

AGE 8+ JOUEURS

RÈGLES DU JEU

VIOLET

LEBLANC

ROSE

CLUEDO

Le Jeu des Grands Détectives

OLIVE

MOUTARDE

PERVENCHE

CONTENU :

- 1 plateau de jeu
- 1 carnet de détective
- 4 pions personnage
- 21 cartes Cluedo noires
- 13 cartes Bonus rouges
- 2 dés

AVANT DE COMMENCER, lisez le chapitre « L'HISTOIRE » à haute voix.

L'HISTOIRE :

Samuel Lenoir est retrouvé mort dans sa demeure... La police a découvert sur place six suspects et six armes disséminées dans les 9 pièces de la maison mais n'a pas pu résoudre le mystère. À vous de mener votre enquête pour trouver la solution !

Pour remporter la partie, vous devez déterminer :

1. Qui a tué Samuel Lenoir ?
2. Avec quelle arme ?
3. Et dans quelle pièce ?

QUI ? Voici les suspects.

Une de ces six personnes est le meurtrier. À vous de trouver qui.



AVEC QUOI ? Voici les armes.

Une de ces six armes a été utilisée pour ce meurtre. À vous de trouver laquelle.



OÙ ? Voici les pièces de la maison.

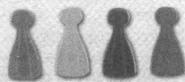
Une de ces neuf pièces est la scène du crime. À vous de trouver laquelle.



Maintenant que vous connaissez l'histoire, vous devez mettre en place le jeu en suivant les étapes listées sur la page suivante.

INSTALLATION

1 Placez les 4 pions personnage au centre du plateau (même si vous jouez à moins de 4 joueurs). Chaque joueur choisit le personnage qu'il veut incarner sur la liste des suspects et utilise le pion personnage correspondant pour se déplacer sur le plateau.



Chaque joueur reçoit un nombre défini de cartes. Gardez-les bien à l'abri du regard des autres joueurs, car elles ne font forcément pas partie de la solution.



Parmi les cartes confidentielles se trouve la solution du mystère. Pour remporter la partie, vous devez découvrir ce qui se cache sur ces trois cartes !

2 Séparez les cartes CLUEDO noires en trois tas : arme, suspect et pièce. Mélangez chaque tas de cartes et posez-le face cachée, à proximité du plateau. Sans regarder, un joueur choisit une carte dans chaque tas et en prenant garde de ne la montrer à personne, les met de côté : ce sont les cartes confidentielles. Elles contiennent la clef de l'énigme : l'identité du meurtrier, son arme, et la pièce où s'est déroulé le drame.

4 Distribuez une feuille du carnet de détective et un stylo (non fourni) à chaque joueur. **Attention : gardez bien votre feuille de détective secrète !** Chaque joueur doit secrètement marquer d'une croix sur sa feuille les éléments qui correspondent aux cartes CLUEDO noires qu'il a reçues et à celles qui se trouvent sur le bord du plateau. **Seules les cartes confidentielles concernent le meurtre.** Au cours de la partie, vous allez découvrir les cartes des autres joueurs. Chaque fois qu'on vous montre un élément, vous pouvez le cocher sur votre feuille de détective.

3 Formez ensuite un seul paquet de cartes avec les trois tas de cartes CLUEDO noires restantes et mélangez-les bien. Distribuez toutes les cartes CLUEDO noires aux joueurs de façon à ce que chacun en ait le même nombre. **Faites attention à bien garder vos cartes secrètes !** Si vous ne pouvez pas distribuer le même nombre de cartes à tous les joueurs, posez les cartes non distribuées, faces visibles, sur le côté du plateau.

5 Mélangez le paquet de cartes Bonus rouges et placez-le à proximité du plateau de jeu. Ces cartes vous permettent d'obtenir des actions Bonus. Si vous le désirez, vous pouvez décider de jouer sans ces cartes Bonus.

Déplacez votre pion où vous voulez.

NE VOUS INQUIÉTEZ PAS : les règles de CLUEDO sont très simples ! Mais si vous n'avez pas joué depuis longtemps, lisez attentivement les règles de base ci-dessous.

RÈGLES DE BASE

BUT DU JEU :

Résoudre le mystère ! Pour gagner, vous devez être le premier joueur à trouver quelles sont les cartes suspect, arme et pièce qui se trouvent parmi les cartes confidentielles.

COMMENT JOUER :

1. Qui commence :

Chaque joueur lance les dés : celui qui obtient le meilleur score commence à jouer. La partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. À votre tour, lancez les dés et déplacez-vous sur le plateau :

Lancez les dés et déplacez votre pion personnage sur le plateau, en fonction du nombre de cases indiqué par les dés. Si votre pion a été déplacé par un autre joueur depuis votre dernier tour, vous pouvez choisir de ne pas bouger et d'émettre une hypothèse directement.

Vous pouvez déplacer votre pion verticalement ou horizontalement, avancer ou reculer dans le couloir mais jamais en diagonale.

Essayez toujours d'entrer dans une pièce (au début, n'importe laquelle). Vous n'êtes pas obligé d'utiliser la totalité du score indiqué par les dés pour votre déplacement. Dès que vous entrez dans une pièce, vous pouvez arrêter votre déplacement.

Ex : vous êtes **Moutarde**. Vous obtenez dix aux dés et déplacez votre pion depuis la **Salle de jeux** jusqu'à la **Chambre** comme indiqué.



Votre lancé de dés est trop faible pour entrer dans une pièce ? Utilisez une carte Bonus rouge !

Si votre lancé de dés est trop faible, vous devez rester dans le couloir pour ce tour. Essayez sinon d'atterrir sur une case Bonus !

Lorsque vous vous arrêtez sur une case Bonus, tirez la carte Bonus rouge sur le dessus du paquet et suivez-en les instructions.

Une fois la carte utilisée, posez-la à part, sur une pile de défausse. Si vous n'utilisez pas les instructions de la carte Bonus rouge (ou ne voulez pas de carte Bonus rouge), il vous suffit de déplacer votre pion en direction de la prochaine pièce.



MAINTENANT QUE VOUS ÊTES PRESQUE PRÊTS À JOUER, rendez-vous sur la page suivante pour découvrir les règles du jeu.

3. Émettez ensuite une hypothèse pour obtenir des réponses :

Si vous entrez dans une pièce, vous devez vous arrêter et émettre une hypothèse avec un suspect, une arme et la pièce où vous venez d'entrer.

Par exemple, si vous entrez dans le Garage, vous pouvez demander : « Est-ce Rose avec une Corde dans le Garage ? ». Astuce ! Essayez de porter votre accusation sur des armes, des suspects et des pièces que vous n'avez pas encore éliminés sur votre feuille de détective.

Le joueur placé à votre gauche est le premier à répondre à votre hypothèse. S'il possède une des cartes des éléments que vous avez cités, il doit vous en montrer une en cachette des autres joueurs. **Il ne doit pas vous montrer plus d'une carte !**

S'il ne possède aucune des cartes que vous citez dans votre hypothèse, il doit juste vous dire « Je ne peux pas répondre. » et c'est ensuite au joueur situé à sa gauche de répondre. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur vous montre **une carte**.

Ex : vous êtes **Pervenche** dans le garage et émettez l'hypothèse : " Est ce que c'est **Rose** avec la **Corde** dans le **Garage** ? ".

EST-CE ROSE AVEC UNE CORDE DANS LE GARAGE ?



Et si aucun joueur ne vous montre une carte ?

Commencez par ne rien faire paraître ! Du moment que vous ne bluffiez pas en émettant une hypothèse comportant une de vos propres cartes, vous avez résolu le mystère et savez maintenant quelles sont les cartes confidentielles !

4. Enfin, terminez votre tour en cochant les cases sur votre feuille de détective :

Cochez les cases des éléments que vous avez découverts pendant ce tour. Ils ne sont pas parmi les cartes confidentielles donc ils ne sont pas la solution du mystère !

Votre tour est maintenant terminé. Peu importe le joueur qui vous a montré une carte, c'est au joueur situé à votre gauche de jouer.

SUSPECTS	
Olive	
Moutarde	
Pervenche	X
Violet	
Rose	
Leblanc	
ARMES	
Clé anglaise	X
Chandelier	
Poignard	X
Revolver	
Barre de fer	X
Corde	
PIÈCES	
Salle de bains	
Bureau	X
Salle à manger	X
Salle de jeux	
Garage	X
Chambre	
Salon	X
Cuisine	
Entrée	

Un joueur vous montre une de ses cartes. Il s'agit de Rose. Vous cochez donc Rose sur votre feuille de détective.

COMMENT GAGNER :

Portez une accusation :

J'ACCUSE OLIVE AVEC LA BARRE DE FER DANS LA SALLE À MANGER !

Une fois que vous avez émis assez d'hypothèses pour éliminer les éléments de votre feuille de détective un par un, il vous en restera trois (un suspect, une arme et une pièce). Vous détenez la solution du mystère ! Avant de porter une accusation, vous devez déplacer votre pion sur la case centrale du plateau de jeu. Une fois sur cette case, portez votre accusation à haute voix : « **J'accuse Olive avec la Barre de fer dans la Salle à Manger !** ». Puis, à l'abri du regard des autres joueurs, vérifiez les intitulés des cartes confidentielles.

Avez-vous résolu le mystère ?

OUI ! LES TROIS CARTES SONT LES MÊMES QUE CELLES DE MON ACCUSATION !

Félicitations ! Vous remportez la partie ! Montrez les trois cartes confidentielles aux autres joueurs.

NON ! J'AI COMMIS UNE ERREUR !

Oups ! Vous avez commis une erreur : vous êtes éliminé ! À l'abri du regard des autres joueurs, redéposez les 3 cartes confidentielles et ne dites surtout à aucun joueur quelle était votre erreur ! Quand vous êtes éliminé, vous ne pouvez plus porter d'accusation ni émettre d'hypothèse. Vous continuez cependant à répondre aux autres joueurs lorsqu'ils émettent des hypothèses.

SUSPECTS	
Olive	
Moutarde	
Pervenche	X
Violet	
Rose	X
Leblanc	
ARMES	
Clé anglaise	X
Chandelier	
Poignard	X
Revolver	
Barre de fer	X
Corde	
PIÈCES	
Salle de bains	
Bureau	X
Salle à manger	X
Salle de jeux	
Garage	X
Chambre	
Salon	X
Cuisine	
Entrée	

Et si tous les joueurs se trompent ?

Si tous les joueurs portent une fausse accusation, l'affaire reste non résolue. Dévoilez les cartes confidentielles pour savoir quel suspect s'en sort sans être inquiété !

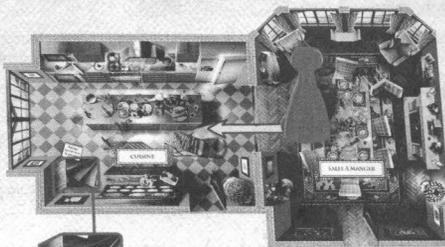
DÉPLACEMENTS FUTÉS :

Passer par les **Portes Dérobées** et les **Passages Secrets**.

Si vous vous trouvez dans une pièce qui possède une Porte Dérobée ou un Passage Secret vers une autre pièce, vous pouvez les utiliser pour vous déplacer au début de votre tour au lieu de lancer les dés.

Vous ne pouvez pas traverser une pièce pour vous rendre dans une autre ou dans le couloir dans un même tour : **vous devez vous arrêter et émettre une hypothèse chaque fois que vous entrez dans une pièce.**

Vous déplacez votre pion depuis la **Salle à manger** jusqu'à la **Cuisine** et vous vous arrêtez. Lors de votre prochain tour, vous pourrez prendre le **Passage Secret** pour vous rendre dans le **Garage**.



Passage Secret

QUESTIONS FUTÉES À POSER :

Émettre des hypothèses comprenant des cartes que vous possédez.

Si vous voulez brouiller les cartes, bluffez en émettant des hypothèses qui impliquent des éléments dont vous avez les cartes entre les mains !



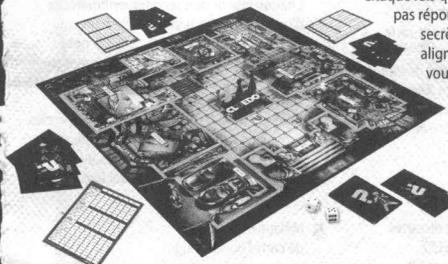
EST-CE QUE C'EST PERVERCHE DANS LA SALLE DE BAINS AVEC UN POIGNARD ?

MODE DEUX JOUEURS OU PAR ÉQUIPES :

Pour jouer à 2 personnes seulement ou en équipes, commencez par lire les règles de base, puis prenez en compte les règles ci-dessous :

Pour ce mode, ajoutez les règles qui suivent. Si vous jouez en équipes, faites attention à toujours équilibrer les groupes en mettant un jeune joueur avec un adulte.

- La première différence majeure avec la version classique est l'installation du jeu (installation en version classique en page 2) :
- Suivez les étapes 1 et 2 de l'installation classique.
- Lors de l'étape 3, rassemblez et mélangez les cartes CLUEDO noires comme dans la version classique. Mais ensuite, avant de les distribuer équitablement aux joueurs, prenez les quatre cartes CLUEDO noires du dessus du paquet et placez-les, faces cachées, sur une ligne à proximité du plateau.
- Suivez l'étape 4 comme dans la version classique.
- Ignorez l'étape 5 : **vous n'utilisez jamais les cartes Bonus rouges dans le mode deux joueurs ou par équipes.**
- La deuxième différence majeure de ce mode concerne l'éventualité où aucun joueur ne répond à votre question (voir le chapitre "émettre une hypothèse" en page 4 du mode classique).
- Émettez une hypothèse comme dans le mode classique. L'autre joueur/équipe doit toujours essayer de répondre.
- Mais si ce joueur/cette équipe ne peut pas répondre, vous devez jeter un oeil à une des quatre cartes alignées à proximité du plateau, à l'abri du regard des autres joueurs. Une fois l'élément coché sur votre feuille de détective, remplacez la carte **exactement** à la place où vous l'avez prise.
- Chaque fois que l'autre joueur/équipe ne peut pas répondre à votre question, regardez secrètement une des quatre cartes alignées à proximité du plateau (à vous de vous souvenir quelle carte vous avez déjà regardée).



Le reste de la partie se déroule exactement de la même manière qu'une partie en mode classique !



© 2014 Hasbro. All rights reserved.

Fabriquée et importée par ATS Développement
3, rue de l'Arbre Sec - 69001 Lyon - France
www.hasbro.fr



SUSPECTS									
Olive									
Moutarde									
Pervenche									
Violet									
Rose									
Leblanc									
ARMES									
Clé anglaise									
Chandelier									
Poignard									
Revolver									
Barre de fer									
Corde									
PIÈCES									
Salle de bains									
Bureau									
Salle à manger									
Salle de jeux									
Garage									
Chambre									
Salon									
Cuisine									
Entrée									

© 2014 Hasbro.

SUSPECTS									
Olive									
Moutarde									
Pervenche									
Violet									
Rose									
Leblanc									
ARMES									
Clé anglaise									
Chandelier									
Poignard									
Revolver									
Barre de fer									
Corde									
PIÈCES									
Salle de bains									
Bureau									
Salle à manger									
Salle de jeux									
Garage									
Chambre									
Salon									
Cuisine									
Entrée									

© 2014 Hasbro.

SUSPECTS									
Olive									
Moutarde									
Pervenche									
Violet									
Rose									
Leblanc									
ARMES									
Clé anglaise									
Chandelier									
Poignard									
Revolver									
Barre de fer									
Corde									
PIÈCES									
Salle de bains									
Bureau									
Salle à manger									
Salle de jeux									
Garage									
Chambre									
Salon									
Cuisine									
Entrée									

© 2014 Hasbro.

SUSPECTS									
Olive									
Moutarde									
Pervenche									
Violet									
Rose									
Leblanc									
ARMES									
Clé anglaise									
Chandelier									
Poignard									
Revolver									
Barre de fer									
Corde									
PIÈCES									
Salle de bains									
Bureau									
Salle à manger									
Salle de jeux									
Garage									
Chambre									
Salon									
Cuisine									
Entrée									

© 2014 Hasbro.

SUSPECTS									
Olive									
Moutarde									
Pervenche									
Violet									
Rose									
Leblanc									
ARMES									
Clé anglaise									
Chandelier									
Poignard									
Revolver									
Barre de fer									
Corde									
PIÈCES									
Salle de bains									
Bureau									
Salle à manger									
Salle de jeux									
Garage									
Chambre									
Salon									
Cuisine									
Entrée									

© 2014 Hasbro.

SUSPECTS									
Olive									
Moutarde									
Pervenche									
Violet									
Rose									
Leblanc									
ARMES									
Clé anglaise									
Chandelier									
Poignard									
Revolver									
Barre de fer									
Corde									
PIÈCES									
Salle de bains									
Bureau									
Salle à manger									
Salle de jeux									
Garage									
Chambre									
Salon									
Cuisine									
Entrée									

© 2014 Hasbro.

SUSPECTS									
Olive									
Moutarde									
Pervenche									
Violet									
Rose									
Leblanc									
ARMES									
Clé anglaise									
Chandelier									
Poignard									
Revolver									
Barre de fer									
Corde									
PIÈCES									
Salle de bains									
Bureau									
Salle à manger									
Salle de jeux									
Garage									
Chambre									
Salon									
Cuisine									
Entrée									

© 2014 Hasbro.

SUSPECTS									
Olive									
Moutarde									
Pervenche									
Violet									
Rose									
Leblanc									
ARMES									
Clé anglaise									
Chandelier									
Poignard									
Revolver									
Barre de fer									
Corde									
PIÈCES									
Salle de bains									
Bureau									
Salle à manger									
Salle de jeux									
Garage									
Chambre									
Salon									
Cuisine									
Entrée									

© 2014 Hasbro.

SUSPECTS									
Olive									
Moutarde									
Pervenche									
Violet									
Rose									
Leblanc									
ARMES									
Clé anglaise									
Chandelier									
Poignard									
Revolver									
Barre de fer									
Corde									
PIÈCES									
Salle de bains									
Bureau									
Salle à manger									
Salle de jeux									
Garage									
Chambre									
Salon									
Cuisine									
Entrée									

© 2014 Hasbro.