

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CLUEDO

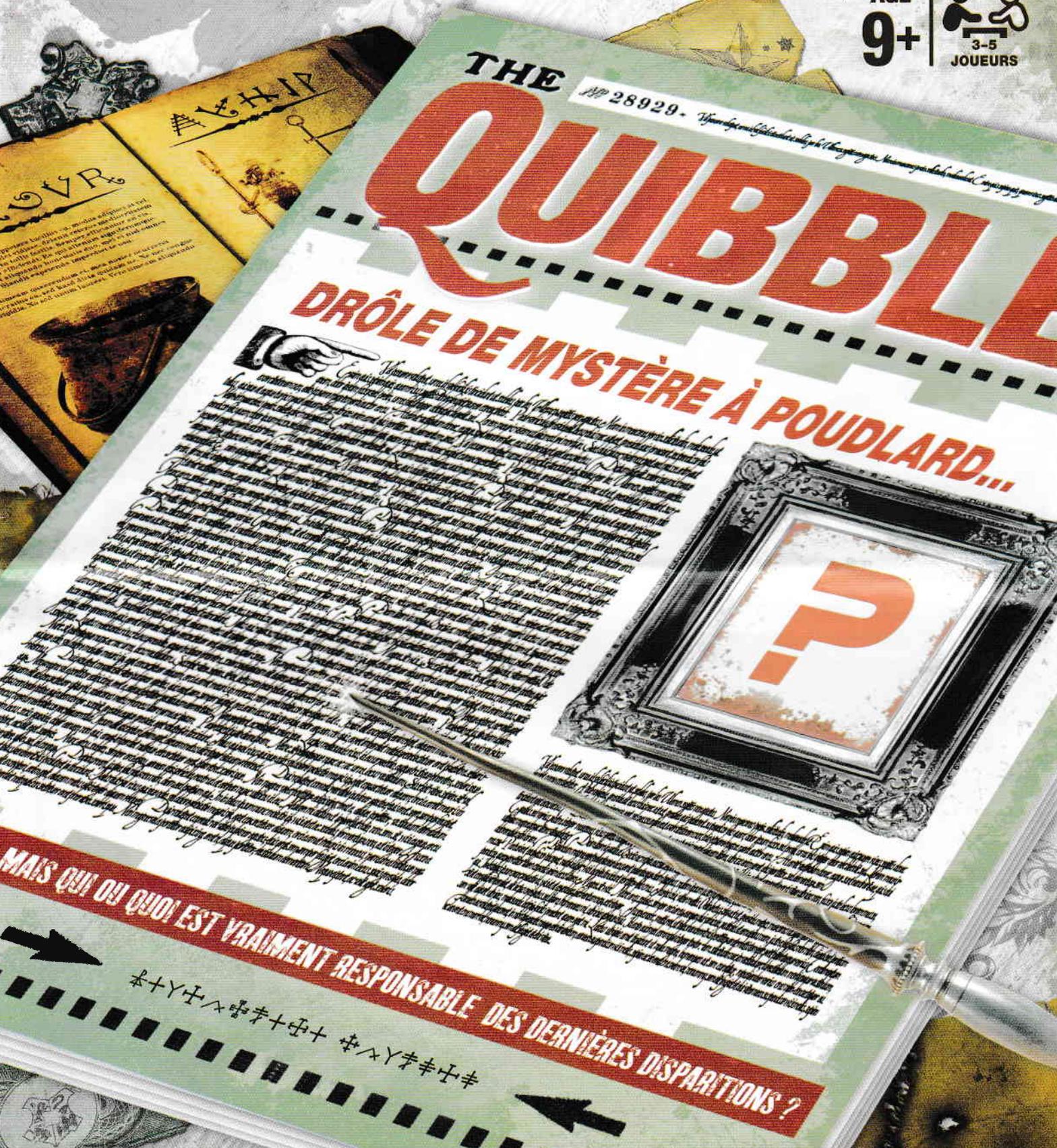
ÉDITION INTÉGRALE

Harry Potter

AGE

9+

3-5
JOUEURS



MAIS QUI OU QUOI EST VRAIMENT RESPONSABLE DES DERNIÈRES DISPARITIONS ?

CONTENU DU JEU : 1 plateau de jeu, 6 cartes personnage, 6 pions, 29 cartes aide, 32 cartes du mal, 21 cartes mystère, 1 carnet de détective, 40 jetons poudre de cheminette, 6 jetons suspect, 6 jetons objet, 1 étui confidentiel, 1 dé vert, 1 dé noir et 1 feuille d'autocollants.

UN ÉTUDIANT A MYSTÉRIEUSEMENT DISPARU DE POUDLARD !

Sous les traits d'Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna ou Neville, vous devez découvrir **QUI** est responsable de sa disparition, **QUEL** objet a été utilisé et **OÙ** cet étudiant a été enlevé. Est-ce Fenrir Greyback avec un collier maudit dans la Forêt Interdite ?

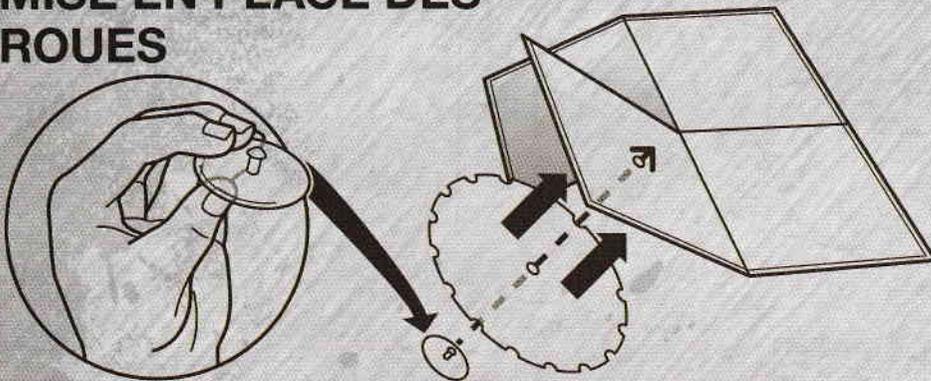
Parcourez le plateau de jeu à la recherche d'indices... Mais prenez garde ! Lorsque les roues du plateau tournent, les cheminées peuvent s'éclairer, découvrant des passages secrets ou une apparition des ténèbres. Lorsque les ténèbres apparaissent, attention : c'est sûrement signe que les forces du mal préparent un mauvais coup !

Essayez de récupérer des cartes « aide » : elles vous fourniront des incantations, des alliés et des objets magiques qui vous permettront de parer les attaques des forces du mal et de ne plus perdre vos « jetons poudre de cheminette ». Ces jetons vous permettront d'aller de lieu en lieu en utilisant les passages secrets cachés dans les cheminées. Conservez bien ces jetons : si vous n'en avez plus vous ne pourrez plus utiliser les passages secrets pour vous déplacer sur le plateau ! Quand vous pensez avoir rassemblé suffisamment d'indices pour résoudre le mystère, rendez-vous Au Terrier pour porter votre accusation et remporter la partie !

Montage :

- Retirez les jetons poudre de cheminette, suspect, objet et les roues du cadre en carton.
- Sur chaque roue est inscrit un lieu (Gringotts, Poudlard, Tête de Sanglier et Ministère de la Magie). Pour installer les roues, il vous suffit de faire correspondre chaque roue avec le nom indiqué sur le plateau. Fixez les roues à l'aide des rivets en plastique comme indiqué ci-dessous. Assurez-vous de fixer les roues dans le bon sens : vous devez pouvoir lire les inscriptions sur le plateau.

MISE EN PLACE DES ROUES



DÉ NOIR

Collez un autocollant sur chaque face du dé noir (1 face forces du mal, 1 face étoile et 4 faces des lieux du plateau).



Cartes Aide

La plupart des cartes aide permettront de parer les attaques des forces du mal lancées suite à la tirage d'une carte du mal. À moins que les forces du mal ne vous envoient, au contraire, vous pouvez la jouer jusqu'à ce que vous en ayez plus.

Jetons Objet et Suspect

Lorsque vous émettez ces jetons dans le jeu...



Cartes du Mal

Symbole Forces du Mal



Si ce symbole apparaît sur le dé ou sur le plateau, vous devez tirer une carte du mal et en subir les conséquences ! Sauf si vous détenez une carte aide qui annule ce mauvais sort.

vous
attaques des
action d'une
une carte
dise le
conserver
ez besoin.

Lieu

Vous devez vous trouver dans une pièce pour émettre une hypothèse. Si la porte d'entrée est noire : elle est ouverte; si elle est rouge, vous ne pouvez pas entrer.

Suspect

Prenez une hypothèse, placez le pion que vous citez.

Début de la Partie

Toutes les roues doivent être sur « DÉPART ».

Roue

Si vous tombez sur le dessin d'un passage secret, vous devez faire tourner la roue dans le sens des aiguilles d'une montre. Les portes (porte noire) ou en fermant les passages secrets (symbole fumée verte) les forces du mal !

Pion



Symbole Étoile

Si vous tombez sur ce symbole, prenez une carte.



paraît
ez
subir
vous



Dé vert



Dé noir

Passage Secret

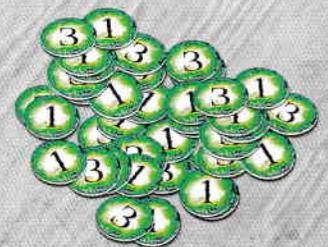
En tournant les roues, les passages secrets s'ouvrent quand la cheminée s'allume (fumée verte) et se ferment quand la cheminée s'éteint (fumée noire).



Cartes Personnage



Cartes My



Jetons Poudre de Cheminée

lieu en lançant le dé noir,
correspondante d'un cran
montre. La roue ouvre ainsi
me (porte rouge), libère des
e verte) ou fait apparaître

ile
ez sur ce symbole,
rte aide.

Carnet de Détective



Étui Confidentiel



mystère

Mise en place :

1. Installez le plateau de jeu et
 tournez les roues pour
que le mot « DÉPART »
apparaisse sur chacune.

2. Formez 2 piles de cartes :
1 avec celles des forces du
mal et 1 avec les cartes aide.
Mélangez bien chaque pile et
placez-les, face cachée, près
du plateau.

3. Chaque joueur prend :

- 1 feuille du carnet de détective
 - 1 crayon (non inclus)
 - 1 carte aide (qu'il garde devant
lui face cachée)
 - Des jetons poudre de
cheminette (PC), selon le
nombre total de joueurs :
- 3 joueurs = 8 points par joueur
4 joueurs = 10 points par joueur
5 joueurs = 12 points par joueur

Posez le reste des jetons à côté
du plateau.



= 3 points de PC

- Enfin, chacun prend 1 carte
personnage et le pion
correspondant (voir point 4
ci-dessous).
4. Mélangez les 6 cartes
personnage et retirez-en une au
hasard. Retournez cette carte :
cet étudiant est la proie des
forces du mal, il est porté
disparu. Chaque joueur choisit
ensuite son personnage entre

les cartes personnage qui
restent et place le pion de
couleur correspondant à cette
carte sur la case DÉPART de sa
couleur sur le plateau de jeu.
Mettez de côté la carte de
l'étudiant disparu ainsi que les
cartes personnage et les pions
qui ne seront pas utilisés pour
cette partie.

5. Séparez les cartes mystère en
3 tas (suspect, objet et lieu) et
mélangez chaque pile. Retirez
une carte de chaque pile et
insérez-les dans l'étui
confidentiel. Attention :
personne ne doit voir quelles
cartes sont insérées dans
l'étui car c'est la solution
du mystère !
6. Mélangez toutes les cartes
mystère restantes et
distribuez-en, face cachée, le
même nombre à chaque joueur.
S'il vous reste des cartes,
placez-les, face montrée,
Au Terrier.
7. Regardez les cartes que vous
avez reçues et celles qui se
trouvent Au Terrier. Cochez-les
sur votre carnet de détective
car si vous possédez ces
cartes, elles ne peuvent pas
être dans l'étui confidentiel bien
sûr ! Faites attention à ne pas
montrer vos notes aux autres
joueurs.
8. Faites 2 tas des jetons objet
et suspect et placez-les à la
portée de tous les joueurs.

**Le joueur dont l'anniversaire est
le plus proche à venir commence
la partie. C'est ensuite au joueur
placé à sa gauche de jouer et
ainsi de suite.**

Comment jouer en bref :

À votre tour :

1. Lancez les 2 dés.
2. Regardez ce qu'indique le dé noir.
3. Déplacez votre pion (selon le dé vert ou par un passage secret).
4. Émettez une hypothèse, prenez une carte aide ou terminez votre tour.

Quand vous êtes certain d'avoir résolu le mystère :

5. Rendez-vous Au Terrier pour porter une accusation.

À votre tour :

1. Lancez les 2 dés.
2. Regardez ce qu'indique le dé noir :

- Si le dé noir s'arrête sur ce  symbole étoile, prenez une carte aide, placez-la en face de vous et passez à l'étape 3 (Déplacez-vous).

-    
S'il indique l'un des symboles des lieux, tournez la roue correspondante d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre. Vérifiez alors si la roue vous envoie les forces du mal. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez passer à l'étape 3 (Déplacez-vous).

Remarque : les portes des pièces peuvent s'ouvrir ou se fermer et les passages secrets disparaître ou apparaître après qu'une roue ait tourné.

- Si la roue, le dé noir ou les deux vous indique le symbole des forces du mal, vous devez prendre une carte du mal et la

lire à haute voix.

Chaque carte du mal décrit une attaque provenant des ténèbres et indique :

- de quelle attaque il s'agit,
- qui est touché,
- combien de points poudre de cheminette peuvent être perdus,
- comment parer cette attaque.



Si vous possédez la carte aide qui pare cette attaque, montrez-la aux autres joueurs et posez-la devant vous. Vous êtes sauf, pour cette fois...

Si vous n'avez pas la bonne carte, vous perdez des points poudre de cheminette. Déposez le nombre de points indiqué sur la carte sur la pile des autres points. Si vous donnez plus de points que demandé, prenez la différence dans la pile.

Lorsque vous avez utilisé une carte aide ou que vous avez rendu des points poudre de cheminette, passez à l'étape 3 (Déplacez-vous).

Si vous perdez tous vos points poudre de cheminette, vous ne pouvez plus utiliser les passages secrets, même si la fumée verte apparaît dans la cheminée sur le plateau de jeu.

3. Déplacez-vous :

Regardez le résultat du dé vert. Vous pouvez :

- ignorer le résultat de ce dé et utiliser un passage secret ouvert pour vous déplacer dans un autre lieu, que le

passage secret du lieu d'arrivée soit ouvert ou non. Chaque fois que vous utilisez un passage secret, vous devez payer 1 point de PC.

OU

- Bouger du nombre de cases indiqué par le dé (ou moins).

Règles de déplacement :

- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser la totalité du score du dé vert.
- Vous pouvez vous déplacer horizontalement, verticalement mais pas en diagonale.
- Une porte est ouverte si elle est noire, et, fermée si elle est rouge. Dès que vous entrez dans un lieu (grâce à une porte ouverte), **ARRÊTEZ VOTRE DÉPLACEMENT !**
- Vous ne pouvez pas traverser une porte fermée à moins d'avoir une carte Aide Alohomora. Une fois utilisée, mettez la carte de côté dans la pile de défausse et continuez votre déplacement.
- Vous possédez une carte Aide Felix Felicis ? Utilisez-la pour remplacer le chiffre obtenu au dé vert et vous déplacer de 7 cases. Vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois.
- Si vous passez sur une  case étoile, **ARRÊTEZ VOTRE DÉPLACEMENT** et prenez une carte aide.
- Vous pouvez passer par une case occupée par un autre joueur mais vous ne pouvez pas y rester.
- Si votre pion se situe dans un des lieux du plateau à la fin de votre tour, vous devez en sortir au tour suivant. Vous ne pouvez pas rentrer de nouveau dans une pièce que vous venez juste de quitter.

4. **Émettre une hypothèse, prendre une carte aide ou terminer son tour :**

Émettre une hypothèse (seulement si vous êtes dans un lieu du plateau) :

Si vous entrez dans un lieu (autre qu'au Terrier), vous pouvez émettre une hypothèse en donnant :

- le suspect,
- l'objet,
- et le lieu dans lequel vous êtes.

Exemple : vous entrez dans Gringotts. Vous émettez l'hypothèse suivante : « Je pense que c'est Rafleur avec le collier maudit à Gringotts. »

Bougez alors les jetons suspect et objet correspondants dans la pièce où vous êtes.

Les autres joueurs doivent maintenant prouver que l'hypothèse est fausse. Pour cela, le premier joueur à votre gauche regarde ses cartes et vérifie s'il détient l'une des 3 cartes que vous venez de mentionner :

- si ce joueur détient une des cartes mystère que vous avez citées, il doit vous la montrer (en secret).
- S'il possède plus d'une carte, il n'en choisit qu'une et vous la montre en secret.

Dès qu'on vous montre une carte,

c'est la preuve qu'elle n'est pas dans l'étui confidentiel : votre hypothèse est donc fausse. Éliminez cet élément en le cochant sur votre feuille de détective. Votre tour est terminé.

- Si le joueur placé à votre gauche ne possède aucune des cartes mystère que vous avez citées, c'est au joueur à sa gauche de prouver que votre hypothèse est fausse et ainsi de suite. Si aucun joueur ne vous montre l'une de ses cartes, votre tour est terminé.

Prendre une carte aide



(seulement si vous obtenez le symbole étoile) :

Si votre pion atterrit sur une case du plateau indiquant ce symbole, vous devez tirer la carte aide du dessus du paquet et la placer devant vous, face montrée. Les cartes aide peuvent vous apporter un allié, un objet magique ou une précieuse incantation.

Visite Au Terrier :

Entrez Au Terrier pour porter une accusation.

5. Porter une accusation :

Lorsque vous êtes sûr d'avoir trouvé la solution de l'énigme, rendez-vous le plus vite possible Au Terrier, en utilisant le dé vert, pour porter une accusation en

annonçant les 3 éléments à haute voix : le suspect, l'objet et le lieu.

Exemple : « J'accuse Peter Pettigrow avec le balai piégé au Manoir Malefoy. »

Puis regardez **secrètement** les cartes de l'étui confidentiel.

Attention : si votre accusation est fausse, vous êtes éliminé ! Vous continuez de prouver que les hypothèses émises par les autres joueurs sont fausses en leur montrant vos cartes mais vous ne pouvez plus remporter la partie ! Attention donc aux accusations portées à la légère !

Remporter la partie

Si les 3 éléments à l'intérieur de l'étui confidentiel sont ceux que vous avez cités dans votre accusation, vous remportez la partie ! Montrez les cartes aux autres joueurs et savourez votre victoire !

Si votre accusation est fausse, remettez les 3 cartes dans l'étui confidentiel sans les montrer aux autres joueurs.

- Vous ne pouvez plus effectuer de déplacements sur le plateau et ne pouvez pas gagner cette partie.
- Vous continuez cependant à montrer vos cartes aux autres joueurs encore en course pour prouver que leur hypothèse est fausse lorsque cela vous est demandé.

HARRY POTTER et tous les personnages et éléments qui y sont associés sont des marques de commerce et © de Warner Bros. Entertainment Inc. Droits d'édition de Harry Potter © JKR, WB SHIELD : TM/MC & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s11)

© 2011 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH

Représenté par: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stookley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S. 10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD FR
03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr

