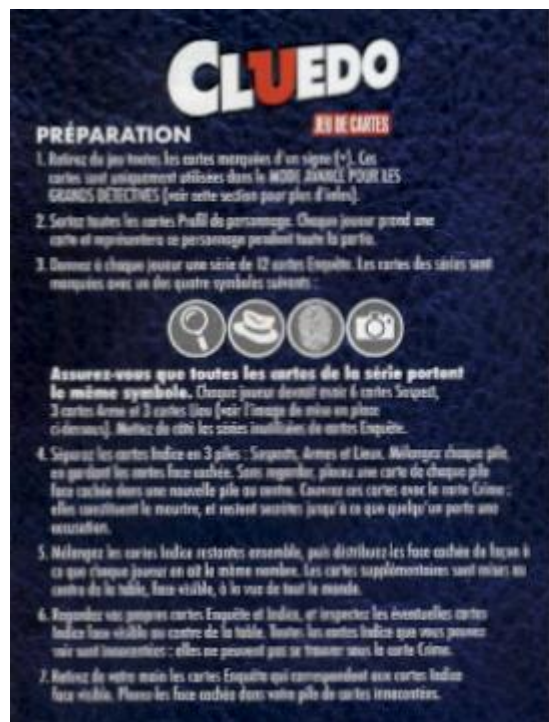
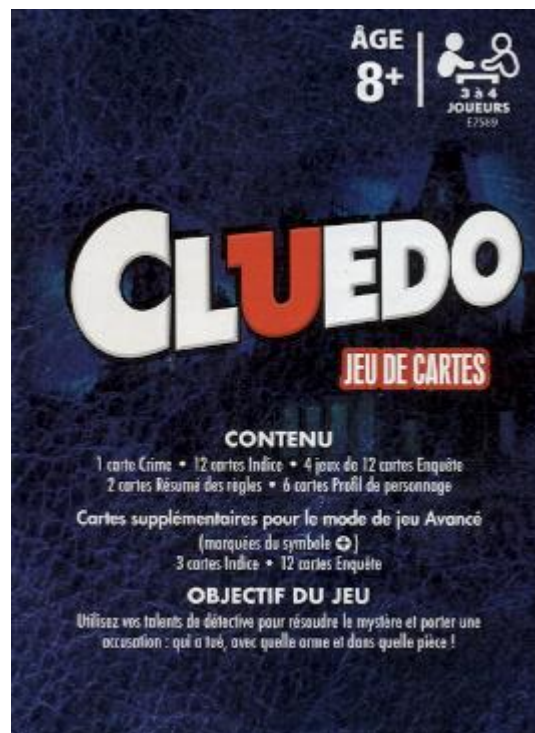




PLACE AU JEU !

Avez-vous déjà joué à Cluedo ? Ça jou est similaire.

Découvrez ce qui se cache sous la carte Crime : qui a tué, avec quelle arme, et dans quelle pièce, en posant des questions aux autres joueurs. Chaque fois qu'un joueur vous montre une carte Indice, vous savez qu'elle n'est pas sous la carte Crime. Mettez sa carte Enquête correspondante dans votre pile de cartes innocentes. C'est un peu comme quand vous cachez des noms dans votre carnet de détective de Cluedo.

Que l'enquête commence ! Le joueur qui a l'air le plus suspect commente.

À VOTRE TOUR

1. Regardez vos cartes. Interrogez le joueur situé à votre gauche concernant deux choses que vous pensez impliquées dans le meurtre. Vous pouvez demander des types de cartes différents, par exemple « l'arme et la corde », ou le même, comme « la corde et le chandelier ».
2. Le joueur que vous interrogez doit montrer les cartes Indice de sa main. S'il n'a une des cartes Indice que vous demandez, il doit vous le montrer et à personne d'autre. S'il a les deux cartes Indice que vous demandez, il peut choisir celle qu'il vous montre (sans révéler qu'il a les deux). S'il n'a aucune des cartes Indice, il doit le dire.
3. Si le premier joueur à votre gauche ne peut pas vous aider, posez la même question au joueur suivant. Continuez jusqu'à ce qu'un joueur vous montre une carte Indice, ou que vous ayez demandé à tout le monde. Si personne n'a une des cartes que vous demandez, vous savez qu'au moins l'une d'elles est sous la carte Crime. (Voir ASTUCES ET TACTIQUES pour les détails).
4. Une fois que vous avez vu une carte Indice, vous savez qu'elle n'est pas sous la carte Crime : elle est innocente. Mettez sa carte Enquête correspondante, face cachée, dans votre pile de cartes innocentes.
5. Votre tour est terminé. C'est au tour du joueur situé à votre gauche.
6. Continuez de jouer jusqu'à ce que vous ayez découvert qui a tué, avec quelle arme, et dans quelle pièce !

PORTER UNE ACCUSATION

Quand c'est votre tour, et que vous pensez savoir qui a tué, avec quelle arme et dans quelle pièce, dites que vous êtes prêt à porter une accusation. Demandez si quelqu'un d'autre veut le faire.

Vous êtes seul à vouloir porter une accusation ?

- Élogez devant vous, face cachée, les trois cartes Enquête Suspect, Arme et Lieu (séparément de votre pile de cartes innocentes).
- Jetez distraitement un coup d'œil aux cartes situées sous la carte Crime. Ne les montrez à personne !
- Si les trois cartes sous la carte Crime correspondent à votre accusation, félicitations, vous gagnez ! Retournez les cartes sous la carte Crime et vos cartes Enquête pour le prouver.
- Si vos cartes ne correspondent pas, désolé, mais vous perdez ! Les autres joueurs continuent la partie. Vous ne pouvez plus poser de questions ou porter d'accusation, mais vous devez répondre honnêtement aux questions qu'on vous pose.

Vous êtes plusieurs à porter une accusation ?

- Décidez qui est prêt à porter une accusation en premier, deuxième, troisième et dernier. Tous les joueurs placent leurs trois cartes Enquête face cachée devant eux. Tous les joueurs portant une accusation doivent retourner leurs cartes face visible en même temps.
- Le premier accusateur doit retourner les cartes situées sous la carte Crime. Si les cartes correspondent à votre accusation, vous gagnez ! Dans le cas contraire, le joueur suivant (dans l'ordre établi) qui a les bonnes cartes l'exprime. Si personne ne gagne, le meurtrier vous a tous bernés !

COMMENT GAGNER

Soyez le premier à résoudre le crime !

MODE AVANCÉ POUR LES GRANDS DÉTECTIVES

(2 à 4 joueurs)

Vous pensez être prêt pour une enquête plus complexe ?

- Ajoutez les cartes +. Maintenant, vous avez une Arme et deux Lieux supplémentaires.
- La mise en place est la même que précédemment, excepté que chaque joueur a maintenant une série de 15 cartes Enquête (6 Suspects, 5 Lieux, 4 Armes) et qu'il y a maintenant 3 cartes Indice supplémentaires (revolver, salle de séjour et bureau) qui peuvent être innocentes ou coupables.
- Posez des questions et portez des accusations comme précédemment. Si vous jouez uniquement à deux, quand l'un d'entre vous porte une accusation, l'autre joueur doit également le faire.



ÉLUCIDEZ LE MEURTRE !

ASTUCES ET TACTIQUES

- Quand vous êtes certain qu'une carte Indice est impliquée dans le meurtre, débarrassez-vous de toutes les autres cartes de ce type. Par exemple, si vous êtes sûr que le poignard est impliqué, mettez toutes les autres cartes Enquête de type Arme face cachée dans votre pile de cartes innocentes.
- Vous n'êtes pas sûr qu'une carte soit impliquée ? Gardez-la dans votre main.
- Bluffez en posant des questions sur une carte Indice que vous possédez et une autre que vous n'avez pas.
- N'oubliez pas quels joueurs ont vu vos cartes Indice afin de révéler le moins d'informations possible.
- Faites attention, même quand ce n'est pas votre tour. Vous pourriez apprendre des indices cruciaux !
- Portez votre accusation avant d'avoir toutes les preuves si vous pensez que quelqu'un pourrait le faire avant vous !

RÉSUMÉ DES RÈGLES

DEMANDER ET MONTRER UN INDICE

Demandeur un indice

- Demandez au joueur à votre gauche de vous montrer deux choses que vous croyez être impliquées dans le meurtre.

Montrer un indice

- Si vous avez une carte Indice qui correspond à un des objets demandés, montrez-la au demandeur, sans la montrer aux autres joueurs !
- Si vous possédez les deux objets, choisissez celui que vous montrez.
- Si vous n'avez aucun, le demandeur pose la question au joueur suivant.

Éliminer les indices

- Quand on vous montre une carte Indice, vous savez qu'elle n'est pas impliquée dans le meurtre. Mettez sa carte Enquête correspondante, face cachée, dans votre pile de cartes innocentes.

PORTER UNE ACCUSATION

Vous êtes seul à vouloir porter une accusation

- Élogez devant vous, face cachée, les trois cartes accusées. Jetez distraitement un coup d'œil aux cartes situées sous la carte Crime.
- Elles correspondent à votre accusation ? Félicitations, vous avez gagné !
- Elles ne correspondent pas à votre accusation ? Désolé, mais vous perdez. Ne montrez pas vos cartes aux autres joueurs. À partir de maintenant, vous ne pouvez plus répondre aux questions.

Vous êtes plusieurs à porter une accusation

- Décidez qui est prêt à porter une accusation en premier, deuxième, troisième et dernier.
- Tous les joueurs portant une accusation doivent retourner leurs cartes face visible en même temps.
- Le premier accusateur doit retourner les cartes situées sous la carte Crime. Si les cartes correspondent à votre accusation, vous gagnez ! Dans le cas contraire, le joueur suivant a une chance de gagner.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

DEMANDER ET MONTRER UN INDICE

Demandeur un indice

- Demandez au joueur à votre gauche de vous montrer deux choses que vous croyez être impliquées dans le meurtre.

Montrer un indice

- Si vous avez une carte Indice qui correspond à un des objets demandés, montrez-la au demandeur, sans la montrer aux autres joueurs !
- Si vous possédez les deux objets, choisissez celui que vous montrez.
- Si vous n'avez aucun, le demandeur pose la question au joueur suivant.

Éliminer les indices

- Quand on vous montre une carte Indice, vous savez qu'elle n'est pas impliquée dans le meurtre. Mettez sa carte Enquête correspondante, face cachée, dans votre pile de cartes innocentes.

PORTER UNE ACCUSATION

Vous êtes seul à vouloir porter une accusation

- Élogez devant vous, face cachée, les trois cartes accusées. Jetez distraitement un coup d'œil aux cartes situées sous la carte Crime.
- Elles correspondent à votre accusation ? Félicitations, vous avez gagné !
- Elles ne correspondent pas à votre accusation ? Désolé, mais vous perdez. Ne montrez pas vos cartes aux autres joueurs. À partir de maintenant, vous ne pouvez plus répondre aux questions.

Vous êtes plusieurs à porter une accusation

- Décidez qui est prêt à porter une accusation en premier, deuxième, troisième et dernier.
- Tous les joueurs portant une accusation doivent retourner leurs cartes face visible en même temps.
- Le premier accusateur doit retourner les cartes situées sous la carte Crime. Si les cartes correspondent à votre accusation, vous gagnez ! Dans le cas contraire, le joueur suivant a une chance de gagner.