

Cluedo



F CONTENU DE LA BOÎTE

Un plateau de jeu, 6 figurines « suspects » en étain (Homer Simpson est le révérend Olive, Krusty le clown est le colonel Moutarde, Marge Simpson est madame Pervenche, Lisa Simpson est mademoiselle Rose, Bart Simpson est le professeur Violet et Waylon Smithers est madame Leblanc), 6 armes en étain (le doughnut empoisonné, le gant de boxe extensible, le collier, le lance-pierres, la barre de plutonium, le saxophone), 21 cartes, 1 carnet de note du détective, une enveloppe confidentielle, 2 dés.

But du jeu

Le shérif Wiggum découvre le corps sans vie du riche industriel Charles Montgomery Burns, et l'histoire de fous commence à Springfield ! Se rappelant son échec cuisant lorsque Monsieur Burns a été blessé gravement, Wiggum identifie six suspects : Homer, Marge, Lisa, Bart, Krusty le clown et Waylon Smithers. Les suspects jouent ensuite le rôle de leur personnage favori du Cluedo et essaient de découvrir qui a tué Monsieur Burns.

Pour gagner la partie, vous devez répondre à trois questions : Qui a tué monsieur Burns ? Où ? Et avec quelle arme ?

Préparatifs

1. Chaque joueur choisit son personnage favori de la famille Simpson et place son pion sur la case DEPART correspondante. S'il y a moins de 6 joueurs, placez les pions restants sur la case DEPART correspondante – ils pourraient être impliqués dans le crime et doivent donc rester à proximité !
2. Placez les armes dans des pièces différentes. Choisissez six endroits sur les neuf.
3. Placez l'enveloppe 'CONFIDENTIELLE' vide au centre du plateau.
4. Divisez le paquet de cartes en trois séries : les suspects, les armes et les lieux. Mélangez chaque série séparément et déposez-les sur la table face vers le bas. Ensuite, prenez la carte supérieure de chaque série, sans que personne ne puisse les voir, et glissez-les dans l'enveloppe. Celle-ci contient à présent les réponses aux questions : qui ? où ? et comment-ou avec quelle arme ?
5. Mélangez toutes les cartes restantes ensemble, puis distribuez-les face vers le bas dans le sens des aiguilles d'une montre à tous les joueurs (si certains reçoivent plus de cartes que d'autres, cela n'a pas d'importance). Regardez discrètement vos propres cartes : si vous les avez en main, elles ne peuvent se trouver dans l'enveloppe confidentielle – cela veut dire qu'aucune de vos cartes n'est impliquée dans le crime !
6. Prenez une feuille du carnet de notes du détective et pour que personne ne puisse lire ce que vous écrivez, pliez-la en deux. Notez-y les cartes que vous avez en main en cochant la case correspondante.
7. Lisa Simpson (mademoiselle Rose) joue la première. Le jeu se poursuit par le joueur assis à gauche, et ainsi de suite. Si personne n'a pris Lisa, le joueur dont la case départ se trouve à sa gauche joue le premier, puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.



LE JEU

Déplacement des pions

A chaque tour, il faut essayer d'atteindre un lieu différent. Pour commencer, vous pouvez vous déplacer soit en lançant les deux dés soit, si vous vous trouvez dans un des coins du plateau de jeu, en utilisant un passage secret.

Lancement des dés

Lancez les deux dés et déplacez votre pion du nombre de cases égal au chiffre apparaissant sur la face des dés.

- Vous pouvez vous déplacer horizontalement ou verticalement, en arrière ou en avant, mais pas en diagonale.
- Vous pouvez changer de direction aussi souvent que le chiffre apparaissant sur les deux dés permet. Toutefois, vous ne pouvez pas passer deux fois sur la même case au cours d'un seul tour.



- Vous ne pouvez pas arriver sur, ni passer par une case déjà occupée par un autre suspect.

Passages secrets

Les pièces se trouvant dans les quatre coins du plateau de jeu sont reliées par des passages secrets. Si votre pion s'y trouve au moment de jouer, vous pouvez, si vous le désirez utiliser le passage secret au lieu de lancer les deux dés. Pour emprunter un passage secret, annoncez votre intention puis déplacez votre pion dans le coin opposé.

Entrer dans une pièce et en sortir

Vous pouvez entrer dans un lieu ou le quitter soit en lançant les deux dés et en passant par la porte, soit en empruntant un passage secret.

- Si vous passez par la porte, ne comptez pas le seuil de la porte comme une case.
- Dès que vous entrez dans une pièce, arrêtez-vous, même si vous avez obtenu un chiffre supérieur en lançant les deux dés.

Remarque : vous ne pouvez pas rester dans la même pièce pour l'éliminer de l'enquête : vous devez la quitter et y revenir à chaque fois. Vous ne pouvez pas revenir au même endroit au cours du même tour, même par des portes différentes.

Formuler une hypothèse

Dès que vous entrez dans un lieu, formulez une 'hypothèse'. Chaque hypothèse vous rapproche – par élimination – de la découverte des trois cartes se trouvant dans l'enveloppe confidentielle. Pour faire une hypothèse, déposez un suspect et une arme dans la pièce dans laquelle vous venez d'arriver. Suggérez ensuite que le crime a été commis en ce lieu, par ce suspect, à l'aide de cette arme.

Exemple : imaginons que votre pion est Lisa Simpson dans le rôle de mademoiselle Rose, et que vous entrez dans le supermarché. Déplacez d'abord un autre suspect – Bart Simpson pour le professeur Violet, par exemple – dans le supermarché. Ensuite, déposez une arme – disons, le saxophone – dans le supermarché. Formulez votre hypothèse comme suit "Je soupçonne Bart Simpson (pour le professeur Violet) d'avoir commis le crime dans le supermarché Kwik E-Mart à l'aide du saxophone".

Souvenez-vous de deux choses :

- Vous DEVEZ vous trouver dans le lieu que vous mentionnez dans votre hypothèse.
- Considérez tous les personnages – y compris les pions non utilisés et vous-même – comme suspects.

Prouver que l'hypothèse est juste ou fausse

Dès que vous faites une hypothèse, vos adversaires, tour à tour, essaient de démontrer qu'elle est fausse. Le premier à votre gauche fait la première tentative, à cet effet, il regarde les cartes qu'il a en main pour vérifier si l'une des cartes que vous avez citées n'est pas en sa possession.

- S'il possède l'une de ces cartes, il doit vous la montrer, en la cachant aux autres joueurs. S'il en a plusieurs, il sélectionne celle qu'il veut vous montrer.
- S'il ne possède aucune des cartes que vous avez citées, il ne peut pas prouver que votre hypothèse est fausse et le joueur assis à sa gauche fait une tentative à son tour.

Si l'un de vos adversaires vous montre une des cartes que vous avez citées, cela constitue la preuve qu'elle ne se trouve pas dans l'enveloppe. Dès que votre tour de jeu se termine, notez cette carte sur votre feuille de note. (Certains joueurs trouvent qu'il est utile de noter aussi les initiales de l'adversaire qui possède la carte.)



MATT GROENING



Si personne ne peut prouver que votre hypothèse est fautive, vous pouvez terminer votre tour ou formuler une 'accusation'.

Formuler une accusation

Si vous pensez avoir découvert les trois cartes se trouvant dans l'enveloppe, vous pouvez, au moment de jouer, formuler une accusation et citer les trois éléments.

Commencez par dire, "J'accuse (le suspect) d'avoir commis le crime dans le/la (lieu) à l'aide du/de la (arme)". Ensuite, regardez les cartes se trouvant dans l'enveloppe, en évitant que les autres puissent les voir.

Qu'il s'agisse d'une accusation ou d'une hypothèse, votre pion doit se trouver à l'endroit que vous citez.

Attention : vous ne pouvez formuler qu'une seule accusation pendant la partie.

Si votre accusation est fautive

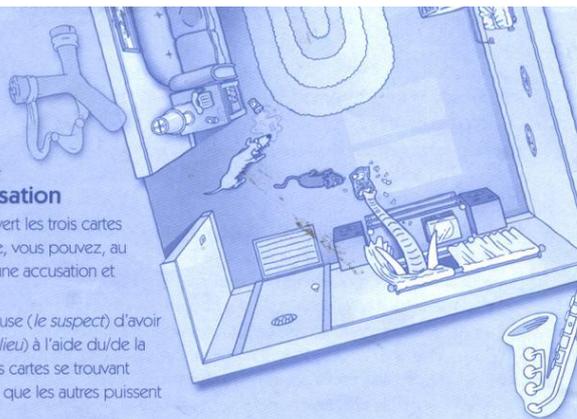
Si l'une des cartes que vous citez n'est pas dans l'enveloppe confidentielle, votre accusation est incorrecte. Remettez discrètement les trois cartes dans l'enveloppe. Vous ne pouvez plus vous déplacer au cours de cette partie, et donc, vous ne pouvez plus la gagner. Cependant, vous continuez à faire partie de l'enquête en prouvant que les hypothèses de vos adversaires sont fautes. Vos adversaires peuvent déplacer votre pion vers les différents endroits où ils souhaitent formuler des hypothèses.

POUR GAGNER LA PARTIE

Vous gagnez la partie si votre accusation s'avère parfaitement correcte - c'est-à-dire si vous avez découvert les trois cartes qui se trouvent dans l'enveloppe. Dans ce cas, montrez les cartes aux autres joueurs.

Quelques astuces

1. Si vous cherchez des indices généraux, posez des questions sur les personnages, les lieux et les armes que vous n'avez pas en main.
2. Par contre, si vous formulez une hypothèse, vous pouvez, si vous le désirez, citer une ou plusieurs cartes que vous possédez : cela peut vous permettre de découvrir de nouveaux indices ou d'égarer vos adversaires.
3. Vous pouvez formuler une hypothèse et votre accusation au cours du même tour.
4. Vous pouvez formuler une hypothèse portant sur un suspect ou une arme qui se trouve déjà au même endroit que vous. Dans ce cas, il ne faut pas transférer les objets. Si un transfert est nécessaire, laissez les objets déplacés à l'endroit où vous les avez mis après avoir formulé l'hypothèse.
5. Si votre suspect est déplacé dans un autre lieu, au moment de jouer, vous pouvez faire deux choses : quitter l'endroit de l'une des manières normales OU formuler une hypothèse pour ce lieu.



Si vous décidez de formuler une hypothèse, ne lancez pas les deux dés et ne déplacez pas votre pion.

6. Le nombre de suspects ou d'armes pouvant se trouver à un endroit en même temps n'est pas limité.
7. Si l'on découvre que vous avez, par erreur, omis de montrer une carte que vous possédez lors de la formulation d'une hypothèse, vous ne pouvez plus participer à l'enquête. Vous devez néanmoins continuer la partie pour répondre aux hypothèses (souvenez-vous que si vous avez en main plus d'une carte faisant partie d'une hypothèse, vous ne devez en montrer qu'une seule).

NL INHOUD

Speelbord, 6 tinnen pionnen voor de verdachten (Homer Simpson als Dominee Groenewoud, Krusty the Clown als Kolonel van Geelen, Marge Simpson als Mw. Blaauw van Draet, Lisa Simpson als Rosa Roodhart, Bart Simpson als Professor Pimpel en Waylon Smithers als Mw. de Wit), 6 tinnen moordwapens (vergiftigde donut, telescoop-bokshandschoen, halsketting, katapult, staaf plutonium, saxofoon), 21 kaarten, detectivebloccnote, envelop met Moorddossier, 2 dobbelstenen.

Doel van het spel

Chief Wiggum treft de schatrijke industrieel Charles Montgomery Burns dood aan en het ziet er naar uit dat hij geen natuurlijke dood gestorven is. Denkend aan de keer dat Mr. Burns bijna de dood vond nadat hij was beschoten, komt Wiggum al snel tot de conclusie dat er zes verdachten zijn: Homer, Marge, Lisa, Bart, Krusty the Clown en Waylon Smithers. De verdachten besluiten alle zes de rol van hun favoriete Cluedo-personage te spelen om er zo achter te komen wie Mr. Burns vermoord heeft.

Om het spel te winnen moet je het antwoord vinden op deze drie vragen: Wie vermoordde Mr. Burns? Waar? en Waarmee? – oftewel met welk moordwapen?

Vorbereiding

1. Kies je lievelingsfiguur van de Simpsons en zet de pion op het bijbehorende START-vakje. Als er minder dan zes spelers zijn, zet je de ongebruikte pion(nen) toch op het bijbehorende START-vakje – ze kunnen tenslotte best bij de misdaad betrokken zijn en mogen dus niet ontbreken!
2. Leg de zes moordwapens op zes van de negen plaatsen naar keuze.
3. Leg de lege envelop waar 'Moorddossier' op staat in het midden van het speelbord.
4. Sorteert de kaarten in drie verschillende stapeltjes: Verdachten, Moordwapens en Plaatsen. Schud de stapeltjes afzonderlijk en leg ze met de goede kant omlaag op tafel. Pak dan (zonder dat iemand de kaarten kan zien!) de bovenste kaart van elke stapel en stop ze in de envelop. In het Moorddossier zitten nu de antwoorden op de vragen: Wie? Waar? Waarmee?
5. Schud nu alle overgebleven kaarten samen en deel ze vervolgens (goede kant omlaag) met de klok mee uit aan de spelers (het maakt niet uit of sommige spelers een kaart meer krijgen dan anderen). Bekijk je eigen kaarten zonder dat de andere spelers ze kunnen zien. Omdat jij deze kaarten in je hand hebt, kunnen ze niet in de envelop met het moorddossier zitten. Dat betekent dat geen enkele van jouw kaarten bij de misdaad betrokken was!
6. Alle spelers krijgen één blaadje van de detectivebloccnote. Vouw je blaadje dubbel (zodat niemand kan zien wat je opschrijft) en markeer de gegevens op jouw kaarten met een kruisje in de bijbehorende vakjes.
7. Lisa Simpson als Rosa Roodhart mag altijd beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee. Als Lisa niet meespeelt, begint de eerstvolgende speler links van haar vakje.

SUSPECTS

KRISTY LE CLOWN	- cabaret Meesterde	
BART SIMPSON	- professor Vrijal	
HOMER SIMPSON	- rekrutend Olive	
MARGE SIMPSON	- moderne Perwenche	
LISA SIMPSON	- modieuze Rose	
WAYLON SMITHERS	- moderne lablanc	

VERDACHTEN

KRISTY LE CLOWN	als Klokkel van Geelen	
BART SIMPSON	Professor Pimpal	
HOMER SIMPSON	als Dominie Groenewold	
MARGE SIMPSON	Mev. Blauwe van Drael	
LISA SIMPSON	als Rosa Roadhart	
WAYLON SMITHERS	als Mr. de Wit	

ARMES

LE DOUGHNUT EMPOISONNÉ	
LE GANT DE BOXE EXTENSIBLE	
LE COLLIER	
LE LANCE-PIERRES	
LA BARRE DE PLUTONIUM	
LE SAXOPHONE	

MOORDWAPENS

VERGIFTIGDE DONUT	
TELESCOOP-BOKSHANDSCHOEN	
HALSKETTING	
KATAFUIT	
STAAF PLUTONIUM	
SAXOFOON	

LIEUX

LE BOWLING DE BARNEY	
LES STUDIOS KRISTYLU	
LA CENTRALE NUCLEAIRE	
LA MAISON DES SIMPSON	
LE RESTAURANT «THE FRYING DUTCHMAN»	
LE SUPERMARCHÉ KWIK-E-MART	
LE MANOIR DE BURNS	
LA MAISON DE RETRAITE DE SPRINGFIELD	
LE DONJON DE L'ANDROÏDE	

PLAATSEN

BARNEY'S BOWLING	
DE KRISTYLU STUDIO'S	
DE KERNCENTRALE	
HET HUIS VAN THE SIMPSONS	
RESTAURANT «THE FRYING DUTCHMAN»	
KWIK-E-MART WARENHUIS	
HUIZE BURNS	
SPRINGFIELD BEJAARDENHUIS	
DE ANDROID'S DUNGEON	

THE SIMPSONS TM & © 2001 FOX. All Rights Reserved. © 2001 Hasbro International Inc.

THE SIMPSONS TM & © 2001 FOX. All Rights Reserved. © 2001 Hasbro International Inc.

SUSPECTS

KRISTY LE CLOWN	- cabaret Meesterde	
BART SIMPSON	- professor Vrijal	
HOMER SIMPSON	- rekrutend Olive	
MARGE SIMPSON	- moderne Perwenche	
LISA SIMPSON	- modieuze Rose	
WAYLON SMITHERS	- moderne lablanc	

VERDACHTEN

KRISTY LE CLOWN	als Klokkel van Geelen	
BART SIMPSON	Professor Pimpal	
HOMER SIMPSON	als Dominie Groenewold	
MARGE SIMPSON	Mev. Blauwe van Drael	
LISA SIMPSON	als Rosa Roadhart	
WAYLON SMITHERS	als Mr. de Wit	

ARMES

LE DOUGHNUT EMPOISONNÉ	
LE GANT DE BOXE EXTENSIBLE	
LE COLLIER	
LE LANCE-PIERRES	
LA BARRE DE PLUTONIUM	
LE SAXOPHONE	

MOORDWAPENS

VERGIFTIGDE DONUT	
TELESCOOP-BOKSHANDSCHOEN	
HALSKETTING	
KATAFUIT	
STAAF PLUTONIUM	
SAXOFOON	

LIEUX

LE BOWLING DE BARNEY	
LES STUDIOS KRISTYLU	
LA CENTRALE NUCLEAIRE	
LA MAISON DES SIMPSON	
LE RESTAURANT «THE FRYING DUTCHMAN»	
LE SUPERMARCHÉ KWIK-E-MART	
LE MANOIR DE BURNS	
LA MAISON DE RETRAITE DE SPRINGFIELD	
LE DONJON DE L'ANDROÏDE	

PLAATSEN

BARNEY'S BOWLING	
DE KRISTYLU STUDIO'S	
DE KERNCENTRALE	
HET HUIS VAN THE SIMPSONS	
RESTAURANT «THE FRYING DUTCHMAN»	
KWIK-E-MART WARENHUIS	
HUIZE BURNS	
SPRINGFIELD BEJAARDENHUIS	
DE ANDROID'S DUNGEON	

THE SIMPSONS TM & © 2001 FOX. All Rights Reserved. © 2001 Hasbro International Inc.

THE SIMPSONS TM & © 2001 FOX. All Rights Reserved. © 2001 Hasbro International Inc.

SUSPECTS

KRISTY LE CLOWN	als Klokkel van Geelen	
BART SIMPSON	Professor Pimpal	
HOMER SIMPSON	als Dominie Groenewold	
MARGE SIMPSON	Mev. Blauwe van Drael	
LISA SIMPSON	als Rosa Roadhart	
WAYLON SMITHERS	als Mr. de Wit	

VERDACHTEN

KRISTY LE CLOWN	als Klokkel van Geelen	
BART SIMPSON	Professor Pimpal	
HOMER SIMPSON	als Dominie Groenewold	
MARGE SIMPSON	Mev. Blauwe van Drael	
LISA SIMPSON	als Rosa Roadhart	
WAYLON SMITHERS	als Mr. de Wit	

ARMES

LE DOUGHNUT EMPOISONNÉ	
LE GANT DE BOXE EXTENSIBLE	
LE COLLIER	
LE LANCE-PIERRES	
LA BARRE DE PLUTONIUM	
LE SAXOPHONE	

MOORDWAPENS

VERGIFTIGDE DONUT	
TELESCOOP-BOKSHANDSCHOEN	
HALSKETTING	
KATAFUIT	
STAAF PLUTONIUM	
SAXOFOON	

LIEUX

LE BOWLING DE BARNEY	
LES STUDIOS KRISTYLU	
LA CENTRALE NUCLEAIRE	
LA MAISON DES SIMPSONS	
LE RESTAURANT «THE FRYING DUTCHMAN»	
LE SUPERMARCHÉ KWIK-E-MART	
LE MANOIR DE BURNS	
LA MAISON DE RETRAITE DE SPRINGFIELD	
LE DONJON DE L'ANDROÏDE	

PLAATSEN

BARNEY'S BOWLING	
DE KRISTYLU STUDIO'S	
DE KERNCENTRALE	
HET HUIS VAN THE SIMPSONS	
RESTAURANT «THE FRYING DUTCHMAN»	
KWIK-E-MART WARENHUIS	
HUIZE BURNS	
SPRINGFIELD BEJAARDENHUIS	
DE ANDROID'S DUNGEON	

THE SIMPSONS TM & © 2001 FOX. All Rights Reserved. © 2001 Hasbro International Inc.

THE SIMPSONS TM & © 2001 FOX. All Rights Reserved. © 2001 Hasbro International Inc.

SUSPECTS

KRISTY LE CLOWN	- cabaret Meesterde	
BART SIMPSON	- professor Vrijal	
HOMER SIMPSON	- rekrutend Olive	
MARGE SIMPSON	- moderne Perwenche	
LISA SIMPSON	- modieuze Rose	
WAYLON SMITHERS	- moderne lablanc	

VERDACHTEN

KRISTY LE CLOWN	als Klokkel van Geelen	
BART SIMPSON	Professor Pimpal	
HOMER SIMPSON	als Dominie Groenewold	
MARGE SIMPSON	Mev. Blauwe van Drael	
LISA SIMPSON	als Rosa Roadhart	
WAYLON SMITHERS	als Mr. de Wit	

ARMES

LE DOUGHNUT EMPOISONNÉ	
LE GANT DE BOXE EXTENSIBLE	
LE COLLIER	
LE LANCE-PIERRES	
LA BARRE DE PLUTONIUM	
LE SAXOPHONE	

MOORDWAPENS

VERGIFTIGDE DONUT	
TELESCOOP-BOKSHANDSCHOEN	
HALSKETTING	
KATAFUIT	
STAAF PLUTONIUM	
SAXOFOON	

LIEUX

LE BOWLING DE BARNEY	
LES STUDIOS KRISTYLU	
LA CENTRALE NUCLEAIRE	
LA MAISON DES SIMPSON	
LE RESTAURANT «THE FRYING DUTCHMAN»	
LE SUPERMARCHÉ KWIK-E-MART	
LE MANOIR DE BURNS	
LA MAISON DE RETRAITE DE SPRINGFIELD	
LE DONJON DE L'ANDROÏDE	

PLAATSEN

BARNEY'S BOWLING	
DE KRISTYLU STUDIO'S	
DE KERNCENTRALE	
HET HUIS VAN THE SIMPSONS	
RESTAURANT «THE FRYING DUTCHMAN»	
KWIK-E-MART WARENHUIS	
HUIZE BURNS	
SPRINGFIELD BEJAARDENHUIS	
DE ANDROID'S DUNGEON	

THE SIMPSONS TM & © 2001 FOX. All Rights Reserved. © 2001 Hasbro International Inc.

THE SIMPSONS TM & © 2001 FOX. All Rights Reserved. © 2001 Hasbro International Inc.

SUSPECTS

KRISTY LE CLOWN	- cabaret Meesterde	
BART SIMPSON	- professor Vrijal	
HOMER SIMPSON	- rekrutend Olive	
MARGE SIMPSON	- moderne Perwenche	
LISA SIMPSON	- modieuze Rose	
WAYLON SMITHERS	- moderne lablanc	

VERDACHTEN

KRISTY LE CLOWN	als Klokkel van Geelen	
BART SIMPSON	Professor Pimpal	
HOMER SIMPSON	als Dominie Groenewold	
MARGE SIMPSON	Mev. Blauwe van Drael	
LISA SIMPSON	als Rosa Roadhart	
WAYLON SMITHERS	als Mr. de Wit	

ARMES

LE DOUGHNUT EMPOISONNÉ	
LE GANT DE BOXE EXTENSIBLE	
LE COLLIER	
LE LANCE-PIERRES	
LA BARRE DE PLUTONIUM	
LE SAXOPHONE	

MOORDWAPENS

VERGIFTIGDE DONUT	
TELESCOOP-BOKSHANDSCHOEN	
HALSKETTING	
KATAFUIT	
STAAF PLUTONIUM	
SAXOFOON	

LIEUX

LE BOWLING DE BARNEY	
LES STUDIOS KRISTYLU	
LA CENTRALE NUCLEAIRE	
LA MAISON DES SIMPSON	
LE RESTAURANT «THE FRYING DUTCHMAN»	
LE SUPERMARCHÉ KWIK-E-MART	
LE MANOIR DE BURNS	
LA MAISON DE RETRAITE DE SPRINGFIELD	
LE DONJON DE L'ANDROÏDE	

PLAATSEN

BARNEY'S BOWLING	
DE KRISTYLU STUDIO'S	
DE KERNCENTRALE	
HET HUIS VAN THE SIMPSONS	
RESTAURANT «THE FRYING DUTCHMAN»	
KWIK-E-MART WARENHUIS	
HUIZE BURNS	
SPRINGFIELD BEJAARDENHUIS	
DE ANDROID'S DUNGEON	

THE SIMPSONS TM & © 2001 FOX. All Rights Reserved. © 2001 Hasbro International Inc.

THE SIMPSONS TM & © 2001 FOX. All Rights Reserved. © 2001 Hasbro International Inc.