

CLUEDO

ÉDITION INTÉGRALE

Harry Potter

AGE
9+


3-5
JOUEURS

THE # 28929 - **QUIBBLE**

DRÔLE DE MYSTÈRE À POUDLARD...



MAIS QUI OU QUOI EST VRAIMENT RESPONSABLE DES DERNIÈRES DISPARITIONS?

CONTENU DU JEU : 1 plateau de jeu, 6 cartes personnage, 6 pions, 29 cartes aide, 32 cartes du mal, 21 cartes mystère, 1 carnet de détective, 40 jetons poudre de cheminette, 6 jetons suspect, 6 jetons objet, 1 étui confidentiel, 1 dé vert, 1 dé noir et 1 feuille d'autocollants



UN ÉTUDIANT A MYSTÉRIEUSEMENT DISPARU DE POUDLARD !

Sous les traits d'Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna ou Neville, vous devez découvrir **QUI** est responsable de sa disparition, **QUEL** objet a été utilisé et **OÙ** cet étudiant a été enlevé. Est-ce Fenrir Greyback avec un collier maudit dans la Forêt Interdite ?

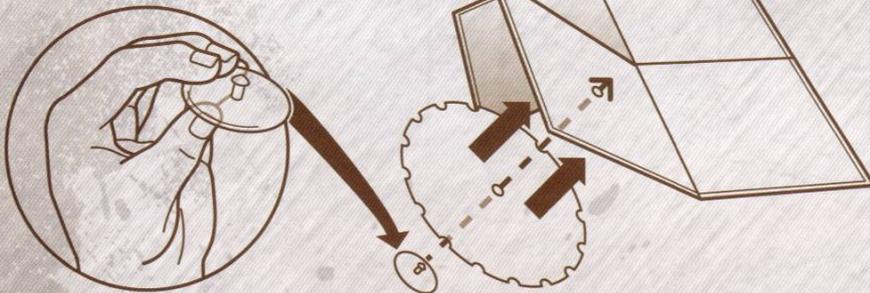
Parcourez le plateau de jeu à la recherche d'indices... Mais prenez garde ! Lorsque les roues du plateau tournent, les cheminées peuvent s'éclairer, découvrant des passages secrets ou une apparition des ténèbres. Lorsque les ténèbres apparaissent, attention : c'est sûrement signe que les forces du mal préparent un mauvais coup !

Essayez de récupérer des cartes « aide » : elles vous fourniront des incantations, des alliés et des objets magiques qui vous permettront de parer les attaques des forces du mal et de ne plus perdre vos « jetons poudre de cheminette ». Ces jetons vous permettront d'aller de lieu en lieu en utilisant les passages secrets cachés dans les cheminées. Conservez bien ces jetons : si vous n'en avez plus vous ne pourrez plus utiliser les passages secrets pour vous déplacer sur le plateau ! Quand vous pensez avoir rassemblé suffisamment d'indices pour résoudre le mystère, rendez-vous Au Terrier pour porter votre accusation et remporter la partie !

Montage :

- Retirez les jetons poudre de cheminette, suspect, objet et les roues du cadre en carton.
- Sur chaque roue est inscrit un lieu (Gringotts, Poudlard, Tête de Sanglier et Ministère de la Magie). Pour installer les roues, il vous suffit de faire correspondre chaque roue avec le nom indiqué sur le plateau. Fixez les roues à l'aide des rivets en plastique comme indiqué ci-dessous. Assurez-vous de fixer les roues dans le bon sens : vous devez pouvoir lire les inscriptions sur le plateau.

MISE EN PLACE DES ROUES



DÉ NOIR

Collez un autocollant sur chaque face du dé noir (1 face forces du mal, 1 face étoile et 4 faces des lieux du plateau).



Cartes Aide

La plupart des cartes aide permettront de parer les attaques des ténèbres lancées suite à l'utilisation de la carte du mal. À moins qu'une des forces du mal ne vous surprenne, au contraire, vous pouvez la contraindre jusqu'à ce que vous en ayez assez.

Jetons Objet et Suspect

Lorsque vous émettez ces jetons dans le jeu, ils vous permettent de...



Cartes du Mal

Symbole Forces du Mal



Si ce symbole apparaît sur le dé ou sur le plateau, vous devez tirer une carte du mal et en subir les conséquences ! Sauf si vous détenez une carte aide qui annule ce mauvais sort.

VOUS
attaques des
action d'une
ne carte
dise le
conserver
ez besoin.

Lieu

Vous devez vous trouver dans une pièce pour émettre une hypothèse. Si la porte d'entrée est noire : elle est ouverte; si elle est rouge, vous ne pouvez pas entrer.

Aspect

ez une hypothèse, placez
eu que vous citez.

Début de la Partie

Toutes les roues doivent être sur « DÉPART ».

Roue

Si vous tombez sur le dessin d'un vous devez faire tourner la roue cc dans le sens des aiguilles d'une m des portes (porte noire) ou en ferr passages secrets (symbole fumée les forces du mal !

Pion



Symbole Étoile

Si vous tombez
prenez une ca



araît
ez
subir
vous



Dé vert



Dé noir

Passage Secret

En tournant les roues, les passages secrets s'ouvrent quand la cheminée s'allume (fumée verte) et se ferment quand la cheminée s'éteint (fumée noire).



Cartes Personnage



Jetons Poudre de Cheminée

Cartes Mys

eu en lançant le dé noir, respondante d'un cran tre. La roue ouvre ainsi e (porte rouge), libère des verte) ou fait apparaître

e sur ce symbole, e aide.

Carnet de Détective



Étui

Confidentiel



ère

Mise en place :

1. Installez le plateau de jeu et  tournez les roues pour que le mot « DÉPART » apparaisse sur chacune.

2. Formez 2 piles de cartes : 1 avec celles des forces du mal et 1 avec les cartes aide. Mélangez bien chaque pile et placez-les, face cachée, près du plateau.

3. Chaque joueur prend :

- 1 feuille du carnet de détective
- 1 crayon (non inclus)
- 1 carte aide (qu'il garde devant lui face cachée)
- Des jetons poudre de cheminette (PC), selon le nombre total de joueurs :

3 joueurs = 8 points par joueur

4 joueurs = 10 points par joueur

5 joueurs = 12 points par joueur

Posez le reste des jetons à côté du plateau.



= 3 points de PC

- Enfin, chacun prend 1 carte personnage et le pion correspondant (voir point 4 ci-dessous).
4. Mélangez les 6 cartes personnage et retirez-en une au hasard. Retournez cette carte : cet étudiant est la proie des forces du mal, il est porté disparu. Chaque joueur choisit ensuite son personnage entre

les cartes personnage qui restent et place le pion de couleur correspondant à cette carte sur la case DÉPART de sa couleur sur le plateau de jeu. Mettez de côté la carte de l'étudiant disparu ainsi que les cartes personnage et les pions qui ne seront pas utilisés pour cette partie.

5. Séparez les cartes mystère en 3 tas (suspect, objet et lieu) et mélangez chaque pile. Retirez une carte de chaque pile et insérez-les dans l'étui confidentiel. Attention : personne ne doit voir quelles cartes sont insérées dans l'étui car c'est la solution du mystère !
6. Mélangez toutes les cartes mystère restantes et distribuez-en, face cachée, le même nombre à chaque joueur. S'il vous reste des cartes, placez-les, face montrée, Au Terrier.
7. Regardez les cartes que vous avez reçues et celles qui se trouvent Au Terrier. Cochez-les sur votre carnet de détective car si vous possédez ces cartes, elles ne peuvent pas être dans l'étui confidentiel bien sûr ! Faites attention à ne pas montrer vos notes aux autres joueurs.
8. Faites 2 tas des jetons objet et suspect et placez-les à la portée de tous les joueurs.

Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche à venir commence la partie. C'est ensuite au joueur placé à sa gauche de jouer et ainsi de suite.



Comment jouer en bref :

À votre tour :

1. Lancez les 2 dés.
2. Regardez ce qu'indique le dé noir.
3. Déplacez votre pion (selon le dé vert ou par un passage secret).
4. Émettez une hypothèse, prenez une carte aide ou terminez votre tour.

Quand vous êtes certain d'avoir résolu le mystère :

5. Rendez-vous Au Terrier pour porter une accusation.

À votre tour :

1. Lancez les 2 dés.
2. Regardez ce qu'indique le dé noir :

- Si le dé noir s'arrête sur ce  symbole étoile, prenez une carte aide, placez-la en face de vous et passez à l'étape 3 (Déplacez-vous).



S'il indique l'un des symboles des lieux, tournez la roue correspondante d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre. Vérifiez alors si la roue vous envoie les forces du mal. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez passer à l'étape 3 (Déplacez-vous).

Remarque : les portes des pièces peuvent s'ouvrir ou se fermer et les passages secrets disparaître ou apparaître après qu'une roue ait tourné.

- Si la roue, le dé noir ou les deux vous indique le symbole des forces du mal, vous devez prendre une carte du mal et la

lire à haute voix.

Chaque carte du mal décrit une attaque provenant des ténèbres et indique :

- de quelle attaque il s'agit,
- qui est touché,
- combien de points poudre de cheminette peuvent être perdus,
- comment parer cette attaque.



Si vous possédez la carte aide qui pare cette attaque, montrez-la aux autres joueurs et posez-la devant vous. Vous êtes sauf, pour cette fois...

Si vous n'avez pas la bonne carte, vous perdez des points poudre de cheminette. Déposez le nombre de points indiqué sur la carte sur la pile des autres points. Si vous donnez plus de points que demandé, prenez la différence dans la pile.

Lorsque vous avez utilisé une carte aide ou que vous avez rendu des points poudre de cheminette, passez à l'étape 3 (Déplacez-vous).

Si vous perdez tous vos points poudre de cheminette, vous ne pouvez plus utiliser les passages secrets, même si la fumée verte apparaît dans la cheminée sur le plateau de jeu.

3. Déplacez-vous :

Regardez le résultat du dé vert. Vous pouvez :

- ignorer le résultat de ce dé et utiliser un passage secret ouvert pour vous déplacer dans un autre lieu, que le

passage secret du lieu d'arrivée soit ouvert ou non. Chaque fois que vous utilisez un passage secret, vous devez payer 1 point de PC.

OU

- Bouger du nombre de cases indiqué par le dé (ou moins).

Règles de déplacement :

- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser la totalité du score du dé vert.
- Vous pouvez vous déplacer horizontalement, verticalement mais pas en diagonale.
- Une porte est ouverte si elle est noire, et, fermée si elle est rouge. Dès que vous entrez dans un lieu (grâce à une porte ouverte), **ARRÊTEZ VOTRE DÉPLACEMENT !**
- Vous ne pouvez pas traverser une porte fermée à moins d'avoir une carte Aide Alohomora. Une fois utilisée, mettez la carte de côté dans la pile de défausse et continuez votre déplacement.
- Vous possédez une carte Aide Felix Felicis ? Utilisez-la pour remplacer le chiffre obtenu au dé vert et vous déplacer de 7 cases. Vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois.
- Si vous passez sur une  case étoile, **ARRÊTEZ VOTRE DÉPLACEMENT** et prenez une carte aide.
- Vous pouvez passer par une case occupée par un autre joueur mais vous ne pouvez pas y rester.
- Si votre pion se situe dans un des lieux du plateau à la fin de votre tour, vous devez en sortir au tour suivant. Vous ne pouvez pas rentrer de nouveau dans une pièce que vous venez juste de quitter.

4. Émettre une hypothèse, prendre une carte aide ou terminer son tour :

Émettre une hypothèse (seulement si vous êtes dans un lieu du plateau) :

Si vous entrez dans un lieu (autre qu'au Terrier), vous pouvez émettre une hypothèse en donnant :

- le suspect,
- l'objet,
- et le lieu dans lequel vous êtes.

Exemple : vous entrez dans Gringotts. Vous émettez l'hypothèse suivante : « Je pense que c'est Rafleur avec le collier maudit à Gringotts. »

Bougez alors les jetons suspect et objet correspondants dans la pièce où vous êtes.

Les autres joueurs doivent maintenant prouver que l'hypothèse est fautive. Pour cela, le premier joueur à votre gauche regarde ses cartes et vérifie s'il détient l'une des 3 cartes que vous venez de mentionner :

- si ce joueur détient une des cartes mystère que vous avez citées, il doit vous la montrer (en secret).
- S'il possède plus d'une carte, il n'en choisit qu'une et vous la montre en secret.

Dès qu'on vous montre une carte,

c'est la preuve qu'elle n'est pas dans l'étui confidentiel : votre hypothèse est donc fautive. Éliminez cet élément en le cochant sur votre feuille de détective. Votre tour est terminé.

- Si le joueur placé à votre gauche ne possède aucune des cartes mystère que vous avez citées, c'est au joueur à sa gauche de prouver que votre hypothèse est fautive et ainsi de suite. Si aucun joueur ne vous montre l'une de ses cartes, votre tour est terminé.

Prendre une carte aide



(seulement si vous obtenez le symbole étoile) :

Si votre pion atterrit sur une case du plateau indiquant ce symbole, vous devez tirer la carte aide du dessus du paquet et la placer devant vous, face montrée. Les cartes aide peuvent vous apporter un allié, un objet magique ou une précieuse incantation.

Visite Au Terrier :

Entrez Au Terrier pour porter une accusation.

5. Porter une accusation :

Lorsque vous êtes sûr d'avoir trouvé la solution de l'énigme, rendez-vous le plus vite possible Au Terrier, en utilisant le dé vert, pour porter une accusation en

annonçant les 3 éléments à haute voix : le suspect, l'objet et le lieu.

Exemple : « J'accuse Peter Pettigrow avec le balai piégé au Manoir Malefoy. »

Puis regardez **secrètement** les cartes de l'étui confidentiel.

Attention : si votre accusation est fautive, vous êtes éliminé ! Vous continuez de prouver que les hypothèses émises par les autres joueurs sont fautes en leur montrant vos cartes mais vous ne pouvez plus remporter la partie ! Attention donc aux accusations portées à la légère !

Remporter la partie

Si les 3 éléments à l'intérieur de l'étui confidentiel sont ceux que vous avez cités dans votre accusation, vous remportez la partie ! Montrez les cartes aux autres joueurs et savourez votre victoire !

Si votre accusation est fautive, remettez les 3 cartes dans l'étui confidentiel sans les montrer aux autres joueurs.

- Vous ne pouvez plus effectuer de déplacements sur le plateau et ne pouvez pas gagner cette partie.
- Vous continuez cependant à montrer vos cartes aux autres joueurs encore en course pour prouver que leur hypothèse est fautive lorsque cela vous est demandé.