعه به هم مرتبط هستند و گلخانه و اتاق استراحت با هم در ارتباط هستند.
- اگر در ابتدای نوبت خود در یکی از این اتاق ها هستید، اگر علاقه مند بودید می توانید از یکی از این راه های مخفی برای حرکت خود استفاده کنید. اگر از راه مخفی استفاده می کند نباید در آن نوبت تاس بیاندازید.

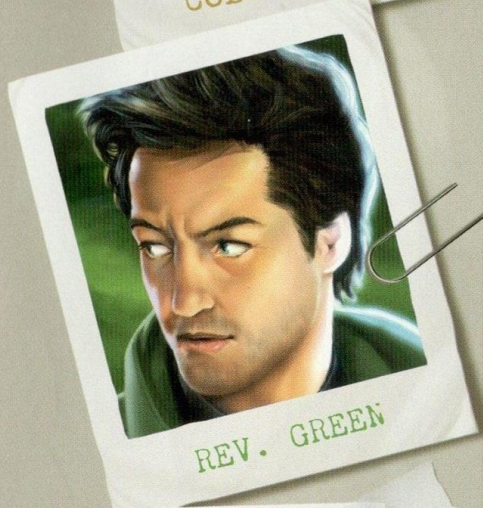
## تاس انداختن

- با توجه به تعداد شماره ای که در تاس آوردید مهره ی شخصیت خود را در مربع های صفحه بازی حرکت دهید.
- با استفاده از درب وارد اتاق شوید. مهم نیست شماره ای که در تاس خود آوردید بیشتر از تعداد حرکت های مورد نیاز شما برای رسیدن به یک اتاق باشد. وقتی وارد اتاق شدید لازم نیست دیگر حرکت کنید.
  - شما نمی توانید به صورت مورب حرکت کنید و یا در نوبت حرکت خود دوبار از یک خانه عبور کنید.
  - شما نمی توانید از میان درب اتاقی که توسط مهره بازیکن دیگر اسفال شده است عبور کنید. چه در داخل اتاق باشید و چه در بیرون اتاق.
  - در هر زمانی از بازی هر تعداد مهره می توانند درون اتاق باشند.

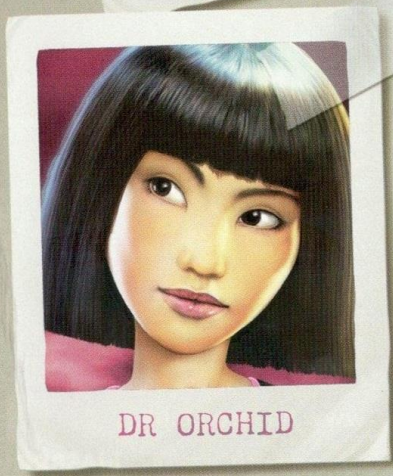




COL. MUSTARD



REV. GREEN



DR ORCHID

The HASBRO GAMING and CLUEDO names and logos are trademarks of Hasbro.  
© 2015 Hasbro. All Rights Reserved.

Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.  
Represented by: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex,  
UB11 1ET, UK.

Distributed in Australia by Hasbro Australia Ltd., Level 4, 67-71 Epping Road,  
Macquarie Park, NSW 2113, Australia. Tel.: 1300 138 697.  
Hasbro NZ (a branch of Hasbro Australia Ltd.), 221 Albany Highway, Auckland,  
New Zealand. Tel.: 0508 828 200.

Consumer Services: Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport NP19 4YD, UK.  
Tel. 00800 22427276, [Consumer\\_affairs@hasbro.co.uk](mailto:Consumer_affairs@hasbro.co.uk)

Colours and contents may vary from those shown.  
Please retain this information for future reference.

[www.hasbro.co.uk](http://www.hasbro.co.uk)

021638712479 

[HASBROGAMING.COM](http://HASBROGAMING.COM)

