

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



x4 PILES INCLUSES.

Fonctionne avec 4 piles LR44 de 1.5V (6V).

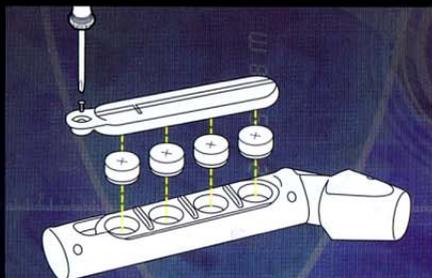
Piles alcalines recommandées. Tournevis cruciforme (non inclus) nécessaire pour insérer les piles.

Pour retirer le couvercle du compartiment à piles de la lampe révélatrice, soulevez doucement.

Si vous ne parvenez pas à l'ouvrir, retirez la vis à l'aide d'un tournevis (non fourni) et soulevez de nouveau le couvercle.

MISE EN PLACE DES PILES :

Assurez-vous que l'interrupteur soit bien positionné sur OFF. Ôtez la vis du compartiment des piles à l'aide d'un tournevis (non fourni) et enlevez le couvercle. Insérez 4 piles LR44 (piles alcaline recommandées), en vous assurant de bien respecter les signes + et -. Remplacez le couvercle et remettez la vis à l'aide d'un tournevis.



IMPORTANT : UTILISATION DES PILES. Retenez les informations suivantes : les piles doivent être mises en place par un adulte.



PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.
8. Les piles doivent être maintenues hors de la portée des enfants. Si l'une d'elles est avalée, prévenir un médecin immédiatement.

CLUEDO

SERVICES SECRETS



AGE
9+



050902143101 00



© 2009 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs :
ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 03 87 82 76 20 - email : conso@hasbro.fr
Distribué en Belgique par Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1,
1702 Groot-Bijgaarden, België.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera
da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr

498021431011



L'INTRIGUE :

L'organisation ennemie CLUEDO, la plus connue des agents du contre-espionnage, prépare un complot de dimension mondiale...

Les 6 meilleurs agents secrets de part le monde sont engagés pour infiltrer cette organisation CLUEDO et mettre un terme à leurs agissements machiavéliques. Vous êtes l'un de ces 6 agents sélectionnés et devez agir, sous couvert d'une identité secrète, pour remplir les différentes missions qui vous seront assignées mais également vous rendre à des rendez-vous secrets pour rencontrer les autres agents.

C'est votre réputation qui est en jeu : gardez toujours une longueur d'avance sur les autres agents et surveillez de près l'agent très spécial de l'organisation CLUEDO, l'agent Black.

Pour marquer des points au cours de la partie, vous devez réussir vos missions et vous rendre aux rendez-vous secrets qui vous sont assignés. L'agent qui marquera le plus de points, verra son pion marqueur gravir l'échelle de points pour devenir le meilleur espion et ainsi remporter la partie !



SOMMAIRE

MISE EN PLACE

INFORMATIONS IMPORTANTES

MARQUER DES POINTS

REMPORTER LA PARTIE

JOUER À CLUEDO SERVICES SECRETS

LES POINTS

FIN DE LA PARTIE

EXEMPLES

JOUER UN TOUR

MARQUAGE DE POINTS

LES AGENTS

4-5

6-7

6-7

7

8-9

10

11

12-15

12-13

14

15

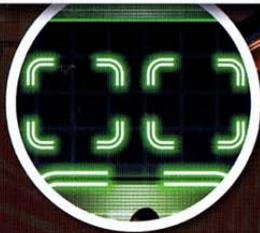
IMPORTANT!

AVANT DE COMMENCER VOTRE PREMIÈRE PARTIE, RENDEZ-VOUS EN PAGES 4 À 11 POUR CONNAÎTRE LES PRINCIPALES CARACTÉRISTIQUES DU JEU ET LA MISE EN PLACE. LES PAGES SUIVANTES SONT LÀ POUR VOUS AIDER ET VOUS DONNENT QUELQUES EXEMPLES.

MISE EN PLACE :

1. Détachez tous les pions du cadre. Mettez les 2 pions blancs « X » de côté, vous n'en avez pas besoin pour le moment.
2. Mélangez les pions objet et placez-en un, au hasard, sur chaque emplacement vide prévu, sur les cases des villes.
3. Placez chacun des 7 pions personnage sur sa ville de départ, c'est-à-dire celle qui porte la même couleur. Placez l'agent Black sur la case du quartier général CLUEDO.
4. Formez 4 piles avec les cartes : les cartes mission, les cartes rendez-vous secret, les cartes identité secrète et un dernier avec les cartes action.
5. Mélangez les cartes des 4 piles et placez chaque pile avec les cartes faces cachées à côté du plateau de jeu.

CASE OBJET DE L'AGENT OLIVE



6. Placez les 6 pions marqueurs de score sur leur case de couleur correspondante située en bas de l'échelle de points (le nombre de joueurs n'a pas d'incidence).
7. Placez le pion marqueur de score de l'agent Black sur le chiffre 16 de l'échelle de points.
8. **Donnez à chaque joueur :**
 - 1 carte identité secrète,
 - 3 cartes action,
 - 1 carte mission,
 - 1 carte de règles rapides.

Chaque joueur regarde ses cartes mais ne les montre pas aux autres joueurs.

9. Retournez la première carte du paquet de cartes rendez-vous secret.

PION AGENT



PIONS OBJET

Placez un pion objet sur chaque case objet vide de chaque ville.

MARQUEUR DE SCORE DE L'AGENT BLACK

ÉCHELLE DE SCORE

EMPLACEMENT DES AGENTS

MARQUEURS DE SCORE DES AGENTS

LAMPE RÉVÉLATRICE

RENDEZ-VOUS SECRET À RÉALISER

INFORMATIONS IMPORTANTES :

AU COURS D'UNE PARTIE DE CLUEDO SERVICES SECRETS VOUS ALLEZ VOYAGER ET MARQUER DES POINTS. CETTE VERSION EST COMPLÈTEMENT DIFFÉRENTE DE CLUEDO CLASSIQUE : LISEZ ATTENTIVEMENT CETTE PAGE MÊME SI VOUS ÊTES INCOLLABLE SUR CLUEDO CLASSIQUE !

- Au début de la partie, vous recevez une carte identité secrète. C'est votre **véritable identité** alors **gardez-la bien secrète !**
- À votre tour vous pouvez activer **n'importe quel agent** dont la case agent est **VIDE** (en plaçant une carte action dessus). Vous êtes cet agent pendant ce tour.
- **Pendant la partie, vous allez marquer des points pour les autres agents. Pas de panique : ces points seront comptabilisés par VOTRE agent (celui dont vous possédez l'identité secrète) à la fin du jeu.**

MARQUER DES POINTS

Il existe 2 moyens de marquer des points : réussir une mission ou assister à un rendez-vous secret.

1. Réussir une mission :



Chaque joueur reçoit en début de partie une carte mission sur laquelle figurent 2 objets.

- Au début de la partie, utilisez la couverture des agents actifs pour récupérer les objets de votre carte mission. Pour cela vous devez les déplacer depuis les villes où ils se trouvent jusqu'aux cases objets de ces agents. Une fois qu'ils sont en place, utilisez les cartes action pour **VOLER**, **DONNER** ou **ÉCHANGER** les objets entre les agents et ainsi les récupérer.



- Au début de votre tour, si un agent actif (**n'importe lequel**) possède les 2 objets indiqués sur votre carte mission, cet agent réussit la mission et déplace le pion marqueur de score d'une case.
- Conservez la carte mission. Votre agent (celui dont vous avez l'identité secrète) marquera un point à la fin de la partie !

INFORMATIONS IMPORTANTES :

2. Assister à un rendez-vous secret :



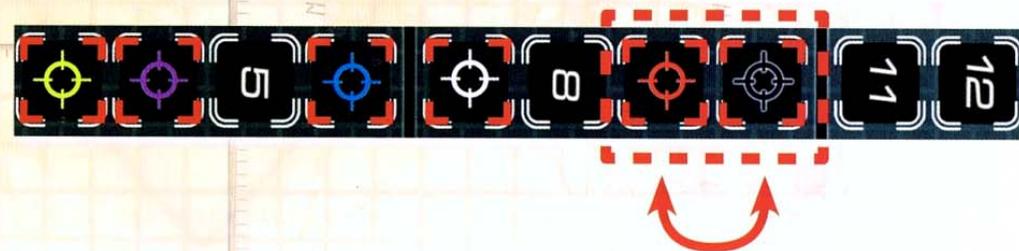
Une carte rendez-vous secret est toujours retournée sur son paquet au cours de la partie.

- Utilisez les cartes action pour vous rendre sur la case de la ville indiquée sur la carte de rendez-vous secret. Une fois sur cette case, vous pouvez passer la carte à la lampe révélatrice pour découvrir le nom de l'agent que vous devez rencontrer. Attention, gardez bien son nom secret !
- Pour marquer un point, vous devez faire venir cet agent et n'importe quel autre agent sur la case de la ville du rendez-vous secret.
- Les agents qui assistent à ce rendez-vous marquent tous les deux 1 point et déplacent donc leur pion marqueur de score d'1 cran sur le plateau.
- Conservez la carte mission. Votre agent marquera un point à la fin de la partie !

REMPORTER LA PARTIE :

Dès qu'un pion marqueur de score rejoint celui de l'agent Black sur l'échelle de points, la partie est terminée. Il est temps de récolter tout le mérite de votre travail en tant qu'homme de l'ombre : révéléz votre identité secrète et comptabilisez les points de vos missions et de vos rendez-vous secrets !

Le nombre de cases dont vous allez avancer est le reflet du nombre de points accumulés pendant la partie. Si vous avez marqué beaucoup de points avec d'autres agents que vous-même, vous pourriez bien coiffer tout le monde sur le poteau !



L'AGENT ROSE RECONTRE L'AGENT BLACK SUR L'ÉCHELLE DE SCORE

JOUER À CLUEDO SERVICES SECRETS :

Le joueur le plus âgé commence la partie. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

À VOTRE TOUR :

Suivez les étapes 1 à 5 à **CHACQUE** tour.

1. ACTIVER UN AGENT

Choisissez une de vos cartes action et placez-la, face apparente sur la case VIDE de l'agent de votre choix.

Cet agent est donc maintenant actif et vous prenez son identité pour ce tour.

Avez-vous activé l'agent Black ?

Si c'est le cas, déplacez son pion marqueur de score d'un cran vers le **bas** sur l'échelle de points. Déplacez-le chaque fois que vous activez l'agent Black. Rappelez-vous : dès que le pion marqueur de score de l'agent Black rencontre celui d'un autre agent, la partie est terminée !

TRUC : jetez un œil à la carte rendez-vous secret ainsi qu'à vos cartes mission pour vous aider à décider quelle carte action jouer. Par exemple, si Miami est indiquée sur la carte de rendez-vous secret, vous devez choisir de jouer une carte action qui permettra à l'agent actif pour ce tour de s'y rendre.

2. SE DÉPLACER

Suivez les instructions de déplacement de la carte action que vous avez jouée.

3 types de déplacement sont indiqués sur les cartes action :

- **Déplacez-vous d'1 ou 2 villes :**
l'agent actif peut se déplacer d'1 ou 2 cases représentées par les villes. Les villes doivent être reliées les unes aux autres, comme indiqué.
- **Faites venir un agent sur la ville où vous vous trouvez :**
déplacez le pion de n'importe quel autre agent sur la case où se trouve votre agent actif.
- **Échangez de ville avec un autre agent :**
échangez l'emplacement de votre agent actif avec n'importe quel autre agent.



JOUER À CLUEDO SERVICES SECRETS :

Est-ce qu'un agent actif a terminé son tour dans une ville où se trouve un pion objet ?

Si c'est le cas, prenez cet objet et placez-le, face apparente, sur une des cases objet vides de l'agent actif. Si toutes les cases objet de l'agent actif sont pleines, **ne déplacez pas** le pion objet.

Est-ce que l'agent actif est sur la case de la ville indiquée sur la carte de rendez-vous secret ?

Si c'est le cas, scannez la carte rendez-vous secret avec la lampe à UV pour découvrir quel agent vous devez y rencontrer.

Est-ce que l'agent actif est présent sur la case de la ville du rendez-vous secret AVEC l'autre agent révélé par la lampe révélatrice ?

Si c'est le cas, vous marquez un point (voir page 10). Conservez bien cette carte de rendez-vous secret devant vous et retournez la carte rendez-vous secret suivante de sa pile.

REMARQUE : si l'agent actif EST l'agent indiqué sur la carte de rendez-vous secret et qu'il est seul sur la case de la ville, le rendez-vous n'est pas valable. L'agent indiqué sur la carte doit être sur la case de la ville du rendez-vous avec au moins un autre agent (n'importe lequel dans ce cas-là) pour que le rendez-vous soit valable.

3. FAIRE UNE ACTION (OPTIONNEL)

Suivez l'ACTION indiquée sur la carte que vous avez jouée. (si vous le souhaitez).

- **VOLEZ** un objet placé sur la case objet d'un autre agent pour le déplacer sur la case objet vide de l'agent actif (si une case objet est libre).
- **DONNEZ** un de vos objets à n'importe quel autre agent disposant d'une case objet vide.
- **ÉCHANGEZ** un de vos objets avec celui d'un autre agent.

Est-ce qu'un agent possède les 2 objets indiqués sur votre carte mission ?

Si c'est le cas, vous réussissez cette mission ! Vous marquez 1 point (voir page 10). Conservez bien cette carte mission devant vous et prenez-en une autre dans la pile.

4. Prenez une nouvelle carte action.

5. Si toutes les cases des agents sont occupées, enlevez les cartes action qui y sont posées et placez les sous la pile des autres cartes action. Votre tour est terminé.

VOIR PAGE 12 POUR AVOIR DES EXEMPLES D'ACTION.



LES POINTS

- Les pions marqueur de score de 2 agents ne peuvent pas terminer leur tour sur la même case de l'échelle de points. Si 2 pions se retrouvent sur la même case, le dernier arrivé avance d'une case supplémentaire (jusqu'à la prochaine case libre).



LES POINTS DES MISSIONS

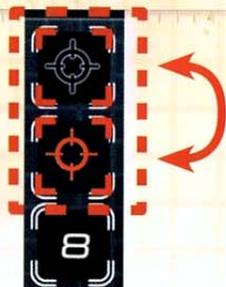
- Si n'importe quel agent possède les 2 objets indiqués sur votre carte de mission, cet agent se déplace d'une case sur l'échelle de points (ou descend d'une case s'il s'agit de l'agent Black). Peu importe que cet agent soit actif ou pas.
- **Rappelez-vous : 2 pions marqueurs de points ne peuvent pas finir sur la même case !**
- Conservez la carte mission que vous venez de réussir, face apparente, devant vous et prenez-en une nouvelle sur le dessus de la pile. Votre agent, dont vous cachez l'identité secrète, en récoltera les fruits à la fin de la partie.

LES POINTS DES RENDEZ-VOUS SECRETS

- L'agent actif ET l'agent indiqué sur la carte de rendez-vous secret remportent un point.
- Si l'agent indiqué sur la carte EST l'agent actif, vous devez faire venir n'importe quel autre agent sur votre case ville. Cet agent et l'agent actif marquent 1 point.
- **Réfléchissez bien avant de déplacer les pions marqueurs de score :** votre choix permettra à un agent de gravir les échelons plus vite que les autres !
- Conservez bien la carte du rendez-vous secret réussi devant vous, face apparente, pour que l'agent dont vous revêtez l'identité secrète marque des points à la fin de la partie.
- Retournez la carte suivante de la pile des rendez-vous secrets.



DÈS QUE LE PION MARQUEUR DE SCORE D'UN AGENT RENCONTRE CELUI DE L'AGENT BLACK SUR L'ÉCHELLE DE POINTS, LA PARTIE EST TERMINÉE.



FIN DE LA PARTIE

Dès que le pion marqueur de score d'un agent rencontre celui de l'agent Black sur l'échelle de points, la partie est terminée.

Suivez les étapes ci-dessous pour connaître le score final.

1. Révélez à tous votre identité secrète en retournant votre carte identité secrète.
2. Retirez le pion marqueur de score de l'agent Black de l'échelle de points.
3. **Le joueur dont l'agent est situé le plus haut sur l'échelle de points compte ses points en premier.** Les agents qu'aucun joueur n'a révélés comme son identité secrète ne marquent plus de points. Laissez-les où ils se trouvent sur l'échelle de points.
4. Chaque joueur compte le nombre de cartes mission et rendez-vous secrets qu'il a remportées au cours de la partie. Il déplace alors son pion marqueur de score d'autant de cases que de cartes remportées.

REMARQUE : les agents ne peuvent pas se retrouver sur la même case de l'échelle de points ! Si votre pion marqueur se retrouve sur une case occupée à la fin de votre décompte de points, vous devez le déplacer sur la case libre suivante. Voir les exemples de décompte de points page 14.

5. Les autres joueurs calculent ensuite leur score en commençant par celui ayant le plus de points sur l'échelle de points et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.
 - Si les agents d'un joueur ou plus n'ont pas réussi à marquer des points sur l'échelle de points, c'est le joueur qui possède le plus de cartes mission et rendez-vous secrets qui déplace son pion marqueur en premier.
 - S'il y a toujours égalité, suivez l'ordre d'apparition des agents sur le plateau (Rose, Moutarde, Olive etc.).
6. Le premier joueur à atteindre le niveau « **super espion** » remporte la partie !
7. Si aucun joueur n'atteint le niveau « **super espion** » le joueur dont l'agent est situé le plus haut sur l'échelle de points remporte la partie !

Voir page 14 pour un exemple de marquage de score.



EXEMPLES

JOUER UN TOUR :

Lisez ce qui suit pour avoir des exemples de ce qui peut se passer au cours de votre tour.

C'est au joueur A de jouer.

1. Avant de choisir l'agent qu'il va activer, le joueur A regarde :

- sa carte mission pour voir quels sont les 2 objets qu'il doit récupérer
- ET**
- la carte rendez-vous secret pour voir dans quelle ville se déroule le prochain rendez-vous secret.



2. Le joueur A vérifie ensuite quels agents n'ont pas encore été activés en regardant quelles cases d'agent ne possèdent pas encore de carte action. Les cases des agents Rose et Olive sont vides : le joueur A peut activer l'un ou l'autre.



3. Le joueur A choisit d'activer l'agent Rose car elle se trouve à Paris, qui se trouve près de Londres, la ville du rendez-vous secret.

Elle a également un diamant déjà placé sur une de ses cases objet et c'est justement l'un des 2 objet présents sur la carte mission du joueur A.



EXEMPLES

JOUER UN TOUR :

4. Le joueur A jette un oeil sur ses cartes action. Il choisit cette carte pour activer l'agent Rose :



5. Le joueur A suit les indications de DÉPLACEMENT de la carte et se rend à **Londres**. C'est le lieu du rendez-vous secret donc le joueur A peut scanner la carte rendez-vous secret avec la lampe révélatrice pour découvrir l'identité de l'agent qu'il doit rencontrer.



Le joueur A sait maintenant que pour réussir sa mission il doit faire venir l'agent Leblanc à Londres.

6. Le joueur A décide d'utiliser les indications d'ACTION de la carte action car il a besoin d'un pistolet pour accomplir sa mission et l'agent Black en possède un. Le joueur A lui vole donc le pistolet pour le placer sur la case objet vide au-dessus de l'agent Rose.



7. L'agent Rose possède maintenant les 2 objets indiqués sur la carte mission du joueur A. Celui-ci marque donc 1 point sur l'échelle de points. Cette case étant occupée par le pion marqueur de score de l'agent Moutarde, il passe directement à la case suivante.



8. Le joueur A conserve précieusement la carte mission qu'il vient de gagner : elle lui permettra de marquer des points supplémentaires à la fin de la partie.
9. Le joueur A prend une nouvelle carte mission ainsi qu'une nouvelle carte action sur leur pile respective. Le tour du joueur A est maintenant terminé.

EXEMPLES

MARQUAGE DE POINTS

À la fin de la partie, l'échelle de points ressemble à ceci :



Retirez le pion marqueur de score de l'agent Black

Le joueur qui possède l'identité secrète de l'agent Olive commence à marquer ses points. Il a remporté 2 cartes mission au cours de la partie et peut donc avancer de 2 cases sur l'échelle de points.



Les agents Moutarde et Violet marquent 1 point chacun. L'agent Moutarde avance en premier, suivi de l'agent Violet.



L'agent Rose marque 3 points mais comme la case est occupée par le pion de l'agent Moutarde, elle se place juste devant lui.



Un point de plus aurait permis à l'agent Rose d'être en tête mais cette fois c'est l'agent Olive qui remporte la partie et passe au grade de Super Espion !

EXEMPLES

LES AGENTS



LEBLANC

Spécialité : infiltration

L'agent Leblanc est une femme d'action impitoyable et déterminée à se faire un nom parmi l'élite.



ROSE

Spécialité : séduction

Aucun homme ne peut résister à son charme : son pouvoir d'attraction fatal laisse des traces bien plus douloureuses qu'une blessure par balle.



PERVENCHE

Spécialité : surveillance

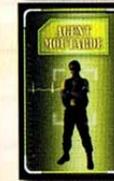
L'espionnage est une tradition ancestrale dans la famille de l'agent Pervenche. Elle a consacré toute sa vie à cette cause et entend bien devenir le meilleur espion de l'organisation.



VIOLET

Spécialité : piratage informatique

Aucun système de sécurité, aussi élaboré qu'il soit, ne résiste aux qualités de pirate informatique de haut vol de l'agent Violet !



MOUTARDE

Spécialité : opérations spéciales

En sa qualité d'ex-commando, l'agent Moutarde préfère largement l'action à la réflexion.



OLIVE

Spécialité : persuasion

L'agent Olive est passé maître dans l'art de l'arnaque : il est capable de vous convaincre de lui acheter du sable en plein désert...



BLACK

Spécialité : subversion

Dépourvu d'éthique et de sens patriotique, seul le profit personnel commande les opérations de l'agent Black.

73.59.65.83.59



INFORMATIONS IMPORTANTES

Téléphone portable non inclus. Frais d'envoi de SMS selon opérateurs. Peut se jouer sans téléphone portable. Hasbro s'engage à conserver les serveurs pour ce produit jusqu'au 31/12/2011. Passée cette date, les serveurs nécessaires pour utiliser la fonction SMS de ce produit sont susceptibles de ne plus être accessibles.

Le service de messagerie comme décrit ci-dessous est fourni par la société Hasbro Inc. par l'intermédiaire de Hasbro France SAS - Service Consommateurs - ZI Lourde - 57150 Creutzwald - France (Hasbro Inc./Cluedo).

Les opérateurs de téléphonie mobile participant à cette opération sont : Bouygues, Orange (Itineria) et SFR mais ils sont sujets à changements. Pour plus de détails sur les opérateurs participants, rendez-vous sur le site internet www.hasbro.fr/cluedo/spiestextterms ou contactez le service consommateur Hasbro.

Ceci n'est pas une offre d'abonnement. N'utilisez ce service qu'avec l'autorisation préalable de la personne qui règle les factures du téléphone portable utilisé.

Tous les messages SMS envoyés vous seront facturés selon vos conditions de facturation et au tarif habituel de votre opérateur sur votre territoire. Merci de contacter votre opérateur pour plus d'informations.

Si vous avez un abonnement avec forfait SMS prépayé, votre opérateur se réserve le droit de facturer les SMS du jeu hors de ce forfait. Merci de contacter votre opérateur pour plus d'informations. Votre numéro de téléphone portable sera conservé autant de temps que nécessaire pour le fonctionnement du jeu.

Pour profiter de cette option du jeu, vous devez envoyer au moins un SMS depuis votre téléphone portable. Vous serez facturé pour chaque SMS « AGENT », « AIDE », « PAUSE », « RERENDRE » ou « STOP » envoyé au numéro abrégé. Au cours d'une partie normale, vous recevrez 6 SMS sur votre portable et des messages supplémentaires vous seront envoyés si vous tapez « AIDE ».

Protection de vos données personnelles

La protection de vos données personnelles est très importante pour nous. Nous mettons le plus grand soin à préserver la sécurité et la confidentialité des informations que vous nous communiquez. Nous ne collectons aucune donnée personnelle à l'exception de votre numéro de téléphone. Nous ne ferons que vous envoyer des SMS une fois que vous aurez accepté d'en recevoir en envoyant le mot « AGENT » au numéro indiqué. Si vous voulez arrêter la partie, envoyez « STOP ». Si vous voulez suspendre une partie quelques instants, tapez « PAUSE » ; le jeu sera automatiquement suspendu pendant une durée maximum d'une heure, jusqu'à ce que vous envoyiez « RERENDRE ».

Nous nous engageons à ne pas divulguer vos informations personnelles à des tiers. Nous ne vous contacterons pas en dehors des besoins du jeu sans votre accord préalable.

Réclamations

Hasbro n'est pas responsable en cas d'interruption ou de problèmes techniques rencontrés par votre opérateur de téléphonie mobile ou par le réseau qu'il utilise. Si vous rencontrez des problèmes de fonctionnement ou avez besoin d'aide, merci de nous contacter à l'adresse suivante :

Email: conso@hasbro.fr Tél.: 03 87 82 76 20, Site internet : www.hasbro.fr
Adresse : Hasbro France S.A.S., Service Consommateurs, ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD.



© 2009 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 03 87 82 76 20 - email : conso@hasbro.fr

www.hasbrogames.com

050902143101

128021431010

CLUEDO

SERVICES SECRETS



Dans cette version de Cluedo, vous pouvez recevoir des messages sur votre propre téléphone portable au cours de la partie !
Information exclusive ou mauvais tour de vos adversaires : ces messages sont là pour pimenter vos parties !

INSTALLATION

Nous vous conseillons de jouer d'abord quelques parties SANS cette option pour vous familiariser avec le jeu. Les SMS vous permettront d'apporter une nouvelle dimension à vos parties quand vous voudrez passer au stade supérieur !

1. Prenez le téléphone portable que vous avez décidé d'utiliser pour cette partie (un seul téléphone nécessaire). Envoyez le mot « AGENT » par SMS au 31117 (voir le chapitre INFORMATIONS IMPORTANTES au dos de cette page).
2. Commencez votre partie comme habituellement, en suivant les instructions des règles du jeu. Chaque joueur, avant de commencer à jouer, doit prendre le téléphone et il doit le passer au joueur suivant lorsqu'il a terminé son tour. N'oubliez pas de vous passer le téléphone à chaque fois !
3. Six messages viendront, au hasard, pimenter la partie (message de BIENVENUE y compris).
4. Si un message arrive pendant votre tour, ouvrez-le et lisez-le à haute voix puis suivez les instructions qu'il vous donne.

C'est aussi simple que ça !

GLOSSAIRE

Vous ne comprenez pas tous les mots qui s'affichent ?

Voici un petit glossaire :

agt	→	agent
vs	→	vous
nvll/nvel	→	nouvelle/nouvel
L.A.	→	Los Angeles
rdv	→	rendez-vous
pt/pts	→	point/points
échge/Échgez	→	échange/Échangez
avt	→	avant
chx	→	choix
pr	→	pour
PC	→	ordinateur portable
QG	→	Quartier Général

QUESTIONS FRÉQUENTES :

Comment déclencher la réception des messages sur mon téléphone portable ?

Envoyez le mot « AGENT » par SMS au 31117.

Que dois-je faire si les instructions du message me demandent de regarder une carte ?

Si un SMS vous demande de jeter un œil sur une carte rendez-vous secret,

prenez la lampe révélatrice et passez-la sur la partie blanche située au milieu de la carte. Cette lampe spéciale vous permet de révéler le lieu du rendez-vous ! Si un SMS vous demande de jeter un œil sur une carte action, prenez la lampe révélatrice et passez-la sur la petite icône située dans le coin en bas à droite de la carte. La lampe vous permet de révéler un objet !

Est-ce que je peux mettre la réception de SMS sur PAUSE si je veux arrêter la partie quelques minutes ?

Oui c'est possible, il vous suffit d'envoyer le mot « PAUSE » par SMS au 31117. Vous ne recevrez plus de SMS jusqu'à ce que vous décidiez de reprendre la réception (voir question suivante). Si vous ne demandez pas à reprendre le jeu dans un délai d'1 heure, l'envoi de SMS cessera totalement.

Comment REPRENDRE l'envoi des SMS pour continuer la partie ?

Pour reprendre la partie après une PAUSE, envoyez le mot « REPRENDRE » par SMS au 31117 dans l'heure qui suit l'envoi du message « PAUSE ». Si vous ne reprenez pas la partie dans ce délai, vous ne recevrez plus de SMS.

Comment STOPPER complètement la réception de SMS ?

Envoyez le mot « STOP » par SMS au 31117. Vous ne recevrez plus de messages.

Comment fait-on si le message arrive entre le tour de 2 joueurs ? Exemple : j'ai fini mes déplacements sur le plateau mais je n'ai pas encore donné le téléphone au joueur suivant ?

Si votre tour est terminé, c'est-à-dire que vous avez terminé vos déplacements et marqué vos points pour ce tour (si applicable), c'est au joueur suivant de suivre les instructions du message.

Si un SMS arrive pendant mon déplacement, est-ce que je dois arrêter de bouger et suivre immédiatement les instructions du message ou est-ce que je dois finir mon déplacement avant de le lire ?

Vous devez finir votre action (déplacement ou autre activité) avant de lire un message.

Si les instructions du SMS m'indiquent de « CHOISIR UNE VILLE », est-ce que je peux choisir une ville en blocus qui porte donc le jeton « X » sur le plateau ?

Non.

Combien de SMS vais-je recevoir ?

Vous allez recevoir 6 messages de la part du Hasbro Inc. au cours de la partie.

Les messages s'adressent-ils uniquement au joueur dont c'est le tour ou à tous les joueurs ?

À moins que le SMS ne le précise, seul le joueur dont c'est le tour est concerné par les instructions du message.

Pour recevoir un rappel de l'explication du contenu des SMS, envoyez le mot « AIDE » par SMS au 31117.