



CLUEDO (Hasbro 2015)

Traduction du néerlandais au français par Marie-José Keppers. Adaptation et mise en page : Clom.

Jeu de déduction pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Le Dr Lenoir, de la Villa Bellevue, vous invite cordialement à la célébration de son 30^e anniversaire et de la rénovation de sa maison.

Contenu

1 plan de jeu / 6 pions-suspects / 6 armes miniatures / 30 cartes (6 suspects / 6 armes / 9 lieux / 9 indices) / 1 étui de rangement des cartes à découvrir / 1 bloc où figure la liste des suspects-armes-lieux pour noter ses déductions / 2 dés ordinaires avec symbole « loupe » à la place du 1

Préparation du jeu

1. Placez les 6 pions-suspects sur leurs espaces désignés autour du plateau de jeu. Tous ces pions doivent être sur le plateau de jeu, même s'il n'y a pas 6 joueurs. Choisissez votre personnage.
 2. Placez toutes les armes dans des pièces séparées et aléatoires.
 3. Séparez les 9 cartes-indices des autres cartes. Mélangez le paquet de cartes-indices et laissez-le face cachée près du plateau de jeu.
 4. Séparez les autres cartes en 3 paquets : suspects, armes et lieux. Mélangez chaque paquet et placez-le face cachée.
 5. Prenez la carte du dessus de chaque paquet et glissez-la soigneusement dans l'étui de rangement des cartes **afin que personne ne la voie**. L'étui contient désormais 3 cartes qui répondent aux questions : **Qui l'a fait ? Avec quelle arme ? Où ?** C'est le mystère du meurtre que vous devez résoudre ! Laissez l'étui au centre du plateau de jeu, dans l'escalier de la cave.
 6. Mélangez les cartes suspect, arme et lieu restantes et distribuez-les entre les joueurs. Peu importe si certains joueurs possèdent plus de cartes que d'autres.
- Remarque** : Si vous souhaitez jouer à une partie à 2 joueurs, voir plus loin, le paragraphe « le jeu pour 2 joueurs ou équipes ». Vous distribuerez les cartes différemment dans ce cas.
7. Donnez une feuille du bloc de déduction à chaque joueur. Vous devrez également vous procurer un stylo (non inclus) pour chaque joueur.
 8. Regardez secrètement vos cartes et marquez les suspects, les armes et les pièces sur votre feuille. Ils ne peuvent pas être dans l'enveloppe ! Gardez secrètes votre feuille et vos cartes !

Pour jouer au jeu traditionnel de CLUEDO, retirez simplement les 9 cartes-indices du jeu.

LE JEU (Plus d'infos plus loin, à la rubrique « Informations complémentaires » page 3)

COMMENT GAGNER

Résolvez le meurtre !

- Déplacez-vous de pièce en pièce en formulant des **hypothèses** sur qui, avec quoi et où.
- Les autres joueurs vous montrent une carte, s'ils en ont une !
- Une fois que vous pensez avoir résolu le problème, portez **une seule accusation**.
- Jetez un œil à l'intérieur de l'enveloppe pour voir si vous avez raison. Si vous vous trompez, vous êtes hors jeu, alors soyez-en sûr !

COMMENT JOUER

Melle Rose commence toujours et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Si personne ne joue Scarlett, le jeu commence avec le personnage suivant dans le sens des aiguilles d'une montre : Moutarde, Orchidée, etc.

A votre tour

1. **Lancez les dés.** Avant de déplacer votre pion, voyez si le symbole « loupe » apparaît sur 1 ou les 2 dés. Si oui, prenez une **carte-indice**, lisez-la à voix haute et faites ce qu'elle dit.

- Si vous obtenez 2 loupes, prenez 2 cartes-indice.
- Si une carte est montrée, marquez-la sur votre feuille !
- Mettez les cartes-indice utilisées sous le paquet de cartes.

2. **Déplacez votre pion** du nombre de cases indiqué sur le lancer de dé. (La loupe compte pour 1.)

Vous ne pouvez **pas vous déplacer en diagonale.**

Vous ne pouvez **pas passer deux fois par la même case** au cours d'un même tour.

Vous ne pouvez **pas atterrir ou traverser une case occupée par un autre pion.**

OU

Utilisez un passage secret.

Déplacez simplement votre pion d'une pièce reliée à une autre. P.ex. Le salon avec la véranda.

OU

Restez dans la pièce dans laquelle se trouve déjà votre pion.

3. **Formulez une hypothèse.** C'est possible de le faire quand vous arrivez dans une pièce ou si vous y êtes déjà. Cela vous aidera à trouver quelles sont les 3 cartes dans l'enveloppe !

• Si votre pion se trouve dans une pièce, formulez une hypothèse sur qui a commis le crime et avec quoi dans cette pièce. Dites : "Je dis que la solution de l'énigme c'est [**un suspect**], avec [**une arme**], dans [**la pièce dans laquelle vous vous trouvez**]".

Déplacez le personnage suspect et l'arme dans la pièce pendant que vous faites votre suggestion.

- Le joueur à votre gauche vous montre **secrètement une carte de votre suggestion**, s'il en a une.
- S'il en a plusieurs, il choisit laquelle vous montrer.
- S'il n'a pas de carte, il le dit et le joueur suivant vous montre secrètement une carte issue de votre suggestion. Et ainsi de suite.
- Si personne n'a de carte, ce n'est pas grave.

N'oubliez pas que **vous devez être présent dans la pièce** où vous faites toute suggestion. Les personnages appelés dans les salles ne sont pas renvoyés à leur emplacement d'origine.

4. Inscrivez sur votre feuille l'indice récolté, si c'est le cas. Ce que les autres joueurs vous montrent (ou ne vous montrent pas) vous aidera à éliminer les suspects, les armes et les lieux de votre feuille.

- Notez la carte qui vous est présentée. Vous savez ainsi qu'elle n'est pas dans l'enveloppe !
- Si personne ne montre de carte, vous pourrez quand même marquer votre feuille !

5. **C'est la fin de votre tour.** Et au tour de votre joueur de gauche.

Conseils pour marquer votre feuille.

Dans l'exemple ci-dessous, vous pouvez voir que vous (« Me » sur le dessin) avez reçu les cartes Moutarde et Chandelier au début.

	Me	M	D	G	J	T
PLAYERS JOUEURS						
WHO? - QUI?						
Green	X			X		
Mustard - Moutarde	X	X				
Orchid	✓					
Peacock	X				X	
Plum	X		X			X
Scarlett	X					X
WHAT? - AVEC QUOI?						
Candlestick - Chandelier	X	X				
Dagger - Dague						

M vous a montré Plum, D vous a montré Green et J vous a montré les cartes Peacock et Scarlett. En formulant des hypothèses, vous avez découvert qu'Orchid est l'assassin.

POUR GAGNER

FAIRE UNE ACCUSATION

Une fois que vous pensez savoir qui a fait cela, avec quoi et où, portez votre accusation.

- Vous pouvez porter votre accusation juste après avoir fait une suggestion.
- Vous n'êtes pas obligé de relancer les dés ni d'être dans la pièce que vous allez nommer.
- Vous ne pouvez porter votre accusation qu'à votre tour !
- Mais vous ne pouvez porter qu'une seule accusation dans un jeu, alors assurez-vous d'avoir les bonnes réponses!

1. Dites « J'accuse [**le suspect**], avec [**une arme**], dans [**une pièce**] ».

2. Regardez **secrètement** à l'intérieur de l'enveloppe. Les 3 cartes que vous avez nommées sont-elles toutes dans l'enveloppe ?

OUI ! Vous avez gagné ! Félicitations, vous avez résolu le mystère du meurtre. Montrez à tout le monde les 3 cartes.

NON! Oups, vous avez perdu !

Remettez soigneusement les cartes dans l'enveloppe. Assurez-vous que personne ne les voie.

Vous ne pouvez plus jouer de tour, mais vous devez montrer des cartes si les autres joueurs font à leur tour des suggestions.

- Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que quelqu'un porte une accusation correcte.
- Si personne ne porte une accusation correcte, alors le meurtrier s'en est tiré et personne ne gagne !

LE JEU À 2 JOUEURS (OU EN ÉQUIPE) !

Vous devrez tout de même lire le guide du jeu complet pour jouer au jeu à 2 joueurs ou en équipe. (Le jeu d'équipe est un excellent moyen d'impliquer tout le monde si vous regroupez des joueurs plus jeunes avec des joueurs plus âgés.)

PREPARATION DU JEU

La préparation commence exactement de la même manière que le jeu CLUEDO classique tel que présenté page 1.

1. Suivez les étapes 1 à 5. Ensuite, après avoir combiné et mélangé les cartes restantes, prenez les 4 premières cartes et placez-les au hasard et face cachée dans 4 pièces. Continuez ensuite les préparatifs comme d'habitude.

FAIRE UNE SUGGESTION

Si vous entrez dans une pièce contenant une carte, regardez **secrètement** la carte (et marquez votre feuille), puis faites votre suggestion comme d'habitude.

Tout le reste est exactement le même que dans le jeu CLUEDO classique.

Pour un jeu plus rapide à 2 joueurs ou en équipe, placez les 4 cartes face cachée dans les pièces d'angle.

INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

FAIRE DES SUGGESTIONS

Pour savoir **qui a commis le crime, avec quoi et où**, faites des suggestions !

Vos suggestions et les cartes que les joueurs vous montreront vous permettront de rayer les suspects, les armes et les lieux de votre feuille.

- Pour faire une suggestion, dites à voix haute qui, selon vous, l'a fait, avec quoi et où.
- Disons que vous êtes Melle Rose et que vous allez dans le salon.

Vous pouvez dire, par exemple : « Je suggère que le coupable est Monsieur Olive, avec la corde, dans le salon ».

Déplacez le pion vert de Monsieur Olive et la corde dans le salon.

Vous devez être dans la pièce que vous utilisez dans votre suggestion.

Attention ! Les armes et les suspects dans les lieux ne sont pas remis à leur place d'origine. Il n'y a aucune limite au nombre de suspects et d'armes pouvant se trouver dans une pièce.

Si vous incarnez un suspect déplacé dans une pièce, vous devez rester où vous êtes. Vous pouvez utiliser votre prochain tour pour vous déplacer suivant votre lancer de dés ou faire une suggestion dans cette pièce.

LE PROCESSUS D'ÉLIMINATION

Lorsque vous faites une suggestion, les autres joueurs doivent à leur tour vous montrer (et vous seul) une carte de leur main s'ils en ont une.

- Tout d'abord, le joueur à votre gauche regarde sa main pour voir si l'une des 3 cartes que vous venez de nommer s'y trouve.
- S'ils en ont une, ils doivent vous la montrer et à personne d'autre.
- S'ils en ont plusieurs, ils choisissent laquelle montrer.
- S'il ne possède aucune des 3 cartes citées dans votre suggestion, il le dit, et le joueur suivant regarde sa main et vous montre une carte, s'il en a une.

- Dès qu'un joueur vous montre une des cartes que vous avez nommées, c'est la preuve que cette carte ne peut pas être dans l'enveloppe.

Marquez votre feuille. Vous avez maintenant éliminé un suspect, une arme ou une pièce supplémentaire. Ceci termine votre tour.

- Si personne n'a la carte que vous avez suggérée, c'est parfait. Marquez votre feuille.
- Vous pouvez porter une accusation juste après avoir fait une suggestion.

L'ACCUSATION

Lorsque vous pensez savoir quelles sont les 3 cartes contenues dans l'enveloppe, vous pouvez, **à votre tour**, porter votre accusation et les nommer. Vous devez être dans une pièce, n'importe quelle pièce, pour porter votre accusation.

- Tout d'abord, dites « J'accuse [**suspect**], avec [**une arme**], dans [**un lieu**] ».
- Ensuite, pour que personne d'autre ne puisse voir, regardez les cartes dans l'enveloppe.
- Si les 3 cartes que vous avez nommées sont là, vous avez gagné ! Montrez les cartes aux autres joueurs. Le jeu est terminé.
- Si l'une des cartes que vous avez citées ne se trouve pas dans l'enveloppe, votre accusation est fautive. Remettez secrètement les 3 cartes à l'intérieur.
- Vous ne pouvez plus jouer de tour ni faire de suggestions dans le jeu et vous ne pouvez donc pas gagner.
- Vous devez cependant répondre aux suggestions des autres joueurs en montrant une carte lorsqu'on vous le demande.
- Les autres joueurs peuvent toujours déplacer votre personnage dans différentes pièces pour faire des suggestions.
- Le jeu continue jusqu'à ce que quelqu'un porte une accusation correcte.

PASSAGES SECRETS

Les pièces situées dans les coins opposés de la maison sont reliées par des passages secrets ; la cuisine et le bureau sont reliés entre eux et un passage secret séparé relie la véranda et le salon.

- Si vous êtes dans l'une de ces pièces au début de votre tour, vous pouvez, si vous le souhaitez, emprunter un passage secret pour vous déplacer. Si vous utilisez un passage secret, vous ne lancez pas de dés ce tour-là.

LANCEMENT DES DÉS

Si vous décidez de lancer les dés, utilisez leur total pour déplacer votre pion d'une case à la fois.

- Entrez dans une pièce en utilisant une porte. Peu importe si vous obtenez un nombre supérieur. Arrêtez de bouger une fois que vous êtes à l'intérieur d'une pièce.
- Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale et vous ne pouvez pas traverser deux fois la même case au cours du même tour.
- Vous ne pouvez pas franchir une porte bloquée par le pion d'un autre joueur, que vous soyez à l'intérieur ou à l'extérieur d'une pièce.
- N'importe quel nombre de pions peut se trouver dans une pièce à tout moment.



Miss Scarlett (Melle Rose) a toujours été belle, mais semble aussi avoir récemment eu le cœur froid.

Boddy (l'assassiné) et Rose ont grandi ensemble et connu toutes sortes de problèmes au fil des années.

Mais à mesure qu'ils vieillissaient, leur amitié se tendait.

Boddy soupçonnait Scarlett d'avoir influencé les investissements de Sir Hugh.

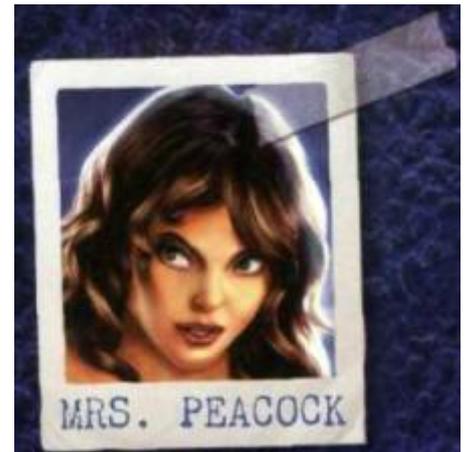
En recevant son invitation à la Villa Belle Vue, Rose, Scarlett a supposé que tout était pardonné...



Pour le monde extérieur, c'est un héros. Le colonel Mustard (Colonel Moutarde) est un officier hautement décoré, prospère et populaire.

Cependant, derrière ses médailles d'honneur se cachent des rumeurs de transactions sur le marché noir et de trahison ; des rumeurs selon lesquelles il paierait quelqu'un pour garder le secret depuis trop longtemps.

Moutarde soupçonne Boddy d'être son maître chanteur et se rend avec impatience à la Villa Bellevue pour rechercher des preuves...



Son âge exact est inconnu, et ce n'est qu'un des secrets de Mme Peacock (Mme Pervenche).

Fille issue d'une petite ville, Pervenche est devenue une mondaine bien de son temps. On sait peu de choses sur ses trois maris, à part qu'ils sont tous décédés subitement. Sir Hugh a connu sa fin juste avant de devenir son quatrième.

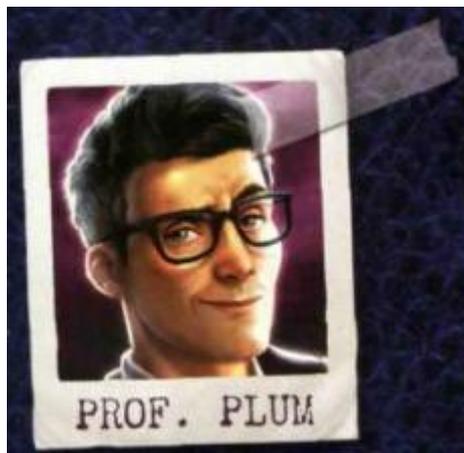
Pervenche s'est beaucoup démenée pour obtenir cette invitation à la fête de Boddy. Qu'a-t-elle en tête : mariage ou meurtre... ?



En tant qu'escroc de charme, Green (Monsieur Olive) s'est présenté comme un prince, un pilote, un médecin et un avocat. Après des années d'arnaque, les ennuis l'ont finalement rattrapé et l'ont forcé à se cacher – en tant que révérend.

Pensant que Sir Hugh était le seul homme à connaître sa véritable identité, il est immédiatement inquiet lorsqu'il reçoit une invitation de Boddy.

Déterminé à garder ses secrets en sécurité, Olive accepte...



À la recherche de tombes du désert, de statues anciennes et de cités perdues, le professeur Plum (Professeur Violet) est un archéologue assoiffé d'aventures.

Sir Hugh a financé toutes ses expéditions, jusqu'à ce qu'un énorme désaccord mette fin à leur partenariat.

Sans fouilles à l'horizon, Violet s'ennuyait. L'invitation de Boddy, lorsqu'elle arriva, le remplit d'espoir.

Il fut le premier arrivé à la fête...



Adoptée adolescente par Boddy, Orchid (Dr. Orchidée) a suivi une scolarité privée en Suisse jusqu'à son expulsion à la suite d'un empoisonnement presque mortel à la jonquille puis elle a été scolarisée à la maison par la vénérable femme de maison, Mme Blanche.

Orchidée a décidé que la biologie était son avenir et, en faisant des recherches pour son doctorat en toxicologie végétale, elle a découvert une plante aux propriétés médicinales incroyables ; une découverte qu'elle ne voulait partager avec personne, surtout pas avec son père adoptif...

JOUEURS							
QUI ?							
<i>Olive</i>							
<i>Moutarde</i>							
<i>Orchidée</i>							
<i>Perveche</i>							
<i>Violet</i>							
<i>Rose</i>							
AVEC QUOI ?							
<i>Chandelier</i>							
<i>Poignard</i>							
<i>Barre de fer</i>							
<i>Révolver</i>							
<i>Corde</i>							
<i>Clé anglaise</i>							
OÙ ?							
<i>Salle de réception</i>							
<i>Salle de billard</i>							
<i>Jardin d'hiver</i>							
<i>Salle à manger</i>							
<i>Entrée</i>							
<i>Cuisine</i>							
<i>Bibliothèque</i>							
<i>Salon</i>							
<i>Bureau</i>							

© 2015 Hasbro SA 0618A5826376_447

JOUEURS							
QUI ?							
<i>Olive</i>							
<i>Moutarde</i>							
<i>Orchidée</i>							
<i>Perveche</i>							
<i>Violet</i>							
<i>Rose</i>							
AVEC QUOI ?							
<i>Chandelier</i>							
<i>Poignard</i>							
<i>Barre de fer</i>							
<i>Révolver</i>							
<i>Corde</i>							
<i>Clé anglaise</i>							
OÙ ?							
<i>Salle de réception</i>							
<i>Salle de billard</i>							
<i>Jardin d'hiver</i>							
<i>Salle à manger</i>							
<i>Entrée</i>							
<i>Cuisine</i>							
<i>Bibliothèque</i>							
<i>Salon</i>							
<i>Bureau</i>							

© 2015 Hasbro SA 0618A5826376_447

JOUEURS							
QUI ?							
<i>Olive</i>							
<i>Moutarde</i>							
<i>Orchidée</i>							
<i>Perveche</i>							
<i>Violet</i>							
<i>Rose</i>							
AVEC QUOI ?							
<i>Chandelier</i>							
<i>Poignard</i>							
<i>Barre de fer</i>							
<i>Révolver</i>							
<i>Corde</i>							
<i>Clé anglaise</i>							
OÙ ?							
<i>Salle de réception</i>							
<i>Salle de billard</i>							
<i>Jardin d'hiver</i>							
<i>Salle à manger</i>							
<i>Entrée</i>							
<i>Cuisine</i>							
<i>Bibliothèque</i>							
<i>Salon</i>							
<i>Bureau</i>							

© 2015 Hasbro SA 0618A5826376_447

JOUEURS							
QUI ?							
<i>Olive</i>							
<i>Moutarde</i>							
<i>Orchidée</i>							
<i>Perveche</i>							
<i>Violet</i>							
<i>Rose</i>							
AVEC QUOI ?							
<i>Chandelier</i>							
<i>Poignard</i>							
<i>Barre de fer</i>							
<i>Révolver</i>							
<i>Corde</i>							
<i>Clé anglaise</i>							
OÙ ?							
<i>Salle de réception</i>							
<i>Salle de billard</i>							
<i>Jardin d'hiver</i>							
<i>Salle à manger</i>							
<i>Entrée</i>							
<i>Cuisine</i>							
<i>Bibliothèque</i>							
<i>Salon</i>							
<i>Bureau</i>							

© 2015 Hasbro SA 0618A5826376_447