

När det är din tur

1. Slå alla tre tärningar
2. Se vad Hogwartstärningen visar

- Om Hogwartstämmingen visar tar du ett hjälpkort och lägger det framför dig. Fortsätt till steg tre (Flytta).



- Om ett vapen visas snurrar du hjulet i det hömet av spelplanen ett hack till vänster och ser om Mörkrets märke dyker upp eller inte. Om det inte gör det går du direkt till steg 3 (Flytta).

Obs! När ett hjul snurras kan dörrarna in till rummen öppnas eller stängas och lönngångarna kan visas eller döljas.

- Om Mörkrets märke visas på hjulet – eller på Hogwartstämmingen – tar du ett kort från Den mörka högen och läser det högt.

På varje kort finns en händelse som kan orsakas av De mörka krafterna samt:

- Vad som händer
- Vem det drabbar
- Hur många elevhemspoäng som kan förloras.
- Hur du kan skydda dig mot händelsen.



Om du har ett hjälpkort som kan skydda dig visar du det för de andra spelarna och lägger tillbaka det framför dig. Nu är du trygg.

Om du inte har något måste du betala bötesstraffet genom att lägga rätt antal elevhemspoäng i den högen.

Gå vidare till steg 3 (Flytta) när du har använt ett hjälpkort eller betalat bötesstraffet.

Om du förlorar alla elevhemspoäng är du ute ur spelet. Lägg alla mysteriekort med framsidan uppåt framför dig så att de andra spelarna kan se dem.

Om alla spelare får slut på elevhemspoäng innan någon har löst mysteriet vinner De mörka krafterna och den försvunna eleven går ett okänt öde till mötes!

3. Flytta

Se vad de vanliga tämningarna visar. Nu kan du antingen:

- Strunta i kastet och använda en lönngång (om du befinner dig i ett rum där det finns en sådan).

eller

- Flytta önskat antal steg (högst så många som tämningen visar).

Regler för att flytta

- Du måste inte flytta alla steg.
- Du kan gå vågrätt och lodrätt, men inte diagonalt.

- Om du hamnar på en stjämsymbol i korridoren ska du **SLUTA FLYTTA** och ta ett hjälpkort.



- Du kan passera en ruta där en annan spelare står, men det kan bara finnas en spelare åt gången på en och samma ruta.

- När du har kommit in i ett rum (genom en öppen dörr) ska du **SLUTA FLYTTA**.

- Om du befinner dig i ett rum när du har gjort din omgång, måste du gå därifrån nästa gång det är din tur. Det är inte tillåtet att gå tillbaka in i samma rum under den omgången.

- Du kan bara gå igenom en stängd dörr om du har hjälpkortet Alohomora.

4. Lägg fram ett förslag, dra ett hjälpkort eller avsluta omgången

Lägg fram ett förslag

När du kommer in i ett rum (som inte är Dumbledores kontor) kan du föreslå:

- En misstänkt.
- Ett föremål.
- Det rum du befinner dig i.

Exempel: Du kommer in i uggleboet. Ditt förslag: "Jag tror att Draco Malfoy gjorde det med borttrollningsskåpet i uggleboet".

Placera brickorna med den misstänkta och föremålet du har föreslagit i rummet du är i.

Nu måste de andra spelarna avslöja om ditt förslag var korrekt eller inte. Spelaren till vänster om dig börjar

- Om en spelare har något av de mysteriekort du nämnde måste han eller hon visa det för dig (och bara för dig).

- Om en spelare har mer än ett av de mysteriekort du nämnde kan han eller hon välja vilket som ska visas.

Bocka av kortet på anteckningsblocket – nu vet du att det inte finns i kuvertet. Turen går vidare till nästa spelare.

- Om spelaren till vänster om dig inte har något av mysteriekorten du föreslog måste spelaren ytterligare ett steg till vänster visa ett kort om han eller hon har något. Fortsätt så tills någon av spelarna har visat ett kort eller tills alla spelare har passat eftersom de inte har något av de kort du föreslog. Turen går vidare till nästa spelare.

Dra ett hjälpkort



Om du hamnar på en stjämsymbol i korridoren drar du översta hjälpkortet i högen och lägger det med framsidan uppåt framför dig. På hjälpkortet finns det en bundsförvant, ett föremål eller en besvärjelse.

På besök på Dumbledores kontor

På Dumbledores kontor kan du antingen:

- Titta på något av korten som ligger med framsidan neråt där och bocka av dem på anteckningsblocket (vilket avslutar din omgång).

eller

- Lägga fram en anklagelse.

5. Lägg fram en anklagelse

När du är säker på att du har löst mysteriet ska du försöka ta dig till Dumbledores kontor så snabbt du kan när det är din tur. Där lägger du fram din anklagelse genom att ange den misstänkta, föremålet och den plats du tror är rätt. Exempelvis:

"Jag tror att det var Dolores Umbridge som använde en lätt sömnos i Stora salen."

Titta på korten i kuverten utan att de andra får se dem.

Tänk efter! Om din anklagelse är fel är du ute ur spelet. Du måste fortsätta att svara på frågor som kan hjälpa de andra spelarna, men du kan inte vinna. Så kom inte med anklagelser hur som helst!

Vem vinner spelet?

Om alla tre kort du angav finns i kuvertet har du vunnit spelet. Visa korten för de andra spelarna och fira!

Om du hade fel lägger du försiktigt tillbaka korten i kuvertet utan att någon annan ser dem. Du får inte göra några fler drag i spelet och du kan inte vinna. Du måste fortsätta att visa kort för de andra spelarna när du blir tillfrågad.

Om du har gissat fel lägger du tillbaka de tre korten i kuvertet utan att visa dem för de andra spelarna.

- Du kan inte flytta fler gånger i spelet och du kan inte vinna.

- Du måste fortsätta att visa kort för de andra spelarna om de ber dig om det.



HARRY POTTER-figurer, namn och relaterade indicier är varumärken som tillhör © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s08)

© 2008 Hasbro. Med ensamrätt. Distribueras i Norden av Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Danmark.

www.hasbro.se



080840614_06

CLUEDO



Harry Potter

EDITION



SPELETS INNEHÅLL

Spelplan, 4 hjul, 4 plastnitar, 6 elevkort, 6 speljäser, 33 hjälpkort, 33 mörka kort, 21 mysteriekort, 1 anteckningsblock, 40 brickor med elevhemspoäng, 6 brickor med misstänkta, 6 brickor med föremål, 1 kuvert, 2 standardtärningar och 1 Hogwartstärning med tillhörande klistermärken.

En elev på Hogwarts skola för häxkonster och trolldom verkar ha försvunnit – och nu är det upp till dig att lösa mysteriet. Du väljer att spela som Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna eller Neville och sedan är det din uppgift att lista ut VEM som gjorde det, VILKEN besvärjelse eller föremål som användes och VAR eleven överfölls. Var det Draco Malfoy med en lätt sömndos i uggleboet?

Gå runt på Hogwarts och lägg fram förslag ... men var försiktig! Slottet är fullt av hemliga dörrar och trappor som byter plats – spelplanens hjul snurrar hela tiden. Plötsligt kan en lönngång eller Mörkrets märke uppenbara sig! Om Mörkrets märke dyker upp måste du ta det försiktigt – när det väl finns där betyder det att De mörka krafterna härjar.

Dra hjälpkort med besvärjelser, bundsförvanter och föremål som skyddar dig från De mörka krafterna och hindrar att du förlorar poäng åt ditt elevhem. Om du förlorar alla elevhemspoäng är du ute ur spelet!

När du är säker på att du listat ut alla fakta går du till Dumbledores kontor där du lägger fram din slutgiltiga anklagelse och vinner spelet!

Gör klart för spel

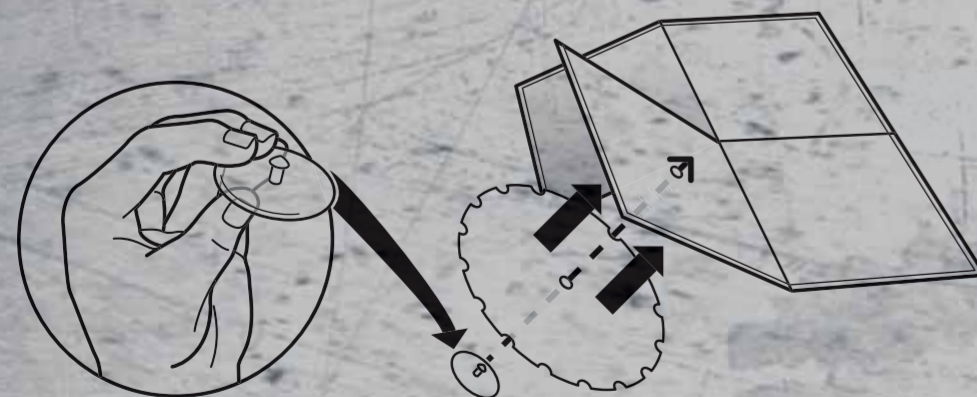
- Tryck ut brickorna med elevhemspoäng, misstänkta och föremål samt hjulen från papparket.
- På varje hjul står namnet på ett elevhem (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw eller Slytherin). Matcha elevhemsnamnet på de

olika hjulen med rätt vapen på spelplanen och sätt fast dem genom att fästa plastniten genom hjulet och spelplanen som på bilden.

Kontrollera att texten på hjulet är uppåt.

SÅ HÄR SÄTTER DU FAST HJULEN

HOGWARTSTÄRNINGEN
Klistra fast ett av de fyrkantiga märkena på varje sida av Hogwartstämningen.



2

HJÄLPKORT
De flesta hjälpkort skyddar dig från händelser som orsakas av De mörka krafterna på korten i Den mörka högen. Behåll hjälpkortet om det inte står att du ska kasta det.

RUM
Gå in i ett rum om du vill lägga fram ett förslag.

START
På alla hjul ska det stå "START".

BRICKOR MED MISSTÄNKTA OCH FÖREMÅL
Gå in i ett rum om du vill lägga fram ett förslag.

HJUL
Om ett vapen visas på Hogwartstämningen när du kastar den ska du snurra på hjulet i det hörnet av spelplanen ett hack medurs. Dörrar kan öppnas och/eller stängas, lönngångar kan uppenbaras och Mörkrets märke dyka upp.

STJÄRNA
Om du hamnar på den här symbolen i korridorerna drar du ett hjälpkort.

ANTECKNINGSBLOCK

SPELPIÄSER

KUVERT MED LÖSNINGEN

MYSTERIEKORT

ELEVKORT

BRICKOR MED ELEVHEMSPOÄNG

MÖRKRETS MÄRKE

Om Mörkrets märke dyker upp, antingen på Hogwartstämningen eller på spelplanen, ska du dra ett kort från Den mörka högen och ta konsekvenserna – om du inte har rätt hjälpkort på handen vill säga.

TÄRNINGAR

HOGWARTSTÄRNINGEN

LÖNNGÅNGAR
Lönngångarna visas och döljs när hjulet snurras.

3

Förberedelser

1. Lägg ut spelplanen och snurra hjulen så att START visas på allihop.

2. Blanda Den mörka högen och hjälpkorterna var för sig och lägg dem med framsidan neråt i olika högar vid sidan av spelplanen.

3. Varje spelare ska ha:

- Ett ark från anteckningsblocket.
- En penna (medföljer ej).
- 1 hjälpkort (som ska ligga med framsidan uppåt).
- Brickor med elevhemspoäng (EP). Hur många poäng beror på antalet spelare enligt följande:

3 spelare – 60 EP
4 spelare – 70 EP
5 spelare – 80 EP

Lägg resterande brickor i en hög bredvid spelplanen.

Ett elevkort med tillhörande spelpjäs (se punkt 4 nedan).

4. Blanda de sex elevkorten och dra ett på måfå. Visa kortet så att alla får se vem som fallit offer för Den svarta magin och försvunnit någonstans på Hogwarts. Sedan ska varje spelare välja en figur från de resterande elevkorten och placera tillhörande spelpjäs på respektive startruta på spelplanen. Kortet med den försvunna eleven och andra överblivna kort och spelpjäser läggs åt sidan och är inte med i spelet mer.

5. Lägg mysteriekorten i tre högar (misstänkta, föremål och rum) och blanda högarna var för sig. Ta ett kort från varje hög och

lägg dem i kuvertet med lösningen. Akta så att ingen ser vilka kort du tar – kuvertet innehåller lösningen på mysteriet!

6. Blanda resten av mysteriekorten och dela ut dem med framsidan neråt så att alla spelare har lika många. Om det blir kort över ska de läggas med framsidan neråt på Dumbledores kontor.

7. Titta på de kort du har på handen och bocka av dem på anteckningsblocket – om du har dem på handen kan de inte finnas i kuvertet! Kom ihåg att ingen annan får se dina anteckningar.

8. Lägg brickorna med föremål och misstänkta i en hög där alla när dem.

Den spelare som fyller är nästa gång börjar. Turen går åt vänster.

Snabbgenomgång av hur spelet går till

När det är din tur:

- Kasta tämningarna.
- Se vad Hogwartstämningen visar.
- Flytta (enligt de andra tämningarna eller via en lönngång).
- Lägg fram ett förslag, dra ett hjälpkort eller avsluta omgången.

När du är säker på att du har löst mysteriet:

- Gå till Dumbledores kontor och lägg fram anklagelsen.

4