

# Clue®

## “Mystery Beyond the Mansion”

Per 3-5 Giocatori, da 8 anni in su

### INTRODUZIONE:

Siamo nel 1949 e Mr. Boddy è stato ucciso nella sua villa. Il sospettato dell'omicidio è fuggito ed adesso sta scappando con qualche mezzo verso una destinazione sconosciuta.

### OBBIETTIVO:

Devi essere il primo ad indovinare il Sospetto, la Destinazione ed il Mezzo. Se hai già giocato al gioco da tavolo CLUE (Cluedo) capirai queste regole più rapidamente.

### COMPONENTI:

Un mazzo di 21 carte Indizi, 39 carte Azioni Detective, 9 segnalini Destinazione, un blocco degli appunti del Detective ed un contenitore di plastica.

#### Carte Indizi



Carte  
Sospetto

Carte  
Mezzo

Carte  
Destinazione

Le carte Indizi includono i sospetti, i mezzi e le destinazioni. Le caratteristiche speciali sono scritte sulle carte mezzo e destinazione. Ogni carta destinazione riporta la sua collocazione geografica (nord o sud, est o ovest). Ogni carta mezzo ne indica se il colore è rosso o blue. Queste sono caratteristiche importanti durante il reperimento degli indizi.

## Carte Azioni



Le carte Azioni stabiliscono cosa possono fare i giocatori durante il proprio turno.

### PREPARAZIONE:

1. Separare le 21 carte Indizi per tipo - ci sono 6 carte Sospetto, 6 carte Mezzi e 9 carte Destinazione. Mischiare ogni mazzo separatamente e scegliere una carta per ogni tipo, senza guardarle. Posizionare le tre carte, a faccia in giù, di lato nel contenitore di plastica, assicurandosi che nessun giocatore possa guardarle. Queste carte rappresentano la SOLUZIONE del crimine. Mischiare insieme le rimanenti 18 carte Indizi e distribuirne una per ogni giocatore finchè non finiscono. Non ha importanza se qualche giocatore avrà carte in più.
2. Ogni giocatore riceve un foglio degli appunti del Detective ed una matita.  
Nota: Cancellare subito le carte Indizio della propria mano dal foglio. Durante la partita le altre carte verranno cancellate dal foglio quando si avrà la certezza che non fanno parte della soluzione.
3. Mischiare le carte Azioni e posizionarle nel contenitore, a faccia in giù, sopra le tre carte Soluzione. Ogni giocatore riceve una carta Azione, presa dalla cima della pila, e la aggiunge alla propria mano.
4. Mettere i segnalini Destinazione a faccia in giù e posizionarli, a caso, attorno al contenitore. Ogni giocatore prende un segnalino Destinazione e lo posiziona, a faccia in su, davanti a sè. I rimanenti segnalini Destinazione vengono girati a faccia in su. Il gioco adesso può cominciare.



## GIOCARE:

Comincia chi ha distribuito le carte. Poi il gioco prosegue in senso orario. Nel tuo turno devi:

1. Prendere la prima carta dal mazzo delle carte Azioni ed aggiungerla alla propria mano.
2. Giocare una delle due carte Azioni (vedere "Giocare le Carte Azioni").
3. Concludere il turno eliminando dal foglio del Detective tutte le carte Investigazione che hai ricevuto durante il turno. Puoi comunque continuare a segnare gli appunti sul foglio anche durante il turno dei tuoi avversari.
4. Se non sei in grado di fare un'Accusa (vedere "Fare un'Accusa") il tuo turno termina. Scarta la carta Azione appena giocata nell'apposita pila del contenitore. Il turno passa al giocatore alla tua sinistra.

## Giocare le carte Azioni

Ci sono sei tipi differenti di carte Azioni. Per giocare una carta Azione dalla propria mano (ad eccezione della carta Private Tip), bisogna semplicemente posizionarla sul tavolo a faccia in su, davanti a sè.



### **MAKE A SUGGESTION from any destination**

Stabilire quale Destinazione farà parte della tua ipotesi. Se la Destinazione è differente da quella in cui ci si trova, scambiare il proprio Segnalino Destinazione con quello della destinazione stabilita. Se un altro giocatore possiede quel Segnalino, bisogna scambiare il proprio con il suo.

Una volta preso il nuovo Segnalino Destinazione, è possibile fare la propria ipotesi (vedere "Fare un'ipotesi").



#### **MAKE A SUGGESTION from present destination (or move)**

E' possibile fare un'ipotesi solamente dalla Destinazione rappresentata dal proprio Segnalino OPPURE scambiare il proprio Segnalino con un'altro. Se si sceglie di scambiare il Segnalino non sarà possibile effettuare l'ipotesi (vedere "Fare un'ipotesi").



#### **SNOOP**

Prendere una carta, a faccia in giù, dalla mano di un giocatore avversario (a scelta). Guardare la carta, facendo attenzione che nessun altro giocatore ne scopra l'identità, e restituirla al proprietario.



#### **ALL SNOOP**

Tutti i giocatori mettono le carte sul tavolo, a faccia in giù, verso il giocatore indicato dalla carta. Ogni giocatore esegue uno Snoop verso il giocatore indicato.



#### **SUPER SLEUTH**

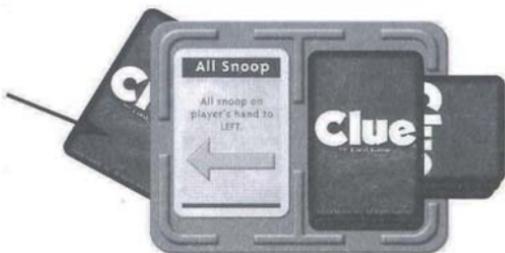
Leggere a voce alta il testo indicato sulla carta e mostrare la carta agli avversari. Ogni giocatore, a turno, deve mostrarti una carta Indizio che abbia la caratteristica indicata dalla carta letta. (Ad esempio, "Fatemi vedere una destinazione a sud"). Se un giocatore non ha carte con la caratteristica richiesta allora non mostra nulla.



#### **PRIVATE TIP**

Passare questa carta ad un avversario. Egli la guarda e la restituisce insieme ad una carta Indizi del tipo richiesto dalla carta passata (o insieme a tutte le carte di un tipo, se specificato dalla carta Private Tip). Se il giocatore avversario non ha carte per il tipo richiesto, egli restituisce solo la carta Private Tip. Guardare la carte ricevuta (o le carte ricevute) dal giocatore avversario e poi restituirgliela.

**IMPORTANTE!**  
*Posizionare le carte  
Private Tip giocate  
sotto il contenitore,  
a faccia in giù.*



## Fine del Turno

Posizionare la carta Azione giocata a faccia scoperta sulla pila degli scarti, ad eccezione della carta Private Tip. Queste carte devono rimanere segrete agli avversari e devono essere posizionate, a faccia in giù, sotto la pila degli scarti.

## Fare un'Ipotesi

Per fare un'Ipotesi, bisogna dichiarare un Sospetto, un Mezzo e la Destinazione il cui segnalino si trova di fronte sè.

**ESEMPIO:** "Io sospetto che il Professor Plum stia viaggiando a bordo di una Mongolfiera verso il Grand Canyon".

Fare le Ipotesi durante il gioco serve a capire quali carte - per esclusione- compongono le tre carte della SOLUZIONE.

## Stabilire se una Ipotesi è Corretta o Sbagliata

Una volta fatta una Ipotesi, i giocatori avversari, a turno, devono cercare di dimostrare che è sbagliata. Il giocatore alla propria sinistra guarda la propria mano per vedere se una delle carte chiamate nell'Ipotesi è presente. Se sì, deve mostrartela (solamente a te). Se il giocatore ha più di una carta chiamata, deve sceglierne solamente una da mostrare.

Se il giocatore non ha nessuna carta da mostrare, si esegue lo stesso procedimento con il giocatore alla sua sinistra e così via.

Quando un giocatore ti mostra una carta, significa che questa non può far parte della soluzione. Completare il proprio turno segnando le carte sul proprio foglio degli appunti. (Qualche giocatore reputa utile segnare anche le iniziali del giocatore che ha mostrato le carte.) Se nessun avversario può provare che la propria ipotesi sia sbagliata, è possibile terminare il proprio turno facendo un'Accusa.

### Nota riguardo le Ipotesi

Quando si dichiara una Ipotesi, è possibile, se lo si vuole, chiamare una o più carte della propria mano, per cercare di confondere gli avversari.

## Fare un'Accusa

Quando si è certi di quali siano le tre carte che compongono la Soluzione, è possibile fare una Accusa durante il proprio turno. E' possibile giocare la carta Azione e poi fare l'Accusa oppure

fare direttamente l'Accusa senza giocare alcuna carta Azione. Per fare l'Accusa bisogna chiamare le tre carte che si suppone compongano la Soluzione. Questo viene fatto dicendo "Io accuso (il nome del sospetto) per il crimine. Egli/Ella sta viaggiando verso (la destinazione) a bordo di (il mezzo)." Di seguito guardare le tre carte della Soluzione, facendo attenzione che nessun altro giocatore possa guardarle.

*Nota:* Durante un'Ipotesi, la Destinazione deve corrispondere al Segnalino posizionato di fronte a sè. Durante un'Accusa, invece, si può nominare qualsiasi Destinazione.

Ricordare che è possibile fare solamente un'Accusa a partita.

## Vincere

Se l'Accusa è corretta (i tre elementi chiamati nell'Accusa corrispondono alle tre carte della Soluzione), mostrare le carte della Soluzione a tutti i giocatori.

Ottimo lavoro detective! Hai vinto la partita!

### Se l'Accusa non è corretta...

- Rimettere le tre carte della Soluzione a faccia in giù sotto il mazzo di carte Azioni.
- Fare attenzione a non lasciarsi sfuggire qualcosa riguardo le tre carte della Soluzione.
- Continui a rimanere nella partita ma non puoi più effettuare alcuna azione, per evitare di poter vincere il gioco.
- Concorri a stabilire se l'Ipotesi di un giocatore avversario è corretta o sbagliata.
- I giocatori avversari possono scambiare il proprio Segnalino Destinazione con il tuo.

## Giocare Ancora

Per giocare una nuova partita, passare le carte al giocatore alla sinistra di chi le ha distribuite in questa partita. La preparazione del gioco avviene esattamente come descritto nel paragrafo "Preparazione" a pagina 2 di questo regolamento. I Segnalini Destinazione sono mischiati a faccia in giù prima di essere utilizzati.

*Nota:* Un foglio degli appunti del Detective può essere utilizzato per quattro partite prima di essere sostituito.

Torneo: E' possibile giocare finchè un giocatore non ha risolto due o tre crimini (accordarsi prima di cominciare a giocare). Il giocatore viene soprannominato "Master Detective" e diventa il vincitore della partita.

## REGOLE PER LA VARIANTE “UNO CONTRO TUTTI”

Ecco una variante interessante. Un giocatore assume il ruolo del “fuggitivo”. Prima di cominciare a giocare, questo giocatore sceglie, segretamente, i tre elementi del crimine. Tutti gli altri giocatori dovranno cercare di risolvere il crimine prima che egli riesca a “fuggire” (questo accadrà se il mazzo di carte Azioni terminerà prima che venga fatta un’Accusa corretta)

### Come Giocare

Il gioco si svolge come da regolamento, con le seguenti eccezioni:

Decidere quale giocatore sarà il “fuggitivo”. (Se vengono giocate molte partite, stabilite un giocatore differente per ogni partita.) Il fuggitivo funge anche da mazziere ed avrà un ruolo limitato durante la partita.

1. Il fuggitivo stabilisce quali carte lo rappresenteranno nella fuga - il Sospetto come identità, il Mezzo che utilizzerà per la fuga e la sua Destinazione.
2. Il fuggitivo posiziona queste tre carte nel contenitore, di lato come da regolamento, e distribuisce le rimanenti carte Indizi a tutti i giocatori, compreso se stesso.
3. Il fuggitivo mischia il mazzo di carte Azioni e distribuisce una carta ad ogni giocatore avversario (nessuna a se stesso); in seguito posiziona il mazzo nel contenitore, come da regolamento.
4. Il fuggitivo non può mai fare Ipotesi; può però rispondere a qualsiasi carta Private Tip o Super Sleuth giocata contro di lui. Quando viene fatta una Ipotesi, il fuggitivo non può parteciparvi FINCHE’ nessun altro giocatore può confutare l’Ipotesi. Se il fuggitivo confuta l’Ipotesi, egli rimuove la prima carta dalla pila delle carte Azioni e la posiziona a faccia in su nella pila degli scarti. In questo modo si accorcia il tempo che i giocatori hanno a disposizione per risolvere il caso.
5. Quando si dichiara una Ipotesi, il giocatore deve dire: “Io sospetto che (il nome del fuggitivo) si sia travestito da (nome del Sospetto) e stia viaggiando a bordo di (nome del mezzo) verso (la destinazione).”
6. Quando si dichiara un’Accusa, il giocatore deve dire: “Io accuso (il nome del fuggitivo) travestito da (nome del Sospetto). Egli/Ella sta viaggiando verso (Destinazione) a bordo di (Mezzo)”.
7. **Vincere:** Un detective vince quando viene fatta un’ accusa corretta prima che il mazzo di carte Azione finisca. Il fuggitivo vince quando il mazzo di carte Azione finisce prima che sia stata fatta un’Accusa corretta.