

CLUEDO

LE JEU DES GRANDS DÉTECTIVES

3 - 6 JOUEURS
AGE : 8 ANS - ADULTE

BUT DU JEU

Le docteur Lenoir fut découvert mort dans l'une des pièces de son manoir. Pour être le vainqueur de la partie, vous devez identifier les trois éléments suivants : **l'assassin, l'arme et le lieu du crime.**

CONTENU

- **1 plateau de jeu sur lequel figure un numéro d'édition spéciale** : il représente les 9 pièces du manoir.
- **6 pions de couleur représentant chacun un des suspects suivants** : Colonel Moutarde (jaune), Mlle Rose (rouge), Professeur Violet (violet), Révérend Olive (vert), Mme Leblanc (blanc) et Mme Pervenche (bleu).
- **7 armes miniatures** : la corde, la matraque, le Poignard, la clé anglaise, le chandelier, le revolver et le flacon de poison.
- **1 boîte en métal spéciale 50ème anniversaire**, qui sert également pour lancer les dés.
- **1 paquet de cartes** : 1 paquet de 7 cartes Armes, 1 paquet de 9 cartes Pièces et 1 paquet de 6 cartes Suspects.
- **6 cartons d'invitation** (avec 1 clip chacun) servant de support aux feuilles de détective.
- **Bloc de feuilles de détective** servant de support à vos enquêtes.
- **Etui confidentiel, 6 crayons, 2 dés.**

PRÉPARATION DU JEU

1. Lors de votre première partie, appliquez l'autocollant avec le numéro d'Édition spéciale au centre du plateau de jeu.
2. Prenez le pion correspondant à la case départ la plus proche de vous et placez-le sur cette case. Tous les pions doivent être sur le plateau même s'il y a moins de 6 joueurs, car ils peuvent être impliqués dans l'intrigue policière.
3. Placez chaque arme dans chacune des pièces comme suit : la clé anglaise dans la salle de bal, la matraque dans la véranda, le flacon de poison dans la bibliothèque, le revolver dans le bureau, la corde dans le salon, le chandelier dans la salle à manger et le poignard dans la cuisine.
4. Placez l'étui au centre du plateau.
5. Regroupez les cartes en 3 paquets : les cartes Suspects, les cartes Pièces et les cartes Armes, que vous mélangez ensuite séparément. Prenez ensuite une carte du dessus de chaque paquet et placez-la dans l'étui confidentiel. L'étui contient maintenant la réponse à l'énigme que vous devez trouver, à savoir : l'assassin, l'arme et le lieu du crime.

6. Mélangez à nouveau les cartes des 3 paquets, sans les séparer cette fois, et distribuez-les, face cachée, à tous les joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Il se peut que certains joueurs reçoivent plus de cartes que d'autres, mais ce n'est pas gênant. Regardez vos cartes en secret. Puisque ces éléments sont entre vos mains, vous pouvez d'ores et déjà les mettre hors de cause.
7. Chaque joueur prend un carton d'invitation auquel il fixe un clip et sous lequel il glisse une feuille du carnet du détective. Dès maintenant, vous pouvez rayer les éléments représentés sur vos cartes.
8. C'est Mlle Rose qui commence la partie qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE JEU

DÉPLACEMENT DES PIONS

A votre tour, tentez de pénétrer dans une pièce différente du Manoir. Pour commencer votre tour, déplacez votre pion soit après avoir lancé les dés soit par l'intermédiaire d'un passage secret.

LANCER LES DÉS

Déplacez votre pion du nombre de cases indiqué par les dés.

- Vous pouvez vous déplacer horizontalement, verticalement, vers l'avant ou vers l'arrière, mais pas en diagonale.
- Vous pouvez changer de direction autant de fois que vous le désirez, dans la limite de votre lancer de dés.
- Vous ne pouvez vous arrêter sur une case déjà occupée.

PASSAGES SECRETS

Les pièces situées aux angles opposés du plateau comprennent un passage secret qui les relie les unes aux autres. Si vous êtes à l'intérieur de l'une d'elles au début de la partie, vous pouvez en faire usage, plutôt que de lancer les dés. Cela constitue votre déplacement pendant votre tour.

Lorsque vous décidez d'utiliser un passage secret, il suffit de l'annoncer à vos adversaires et de déplacer votre pion vers l'angle opposé.

ENTRER DANS UNE PIÈCE ET EN SORTIR

Vous pouvez entrer dans une pièce ou en sortir par un lancer de dés ou à l'aide des passages secrets.

- Si vous passez par la porte, la case porte n'est pas comptabilisée comme telle.
- Dès que vous passez la porte d'une pièce, arrêtez-vous, même si vous n'atteignez pas le nombre de cases indiqué par les dés.

HYPOTHÈSES

Lorsque vous entrez dans une pièce, vous pouvez émettre une hypothèse. Par élimination et déduction, votre objectif est d'identifier les 3 cartes contenues dans l'étui confidentiel. Pour faire une hypothèse, il suffit de déplacer un pion et une arme dans la pièce sur laquelle vous enquêtez. Puis vous annoncez que le crime a été commis par ce suspect, avec cette arme dans cette pièce.

Exemple : vous êtes Mlle Rose et vous venez de rentrer dans le salon. Vous pensez au Révérend Olive que vous amenez dans le salon, ainsi qu'une arme, le poignard par exemple. Vous dites ensuite : « Je pense que le crime a été commis par le Révérend Olive avec le poignard dans le salon. »

Rappel :

- Votre pion doit aussi se trouver dans la pièce mentionnée dans votre hypothèse.
- Tenez compte de tous les pions, y compris les pions non-utilisés ainsi que le vôtre.
- Les pions déplacés dans une autre pièce lors d'une hypothèse ne sont pas remis à leur place initiale.
- Astuce : vous pouvez rester dans une pièce autant de tours que vous le souhaitez pour mettre cette pièce hors de tout soupçon.

LES PREUVES

Dès que vous faites une hypothèse, vos adversaires, chacun leur tour, à commencer par le joueur directement à votre gauche, tentent de vous répondre en regardant leurs cartes.

- Si ce joueur a une des cartes auxquelles vous avez fait référence, il doit vous la montrer discrètement.
- Si ce joueur a plus d'une carte, il ne doit vous en montrer qu'une seule.
- Si ce joueur n'a aucune carte, c'est au joueur à sa gauche de regarder ses cartes et ainsi de suite.

Dès que l'on vous a montré une carte, vous pouvez la rayer de votre feuille de note, puisque vous avez la preuve qu'elle ne fait pas partie de l'étui. Vous pouvez aussi indiquer les initiales du joueur qui vous a donné l'information si vous le souhaitez.

Si aucun des joueurs ne détient l'une des cartes énoncées, vous pouvez soit porter une accusation soit terminer votre tour.

PORTER UNE ACCUSATION

Lorsque vous êtes sûr du contenu de l'étui, vous pouvez lors de votre tour porter une accusation. Vous dites par exemple : j'accuse le Colonel Moutarde d'avoir assassiné le Docteur Lenoir dans le salon à l'aide du revolver. Puis vous sortez les cartes rangées dans l'étui, à l'abri du regard de vos adversaires.

Remarque : lors de votre accusation, vous pouvez citer n'importe quelle pièce, même si votre pion ne se trouve pas à l'intérieur de celle-ci.

Rappel : chaque joueur ne peut porter qu'une seule accusation durant la partie.

Accusation incorrecte

Si l'une des cartes citées ne se situe pas dans l'étui :

- Remettez les 3 cartes dans l'étui.
- Vous ne pouvez plus déplacer votre pion sur le plateau, faire d'hypothèse ou porter d'accusation.
- Vous continuez à répondre aux hypothèses et accusations des autres joueurs.
- Vos adversaires continuent à déplacer votre pion dans le manoir pour illustrer leurs hypothèses.

LE GAGNANT

Vous remportez la partie lorsque vous identifiez correctement les 3 cartes de l'étui. Dans ce cas, sortez les 3 cartes et montrez-les aux autres joueurs.

REMARQUES CONCERNANT LES HYPOTHÈSES

1. Si vous êtes à la recherche d'indications générales, posez des questions sur les suspects, pièces ou armes que vous n'avez pas en main.
2. Si votre but est d'éliminer un suspect, une pièce ou une arme précise, formulez une hypothèse intégrant une pièce et une arme dont vous avez la carte. Si personne ne vous montre la carte suspect en question, cela signifie que le suspect désigné est le coupable et que la carte est dans l'étui. Si l'un des joueurs vous montre la carte, rayez le nom concerné sur votre feuille.
3. Vous pouvez si vous le souhaitez émettre une hypothèse et porter une accusation durant le même tour.
4. Vous pouvez émettre une hypothèse portant sur un suspect ou une arme déjà dans la pièce que vous explorez. Rappel : lorsque l'on transfère des éléments d'une pièce à l'autre, ils ne sont pas remis dans leur pièce initiale.
5. Si votre pion a fait l'objet d'un transfert dans le cadre d'une hypothèse, vous pouvez soit déplacer votre pion en lançant les dés, ou en utilisant un passage secret, soit rester dans cette pièce et faire une hypothèse à votre tour.
6. Une pièce peut contenir plusieurs suspects et plusieurs armes sans limite.
7. Si par hasard vous vous rendez compte que vous détenez une carte, mais que vous ne l'avez pas montrée au moment de l'hypothèse d'un joueur adverse, vous ne pouvez plus participer au jeu. Mais vous continuez à répondre aux hypothèses et accusations des autres joueurs.