

Cluedo :

But

Le but du jeu est de trouver qui est le tueur du Docteur Lenoir, où et avec quelle arme il a commis le meurtre.

Mise en place

En début de partie on classe les différentes cartes indices par type (suspects / armes / lieux) et on en retire une de chaque au hasard que l'on met à part sans les regarder : il s'agit de la solution de l'énigme de cette partie. Chaque joueur choisit ensuite un pion. Les cartes indices sont alors mélangées et distribuées faces cachées équitablement à tous les joueurs. Ces cartes servent alors d'alibi : si un joueur possède cette carte c'est qu'elle n'est pas parmi les trois cartes mises à part et donc que l'indice correspondant n'est pas la clef de l'énigme. C'est donc une carte qui a son alibi et qui n'est pas suspecte.

Déroulement

Pour découvrir la vérité sur le meurtre chaque joueur peut à tour de rôle se déplacer dans le manoir et proposer une suspicion du crime;

- Pour se déplacer dans le manoir, le joueur jette le dé et se déplace du nombre de cases correspondantes sur le plateau dans le couloir. Lorsqu'il passe une porte ouverte, le joueur arrive dans une pièce et ne peut plus avancer ce tour-ci (même s'il n'a pas utilisé tous les déplacements auxquels le dé lui donnait droit), mais au tour prochain il pourra repartir de n'importe quelle porte ouverte de cette pièce. Les deux passages secrets entre les différents coins du plateau peuvent s'emprunter uniquement lorsque l'on est dans une pièce de coin, on peut alors au lieu de lancer les dés choisir de passer directement dans le passage secret.

Il existe dans la version classique 2 passages secrets : un qui relie la cuisine au bureau et un qui relie la véranda au salon.

- Lorsqu'un joueur termine son tour dans une pièce il peut proposer une reconstitution du crime dans cette pièce. Il choisit une arme et un personnage qu'il amène directement dans cette pièce puis énonce la reconstitution : « Je suspecte le professeur Violet d'avoir tué le docteur Lenoir avec le poignard dans le salon ». (Le joueur doit se trouver dans le salon pour faire cette reconstitution.) Il fait alors le tour des autres joueurs pour authentifier sa reconstitution, chaque joueur doit alors vérifier dans ses indices qu'il n'a pas l'alibi pour le personnage, l'arme ou le lieu. Tant que la reconstitution n'a pas été invalidée, le joueur qui l'a énoncée repose la même question au joueur suivant. Si l'un de ses adversaires a au moins une carte alibi, il est tenu de lui en montrer une (il peut choisir celle qu'il montre) en secret. Lorsqu'une carte a été montrée, la reconstitution est invalidée et le tour passe au joueur suivant. Dans notre exemple si le joueur questionné a la carte du poignard mais pas celle du professeur Violet ni celle du salon, il la montre alors au joueur qui a fait la reconstitution, sauf si le joueur qui accuse pratique la même stratégie proposée ci-dessus (accuser alors qu'on a l'alibi pour confirmer une idée). Il faut ainsi être prudent.

Astuces

Le jeu est livré avec des petites fiches d'enquête qui permettent à chaque joueur de comptabiliser quelles sont les cartes alibis qu'il a vues. Il peut ainsi au bout d'un certain temps trouver quelle arme ou quel lieu ou quel personnage n'a aucun alibi.

Il est tout-à-fait possible de monter de fausses reconstitutions où l'on possède soi-même des alibis pour les pièces du crime. Ainsi si l'on est presque sûr que le colonel Moutarde est le meurtrier, on peut monter une reconstitution mettant en scène celui-ci avec une arme et un lieu dont on a les alibis. Lors du questionnement des autres joueurs, celui qui a l'alibi du colonel Moutarde sera alors forcé de le dévoiler et si personne ne le montre c'est bien de lui qu'il s'agit.