

対象年齢
8才以上

プレイヤー人数
2人~6人

TAKARA TOMY



プラム



ホワイト



スカーレット

クルード CLUEDO

友達や家族と推理を楽しめるボードゲーム!!



グリーン



マスタード



ピーコック

遊び方説明書

この度は、タカラトミー「クルード」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に、この遊び方説明書をよくお読みください。また、読み終わった後は必ず保管しておいてください。



セット内容

- ① ゲーム盤 1枚
- ② 容疑者駒 6個 ③ 道具駒 6個
- ④ 封筒 1袋 ⑤ サイコロ 2個
- ⑥ 黒い容疑者カード 6枚 ⑦ 黒い道具カード 6枚
- ⑧ 黒い部屋カード 9枚 ⑨ 赤いボーナスカード 13枚
- ⑩ 探偵メモセット 1セット ⑪ 遊び方説明書 1冊
- ⑫ 部品トレイ 1個

※左の番号と写真をご確認ください。



※写真やイラストは実際の商品と多少異なる場合があります。



注意 (ちゅうい)

保護者の方へ 必ずお読みください。

- 駒やサイコロなど小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- 商品を入れている袋やフィルムを頭から被ったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- 思わぬ事故の恐れがありますので、ご使用後は3才未満のお子様の手が届かないところに保管してください。

(お願い) ○商品を入れている袋やフィルムは梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。

ゲームを始める前に まず物語と、登場人物の紹介(中台紙)を読んでください。その後、以下のケースファイルを読んでください。



ーケースファイル (事件簿)ー

夕方、大富豪のサムエル・ブラックは衝撃的なスキャンダルの実態を暴露する前に、招待したゲストの中の誰かに脅され失踪させられてしまいました。どうやら、その人物は実態を知られたくなかったようです。この事件の依頼を受けた探偵は9つの部屋で、ブラックを失踪させた6人の容疑者と、使用したと思われる6個の道具を発見しましたが、事件を解決することはできませんでした。そこであなたが名探偵になって、この事件を解決してください。失踪をさせた「犯人」と「道具」と「部屋(失踪現場)」を言い当てたプレイヤーが勝ちです。

1:「誰が?」 2:「何で?」 3:「何処で?」… 3つの真実をあばき出せ!

● 「誰が?」… 犯人を探せ!

この6人の容疑者の中の1人が失踪させた犯人です。あなたは誰が犯人かみつげださなければいけません。



● 「何で?」… 道具を探せ!

この中のひとつが失踪事件に使われた道具です。あなたはそれがどれかをみつげださなければいけません。



● 「何処で?」… 部屋を探せ!

これらの部屋の中のひとつが失踪の現場です。あなたはそれがどこかをみつげださなければいけません。



ケースファイルを読んだら、ゲームの準備をしてください。

準備

1

〈ゲーム盤を広げる〉

- ゲーム盤を広げてテーブルの上に置きます。ゲーム盤の中央に6個の「容疑者駒」と6個の「道具駒」を置きます。(容疑者駒はプレイヤーが6人参加しなくても6個必要です)「容疑者駒」の中から1個を選んで自分の駒にします。
- その駒を使用してゲーム盤上(太郎宅の中)を動かします。

「容疑者駒」



3

各プレイヤーは複数の黒いカードを持ちます。この中には犯人や使われた道具や部屋(失踪現場)は含まれていません。

4



これらの3枚の黒いカードが犯人や、使われた道具や部屋(失踪現場)です。あなたはそれらを言い当てたら勝ちです。

2

〈事件の真相を決める〉

- 黒いカードを「道具カード」と「容疑者カード」と「部屋カード」に分けます。
- 3種類の黒いカードを分けた状態でよく切り、テーブルの上に裏面にして置きます。黒いカードをみないようにして、1番上の黒いカードを3種類ともに1枚ずつ封筒に入れます。これらが今回の失踪事件の犯人と道具と失踪現場になります。● 黒いカードを入れた封筒をゲーム盤の横に置きます。

3

〈黒いカードを配る〉

- テーブルの上に置いた3種類の残りの黒いカードを一緒に束にしてよく切ります。
- よく切ったら裏にして各プレイヤーに同じ枚数だけ配ります。配った黒いカードは他のプレイヤーにはみせないようにします。● もし同じ枚数だけ各プレイヤーに配って残った場合は、残りの黒いカード(2~3枚)は表にしてゲーム盤の横に置きます。

4

〈探偵メモにチェックする〉

- 各プレイヤーに探偵メモを1枚ずつ配ります。各自、ペンを用意します。(ペンはこの商品の中には入っていません。)ゲーム中は探偵メモを、他のプレイヤーからみられないようにします。各プレイヤーは、探偵メモに先程自分に配られて手元にある黒いカードを誰からも見られないようにチェックします。テーブルの上に表にして置いてある黒いカードもチェックします。手持ちの黒いカードと他のプレイヤーが持っている黒いカードは今回の失踪事件には関係していません。ゲームを開始して他のプレイヤーの黒いカードを1枚ずつみることができるときは、みた黒いカードを毎回探偵メモにチェックします。

5

〈赤いボーナスカードをセットする〉

- 赤いボーナスカードをよく切って、裏面にしてゲーム盤の横に置きます。ゲーム中に使用します。
- もしクラシック クルードのルールで遊ぶ場合は使用しません。

あなたの駒を好きなところに動かしていい。

ゲームの準備ができたなら、以下のゲームの基本を読んでください。



ゲームの基本

勝つ方法

失踪事件の解決！… 封筒に入っている犯人と道具と部屋（失踪現場）が一番早くわかった人が勝ちです。

遊び方

1. まず、どのプレイヤーから始めるか決めます。

- 全プレイヤーがサイコロを振って、一番大きい目を出したプレイヤーから始めます。（時計まわり）

2. 自分の番になったらサイコロを振り、自分の駒を動かし部屋に入ります。（部屋のドアから）

- サイコロを振って自分の駒をゲーム盤のマス目上を動かします。駒は上下左右前後に動かします。斜めには動かさせません。常に部屋に入ろうとしてください。（初めはどの部屋でもかまいません。）
- 部屋に入るにはピッタリとした数でなくてもかまいません。数が多くても部屋で止まってください。
- もしあなたの番の後に、他のプレイヤーがあなたの駒をどこかの部屋に動かしていたら、あなたはそこで動かすに推理することもできます。

〈例〉図のようにあなたがマスタードでゲームルームにいる時、サイコロの目が10だとしたらゲームルームからベッドルームに動かすことができます。

サイコロを振って数が少なく部屋に入れない時は、赤いボーナスカードをひきましょう。

- サイコロの目の数が少なかったら、その数のマス目に止まらなければなりません。その時はできるだけ近くの赤い「？」のマス目を目指しましょう。止まると「赤いボーナスカード」を1枚ひくことができます。その指示に従ってください。赤い「？」のマス目はあちらこちらにありますので、サイコロの目の数が小さい場合は、赤い「？」のマス目を利用すると、より早くゲームを進行できます。
- 赤いボーナスカードのマス目は、ピッタリの数で止まる必要はありません。
- 一度使用した赤いボーナスカードは、ゲーム盤の脇に表向きに置いてください。もし赤いボーナスカードが欲しくなかったら、赤い「？」のマス目に止まらずにあなたが入りたい次の部屋に向かってサイコロの数に従って駒を動かしてください。



すばやい駒の動かしがた

「連結するドア」や「秘密の通路」で移動します。

- 連結するドアや秘密の通路のある部屋にいたら、あなたの番の時にサイコロを振らなくても他の部屋に移動することができます。
- あなたが通路を使えるのは一度のみです。あなたは部屋に入る時には、いつでも止まって推理をしないとけません。

れい
〈例〉

あなたはダイニングルームからキッチンに移動して止まります。
次にあなたの番がまわってきた時に、あなたは秘密の通路でガレージに移動することができます。



対戦相手を迷わせる推理のしかた

あなたの手持ちの黒いカードについて。

対戦相手を迷わせたい時は、手持ちの黒いカードでフェイントをかけることができます。

れい
〈例〉 ピーコックや短剣やベッドルームを持っているのに、「ピーコックが、短剣で、ベッドルームで」と推理を言ってプレイヤーをまどわせましょう。



ピーコックが
短剣で
ベッドルームで?

ふたり 2人やチームでプレーする場合

ふたり 2人やチームでプレーする場合、次のルールを追加してください。
 小さい子供がいたら、大人のチームに入れてあげてください。

1. 大きな違いは準備の方法です。

準備①と②はいつも通りに行います。

- 準備③で残りの黒いカードをまぜてよく切りまします。
 - 配る前に山の上の4枚（※以下の図参照）をふせてゲーム盤の横に置きます。
 - 準備④をいつも通りに行います。
 - 準備⑤は行いません。
- 赤いボーナスカードは使用しません。

2. 二つ目の違いは誰も推理に答えてくれなかった（黒いカードをみせてくれなかった）時の行動です。

- いつも通りに推理をします。
- 他のプレイヤーは通常のルールと同じようにします。
- しかし、もし黒いカードをみせてくれない場合は、こっそりゲーム盤の横に置いた黒いカードを1枚みまします。その内容を探偵メモにチェックしてから、黒いカードを元にあった場所に戻します。
- 推理して黒いカードをみせてくれない場合は、毎回ゲーム盤の横にある黒いカードをみてください。（前にみた黒いカードをまた見ないように記憶する必要があります。）



ほが その他はオリジナルルールと同じです。

タカラトミーでは、子どもたちに安全で楽しいおもちゃと夢を、常に第一に考えております。そのため、常に製品に対し研究、改良を行っており、お買い上げ時期によって同一製品の中にも多少異なるものや、パッケージの写真やイラストなどと異なる場合がございますがご了承ください。製品につきましては、万全の注意を払って製造に当たっておりますが、万一お気付きの点がございましたら下記までご連絡ください。

※ タカラトミー お客様相談室 おかけ間違いのないようご注意ください
 製品や修理については下記お客様相談室までお問い合わせください

〒124-8511 東京都葛飾区立石7-9-10

TEL 03-5650-1031

〒532-0003 大阪府大阪市淀川区宮原3-3-31

TEL 06-6395-1031

*電話受付時間 月～金曜日（祝日・祭日を除く）10～17時

●たのしいタカラトミーの情報はインターネットで<http://www.takaratomy.co.jp>

発売元：株式会社 タカラトミー

MADE IN CHINA

© 2012 Hasbro. All Rights Reserved.



Cluedo 2012