



Stefan Heine

CLUE5

FANTASY

Inhalt

1 Anleitungskarte
50 Quiz-Karten mit jeweils 5 Hinweisen
und einem Fun Fact

Impressum

Autor: Stefan Heine
Gesamtgestaltung: Anna-Lena Hampel,
presse service Stefan Heine
Bildnachweis: freepik.com
Produktmanagement: frechverlag
Packungsdesign: Jan Jentsch (brandshape.de)
Alle Rechte vorbehalten.

1. Auflage 2025

© 2025 frechverlag GmbH, Dieselstraße 5,
70839 Gerlingen, einem Unternehmen der Penguin
Random House Verlagsgruppe GmbH, München
produktsicherheit@frechverlag.de



FSC

MIX
Paper

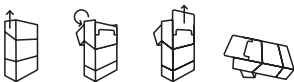
FSC® C157792

Penguin Random
House Verlagsgruppe
FSC® N001967

GTIN: 4007742186913 TOPP: 18691

Vorbereitung

Der „Deckel“ der Schachtel ist gleichzeitig ein Standfuß. Klappt die Kappe dafür vorsichtig nach hinten und schiebt sie nach unten, bis die Kappe hinter der Schachtel ist. Legt die Schachtel dann so hin, dass ihr sie alle gut sehen könnt.



Jede Person benötigt einen Zettel und einen Stift.

Spielanleitung

Zieht die oberste Karte ein Stück heraus, bis ihr den ersten Hinweis lesen könnt (links davon seht ihr die Zahl „5“). Lest ihn euch alle durch oder lasst ihn eine Person laut vorlesen. Wer oder was wird gesucht?

Wer von euch jetzt schon die Lösung kennt, schreibt diese auf und dazu die „5“. Vorsicht: Ihr dürft eure Antwort danach nicht mehr ändern!

Weitere Hinweise

Wenn ihr noch einen Tipp braucht, zieht die Karte langsam weiter heraus, bis der Hinweis neben der „4“ komplett sichtbar ist, und lest ihn ebenfalls.

Wer noch keine Antwort notiert hat, darf dies jetzt tun und entsprechend die „4“ dazuschreiben oder auf den nächsten Hinweis warten. Spielt auf diese Weise weiter, bis ihr alle eure Antwort mit Zahl notiert habt. Spätestens beim „1“er Hinweis solltet ihr zumindest raten.

Auflösung

Auf der Rückseite der Karte findet ihr die Lösung. Wer von euch die richtige Antwort notiert hat, erhält die dazu notierte Zahl als Punkte.

Beispiel: *Wer beim obersten Hinweis („5“) bereits richtig löst, erhält fünf Punkte.*

Steckt die Karte danach zurück in die Schachtel hinter die restlichen Karten und spielt eine neue Karte.

Wer nach fünf Karten die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt und darf sich CLUE5-Master nennen. Bei Gleichstand könnt ihr eine Entscheidungsfrage spielen: Wer zuerst die richtige Antwort nennt, gewinnt.

Wir haben alle Angaben nach Möglichkeit geprüft, aber eine absolute Gewähr können wir nicht übernehmen. Alle bekannten Fehler werden in der „Digitalen Bibliothek“ vermerkt: www.topp-kreativ.de/digibib

Dein Freischaltcode dafür lautet **38616**.