

## BIENVENUE AU MANOIR TUDOR !

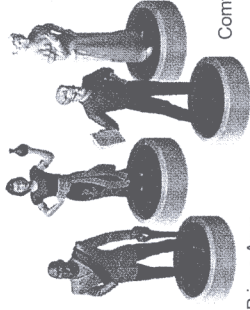
Le Dr. Lenoir, neveu du regretté Charles Edouard Lenoir, donnait une réception au Manoir Tudor pour tous les amis de son oncle. Pendant la réception, Pierre Beaumont - l'avocat et ami de confiance du Dr. Lenoir - prit celui-ci en aparté, pour l'entretenir sur les inquiétudes qu'il avait à propos de certains détails du testament de Charles Edouard Lenoir.

Après leur entretien, Pierre Beaumont a été vu sortant du manoir, se dirigeant vers les jardins. Un peu plus tard, il fut retrouvé mort ! Son corps avait apparemment été déplacé depuis un autre endroit de la propriété.

Vous allez désormais endosser le rôle d'un des quatre nouveaux personnages (le Comte du Puy, Lady Lavande, Melle Pêche ou le Prince Azur) pour aider l'inspecteur Dupont à élucider le crime qui a eu lieu au Manoir Tudor. Les huit suspects (Colonel Moutarde, Professeur Violet, Mme Leblanc, Melle Rose, Mime Pervenche, Révérend Olive, Mme Beaumont et François) se trouvent actuellement quelque part sur la propriété. Chacun d'entre eux possède un indice qu'il vous sera nécessaire de connaître pour résoudre le mystère. Edmond, le Majordome du Dr. Lenoir, va vous guider dans la propriété pendant que vous tentez de trouver qui a assassiné Maître Beaumont.

Lady Lavande

Mlle Pêche



Prince Azur

Comte du Puy

## BUT DU JEU

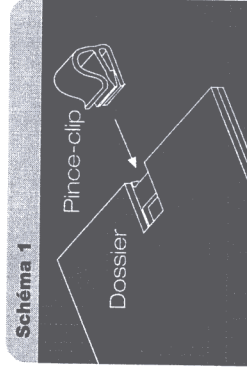
Trouver l'inspecteur Dupont et lui communiquer les réponses aux 3 questions suivantes : Qui a assassiné Pierre Beaumont, où et avec quelle arme ?

## CONTENU

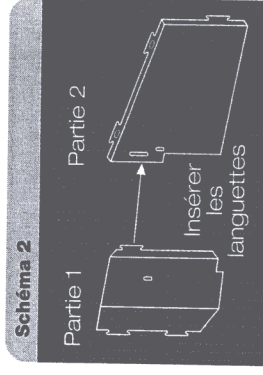
- 1 plateau de jeu à reconnaissance tactile
- 4 pions (le Comte du Puy, Lady Lavande, Melle Pêche et le Prince Azur)
- 4 dossiers avec pinces-clips pour les joueurs
- 1 étui confidentiel pour l'énigme
- 8 étuis pour les suspects

## MONTAGE

1. Retirez toutes les pièces en plastique des sachets et détachez les pièces en carton de leur support. Conservez-le pour le rangement. Fixez les pinces aux dossiers des joueurs comme indiqué sur le schéma 1.

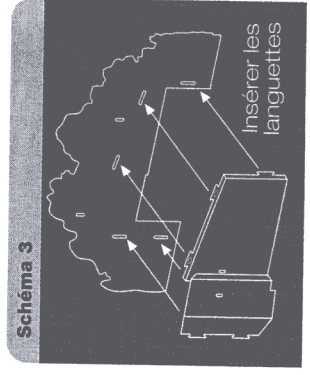


2. Pliez les deux parties en carton de la façade du Manoir Tudor le long des lignes et assemblez-les en insérant les languettes dans les encoches (voir schéma 2).

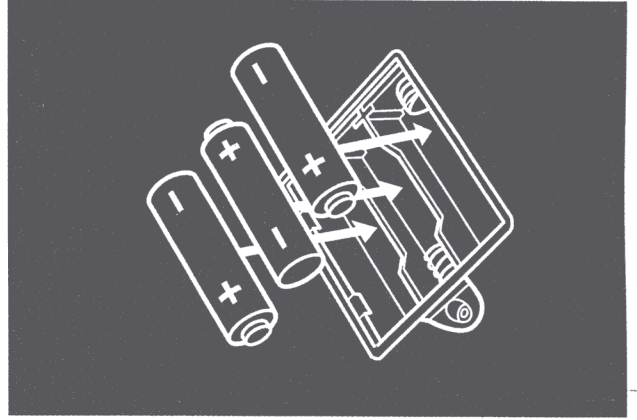


3. Attachez la façade du Manoir au décor de fond en insérant les languettes dans les encoches (voir schéma 3).

4. Fixez le toit en plastique en insérant les languettes dans les encoches du décor et les montants gris en plastique dans les trous, sur le dessus de la façade du Manoir comme indiqué sur le schéma 4.



5. Fixez la tourelle sur le Manoir en insérant les languettes en plastique dans les encoches situées sur l'avant (voir schéma 4).



## IMPORTANT : UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

### PRÉCAUTIONS À 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.

- Maintenant, dépliez le plateau de jeu et fixez le Manoir en le glissant dans les rainures, sur les côtés de la base en plastique comme indiqué sur le schéma 5.
- La mise en place des piles doit être effectuée par un adulte. Dévissez le compartiment des piles et retirez le couvercle. Insérez 3 piles LR6, en respectant les symboles + et - indiqués sur le plastique, puis remplacez le couvercle et revissez-le.

### PRÉPARATION DU JEU

- Reportez-vous au schéma 6 pour préparer le jeu.
- Triez les cartes en trois tas : les cartes suspects, les cartes lieux et les cartes armes. Mélangez chaque paquet séparément et reposez-les face cachée. Puis, à l'abri des regards, prenez une carte du dessus de chaque paquet et placez ces trois cartes dans l'étui confidentiel. Cet étui contient désormais la clé de l'énigme : « Qui l'a commis ? », « Où ? » et « Avec quelle arme ? ». Mettez l'étui confidentiel de côté pour l'instant.

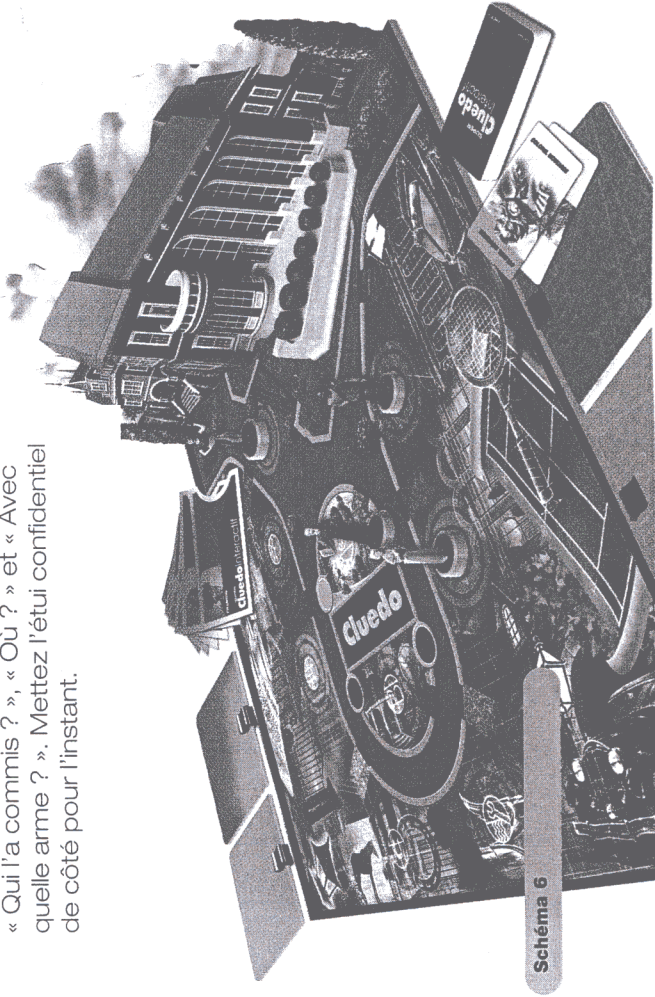
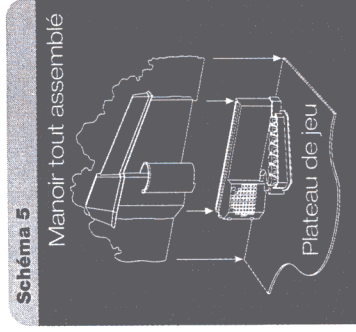
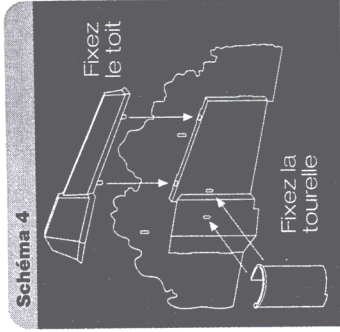


Schéma 6

- Prenez les trois tas de cartes restantes et mélangez-les pour former une pioche. Placez la pioche face cachée sur la table.
- Prenez la première carte de la pioche et, sans la regarder, insérez-la dans l'un des étuis des suspects. Répétez cette opération pour les 7 autres étuis. Une fois que chaque étui renferme une carte, placez-les, avec l'image du suspect visible, près du plateau de jeu à portée de main de tous les joueurs.
- Distribuez les cartes restantes face cachée, une par une, à chaque joueur autour de la table.
- Chaque joueur choisit l'un des 4 pions : Le Comte du Puy, Lady Lavande, Melle Pêche ou le Prince Azur. Prenez le pion correspondant à votre choix ainsi que le dossier de la même couleur.

- Prenez une fiche du carnet du détective et fixez-la à l'intérieur de votre dossier.

- Regardez discrètement vos cartes. Comme vous les avez en main, elles ne peuvent se trouver dans l'étui confidentiel et vous pouvez déjà les cocher sur votre fiche détective.

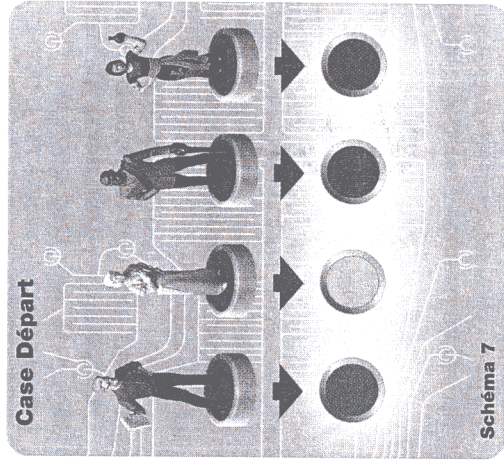
### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Allumez le jeu en mettant le bouton « ON/OFF », situé au dos du Manoir Tudor, sur la position « ON ». Le narrateur, Edmond, Majordome du Dr. Lenoir, demande quels sont les invités qui vont jouer. Répondez en appuyant sur le bouton (situé devant le Manoir Tudor) « OUI » ou « NON ».

Après avoir répondu pour les 4 invités, Edmond vous souhaitera la bienvenue au Manoir Tudor.

Maintenant, placez vos pions sur leur case « DÉPART » (voir schéma 7).

**NB :** Vous pouvez aussi démarrer le jeu en plaçant simplement votre pion sur sa case « DÉPART » et en appuyant dessus.



Quand le nom de votre invité est cité, c'est votre tour. Chaque invité est appelé à tour de rôle lors d'une partie, mais l'ordre est aléatoire et varie d'un tour à l'autre. (Dans une partie à 2, les joueurs jouent chacun leur tour en alternant).

## Lorsque c'est votre tour, vous pouvez :

1. Vous déplacer
2. Chercher des indices supplémentaires ou émettre une hypothèse
3. Porter une accusation

### 1. Se déplacer

Quand c'est votre tour, vous devez déplacer votre pion vers un nouveau lieu. (**Exception** : Vous pouvez être amené à ne pas vous déplacer si vous êtes sur le même lieu que l'inspecteur **et** que vous portez une accusation). Vous pouvez vous rendre dans l'un des 9 lieux sur le plateau. Plusieurs invités peuvent se trouver ensemble dans un même lieu.

Pour entrer dans un nouveau lieu, placez votre pion sur le symbole représentant le lieu.

**NB** : Reportez-vous au carnet du détective pour découvrir à quel lieu correspond chaque symbole.

Lorsque vous entrez dans un lieu, Edmond vous indique si vous y rencontrez des suspects ou si vous y trouvez l'inspecteur. Les 8 suspects et l'inspecteur se déplacent constamment sur la propriété du Manoir Tudor. Parfois, vous aurez des indices pour savoir où ils vont ou d'où ils viennent, mais ils peuvent également se faufiler derrière vous. Écoutez attentivement tous les indices vous informant de leurs déplacements.

### Rencontrer un suspect et trouver l'inspecteur

Souvenez-vous que chaque suspect possède un indice du crime. Tout au

long de la partie, il vous faudra questionner le maximum de suspects parmi les 8, afin de connaître les informations qu'ils détiennent. Cela vous aidera à réunir les indices qui vous permettront de porter une accusation.

Lorsque vous entrez dans un lieu, le narrateur annonce qui y est présent. S'il y a un suspect dans ce lieu, vous pouvez immédiatement le

questionner en prenant l'étui correspondant à ce suspect et en regardant la carte à l'intérieur. Cochez sur votre fiche de détective l'indice que vous venez de découvrir. reposez-le, à sa place près du plateau de jeu. Sur votre fiche, assurez-vous de noircir au fur et à mesure, le cercle « vu » à côté de chacun des suspects que vous avez déjà questionnés.

S'il y a plusieurs suspects dans ce lieu, vous pouvez regarder à l'intérieur de chacun des étuis de ces suspects.

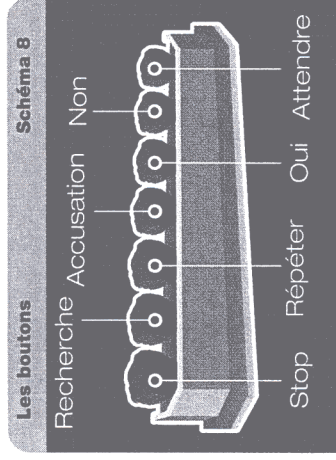
S'il n'y a aucun suspect dans ce lieu, le narrateur vous dira qu'il n'y a pas de suspect ici. Dans ce cas, vous ne pouvez regarder dans aucun des étuis, mais vous pouvez quand même chercher et émettre une hypothèse.

Si l'inspecteur se trouve dans le lieu où vous êtes entré, le narrateur vous l'indiquera. Pensez à cocher également les endroits où vous avez trouvé l'inspecteur ou vers quel lieu il se déplace durant la partie. Cela vous aidera lorsque vous le chercherez afin de porter votre accusation.

Si un suspect se déplace vers un lieu où se trouvent déjà un ou plusieurs autres invités, ces derniers peuvent immédiatement regarder à l'intérieur des étuis des suspects.

## 2. Chercher des indices supplémentaires

Une fois que vous vous trouvez dans un nouveau lieu et que vous avez questionné tous les suspects qui s'y trouvent, vous pouvez chercher si un autre suspect se cache. Si vous voulez fouiller le lieu, appuyez sur le bouton « RECHERCHE » (voir schéma 8).



Le narrateur vous indiquera si l'un des suspects se cache à cet endroit.

Si un suspect est trouvé, vous pouvez regarder immédiatement à l'intérieur de l'étui de ce suspect et indiquer l'information découverte sur votre fiche détective. **NB** : Si un autre invité est aussi dans ce lieu lorsque vous recherchez et trouvez un suspect, il peut également regarder dans l'étui du suspect.

Si aucun suspect n'est trouvé, vous ne pouvez regarder à l'intérieur d'aucun étui.

Une fois que vous avez fouillé un lieu, votre tour se termine. (**Exception** : Si vous avez cherché et trouvé l'inspecteur, et que vous voulez porter une accusation, vous pouvez le faire immédiatement. Voir Accusations.)

## Où émettre une hypothèse

En émettant des hypothèses au cours de la partie, essayez de découvrir des indices supplémentaires en procédant par élimination. Vous ne pouvez émettre qu'une seule hypothèse par tour. Pour émettre une hypothèse, nommez l'un des 8 suspects, l'une des 6 armes et le lieu dans lequel vous vous trouvez alors.

Par exemple : *Lady Lavande est dans l'écurie et souhaite émettre une hypothèse. Dites : « Je soupçonne que le meurtrier a été commis par le Révérend Olive avec une raquette de tennis dans l'écurie. »*

**Astuce** : Vous pouvez, si vous le souhaitez, nommer une ou plusieurs des cartes que vous avez en main – cela peut vous aider pour en déduire une information spécifique ou brouiller les pistes pour vos adversaires.

## Vrai ou faux ?

Dès que vous émettez une hypothèse, vos adversaires, chacun leur tour, essayent de prouver le contraire.

Le premier à essayer est le joueur à votre gauche. Si ce joueur possède l'une des trois cartes que vous avez citées, il doit vous la montrer sans la révéler aux autres joueurs. Si le joueur n'a aucune des cartes que vous avez citées, c'est au tour du joueur suivant à sa gauche d'essayer de contrer votre hypothèse.

Dès qu'un des joueurs vous a montré l'une des cartes que vous avez annoncées, cela prouve que votre suggestion est fautive et que cette carte ne peut pas se trouver dans l'étui confidentiel. Cochez l'indice de cette carte sur votre fiche et terminez votre tour en appuyant sur le bouton « STOP ».

**Astuce** : Il vous sera peut-être plus simple d'inscrire directement les initiales du joueur qui vous a montré la carte.

Si aucun de vos adversaires ne peut prouver que votre hypothèse est fautive, terminez votre tour en appuyant sur le bouton « STOP ».

### Déplacements des suspects et de l'inspecteur

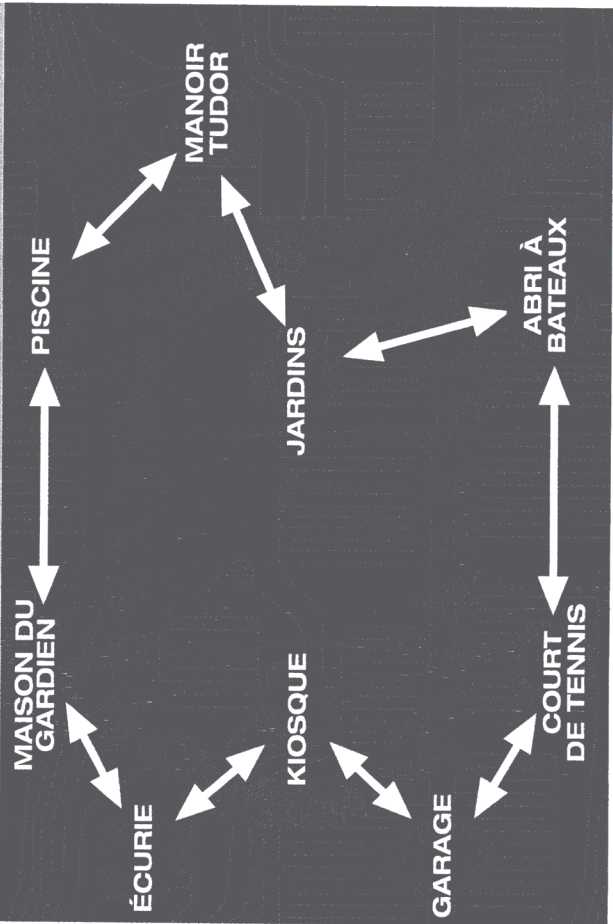
Pendant que vous essayez de trouver les 8 suspects pour les questionner, ils essaient de vous éviter en se déplaçant sur la propriété. Entre chaque tour, un ou deux suspects et éventuellement l'inspecteur vont se déplacer vers un nouveau lieu. Ils ne se déplacent que d'une flèche à la fois dans n'importe quelle direction (voir schéma 9).

### Annonce d'un déplacement

Si les mouvements d'un suspect ou de l'inspecteur sont repérés par un invité (c'est-à-dire qu'ils se déplacent de ou vers les endroits occupés par les invités), le narrateur annoncera ce déplacement.

Si les départs et arrivées des suspects passent inaperçus (ils bougent de ou vers des lieux où aucun invité ne se trouve), un indice sonore pourra être donné. Les indices sonores sont les mêmes que ceux que vous entendez lorsque votre pion « invité » arrive dans un lieu. Écoutez attentivement ces indices sonores – ils pourront vous aider à poursuivre des suspects que vous avez encore besoin de questionner !

Schéma 9



Par exemple, c'est la fin du tour de Melle Pêche. Melle Pêche et Lady Lavande se trouvent dans l'écurie, le Comte du Puy et le Prince Azur sont dans le Manoir Tudor. Francis va du garage au court de tennis. Son déplacement n'est remarqué par aucun des invités. Avant que le tour du joueur suivant soit annoncé, un indice sonore pourra vous être donné concernant le court de tennis. Si vous entendez cet indice sonore, vous savez qu'un suspect vient juste de pénétrer sur le court de tennis.

### 3. Accusations

Lorsque vous pensez connaître les trois cartes cachées dans l'étui confidentiel, vous devez trouver l'inspecteur Dupont. Lorsque vous portez votre accusation, vous ne devez pas nécessairement vous trouver dans le lieu que vous allez citer ; vous devez seulement vous trouver au même endroit que l'inspecteur. **NB** : Si vous avez cherché et trouvé l'inspecteur Dupont, vous pouvez immédiatement porter votre accusation. L'inspecteur Dupont va vous demander de le confirmer. Pour cela, appuyez sur « OUI » et suivez les instructions. Si vous n'êtes pas prêt à formuler une accusation, pressez « NON ». Cela met fin à votre tour.

Pour porter une accusation, appuyez sur le bouton « ACCUSATION ». On vous demande alors de confirmer que c'est bien cela que vous souhaitez faire. Appuyez sur le bouton « OUI » pour confirmer. Maintenant, annoncez qui est le meurtrier, dans quel lieu et avec quelle arme, il a agi.

Par exemple, dites « J'accuse le Colonel Moutarde d'avoir commis le crime dans l'écurie avec le rain de jardin. »

Après avoir porté votre accusation, prenez l'étui confidentiel et regardez les cartes qui se trouvent à l'intérieur, sans les montrer aux autres joueurs.

**Si une ou plusieurs des cartes qui se trouvent dans l'étui confidentiel ne sont pas celles que vous avez annoncées dans votre accusation**, vous avez tort et ne pouvez remporter la partie. Remettez les cartes dans l'étui confidentiel, sans les montrer aux autres joueurs, et appuyez sur le bouton « NON » lorsque l'inspecteur vous demandera si vous aviez raison.

L'inspecteur vous dira : « Je suis désolé. Vous auriez dû être plus perspicace. »

Vous entendrez alors l'annonce du tour du joueur suivant. Le narrateur n'appellera plus le nom de votre invité et vous n'avez plus de tour à jouer, mais vous pouvez continuer à dénoncer les hypothèses des autres joueurs en leur montrant vos cartes le cas échéant. Les autres joueurs vont continuer à jouer jusqu'à ce qu'une accusation correcte soit formulée, ou bien qu'il ne reste plus qu'un seul joueur.

## RÉSOLVRE L'ÉNIGME

**Si les trois cartes de l'étui confidentiel sont celles que vous avez annoncées dans votre accusation**, vous remportez la partie ! Après avoir découvert les trois cartes que vous avez annoncées, montrez-les aux autres joueurs. Lorsque l'inspecteur Dupont demande si vous avez raison, appuyez sur le bouton « OUI ».

### Comment utiliser votre fiche détective :

Ce joueur a déjà questionné le Colonel Moutarde (CM), Mlle Rose (MR) et Francis (F), coché par un rond noir. Il a indiqué ses propres initiales (KA) dans les cases en face du Colonel Moutarde, du jardin et du court de tennis car ce sont les cartes qu'il a en main. Il a aussi noté les initiales de ses adversaires (CS, DW, SF) dans les cases correspondantes aux cartes qu'ils lui ont montré pour lui prouver que ces hypothèses étaient fausses.

Aucune des cartes que ce joueur a vu, ne peut se trouver dans l'étui confidentiel et ainsi, ne peut faire partie du crime.

Ce joueur a également suivi les déplacements de l'inspecteur Dupont (en haut à droite de la fiche), il saura donc où le localiser lorsqu'il sera prêt à porter son accusation.

### Carnet du détective

© 2004 Hasbro.

SUSPECTS		LIEUX	
Colonel Moutarde	● KA	Manoir Tudor	CS
Professeur Violet	○ F	Abri à Bateaux	MR
Mme Pervenche	○	Kiosque	MR
Mlle Rose	● DW	Piscine	MR
Mme Leblanc	○	Écurie	MR
Francis	●	Maison du Gardien	MR
Mme Beaumont	○	Jardins	KA
		Court de Tennis	KA
		Garage	KA

ARMES	
Fer à cheval	SF
Marteau	
Cisaille à hache	CM
Seau d'eau	
Raquette de Tennis	
Nain de Jardin	

**SUPER**  
**cluedo** Interactif

## UTILISATION DES BOUTONS

Reportez-vous au schéma 8 page 7.

### Attendre

Si un adversaire prend trop de temps lors de son tour, appuyez sur le bouton "ATTENDRE" pour faire avancer ce joueur plus rapidement.

### Répéter

Si vous n'avez pas entendu ce qui vient d'être dit, appuyez sur le bouton « RÉPÉTER » et vous entendrez la même phrase de nouveau.

### Arrêt

Le jeu s'éteint automatiquement après 15 minutes de non-utilisation. Pour recommencer une nouvelle partie, actionner le bouton « ON / OFF » vers « OFF » puis à nouveau sur « ON ».

## RANGEMENT

Pour ranger votre jeu, retirez le Manoir Tudor du plateau. Vous n'avez pas à le démonter. Conservez et utilisez le support (cf MONTAGE) pour protéger le plateau de jeu lorsque vous remettez tous les éléments dans la boîte de jeu.

Enlevez les piles en cas de non-utilisation prolongée.

## EN CAS DE PROBLÈME

S'il y a un problème avec les sons ou le plateau de jeu, enlevez tous les pions du plateau et remettez le bouton « ON / OFF » sur « OFF » puis à nouveau sur « ON ». Éloignez le jeu de tout autre équipement électrique afin d'éviter les interférences.

Si le problème continue, enlevez les piles et remplacez-les par des piles neuves.