

COMMENT UTILISER SA FEUILLE DE DETECTIVE

Indice boisson et heure :
lorsque tu décèles un indice boisson ou heure sous un support, barre-le de ta feuille. Barre aussi le pion personnage ou objet que tu as soulevé, pour bien t'y retrouver durant la partie. Lorsque tu es sûr d'avoir deviné la boisson et l'heure figurant dans l'énigme, coche le petit cercle juste à côté.

Le coupable :
lorsque tu découvres les miettes de gâteau sous un personnage, coche l'empreinte correspondante sur la feuille de détective. Cela signifie que tu as démasqué le coupable.

LE GAGNANT

Dès que tu penses connaître la solution, tu peux porter une accusation à la fin de ton tour. Pour cela, dis par exemple, Mlle Rose a mangé le gâteau et a bu un verre d'eau à 14 h 00. Puis en secret, regarde sous le personnage que tu accuses et sous les 2 pions au centre du plateau. Si les 3 éléments sont conformes à ton accusation, tu as gagné la partie.

© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

080300409101



Mlle Rose

Révérend Olive

Si en revanche, ce n'est pas le cas, désolé, tu dois cesser la partie. Veille à ne pas divulguer la solution de l'énigme. Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que le mystère soit levé, ou bien jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur.

Pour disputer une nouvelle partie, retire les pions personnages de leur support et mélange-les à nouveau.

Le mystère reste entier à chaque fois que tu commences une nouvelle partie.



Cluedo Junior

L'énigme du gâteau au chocolat

5 - 8 ans 2 - 6 joueurs

REGLE DE JEU



Professeur Violet

BUT DU JEU

Quelqu'un a mangé une part de gâteau au chocolat avant l'heure du dîner !

Dans le rôle du détective, tente de découvrir le nom du coupable, avec quelle boisson et à quelle heure. A toi de résoudre cette énigme pour gagner la partie.

CONTENU

Plateau de jeu, 6 pions personnage, 6 pions objet, 7 supports blancs, 7 supports jaunes, 1 bloc-notes de détective, 1 dé, 1 feuille d'autocollants.

ASSEMBLAGE

Débarrasse chacun des éléments de jeu de son contour, et jette toutes les chutes.

Supports blancs : applique l'autocollant vert avec des miettes sous l'un des 7 supports blancs et un autocollant sur lequel figure une horloge sous 5 supports blancs. Le dernier support n'a pas d'autocollant.

Supports jaunes : applique un autocollant jaune avec une boisson sous 5 des 7 supports jaunes. Les 2 derniers supports n'ont pas d'autocollant.

Le dé : applique un autocollant carré sur chacune des faces du dé.

INSTALLATION

1. Mets le support blanc sans autocollant et le support blanc avec des miettes de côté. Mélange les 5 autres supports blancs. Sans regarder, prends-en un et place-le sur le centre du plateau de jeu. Ce sera l'heure à laquelle le gâteau a été mangé. Mélange les 6 supports blancs restants et fixe un pion personnage sur chacun d'eux. Place chaque personnage sur la case qui lui correspond. Le pion qui comporte les miettes de chocolat sous le support représente le coupable qui a mangé le gâteau, mais bien sûr tu ne dois pas regarder !
2. Mets les 2 supports jaunes sans autocollant de côté. Mélange les 5 autres supports jaunes. Sans regarder, prends-en un et place-le au centre du plateau de jeu. Il représente la boisson que l'on a prise avec la part de gâteau. Mélange ensuite les 6 supports jaunes restants, et fixe un pion objet sur chacun d'eux. Place les 6 pions en dehors du plateau de jeu,



Mme Pervenche

chacun à proximité de la pièce dans laquelle figure l'objet représenté par le pion.

3. Chaque joueur prend alors une feuille du bloc-notes de détective ainsi qu'un crayon, non fourni dans la boîte. Il plie sa feuille en deux de manière à conserver ses informations à l'abri du regard des autres joueurs.



Colonel Moutarde

COMMENT JOUER

Le joueur qui a mangé la part de gâteau la dernière fois commence la partie, qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

A ton tour :

Tu peux recueillir des indices sous les supports blancs ou jaunes. Note bien les indices que tu découvres sur ta feuille de détective. Voir paragraphe 'Comment utiliser sa feuille de détective'.

Le dé

A chaque tour, lance le dé et exécute l'une des actions suivantes en fonction du résultat.

Si tu tombes sur une face jaune : en secret, regarde l'indice boisson sous l'un des pions objet. Ton tour s'arrête là.

Si tu tombes sur une face blanche : en secret, regarde l'indice heure sous l'un des pions personnage. Ton tour s'arrête là.

Si tu tombes sur un chiffre : déplace l'un des personnages du nombre de cases maximum indiqué par le dé, le long du chemin créé par des empreintes. Tu ne peux t'arrêter sur une case occupée par un autre pion ou le dépasser, ou bien revenir sur ta case de départ.

Si tu tombes sur une case jaune, en secret regarde l'indice sous le pion objet de la pièce où tu te trouves (par exemple, regarde sous la plante, puisque tu te trouves dans le patio). Ton tour s'arrête là.

Si tu tombes sur une case blanche, en secret regarde sous le pion personnage que tu viens de déplacer. Ton tour s'arrête là.

Si tu tombes sur une empreinte. Ton tour s'arrête là. Tu ne peux obtenir aucun indice !



Mme Leblanc

