

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.

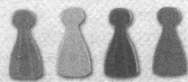
Une de ces neuf pièces est la scène du crime. À vous de trouver laquelle.



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.

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.

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.

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.

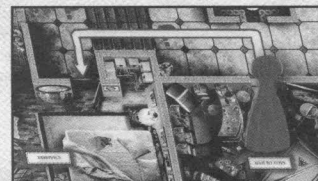
2. À votre tour, lancez les dés et déplacez-vous sur le plateau :

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.

