

# Cluedo

Pour 3 à 6 joueurs

## DESCRIPTION DU JEU

A l'issue d'une réception dans sa villa, le Docteur LENOIR est trouvé assassiné. Le cadavre a été traîné au pied de l'escalier menant à la cave. Le but du jeu est de résoudre, par déductions, l'énigme posée par ce crime. Le gagnant est celui qui, le premier, désigne le meurtrier, trouve l'arme utilisée et situe le lieu du meurtre. Ces précisions doivent correspondre aux 3 cartes "ÉNIGMES" placées secrètement dans l'étui au début du jeu.

### MATÉRIEL

- 6 Pions** : ils correspondent aux six personnes se trouvant dans la villa au moment du crime : Pion jaune, Colonel MOUTARDE ; vert, Docteur OLIVE ; violet, Professeur VIOLET ; bleu, Madame PERVENCHE ; rouge, Mademoiselle ROSE ; blanc, Madame LEBLANC.
- 6 Armes** : 1 Poignard, 1 Chandelier, 1 Revolver, 1 Corde, 1 Matraque, 1 Clef Anglaise. (Ces armes entrent en jeu au fur et à mesure que les joueurs formulent des "HYPOTHÈSES", comme on le verra dans la règle).
- 21 Cartes** : 6 cartes représentent les six suspects, 6 autres les armes, et 9, les différentes pièces de la villa.
- 2 Dés** à jouer.
- 1 Etui** où insérer les 3 cartes de l'énigme.
- 1 Carnet** de notes où les joueurs inscrivent les résultats de leurs investigations.

### PRÉPARATION

- Placez les 6 pions sur les cases de départ correspondantes. (Si vous êtes moins de six, les pions en trop sont cependant utilisés pour formuler des "HYPOTHÈSES").
- Posez l'Etui à l'endroit marqué X de la villa.
- Battez séparément les trois paquets de cartes "SUSPECTS", "ARMES", "LIEUX" et prenez, chaque fois, face cachée, la carte supérieure du paquet.
- Insérez **secrètement** ces trois cartes (une de chaque catégorie) dans l'étui.
- Mélangez soigneusement les 18 cartes restantes et posez le paquet, face cachée, sur la table.

## DISTRIBUTION

Chaque joueur lance les dés. Celui qui fait le plus haut point distribue les cartes, une à une et faces cachées. Peu importe si, en fonction du nombre de participants, certains sont légèrement avantagés par la distribution :

A 3 et 6 joueurs, tous les participants reçoivent le même nombre de cartes et c'est Mademoiselle ROSE qui commence l'enquête.

A 4 et 5 joueurs, ceux qui ont une carte en moins jouent en premier.

Le jeu se déroule de gauche à droite.

## L'ENQUÊTE

### DÉPLACEMENTS

Chacun choisit son pion (le plus proche de soi). Quelles que soient les cartes qu'il a en main ce pion représente **son** personnage durant toute la partie.

Celui qui joue lance les dés et avance dans le couloir, vers la pièce de son choix, d'autant de cases que les dés marquent de points.

Il ne peut pas s'arrêter sur une case déjà occupée ni sauter par-dessus un pion adverse.

Il avance ou recule verticalement ou horizontalement ; jamais en diagonale.

Il peut rester sur place aussi longtemps qu'il le désire.

Il n'est pas obligé de faire un nombre exact de points pour entrer dans une pièce. (Si, par exemple, il se trouve à 5 cases d'une pièce et qu'il fait 8, il peut y pénétrer mais n'aura le droit d'en repartir qu'au tour suivant, avec un autre jet des dés). S'il fait un double 6 ou un double 1, il va directement dans la pièce choisie. Cette pièce peut être déjà occupée par plusieurs armes et autres suspects.

Quatre passages secrets souterrains permettent de passer d'une pièce à une autre sans lancer les dés. Le déplacement compte pour un coup mais le joueur peut, sans attendre son prochain tour, enquêter à partir du lieu où il est arrivé en formulant une "HYPOTHÈSE".

### HYPOTHÈSES

L'HYPOTHÈSE se fait de la façon suivante :

L'enquêteur fait venir dans la pièce où il se trouve, un suspect et une arme de son choix.

Supposons que le Docteur OLIVE pénètre dans le Bureau et qu'il soupçonne Madame LEBLANC d'avoir frappé la victime avec le chandelier. Il "appelle" son suspect dans le Bureau, y place le chandelier et dit :

"Je crois que le meurtre a été commis par Madame LEBLANC, dans le **Bureau**, avec le **Chandelier** !".

Il s'adresse ensuite aux témoins (les joueurs suivants). **Il commence par le premier à gauche**. Ce témoin, s'il possède l'une des 3 cartes de l'HYPOTHÈSE, doit la lui **montrer sans que les autres ne la voient**. S'il n'en a aucune, l'enquêteur interroge les témoins suivants jusqu'à ce qu'il ait obtenu satisfaction. (Précisons que le témoin interrogé, même s'il possède plusieurs cartes entrant dans l'HYPOTHÈSE, ne doit en montrer secrètement qu'UNE SEULE de son choix).

## NOTES

Bien entendu, l'enquêteur coche sur son carnet de notes, les noms des suspects, armes et lieux qu'il croit devoir éliminer.

Ainsi, par éliminations successives arrivera-t-il à clore heureusement son enquête. Il peut, tout de suite après avoir fait une HYPOTHÈSE, formuler une ACCUSATION précise, **sinon son tour est terminé.**

## ASTUCES DU DÉTECTIVE

Pour obtenir des indications précieuses sur le contenu de l'étui et pour égarer ses concurrents, il a le droit de mettre en cause un suspect, une arme et un lieu dont il possède la ou les cartes. Supposons qu'il se trouve dans la **Véranda** et qu'il possède, entre autres cartes, celles représentant le Docteur OLIVE et la **Véranda**. Il "appelle" dans la **Véranda** le Docteur OLIVE, avec la **Corde** par exemple. Si aucun témoin ne lui montre l'arme demandée, il est évident qu'elle se trouve dans l'Etui.

**Autre exemple de bluff** : l'enquêteur possède 2 ou 3 cartes d'hypothèse. Il les demande, sachant pertinemment qu'elles ne pourront pas être démenties et les témoins, abusés, se lancent sur une fausse piste en pensant qu'elles sont dans l'Etui.

## FAUX TÉMOINS

Il arrive qu'un joueur, volontairement ou non, cache à l'enquêteur une carte pouvant démentir une "HYPOTHÈSE". S'il est découvert, il n'a plus le droit d'enquêter son tour venu ; il ne reste en jeu qu'aux fins d'interrogatoires, pour démentir les "HYPOTHÈSES" des autres.

## L'ACCUSATION

L'enquêteur qui croit connaître les trois cartes de l'énigme, en inscrit les noms sur une feuille de papier. Il compare ensuite secrètement son accusation avec le contenu de l'Etui.

– Si son accusation est juste, il le prouve en exposant les 3 cartes et son rapport.

**Il gagne la partie.**

– Si son accusation est fausse, il remet les cartes dans l'Etui qu'il retourne au point X. Comme celui qui a caché une carte, **il reste en jeu pour démentir les "HYPOTHÈSES" éventuelles mais ne peut plus ni se déplacer, ni interroger, ni accuser.**

**Chaque enquêteur ne peut faire qu'une seule ACCUSATION.** Qu'il la fasse donc à bon escient !

### Winning

You win the game if your Accusation is completely correct—that is, if you find in the envelope all three of the cards that you named. When this happens, take out all three cards and lay them out for everyone to see.

### To Order Additional Detective Notepads

To order extra notepads, please contact Hasbro at 1-800-327-8264.

### Gagner la partie

Tu gagnes la partie si tes accusations s'avèrent justes, c'est-à-dire si les trois cartes que tu nommes se trouvent dans l'enveloppe. À ce moment, retire les trois cartes et dépose-les face dessus sur la table, à la vue de tous.

### Commander des blocs-notes additionnels

Pour commander des blocs-notes additionnels, joindre Hasbro au 1-800-327-8264.

Web site in English. / Site Web en anglais.

[parkerbrothers.com](http://parkerbrothers.com) 

PROOF OF PURCHASE  
PREUVE D'ACHAT

 C00045

**CLUE**®



© 1986,1998, 2002 Hasbro. All rights reserved.  
Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada J4G 1G2.  
\*101CB0045F02

PARKER BROTHERS CLASSIC DETECTIVE GAME  
FOR 3 TO 6 PLAYERS / AGES 8+

JEU DE DÉTECTIVE CLASSIQUE DE PARKER BROTHERS  
POUR 3 À 6 JOUEURS / ÂGE: 8+

# CLUE®



INSTRUCTION BOOK  
RÈGLES DU JEU





## Object

Welcome to Tudor Mansion. Your host, Mr. John Boddy, has met an untimely end—he's the victim of foul play. To win this game, you must determine the answer to these three questions: Who done it? Where? And with what Weapon?

## Equipment

- Clue® gameboard: This shows 9 Rooms in Mr. Boddy's mansion.
- 6 Character pawns, each representing one of the Suspects: *Colonel Mustard, Miss Scarlet, Professor Plum, Mr. Green, Mrs. White, Mrs. Peacock*
- 6 Miniature Weapons: Rope, Lead Pipe, Knife, Wrench, Candlestick, Pistol
- Deck of cards: One card for each of the 6 Suspects, 6 Weapons and 9 Rooms
- Pad of detective "notebooks" to aid in your investigation
- Confidential "Case File" envelope
- 2 Dice



## Setup

1. Look on the gameboard for the START space and Suspect name nearest you. Take that Suspect character pawn as yours and put it on that space. If fewer than six are playing, be sure to place the remaining character pawn(s) onto the appropriate name(s)—they might, after all, be involved in the crime, and they must be on the premises!
2. Place each of the Weapons in a different Room. Select any six of the nine Rooms.
3. Place the empty envelope marked "Case File CONFIDENTIAL" on the stairs in the center of the board.
4. Sort the pack of cards into three groups: Suspects, Rooms and Weapons. Shuffle each group separately and place each facedown

## But du jeu

Bienvenue au manoir Tudor. Ton hôte, M. John Boddy, vient d'être assassiné. Pour gagner la partie, tu dois résoudre ces trois énigmes: Qui l'a fait? Où? Avec quelle arme?

## Contenu

- Planchette de jeu Clue®: elle illustre 9 pièces du manoir de M. Boddy.
- 6 pions de personnages, chacun à l'effigie d'un suspect: *Colonel Mustard, Mlle Scarlet, Professeur Plum, M. Green, Mme White, Mme Peacock*
- 6 armes miniatures: corde, tuyau de plomb, couteau, clé anglaise, chandelier, pistolet
- Jeu de cartes: 6 de suspects, 6 d'armes et 9 de pièces
- Bloc-notes de détective pour consigner les indices
- Enveloppe de cas confidentiel
- 2 dés

## Préparation

1. Sur la planchette, repère la case DÉPART avec le nom d'un suspect, située la plus près de toi. Prends le pion du suspect correspondant et pose-le sur la case. Si vous êtes moins de 6 joueurs, répartis les pions en surplus sur les cases Départ qui leur sont réservées. Après tout, eux aussi sont des suspects et doivent rester sur les lieux!
2. Place chacune des six armes dans une pièce différente du manoir. Le choix des pièces n'a pas d'importance.
3. Place l'enveloppe vide du cas CONFIDENTIEL sur les escaliers au centre de la planchette.
4. Sépare le paquet de cartes en trois piles: suspects, pièces du manoir et armes. Brasse les paquets séparément et place-les côte à côte, face contre table. Ensuite, en t'assurant que personne ne pourra voir, prends la carte sur le dessus de chaque paquet et glisse-les dans l'enveloppe. L'enveloppe du cas CONFIDENTIEL contient maintenant les réponses aux questions: Qui? Où? Avec quelle arme?
5. Brasse ensemble les trois paquets de cartes. Ensuite, distribue-les vers la gauche, face contre table. (Il se peut que des joueurs



on the table. Then—so no one can see them—take the top card from each group and place it into the envelope. The Case File now contains the answers to the questions: Who? Where? What Weapon?

5. Shuffle together the three piles of remaining cards. Then deal them, facedown, clockwise around the table. (It doesn't matter if some players receive more cards than others.) Secretly look at your own cards. Because they're in your hand, they can't be in the Case File—which means none of your cards was involved in the crime!
6. Take a detective's notebook sheet. Fold it in half (so no one can see the notes you make) and check off the cards that are in your hand, if you wish.
7. Miss Scarlet always goes first. Play then proceeds, in turn, to the first player's left.



aient plus de cartes; ce n'est pas grave.) Regarde tes cartes en cachette. Ces dernières ne sont pas impliquées dans le crime car elles ne peuvent être à la fois dans tes mains et dans l'enveloppe du cas confidentiel!

6. Prends une feuille du bloc-notes de détective et plie-la en deux pour que personne ne puisse voir ce que tu y écriras. Si tu le désires, coche les cartes que tu as en main.
7. Mlle Scarlet commence toujours la partie. La partie se poursuit ensuite vers la gauche.

## Jouer le jeu

Déplacer les pions. À chacun de tes tours, essaie d'entrer dans une pièce différente du manoir. Commence par déplacer ton pion de suspect en lançant les dés ou, si tu te trouves dans une pièce en coin, en empruntant un passage secret. Voici comment.

## Lancer les dés

Lance les dés et déplace ton pion du nombre de cases indiqué par les dés.

- Tu peux déplacer ton pion horizontalement ou verticalement, vers l'avant ou l'arrière, mais jamais en diagonale.
- Tu peux changer de direction à ton gré, selon le nombre de cases indiqué par les dés. Cependant, tu ne peux passer sur la même case deux fois de suite lors d'un tour.
- Tu ne peux pas passer ou t'arrêter sur une case occupée par un autre suspect.

## Passages secrets

Les pièces situées aux quatre coins du manoir sont reliées entre elles par des passages secrets. Si tu te trouves dans l'une de ces pièces au début de ton tour, tu peux emprunter le passage secret au lieu de lancer les dés. Pour emprunter un passage secret, tu dois

## Gameplay

Moving Your Character Pawn.

On each turn, try to reach a different Room in the mansion. To start your turn, move your character pawn either by rolling the dice or, if you're in a corner Room, using a Secret Passage. Here's how:

## Rolling

Roll the dice and move your character pawn the number of squares you rolled.

- You may move horizontally or vertically, forward or backward, but not diagonally.
- You may change directions as many times as your roll will allow. You may not, however, enter the same square twice on the same turn.
- You may not enter or land on a square that's already occupied by another Suspect.

## Secret Passages

The Rooms in opposite corners of the mansion are connected by Secret Passages. If you're in one of these Rooms at the start of your turn, you may, if you wish, use a Secret Passage instead of rolling. To move through a Secret Passage, announce that you wish to do so, and



then move your character pawn to the Room in the opposite corner.

### Entering and Leaving a Room

You may enter or leave a Room either by rolling the dice and moving through a door, or by moving through a Secret Passage.

- A door is the opening in the wall, not the space in front of the doorway. When you pass through a door, do not count the doorway itself as a space.
- You may not pass through a door that's blocked by an opponent's character pawn.
- As soon as you enter a Room, stop moving. It doesn't matter if you roll a number that's higher than you need to enter.
- You may not re-enter the same Room on a single turn.
- It is possible that your opponents might block any and all doors and trap you in a Room. If this happens, you must wait for someone to move and unblock a door so you can leave!

### Making a Suggestion

As soon as you enter a Room, make a Suggestion. By making Suggestions throughout the game, you try to determine—by process of elimination—which three cards are in the Confidential Case File envelope. To make a Suggestion, move a Suspect and a Weapon into the Room that you just entered. Then suggest that the crime was committed in that Room, by that Suspect, with that Weapon.

Example: Let's say that you're Miss Scarlet and you enter the Lounge. First move another Suspect—Mr. Green, for instance—into the Lounge. Then move a Weapon—the Wrench,

en avisant les autres puis déplacer ton pion de suspect dans la pièce du coin opposé.

### Entrer dans une pièce et en sortir

Tu peux entrer dans une pièce ou en sortir, en lançant le dé pour passer la porte ou en empruntant un passage secret.

- Une porte est une ouverture dans un mur et non la case située devant l'embrasure. La porte ne compte pas pour une case.
- Tu ne peux pas passer une porte bloquée par le pion d'un autre joueur.
- Dès que tu entres dans une pièce, tu dois t'y arrêter, peu importe s'il te reste encore des déplacements selon le compte des dés.
- Tu ne peux pas entrer deux fois dans la même pièce lors d'un tour.
- Il se peut que des adversaires t'enferment dans une pièce en bloquant la ou les portes. Si cela se produit, tu dois attendre que l'un d'eux se déplace et libère la porte avant de pouvoir sortir!

### Exprimer des soupçons

Dès que tu entres dans une pièce, tu dois exprimer tes soupçons. Le but est d'identifier, par élimination, les trois cartes qui se trouvent dans l'enveloppe du cas confidentiel. Pour ce faire, place un suspect et une arme dans la pièce où tu viens d'entrer. Ensuite, suggère que le crime a été commis dans cette pièce, par tel suspect et avec telle arme.

Exemple: Supposons que tu es Mlle Scarlet et que tu entres dans le salon. Place d'abord un suspect, disons M. Green, dans le salon. Ensuite, choisis une arme, la clé anglaise par exemple, et dépose-la dans la pièce. Suggère alors: «Je soupçonne que le crime a été commis dans le salon, par M. Green, avec la clé anglaise.»



perhaps—into the Lounge. Then say “I suggest the crime was committed in the Lounge by Mr. Green with the Wrench.”

Remember three things:

- You must be in the Room that you mention in your Suggestion.
- Be sure to consider all character pawns—including spare Suspects and including yourself—as falling under equal suspicion.
- There is no limit to the number of Suspects or Weapons that may be in one Room at one time.

### Proving a Suggestion True or False

As soon as you make a Suggestion, your opponents, in turn, try to prove it false. The first to try is the player to your immediate left. That player looks at his or her cards to see if one of the three cards you just named is there. If the player does have one of the cards named, he or she must show it to you and no one else. If the player has more than one of the cards named, he or she selects just one to show you. If that opponent has none of the cards that you named, then the chance to prove your Suggestion false passes, in turn, to the next player on the left.

As soon as one opponent shows you one of the cards that you named, it is proof that this card cannot be in the envelope. End your turn by checking off this card in your notebook. (Some players find it helpful to mark the initials of the player who showed the card.) If no one is able to prove your Suggestion false, you may either end your turn or make an Accusation now. (See Making an Accusation section for details.)

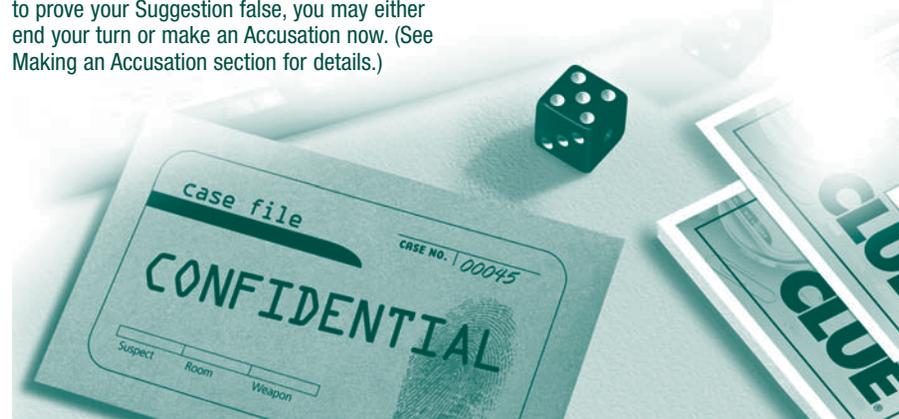
Souviens-toi des trois règles suivantes:

- tu dois te situer dans la pièce que tu soupçonnes être le lieu du crime;
- tous les pions sont des suspects, incluant les pions en surplus et le tien;
- une pièce peut contenir un nombre illimité de suspects et d'armes.

### Vérifier la légitimité d'un soupçon

Dès que tu fais part de tes soupçons, les autres joueurs doivent tenter de les démentir. Le premier à le faire est le joueur assis à ta gauche: il vérifie s'il a en main l'une des cartes que tu as nommées. S'il en a une, il doit te la montrer en cachette. Tes soupçons s'avèrent alors infondés et la partie se poursuit. Si ce joueur possède plusieurs cartes que tu as nommées, il te montre uniquement celle qu'il désire. Par contre, s'il n'a aucune de ces cartes, le joueur à sa gauche aura alors la chance de prouver que tes propos sont erronés.

Dès qu'un adversaire te montre une des cartes nommées, tu as la preuve qu'elle n'est pas dans l'enveloppe. Alors que ton tour prend fin, assure-toi de cocher cette carte sur ta feuille. (Certains joueurs aiment aussi écrire les initiales du joueur qui possède la carte.) Si personne ne peut contredire tes soupçons, tu as alors le choix de terminer ton tour ou de passer immédiatement aux accusations. (Voir la section Accuser pour plus de détails.)





## More about Moving and Making Suggestions

- You may make only one Suggestion after entering a particular Room. To make your next Suggestion, you must either enter a different Room or, sometime after your next turn, re-enter the Room that you most recently left. You may not forfeit a turn to remain in a particular Room. But if you're trapped in a Room because your opponents are blocking the door(s), you must remain there until a door is unblocked and you can move out of the Room.
- When you make a Suggestion, you may, if you wish, name one or more of the cards that you hold in your own hand. You might want to do this to gain information or to mislead your opponents.
- You may make a Suggestion that includes a Suspect or Weapon that's already in your Room. (In this case, transferring one or both of those items into the room is not necessary.) When a transfer is necessary, leave the item(s) in the new location after the Suggestion is made.
- If the Suspect transferred was your character pawn, you may, on your next turn, do one of two things: Move from the Room in one of the usual ways OR make a Suggestion for that Room. If you decide to make a Suggestion, do not roll the dice or move your character pawn.
- You may, if you wish, make a Suggestion followed by an Accusation on the same turn. (See Making an Accusation below.)

## Autres règles sur les déplacements et les soupçons

- Lorsque tu entres dans une pièce, tu ne peux exprimer tes soupçons qu'une fois. Pour exprimer d'autres soupçons, tu dois te rendre dans une autre pièce ou, après ton prochain tour, revenir dans la pièce quittée précédemment. Tu ne peux passer de tour pour demeurer dans une pièce. Par contre, si la porte est bloquée par des adversaires, tu dois rester dans la pièce jusqu'à ce que l'issue soit libérée.
- Lorsque tu fais part de tes soupçons, tu peux nommer une carte ou plus que tu as en main. Cette stratégie sert à obtenir de l'information ou à tromper tes adversaires.
- Tu peux inclure dans tes soupçons un suspect ou une arme qui sont déjà dans la pièce où tu te trouves (cela élimine les transferts). Lorsqu'un transfert s'avère nécessaire, laisse le ou les articles transférés dans la pièce après avoir exprimé tes soupçons.
- Si le suspect transféré était ton pion, tu peux, à ton prochain tour, opter pour l'une des deux solutions suivantes: sortir de la pièce de l'une des façons habituelles OU exprimer des soupçons pour cette pièce. Si tu décides d'exprimer des soupçons, nul besoin de lancer les dés ou de déplacer ton pion.
- Tu peux, si tu le désires, exprimer tes soupçons et passer aux accusations lors d'un même tour (voir la section Accuser ci-après).



## Making an Accusation

When you think you've figured out which three cards are in the envelope, you may, on your turn, make an Accusation and name any three elements you want. First say, "I accuse (Suspect) of committing the crime in the (Room) with the (Weapon)." Then, so no one else can see, look at the cards in the envelope. When making an Accusation, you may name any Room (unlike a Suggestion, where your character pawn must be in the room you suggest).

**Important:** You may make only one Accusation during a game.

If your Accusation is incorrect or if any one of the cards that you named is not inside the Case File:

- Secretly return all three cards to the envelope.
- You can not make any further moves in the game, and therefore cannot win.
- You do continue to try to prove your opponents' Suggestions false by showing cards when asked.
- Your opponents may continue to move your character pawn into the various Rooms where they make Suggestions.
- If, after making a false Accusation, your character pawn is blocking a door, move it into that Room so that other players may enter.



## Accuser

À ton tour, si tu crois savoir quelles cartes se trouvent dans l'enveloppe, tu peux passer aux accusations. Procède en disant: «J'accuse (nom du suspect) d'avoir commis le crime dans (nom de la pièce) avec (nom de l'arme).» Ensuite, regarde les cartes dans l'enveloppe en t'assurant que personne d'autre ne puisse les voir. Lorsque tu passes aux accusations, tu n'as pas besoin d'être dans la pièce soupçonnée (contrairement aux soupçons, où ton pion doit se trouver dans la pièce suggérée).

**Important:** Tu ne peux porter d'accusations qu'une fois par partie.

Si tes accusations s'avèrent infondées ou si l'une des cartes que tu as nommées n'est pas dans l'enveloppe du cas confidentiel:

- remets discrètement les trois cartes dans l'enveloppe;
- tu ne peux plus déplacer ton pion et tu perds toute chance de gagner la partie;
- continue de démentir les soupçons des adversaires en montrant des cartes sur demande;
- tes adversaires peuvent continuer à déplacer ton pion dans les pièces pour exprimer leurs soupçons;
- si ton pion bloque une porte au moment où tu portes des accusations infondées, fais-le entrer dans la pièce pour laisser la voie libre à tes adversaires.

# CLUEDO

## Le jeu des Grands détectives (2008)

Traduction française v2 : Guillaume Gaudé (2 août 2012)  
enrichie des FAQ officielles sur BoardGameGeek

### DESCRIPTION DU MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 6 pions Joueur
- 9 figurines Armes
- 24 cartes HYPOTHÈSE : - 9 cartes Arme
  - 9 cartes Pièce
  - 6 cartes Suspect
- 6 cartes PERSONNAGE
- 24 cartes INTRIGUE : - 16 cartes Majordome
  - 8 cartes Temps
- 1 bloc de Feuille de notes
- 2 dés à 6 faces
- 1 étui confidentiel
- Règles du jeu (la version française est scandaleusement inaboutie)

### INTRODUCTION

Le Docteur Lenoir a disparu !  
Tous les invités sentent qu'il se passe quelque chose... À vous de résoudre le mystère. Déplacez-vous dans toutes les pièces de la maison à la recherche d'indices situés dans les cartes des autres joueurs. Vous devez répondre aux questions suivantes : Qui est le meurtrier ? Où le meurtre a-t-il été commis ? Quelle fut l'arme utilisée ? Si vous découvrez quelles sont les 3 cartes qui se cachent dans l'étui confidentiel, vous remportez la partie !

### PRÉPARATION

1) Séparez les cartes HYPOTHÈSE en trois paquets : les cartes Suspect, les cartes Pièce et les cartes Arme. Sans qu'aucun joueur ne regarde, un des joueurs prend une carte de chaque paquet et place ces trois cartes choisies secrètement dans l'étui confidentiel. Mettez ensuite l'étui de côté. L'étui contient désormais la clé de l'énigme : le meurtrier, le lieu et l'arme du crime.

2) Mélangez ensuite toutes les cartes HYPOTHÈSE restantes et distribuez-les aux joueurs, face cachée, de sorte que chaque joueur en ait le même nombre. Placez les cartes restantes, s'il y en a, face cachée dans la Piscine, au centre du plateau de jeu.

3) Placez les pions colorés des invités sur leur case départ respective. Chaque joueur choisit ensuite l'invité qu'il veut jouer, prend la carte PERSONNAGE correspondante et la place devant lui, face Pouvoir visible. *Voir page 4 pour plus de détails.*

4) Chaque joueur prend une feuille de notes de détective sur laquelle il marque d'une croix les éléments qui correspondent aux cartes HYPOTHÈSE qu'il a reçues.

**Attention : ne cochez pas les éléments des autres joueurs avant d'avoir vu leurs cartes HYPOTHÈSE, vous risqueriez de vous tromper dans vos déductions.**

5) Mélangez les cartes INTRIGUE et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu. Ce tas est la pioche de cartes INTRIGUE. *Voir page 3 pour savoir quand tirer une carte INTRIGUE.*

6) Placez les armes dans la Piscine, au centre du plateau de jeu. Lancez les dés pour savoir qui commence : le joueur qui a fait le score le plus élevé commence la partie. Relancez les dés pour départager les premiers joueurs ex-æquo, si nécessaire.

### PARTICULARITÉS DU PLATEAU DE JEU

**Le Patio** : l'entrée dans le Patio se fait par l'une des 4 cases blanches, qui font chacune partie de la pièce.

**La Chambre d'amis** : cette pièce possède une entrée « en diagonale » et on y entre en faisant une exception à la règle de déplacement, c'est-à-dire qu'on doit être sur la case de carrelage entre les deux grilles et avancer d'une case en diagonale vers la pièce pour y entrer.

### JOUER

#### A VOTRE TOUR

Déplacez-vous dans la maison et formulez des hypothèses afin de découvrir les cartes des autres joueurs et surtout deviner ce qu'ils savent. Quand vous pensez avoir deviné les cartes se trouvant dans l'étui confidentiel, rendez-vous à la Piscine et portez votre accusation.

Chaque tour de jeu comporte les phases suivantes (voir encadré ci-dessous) :

#### ❶ SE DÉPLACER (volontairement) à chaque tour :

Lancer les dés ou utiliser un passage secret ou utiliser une carte Majordome ou utiliser son Pouvoir.

#### PUIS

#### ❷ FORMULER UNE HYPOTHÈSE

Seulement si vous êtes dans une pièce (sauf la Piscine).  
« Je soupçonne... »

#### OU

#### ❸ PORTER UNE ACCUSATION

Une fois dans la partie ET à la Piscine.  
« J'accuse... »

À différentes phases de son tour, un joueur peut ❹ utiliser une ou plusieurs cartes Majordome (voir la description de chaque carte) et/ou ❺ utiliser son Pouvoir (une seule fois dans la partie)

## 🕒 SE DÉPLACER

Il existe plusieurs façons de se déplacer : volontairement (1 à 4) et contraint (5).

### 1) Lancer les dés

Lancez les dés et avancez votre pion d'un nombre de cases égal à la somme des deux dés. Si l'un des dés indique un Point d'interrogation « ? », vous devez tirer immédiatement une carte INTRIGUE et vous pouvez avancer votre pion d'autant de cases qu'indiqué sur l'autre dé (sauf si vous venez d'être assassiné par le meurtrier en tirant la 8ème carte Temps).

*Remarque : Le Pouvoir de M. Moutarde permet de se déplacer deux fois de suite dans le même tour.*

### 2) Emprunter un passage secret

Si votre pion se trouve dans l'une des pièces disposant d'un passage secret (Cuisine, Observatoire, Spa, Chambre d'amis), vous pouvez vous déplacer dans la pièce diamétralement opposée en empruntant ce passage secret **au lieu de lancer les dés**.

### 3) Utiliser une carte Majordome

Certaines cartes Majordome permettent de déplacer son pion.

### 4) Utiliser sa carte Pouvoir

Certaines cartes Pouvoir permettent de déplacer son pion.

*Remarque : Le Pouvoir de Madame Leblanc permet de déplacer directement son pion dans une pièce.*

### 5) Avoir été déplacé dans une pièce lors d'une formulation d'hypothèse

Lorsque votre personnage est cité dans une formulation d'hypothèse, votre pion est déplacé dans la pièce citée. À votre tour, vous pourrez alors soit rester dans la dernière pièce où votre personnage aura été cité, soit en sortir.

**Attention : si vous vous déplacez dans la Piscine, vous pouvez, au choix, y regarder les cartes HYPOTHÈSE placées face cachée en début de partie OU porter une accusation. Aucune formulation d'hypothèse n'est possible dans la Piscine (il n'existe pas de carte HYPOTHÈSE de la Piscine).**

## RÈGLES DES DÉPLACEMENTS

- Vous pouvez déplacer votre pion horizontalement et verticalement, mais pas en diagonal (sauf une seule exception : voir page 1 pour l'entrée dans la Chambre d'amis). Vous pouvez changer de direction au cours d'un même déplacement.
- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser la totalité du score indiqué par les dés pour votre déplacement.
- Vous pouvez passer par une case occupée par un autre joueur mais vous ne pouvez pas vous y arrêter. Si celui-ci est arrêté sur une case Point d'interrogation « ? », vous ne tirez pas de carte INTRIGUE au passage.
- Si vous choisissez de vous arrêter sur une case Point d'interrogation « ? » libre : vous devez arrêter votre déplacement, vous devez tirer une carte INTRIGUE et votre tour est terminé mais vous pouvez encore utiliser une ou plusieurs cartes Majordome qui n'affectent pas votre déplacement.
- À votre tour, vous devez sortir de la pièce où vous vous trouvez, sauf si vous y avez été déplacé du fait d'une formulation d'hypothèse ou si vous jouez une carte Majordome.
- Vous ne pouvez pas entrer dans une pièce que vous venez de quitter dans le même tour.
- Dès que vous entrez dans une pièce, vous devez arrêter votre déplacement.

## 🗨 FORMULER UNE HYPOTHÈSE

Formuler une hypothèse vous permet d'essayer de découvrir quelles sont les 3 cartes qui se trouvent dans l'étui confidentiel.

Si après votre déplacement vous vous retrouvez dans une pièce de la maison (autre que la Piscine), vous pouvez formuler une hypothèse.

Pour formuler une hypothèse, vous devez citer le nom d'un invité, une arme et la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Déplacez ensuite le pion du joueur et l'arme cités dans la pièce citée (s'ils ne sont pas déjà dans celle-ci).

*Remarque : Le Pouvoir de M. Olive permet de formuler une hypothèse avec une pièce dans laquelle le joueur ne se trouve pas. Le pion du joueur et l'arme sont toutefois déplacés dans la pièce citée dans l'hypothèse.*

*Exemple : Vous êtes Mademoiselle Rose et vous entrez dans le Spa. Vous pouvez alors formuler l'hypothèse suivante : « Je soupçonne M. Olive d'avoir commis le crime dans le Spa à l'aide du trophée. » Vous déplacez en même temps le pion de M. Olive et le trophée dans le Spa.*

## CONFIRMER OU RÉFUTER UNE HYPOTHÈSE

Chaque fois que vous formulez une hypothèse, les autres joueurs tentent de prouver qu'elle est fausse.

Le premier joueur à vous répondre est le premier joueur à votre gauche. Il regarde ses cartes et vérifie s'il détient l'une des 3 cartes que vous venez de citer. S'il possède une ou plusieurs des cartes citées, il n'en choisit qu'une seule et vous la montre en secret. Cochez cette carte sur votre feuille de notes de détective : dès qu'on vous montre une carte, c'est la preuve qu'elle ne fait pas partie de l'étui confidentiel. Votre hypothèse était donc fausse. Votre tour est alors terminé, mais vous pouvez utiliser des cartes Majordome ou votre Pouvoir (si ce dernier est toujours disponible).

Si le premier joueur à votre gauche n'a aucune des 3 cartes que vous avez citées, c'est au tour du joueur à sa gauche de prouver que votre hypothèse est fausse, et ainsi de suite avec les autres joueurs.

Si aucun des joueurs ne peut prouver que votre hypothèse est fausse, votre tour est terminé.

*Remarque : Après avoir formulé une hypothèse, le tour du joueur est terminé dans tous les cas. Il ne peut pas dans le même tour formuler une hypothèse et porter une accusation, mais il peut encore utiliser ses cartes Majordome ou son Pouvoir.*

## SI VOUS AVEZ ÉTÉ DÉPLACÉ DANS UNE PIÈCE LORS DE LA FORMULATION D'UNE HYPOTHÈSE

Si votre personnage a été cité dans une hypothèse et que votre pion a été déplacé d'une autre pièce vers la pièce de l'hypothèse, vous pouvez tirer immédiatement une carte INTRIGUE pour le désagrément subi. Si en attendant votre tour, votre personnage est cité dans plusieurs hypothèses impliquant des pièces différentes (vous pouvez être à nouveau déplacé dans une pièce où vous avez déjà été appelé mais que l'on vous a fait quitter), **vous pouvez tirer autant de cartes INTRIGUE que de pièces où vous avez**

**été déplacé** (à condition que votre pion ne s'y trouve pas déjà à cause de deux formulations d'hypothèse successives).

*Exemple : Si votre pion, qui se trouvait dans le Hall à la fin de votre tour, est déplacé dans le Spa puis à la Cuisine puis à nouveau au Spa puis finalement à la Chambre d'amis, vous pourrez au total tirer 4 cartes INTRIGUE (et éventuellement les utiliser juste après les avoir tirées, si elles vous le permettent).*

*Autre cas de figure : si votre pion, qui se trouvait dans le Hall à la fin de votre tour, est déplacé dans le Spa puis à la Cuisine puis à nouveau cité dans la Cuisine puis finalement déplacé vers la Chambre d'amis, vous pourrez tirer 3 cartes INTRIGUE seulement.*

Lorsque c'est à votre tour de jouer, **vous pouvez rester dans la dernière pièce dans laquelle votre pion a été déplacé pour y formuler une hypothèse.**

Si votre pion se trouvait déjà dans la pièce citée ou si le pion d'un personnage non joueur a été bougé, vous ne tirez pas de carte INTRIGUE.

### 🕒 PORTER UNE ACCUSATION

Lorsque vous pensez avoir trouvé la clé de l'énigme (c'est-à-dire le nom du meurtrier, l'arme utilisée et la pièce du crime), vous devez vous rendre à la Piscine pour y annoncer les 3 éléments de votre accusation.

Une fois rendu à la Piscine, vous accusez un invité, avec une arme et dans une pièce :

*Exemple : « J'accuse Mademoiselle Rose d'avoir commis le crime dans le salon avec du poison. »*

Vous devez alors regarder secrètement les cartes qui se trouvent dans l'étui confidentiel, en prenant garde qu'aucun autre joueur ne les voit.

#### SI VOTRE ACCUSATION EST VRAIE

Si votre accusation comportait les 3 cartes contenues dans l'étui confidentiel, votre accusation est vraie et vous avez résolu l'énigme ! Montrez les 3 cartes de l'étui à tous les autres joueurs pour leur prouver que vous avez gagné la partie !

#### SI VOTRE ACCUSATION EST FAUSSE

Si les 3 cartes que vous avez citées ne sont pas celles de l'étui, votre accusation est fautive : vous ne remportez pas la partie mais vous continuez à jouer.

A l'abri des regards, remettez les 3 cartes dans l'étui confidentiel. Désormais vous ne pouvez plus vous déplacer. Vous continuez cependant à prouver que les hypothèses émises par les autres joueurs sont fausses en leur montrant vos cartes dès que cela vous est demandé.

Les autres joueurs peuvent continuer à déplacer votre pion lorsqu'ils formulent des hypothèses mais vous ne tirez plus de cartes INTRIGUE.

## 🕒 LES CARTES INTRIGUE

Il existe deux types de cartes INTRIGUE : les cartes Temps et les cartes Majordome.

### 1) Cartes Temps

Il y a 8 cartes Temps dans le paquet de cartes INTRIGUE. Les 7 premières cartes Temps tirées n'ont pas d'effet immédiat sur le jeu. Si vous en tirez une, placez-la face visible (du côté de l'horloge) sous le plateau de jeu à l'endroit indiqué (échelle graduée à côté de l'Observatoire) de façon à ce que tous les joueurs puissent voir combien de cartes Temps ont déjà été piochées.

Lorsqu'un joueur tire la 8<sup>ème</sup> carte Temps, le meurtrier sévit à nouveau et ce joueur est malheureusement sa nouvelle victime !

#### SI VOUS TIREZ LA 8<sup>ÈME</sup> CARTE TEMPS

Vous venez d'être assassiné par le meurtrier qui rôde dans la maison et vous êtes éliminé de la partie !

Placez vos cartes, face visible, à la vue de tous les autres joueurs restants. Vous ne pouvez plus jouer ni tirer de cartes INTRIGUE. Vos éventuelles cartes Majordome non jouées et votre pion sont définitivement retirés de la partie.

Vous pouvez toujours être cité dans les hypothèses des autres joueurs mais votre pion ne pourra plus être placé sur le plateau de jeu.

**Mélangez la 8<sup>ème</sup> carte Temps à la pioche des cartes INTRIGUE restantes, même si c'est la dernière carte du paquet.** Cela veut dire que cette 8<sup>ème</sup> carte peut être tirée encore et encore... Le meurtrier peut donc encore frapper et nul n'est à l'abri de tirer cette carte mortelle et éliminatoire !

*Remarque : si tous les joueurs sont assassinés par le meurtrier au cours d'une partie, il n'y a pas de gagnant !*

### 2) Cartes Majordome

Il y a 16 cartes Majordome dans le paquet de cartes INTRIGUE. Si vous tirez une carte Majordome, vous la conservez à l'abri des regards. Ce sont de très bonnes cartes qui peuvent être utilisées de différentes manières tout au long de la partie. **Vous pouvez avoir en main autant de cartes Majordome que vous voulez. Vous pouvez également jouer autant de cartes Majordome que vous souhaitez**, à votre tour ou non, dans la mesure où les cartes Majordome vous le permettent (voir leurs descriptions respectives).

*Remarque : Certaines cartes Majordome peuvent être utilisées alors que ce n'est pas le tour du possesseur de la carte.*

Une fois jouée, une carte Majordome est retirée définitivement de la partie et retourne dans la boîte.

#### IL EXISTE 3 FAÇONS DE TIRER UNE CARTE INTRIGUE

- 1) Au lancer de dés, si l'un des dés indique un Point d'interrogation « ? » : vous **devez** tirer une carte INTRIGUE.
- 2) Si vous choisissez de vous arrêter sur une case Point d'interrogation « ? » : vous **devez** tirer une carte INTRIGUE.
- 3) Si votre pion a été déplacé d'une autre pièce vers la pièce d'une l'hypothèse : vous **pouvez** tirer une carte INTRIGUE.

## LES CARTES PERSONNAGE

Il y a 6 cartes PERSONNAGE, chacune d'une couleur différente et correspondant à un invité qu'un joueur peut jouer. Les cartes PERSONNAGE ont deux faces :

- La face Pouvoir : elle vous indique un pouvoir particulier unique au personnage et que le joueur ne peut utiliser **qu'une seule fois au cours de la partie**. Une fois ce pouvoir utilisé, vous devez retourner la carte PERSONNAGE, face Personnalité visible.

*Remarque : Certaines cartes Pouvoir peuvent être utilisées alors que ce n'est pas le tour du possesseur de la carte, comme par exemple les cartes Pouvoir de Mademoiselle Rose et de Madame Pervenche.*

- La face Personnalité : elle vous donne des informations sur la personnalité du personnage mais n'a aucune incidence réelle sur le déroulement du jeu.

## EXPLICATIONS DES CARTES MAJORDOME

<b>À jouer en début de tour</b>	<b>1x « À jouer si, au début de votre de tour, vous êtes dans une pièce : Vous pouvez rester dans cette pièce et formuler une hypothèse. »</b> Vous pouvez rester dans la pièce où vous vous trouvez au lieu de devoir en sortir. Cette carte remplace votre déplacement.
	<b>2x « À jouer au lieu de lancer les dés : Bougez votre pion où vous voulez. »</b> Vous déplacez votre pion où vous voulez, dans n'importe quelle pièce (piscine comprise) ou sur n'importe quelle case (cases Points d'interrogation « ? » comprises). Cette carte remplace votre déplacement.
	<b>2x « À jouer après avoir lancé les dés mais avant de vous déplacer : Ajoutez 6 au score obtenu aux dés. »</b> Cette carte peut être utilisée même si l'un des dés indique un Point d'interrogation « ? » : vous devez tirer immédiatement une carte INTRIGUE et vous pouvez avancer votre pion d'autant de cases qu'indiqué sur l'autre dé plus 6. Cette carte correspond à votre déplacement. Cette carte peut même être jouée juste après le lancer des dés contenant le « ? » qui a permis de la tirer (c'est-à-dire dans le même tour).
<b>À jouer en fin de tour</b>	<b>1x « À jouer à la fin de votre tour : Le joueur placé à votre droite doit vous montrer une de ses cartes. »</b> Le joueur immédiatement à votre droite doit vous montrer une carte et c'est lui qui la choisit.
	<b>4x « À jouer à la fin de votre tour : Rejouez ! »</b> Une fois votre tour terminé, vous pouvez rejouer un tour complet (avec toutes ses phases) grâce à cette carte. <i>Voir page 1 pour le détail des phases d'un tour.</i>
	<b>2x « À jouer à la fin de votre tour : Déplacez le pion que vous voulez sur sa case départ. »</b> Vous pouvez déplacer le pion d'un seul joueur de votre choix, sauf le vôtre, sur sa case départ.
<b>À jouer même si ce n'est pas votre tour</b>	<b>2x « À jouer quand un joueur montre une carte HYPOTHÈSE à un autre joueur : Demandez à voir sa carte. »</b> Vous pouvez voir la carte qu'un joueur vient de montrer à un autre joueur lors d'une hypothèse.
	<b>2x « À jouer au lieu de répondre à une hypothèse : L'hypothèse reste sans confirmation. »</b> Vous pouvez jouer cette carte, lorsque c'est à vous ou à un autre joueur de répondre, que vous ayez une ou plusieurs (ou aucune) cartes de l'hypothèse : l'hypothèse reste sans réponse, personne ne montre de carte et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

## EXPLICATIONS DES CARTES POUVOIR

Le Pouvoir d'un personnage ne peut être utilisé qu'une seule fois au cours de la partie.

<p><b>Mademoiselle Rose</b></p> 	<p><b>« Vous pouvez voir la carte qu'un joueur vient juste de montrer à un autre joueur. »</b></p> <p>Cette carte est utilisable alors même que ce n'est pas votre tour. Elle a finalement le même effet que la carte Majordome.</p>
<p><b>Monsieur Moutarde</b></p> 	<p><b>« Vous pouvez jouer deux fois de suite. Vous lancez donc deux fois les dés. »</b></p> <p>Cette carte est à jouer en début de tour avant de lancer les dés et correspond à votre déplacement. Vous pouvez vous déplacer deux fois de suite successivement : vous lancez les dés, vous déplacez votre pion (sans faire d'hypothèse) puis vous lancez une seconde fois les dés et déplacez à nouveau votre pion (vous pouvez ensuite formuler une hypothèse).</p> <p>Si l'un des dés indique un Point d'interrogation « ? », que ce soit au 1er et/ou au 2nd lancer de dés, vous devez tirer une carte INTRIGUE et vous vous déplacez. <i>Voir page 3 pour plus de détails.</i></p> <p>Si toutefois vous choisissez de vous arrêter sur une case Point d'interrogation « ? » après le 1er lancer de dés, vous devez y arrêter votre 1er déplacement et vous devez tirer une carte INTRIGUE. Puis, vous lancez une seconde fois les dés. <i>Voir page 2 pour plus de détails.</i></p>
<p><b>Madame Leblanc</b></p> 	<p><b>« Vous pouvez déplacer votre pion dans n'importe quelle pièce qui ne possède pas de passage secret. »</b></p> <p>Vous pouvez vous déplacer directement dans la pièce de votre choix à condition que celle-ci ne possède pas de passage secret. Cette carte remplace le déplacement. Madame Leblanc peut, par exemple, se rendre à la Piscine et choisir soit de regarder les cartes HYPOTHÈSE cachées soit de porter une accusation.</p>
<p><b>Monsieur Olive</b></p> 	<p><b>« Vous pouvez émettre une hypothèse indiquant une pièce dans laquelle vous n'êtes pas. Le suspect nommé dans cette hypothèse doit se déplacer dans la pièce que vous citez. »</b></p> <p>Vous pouvez formuler une hypothèse avec une pièce dans laquelle vous n'êtes pas. Le pion du suspect et l'arme citée dans votre hypothèse sont quand même déplacés dans la pièce citée. Monsieur Olive est déplacé dans la pièce citée s'il est le suspect de sa propre hypothèse.</p>
<p><b>Madame Pervenche</b></p> 	<p><b>« Vous pouvez tirer une carte au hasard dans le paquet du joueur à qui vous venez juste de montrer une de vos cartes. »</b></p> <p>Vous pouvez piocher au hasard et regarder une carte dans la main d'un joueur à qui vous venez juste de montrer une de vos cartes.</p>
<p><b>Professeur Violet</b></p> 	<p><b>« Vous pouvez émettre deux hypothèses dans le même tour. »</b></p> <p>Vous pouvez formuler deux hypothèses successives dans le même tour, c'est-à-dire que vous restez dans la même pièce pour formuler vos deux hypothèses successives. La pièce citée sera donc deux fois la même.</p>

## FEUILLE DE NOTES DES DÉTECTIVES

### SUSPECTS

<i>M. Moutarde</i>						
<i>Pr Violet</i>						
<i>M. Olive</i>						
<i>Mme Pervenche</i>						
<i>Mlle Rose</i>						
<i>Mme Leblanc</i>						

### ARMES

<i>Poignard</i>						
<i>Chandelier</i>						
<i>Révolver</i>						
<i>Poison</i>						
<i>Trophée</i>						
<i>Corde</i>						
<i>Batte</i>						
<i>Hache</i>						
<i>Haltère</i>						

### PIÈCES

<i>Hall</i>						
<i>Salle à manger</i>						
<i>Cuisine</i>						
<i>Patio</i>						
<i>Observatoire</i>						
<i>Salle de projection</i>						
<i>Salon</i>						
<i>Spa</i>						
<i>Chambre d'amis</i>						



### Mademoiselle ROSE

Cassandra Rose a toujours été au centre de l'attention et est considérée aujourd'hui comme la plus plébiscitée de toutes les stars de cinéma. Elle fut d'ailleurs la couverture de tous les magazines people. Sa plus grande peur ? Que la presse ne dévoile au grand jour tous les stratagèmes peu louables qu'elle a mis en œuvre pour se hisser au top...



### Monsieur OLIVE

Vous avez besoin d'aide pour vous faire passer à une soirée donnée à Hollywood ? Ou pour faire la couverture du dernier magazine people ? Monsieur Olive est l'homme qui possède tous les indices d'entrée de la Jet-Set ! Personne ne sait vraiment comment il obtient tout ça mais gardez bien à l'esprit que rien n'est gratuit avec lui ! Vous pouvez être sûr qu'un de ces jours vous allez recevoir un appel de sa part vous réclamant sa commission...



### Monsieur MOUTARDE

Autrefois immense célébrité du monde de l'événement, Jacques Moutarde est maintenant devenu, l'âge aidant, un commentateur sportif très populaire. Les anecdotes qu'il raconte sur son passé sont souvent bien plus gênantes que la réalité... Combien de temps restera-t-il encore sur le devant de l'affiche ? En tout cas est bon pour ne se résoudra jamais à retourner au simple anonyme...



### Madame LEBLANC

Madame Leblanc vit dans le souvenir de son succès passé. Elle vous rappelle sans arrêt tous les succès qu'elle a connus enfant quand elle jouait dans les films des plus grands réalisateurs. Elle n'a jamais réussi à tourner la page et essaie de faire abstraction des critiques des autres en ne cessant de se répéter « Un jour je serai de nouveau sur le devant de la scène, quelque soit le moyen ».



### Professeur VIOLET

Jeune professeur d'informatique, il quitta rapidement l'enseignement pour monter sa société de création de jeux vidéo. Il est aujourd'hui l'un des plus grands milliardaires de la planète. Il fut récemment partie de la « Jet-Set » et commence à se poser des questions sur l'honnêteté de ses nouveaux amis. Mais bon, quelque soit la raison, l'attention qu'on lui porte est plutôt agréable... et il compte bien en profiter tant que ça dure !



### Madame PERVENCHE

Élevée dans une famille de riches politiques, Madame Pervenche est engagée dans toutes les causes qui lui permettent d'être sur les projecteurs. Sous ses apparences de femme gentille, calme et posée, elle n'hésite pas à donner son avis brutal à son assiette... Les bonnes manières sont très importantes pour Madame Pervenche : se tromper de cuverts lors d'un dîner est pour elle une erreur « fatale »...

# CLUEDO

ÂGE : 9+ 3-6 JOUEURS

La soirée à laquelle tout le monde meurt d'impatience de participer !



## DISPARITION

Une soirée avec des invités riches et célèbres où des personnes disparaissent mystérieusement avant l'aube.



Enfant Star

À L'INTÉRIEUR : TOUT POUR DEVENIR UN VRAI DÉTECTIVE !

Contient : plateau de jeu, 6 plates colorées à l'effigie des personnages, 6 cartes suspect, 1 paquet de cartes hypothèse, 1 paquet de cartes intrigue, 1 carnet de détective, 1 étui confidentiel, 2 dés, 8 cartes.

SUCCÈS  
Découvrez les clés du succès !

© 2008 Hasbro. Tous droits réservés.  
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : 21 Levallois, 57150 CREUTZWALD - Tél. : 01.25.33.48.85 - e-mail : cases@hasbro.fr  
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro B.V., 1 Hofveld 40, 1702 Groot-Bijgaarden.  
Distribué en Suisse par / Vertikal in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Basle. Tél. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr

osce40613101 00



## LE DOCTEUR LENOIR A DISPARU !

Tous les invités sentent qu'il se passe quelque chose... **À vous de résoudre le mystère.** Déplacez-vous dans toutes les pièces de la maison à la recherche d'indices situés dans les cartes des autres joueurs. Vous devez répondre aux questions suivantes : **qui est le meurtrier ? Où le meurtre a-t-il été commis ? Et quelle fut l'arme utilisée ?** Si vous découvrez quelles sont les 3 cartes qui se cachent dans l'étui confidentiel, vous remportez la partie !



1	2	3
<p>Séparez les cartes hypothèse en trois paquets : les cartes suspect, les cartes pièce et les cartes arme. Sans qu'aucun joueur ne regarde, un des joueurs prend une carte de chaque paquet et les place dans l'étui confidentiel. <b>Mettez l'étui de côté.</b></p> <p><b>L'ETUI CONTIENT DESORMAIS LA CLÉ DE L'ÉNIGME.</b> Qui est le meurtrier, dans quelle pièce, et avec quelle arme ?</p>	<p>Mélangez les cartes hypothèse et distribuez-les, face cachée, de sorte que chaque joueur en ait le même nombre. Placez les cartes hypothèse restantes, s'il y en a, face cachée, dans la poche.</p>	<p>Placez les pions des personnages sur leur case départ respective. Chaque joueur choisit ensuite quel personnage il veut être pour cette partie.</p> <p>Chaque joueur prend la carte correspondant à son personnage et la place devant lui, face pouvoir visible. Voir page 7 pour plus de détails.</p>
<p>Chaque joueur dispose d'une feuille de note détective sur laquelle il marque d'une croix les éléments qui correspondent aux cartes hypothèse qu'il a reçues.</p> <p><b>NE COCHEZ PAS LES ÉLÉMENTS DES AUTRES JOUEURS AVANT D'AVOIR LEURS CARTES HYPOTHÈSE EN MAIN.</b></p>	<p>Mélangez les cartes intrigue et mettez-les de côté, face cachée.</p> <p><b>NOTE TEMPS</b>      <b>CARTE DU MAJORDOME</b></p> <p>Voir page 7 pour savoir quand fixer une carte intrigue.</p>	<p><b>ARMES</b> Placez les armes dans la piscine, au centre du plateau. Lancez les dés pour savoir qui commence : le plus gros score l'emporte.</p>

## À VOTRE TOUR :

Lancez les dés et déplacez votre pion du nombre de cases indiqué. Émettez une hypothèse pour découvrir les cartes que les autres joueurs possèdent et surtout deviner ce qu'ils savent. Quand vous pensez savoir quelles cartes se trouvent dans l'étui confidentiel, rendez-vous à la piscine et portez votre accusation.

**1**  
**BOUGER**  
Lancez les dés.  
À chaque tour.

**2**  
**ÉMETTRE UNE HYPOTHÈSE**  
JE PENSE QUE C'EST...  
Seulement si vous êtes dans une pièce.

**3**  
**PORTER UNE ACCUSATION**  
C'est...  
Une fois dans la partie, à la piscine.

## IL EXISTE 2 FAÇONS DE SE DÉPLACER :

## LANCER LES DÉS

Lancez les dés et déplacez votre pion du nombre de cases indiqué. Si un des dés indique le point d'interrogation, vous devez immédiatement tirer une carte intrigue.

## UTILISER UN PASSAGE SECRET

Si votre pion se situe dans l'une des pièces disposant d'un passage secret, (cuisine, observatoire, spa ou chambre d'amis), vous pouvez l'emprunter pour vous déplacer dans la pièce reliée à ce passage.

Si vous tombez dans la piscine vous pouvez :



Porter une accusation (voir page 6).

“ Si un des dés indique le point d'interrogation, vous devez immédiatement tirer une carte intrigue. ”

## RÈGLES DES DÉPLACEMENTS :

Vous n'êtes PAS OBLIGÉ d'utiliser la totalité du score indiqué par les dés pour votre déplacement.

Vous ne POUVEZ PAS entrer dans une pièce que vous venez de quitter dans le même tour.

Si vous tombez sur une case où figure un point d'interrogation, vous devez ARRÊTER VOTRE DÉPLACEMENT et tirer une carte intrigue.

Lorsque c'est votre tour, vous devez sortir de la pièce où vous vous trouvez, sauf si vous êtes arrivé là à cause d'une hypothèse (voir page 5).

Vous pouvez déplacer votre pion horizontalement ou verticalement mais PAS EN DIAGONALE.

Dès que vous entrez dans une pièce, vous pouvez ARRÊTER VOTRE DÉPLACEMENT.

Vous pouvez passer par une case occupée par un autre joueur mais vous ne pouvez pas vous y arrêter.

## Émettre une hypothèse

Lancer une hypothèse vous permet d'essayer de découvrir quelles sont les 3 cartes qui se trouvent dans l'étui confidentiel.

Si, après votre déplacement, vous vous trouvez dans une des pièces de la maison (sauf la piscine), vous pouvez émettre une hypothèse.

Pour se faire vous devez citer le nom du suspect, l'arme du crime et la pièce dans laquelle vous êtes.

**Exemple :** vous êtes Mademoiselle Rose et vous entrez dans le spa. Vous pouvez alors émettre l'hypothèse suivante :

« Je soupçonne Monsieur Olive d'avoir commis le crime dans le spa à l'aide du trophée. ». Vous déplacez en même temps le pion de Monsieur Olive et le trophée dans le spa.

## Vrai ou Faux

Chaque fois que vous émettez une hypothèse, les autres joueurs tentent de prouver qu'elle est fausse. Le premier joueur à votre gauche regarde ses cartes et vérifie s'il détient l'une des trois cartes que vous venez de mentionner.

Si c'est le cas, il doit vous la montrer en secret.

Si il en a plus d'une, il n'en choisit qu'une et vous la montre en secret.

Dès que l'on vous montre une carte, c'est la preuve qu'elle ne fait pas partie de l'étui : votre hypothèse était donc fausse. Votre tour est terminé.

Si ce joueur n'a aucune des cartes citées, c'est au tour du joueur à sa gauche de prouver que votre hypothèse est fausse et ainsi de suite avec les autres joueurs.

Si aucun des joueurs ne peut prouver que votre hypothèse est fausse, votre tour est terminé.

Au prochain tour vous pourrez donc, si vous le souhaitez, vous rendre à la piscine pour porter une accusation et vérifier votre hypothèse.

## SI VOUS AVEZ ÉTÉ DÉPLACÉ DANS UNE DES PIÈCES DE LA MAISON LORS DE L'ÉMISSION D'UNE HYPOTHÈSE :

Si votre personnage a été impliqué dans une hypothèse et que votre pion a été déplacé dans une autre pièce, vous avez le droit de tirer une carte intrigue pour le désagrément subi.

Si votre pion se trouvait déjà dans la pièce, ou si le pion d'un personnage non utilisé par un joueur a été bougé, vous ne tirez pas de carte.



Madame Leblanc partage une hypothèse avec le Professeur Violet.

“ Émettre une hypothèse se limite à donner le nom du suspect, le lieu et l'arme du crime. ”

# Porter une accusation :

Lorsque vous êtes sûr d'avoir trouvé la solution de l'énigme, rendez-vous à la piscine et annoncez les 3 éléments de votre accusation.

Une fois à la piscine, vous devez donner le nom du suspect, l'arme utilisée et la pièce où le crime a été perpétré comme ci-dessous :

« J'accuse Mademoiselle Rose d'avoir commis le crime dans le salon à l'aide du poison... » Vous devez alors, à l'abri du regard des autres joueurs, regarder les cartes qui se trouvent dans l'étui confidentiel.

## Le gagnant :

Pour que l'énigme soit résolue, l'accusation du joueur doit être entièrement correcte, à savoir, les 3 informations contenues dans l'étui confidentiel totalement en phase avec l'accusation. Si c'est le cas, montrez les cartes de l'étui aux autres joueurs.



DÉCOUVREZ les CARTES INTRIGUE pour encore plus de suspense !



Madame Pervenche connaît-elle le meurtrier ?

## SI VOTRE ACCUSATION EST FAUSSE :

- À l'abri des regards, remettez les cartes dans l'étui confidentiel.
- Désormais, vous ne pouvez plus vous déplacer et vous ne pouvez plus gagner.
- Vous continuez cependant à prouver que les hypothèses émises par les autres joueurs sont fausses en leur montrant vos cartes dès que cela vous est demandé.
- Les autres joueurs peuvent continuer à déplacer votre pion lorsqu'ils émettent des hypothèses mais vous ne tirez plus de carte intrigue.

# Cartes INTRIGUE



Il existe 2 types de cartes intrigue :

**TEMPS** : vous trouverez 8 cartes temps dans le paquet de carte intrigue. Les 7 premières cartes temps n'ont pas d'incidence sur le jeu. Si vous en tirez une, placez-la, face cachée, à l'endroit indiqué sur le plateau de jeu de façon à ce que tous les joueurs puissent voir combien de cartes temps ont déjà été piochées. Si vous tirez la 8<sup>e</sup> carte temps, le meurtrier sévit de nouveau et vous êtes malheureusement sa seconde victime !

**MAJORDOME** : si vous tirez une carte majordome, vous pouvez la conserver. Les cartes majordome sont de très bonnes cartes qui peuvent être utilisées de différentes manières tout au long de la partie. Vous pouvez avoir et jouer autant de cartes majordome que vous voulez dans le ou les tours que vous souhaitez.

## SI VOUS TIREZ LA 8<sup>e</sup> CARTE TEMPS :

Vous êtes éliminé de la partie puisque vous avez été assassiné ! Placez vos cartes, face visible, à portée de regard de tous les joueurs. Vous ne pouvez plus jouer et donc plus tirer de carte intrigue mais vous pouvez toujours être cité par un autre joueur dans son hypothèse.

Enfin, même si c'est la seule carte du paquet, remettez la 8<sup>e</sup> carte temps dans le tas des cartes intrigue. Cela veut dire que le meurtrier peut encore frapper et que nul n'est à l'abri de tirer cette carte éliminatoire !

Remarque : si, au cours d'une partie, tous les joueurs sont assassinés par le meurtrier, il n'y a alors pas de gagnant.

Il existe **3** façons de tirer une carte intrigue :

Tomber sur le point d'interrogation en lançant les dés :

Vous **DEVEZ** tirer une carte.

Atterrir sur une case du plateau avec le point d'interrogation :

Vous **DEVEZ** tirer une carte.

Être déplacé par un joueur qui émet une hypothèse :

Vous **POUVEZ** tirer une carte.

# Cartes SUSPECT



La FACE POUVOIR vous indique un pouvoir particulier que le personnage ne peut utiliser qu'une seule fois dans la partie. Une fois ce pouvoir utilisé, vous devez tourner la carte côté personnalité.

Cette face vous donne des informations sur la personnalité du personnage mais n'a aucune incidence sur le déroulement du jeu.

# SUPER CLUEDO

De 3 à 10 joueurs

AGE : à partir de 10 ans

## MATERIEL ...

- ◆ 1 plateau de jeu
- ◆ 10 pions : ils correspondent aux 10 suspects se trouvant dans la villa au moment du crime :  
pion jaune, Colonel MOUTARDE ;  
vert, Docteur OLIVE ;  
violet, Professeur VIOLET ;  
bleu, Madame PERVENCHE ;  
rouge, Mademoiselle ROSE ;  
blanc, Madame LEBLANC ;  
marron, Monsieur PRUNELLE ;  
pêche, Mademoiselle PECHE ;  
gris, Sergent LEGRIS ;  
rose, Madame CHOSE.
- ◆ 8 armes :  
1 poignard,  
1 chandelier,  
1 revolver,  
1 corde,  
1 matraque,  
1 clef anglaise,  
1 fer à cheval,  
1 fiole de poison  
(ces armes entrent en jeu au fur et à mesure que les joueurs formulent des "HYPOTHESES" comme on le verra ultérieurement dans la règle).
- ◆ 30 cartes :  
10 cartes représentant les 10 suspects,  
12 autres les différents lieux du crime,  
et les 8 autres, les armes.
- ◆ 2 dés
- ◆ 1 Etui Confidentiel pour insérer les 3 cartes de l'énigme.
- ◆ 1 Carnet de Détective où les détectives inscrivent les résultats de leurs investigations.

## BUT DU JEU ...

A l'issue d'une réception dans sa villa, le Docteur Lenoir est trouvé assassiné. Le cadavre a été traîné au pied de l'escalier menant à la cave. Le but du jeu est de résoudre, par déductions successives, l'énigme posée par ce crime. Mais attention, seuls les plus grands détectives réussiront à désigner le meurtrier, à trouver l'arme utilisée et à situer le lieu du meurtre, car pour chaque énigme de Super Cluedo, il existe 10 meurtriers potentiels, 12 lieux du crime éventuels et 8 armes possibles. Le gagnant sera celui qui, le premier, trouvera quelles sont les 3 cartes "ENIGMES" placées secrètement dans l'étui, au début du jeu.

## PREPARATION ...

1. Chaque joueur choisit un pion représentant un des suspects (si vous êtes moins de 10, les pions en trop sont cependant utilisés pour formuler des "HYPOTHESES"). Placez l'ensemble des pions dans le HALL. Le crime n'a jamais lieu dans cette pièce car cette pièce est maléfique, c'est la pièce n° 13 !
2. Placez l'ensemble des 8 armes sur le plateau de jeu. On verra dans la règle comment les utiliser.
3. Chaque joueur lance les dés. Celui qui fait le score le plus élevé mélange et distribue les cartes. Battez séparément les trois paquets de cartes "SUSPECTS", "ARMES", "LIEUX" et prenez chaque fois, face cachée, la carte supérieure du paquet. Insérez secrètement ces trois cartes (une de chaque catégorie) dans l'étui qui contient désormais les réponses aux 3 questions : Qui ? Où ? Comment ?
4. Mélangez soigneusement les 27 cartes restantes et distribuez-les une par une à tous les joueurs, en commençant par votre gauche. Peu importe si, en fonction du nombre de joueurs, certains sont légèrement avantagés par la distribution. Grâce à ces cartes, vous pouvez dès à présent commencer à résoudre l'énigme car vous savez que les cartes que vous tenez dans la main ne peuvent pas être dans l'étui.
5. Chaque joueur prend une feuille du Carnet de Détective. Chaque joueur peut, s'il le désire, cocher sur sa feuille les suspects, armes et lieux qui correspondent aux cartes qu'il a entre les mains.

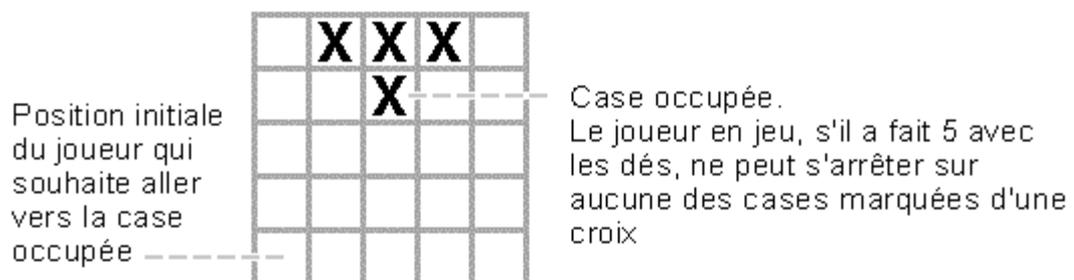
## L'ENQUETE !

En plus des suspects, armes et lieux supplémentaires, le jeu SUPER CLUEDO inclut un autre nouvel élément: ce sont, sur le plateau de jeu, les cases ESPION, reconnaissables à la petite loupe. On verra dans la règle comment les utiliser.

## DEPLACEMENTS ...

Chaque joueur peut déplacer son pion soit en lançant les dés, soit en utilisant un passage secret ou bien par une combinaison des deux.

1. **Dé :** Celui qui joue lance les dés et avance vers la pièce de son choix d'autant de cases que le total des points indiqués par les dés. Il avance ou recule, verticalement, horizontalement ou bien par une combinaison des 2 mais jamais en diagonale. Il ne peut pas s'arrêter sur une case occupée. Toutefois, si un joueur souhaite se diriger vers une pièce près de laquelle se situe déjà un autre joueur, il existe deux cas de figure :
  - 1) Si le total obtenu avec les deux dés correspond exactement au nombre de cases à parcourir jusqu'à la case occupée, le joueur arrête son pion où il veut sauf sur la case occupée et les cases situées devant cette dernière ; ainsi, s'il obtient un total de 5 avec les dés, il n'avancera en fait que de 4 cases :



- 2) Si le total obtenu avec les dés est strictement supérieur au nombre de cases à parcourir jusqu'à la case occupée y compris, le joueur en jeu peut sauter par dessus la case occupée, cette dernière comptant comme une case à part entière dans le décompte du nombre de cases parcourues.

2. **Passages secrets** : 6 passages secrets souterrains permettent d'aller d'un endroit donné à un autre sans lancer les dés. Un déplacement par un passage secret compte pour un coup, c'est-à-dire comme une case normale. Le joueur qui utilise le passage secret sans lancer les dés formule son hypothèse dans la pièce où l'a amené le passage secret. Il ne rejoue pas après.

- ◆ Passage secret de la Bibliothèque vers la Cuisine.
- ◆ Passage secret du Grand Salon vers la Véranda.
- ◆ Passage secret de la Véranda vers le Grand Salon.
- ◆ Passage secret de la Cuisine vers la Bibliothèque.
- ◆ Passage secret du Jardin vers les escaliers du Hall.
- ◆ Passage secret des escaliers du Hall vers le Jardin.

Le passage secret vers le Jardin est différent des autres ; en effet il permet d'aller au fond du Jardin, dans le chemin de pierres ; ensuite, pour aller dans le Jardin, il faut passer par les cases situées à gauche et à droite du chemin.

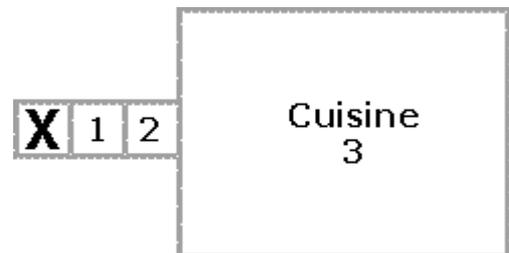
3. **Combinaison** : le joueur en jeu peut très bien combiner un lancer de dés et un passage secret ; le déplacement par le passage secret compte alors pour un coup, c'est-à-dire comme une case normale. Le joueur qui utilise cette combinaison doit formuler son hypothèse dans la pièce où l'a amené le passage secret. Il ne peut pas, avant ou après avoir formulé son hypothèse, sortir de cette pièce. Ainsi, même s'il a obtenu 8 avec les dés et qu'il n'a utilisé que 4 points, il ne peut ni rejouer, ni sortir de cette pièce.

N'oubliez pas : si votre pion s'arrête dans une pièce après avoir emprunté un passage secret ou après la combinaison d'un lancer de dé et d'un passage secret et si vous y formulez une hypothèse, vous ne pourrez vous déplacer qu'au prochain tour de jeu.

4. **Pour aller dans un lieu ou pour le quitter...**

Les portes des pièces ne comptent pas comme des cases. En revanche, les pièces comptent comme des cases.

Ainsi, si le joueur en jeu est situé sur la case marquée d'une croix et qu'il souhaite se rendre dans la cuisine, il doit faire au minimum 3.



Pour pénétrer dans le jardin, on peut passer par les deux portes ou emprunter le chemin (passage secret) et les cases situées autour, ou, par les deux fenêtres situées de part et d'autre du Jardin. Ces fenêtres comptent comme une case normale.

Un joueur peut traverser une pièce en la comptant comme une simple case, sans y formuler une hypothèse. En revanche, si un joueur souhaite aller dans une pièce pour y formuler une hypothèse, il n'est pas obligé, pour se rendre dans la pièce, de faire le nombre exact de points. Il peut faire un nombre supérieur mais cela ne l'autorise pas à rejouer après avoir formulé son hypothèse. En effet, dès qu'un joueur formule une hypothèse dans une pièce donnée, il ne peut pas rejouer immédiatement après. Il doit attendre son prochain tour de jeu, même s'il a fait un nombre supérieur de points.

*Sur le plateau de jeu, neuf cases sont marquées d'une loupe.*

Au cours de ses déplacements, un joueur peut s'arrêter sur l'une de ces 9 cases et espionner un adversaire. Les cases Espion comptent comme une case normale dans le décompte du nombre de cases parcourues. En fait, le joueur lance les dés et obtient un total de points. Si, lorsqu'il s'arrête sur la case Espion, il n'a pas avancé du nombre total de cases auquel il avait droit, il peut repartir, après son arrêt sur la case Espion, en comptant un coup pour la case Espion.

Le joueur en jeu qui est arrêté sur une case ESPION choisit n'importe lequel de ses adversaires et lui demande de lui montrer secrètement une carte. L'adversaire est obligé de montrer une carte mais il montre celle de son choix. Puis, il reprend, toujours secrètement, sa carte et la remet dans son jeu.

## HYPOTHESES ...

Dès qu'un joueur pénètre dans une pièce, il peut y faire une hypothèse mais il ne peut en faire qu'une et une seule; il fera sa prochaine hypothèse à son prochain tour de jeu mais, attention, il ne peut pas faire 2 hypothèses consécutives dans la même pièce.

Pour faire son hypothèse, le joueur en jeu fait venir dans la pièce où il se trouve un suspect et une arme de son choix. Après avoir formulé son hypothèse, il laissera le suspect et l'arme dans la pièce où il vient de formuler son hypothèse.

Supposons que le Docteur OLIVE se trouve dans le Bureau. Il est le joueur en jeu et va formuler une hypothèse : il soupçonne Madame LEBLANC d'avoir frappé la victime avec le chandelier. Il "appelle" son suspect dans le Bureau, y place le Chandelier et dit :

*"je crois que le meurtre a été commis par Madame LEBLANC,  
dans le Bureau, avec le Chandelier !"*

Le joueur en jeu peut faire une hypothèse avec une arme ou/et un suspect déjà présents dans la pièce ; à l'inverse, il peut être obligé de faire venir dans la pièce où il se trouve une arme ou/et un suspect. Dans ce cas, après qu'il ait formulé son hypothèse, il laisse dans la pièce l'arme ou/et le suspect. Le joueur dont on a déplacé le pion pourra, lorsque ce sera son tour de jeu, soit faire une hypothèse dans la pièce où on l'a déplacé (il ne lance donc pas les dés et ne rejoue pas après avoir formulé son hypothèse) soit partir de cette pièce, en lançant les dés, comme d'habitude.

## TEMOINS ...

Le joueur qui vient de formuler son hypothèse interroge les joueurs suivants, c'est-à-dire les témoins. Il commence par interroger le premier à sa gauche. Ce témoin, s'il possède l'une des 3 cartes de l'hypothèse, doit la lui montrer sans que les autres ne la voient. Même si ce témoin ne possède aucune carte à lui montrer, l'enquêteur interroge tous les témoins suivants. Précisons que chaque témoin interrogé, même s'il possède plusieurs cartes entrant dans l'hypothèse, ne doit en montrer secrètement qu'une et une seule de son choix.

L'enquêteur coche sur son Carnet de Détective les noms des suspects, armes et lieux qu'il croit devoir éliminer.

Ainsi, par éliminations successives, arrivera-t-il à clore son enquête.

A chaque tour de jeu, l'enquêteur peut, après avoir fait son hypothèse et interrogé les témoins, formuler une accusation (même si l'ensemble des témoins n'a aucune carte à lui montrer).

## L'ACCUSATION !

A chaque tour de jeu, le joueur en jeu peut formuler une accusation s'il croit connaître les trois cartes de l'énigme. Il inscrit secrètement les 3 noms (Suspect - Arme - Lieu) sur une feuille de papier et compare ensuite secrètement son accusation avec le contenu de l'Étui Confidentiel.

Si son accusation est juste, il le prouve en montrant à ses adversaires les 3 cartes de l'étui et sa feuille de papier. Il gagne alors la partie.

Si son accusation est fautive, il remet les cartes dans l'étui qu'il repose dans le Hall. Il reste en jeu pour démentir les hypothèses éventuelles des autres joueurs mais il ne peut plus ni se déplacer, ni interroger, ni accuser.

Chaque enquêteur ne peut faire qu'une seule accusation pendant toute la partie. Qu'il la fasse donc à bon escient ! Rappelez-vous également que pour faire une hypothèse, vous devez être dans le lieu que vous pensez être le lieu du crime, c'est-à-dire la pièce que vous proposez dans votre hypothèse. Pour faire une accusation, vous pouvez vous trouver dans n'importe quelle pièce.

## ASTUCES !

1. N'oubliez pas de passer par les cases ESPION... tout spécialement quand le total des points marqués par les dés vous permet, au même tour de jeu, de passer par une case ESPION puis de pénétrer dans une pièce de la villa.
2. Pour obtenir des indications précieuses sur le contenu de l'étui et pour égarer ses concurrents, le joueur en jeu a le droit, lors d'une hypothèse, de mettre en cause un suspect, une arme et un lieu dont il possède la ou les cartes. Supposons qu'il se trouve dans la

Véranda et qu'il possède, entre autres cartes, celles représentant le Docteur OLIVE et la Véranda. Il "appelle" dans la Véranda le Docteur OLIVE avec la Corde par exemple. Si aucun témoin ne lui montre l'arme demandée, il est évident qu'elle se trouve dans l'étui.

3. Autre exemple de bluff : l'enquêteur possède 2 ou 3 cartes d'hypothèse. Il les demande, sachant pertinemment qu'elles ne pourront pas être démenties et les témoins, abusés, se lancent sur une fausse piste en pensant qu'elles sont dans l'étui.
4. N'oubliez pas de noter sur votre Carnet de Détective tous les indices que vous découvrez et en particulier, les initiales des joueurs qui vous montrent des cartes lorsque vous formulez des hypothèses. Cela vous permettra de savoir qui vous a montré quoi.
5. Si vous avez l'impression qu'un enquêteur adverse cherche à se rendre dans une pièce afin d'y formuler une hypothèse, formulez vous-même une hypothèse, dans une autre pièce, en appelant comme suspect le pion de cet adversaire. Ainsi, il se trouvera éloigné de la pièce dans laquelle il voulait se rendre.

## **SERVICE CONSOMMATEURS : Important ! A Garder.**

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets. avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre avec vos nom et adresse à :

KENNER PARKER FRANCE S.A.  
Service Consommateurs  
14-16 rue Scandicci  
93500 PANTIN

KENNER PARKER BELGIQUE  
Riverside Business Park-Spey House  
Boulevard International 55-4  
1070 BRUXELLES



*A toutes fins utiles*

Si vous êtes en train de parcourir cette lettre, cela signifie que mes soupçons étaient bien fondés. Le meurtrier du Docteur Lenoir a découvert ce que je savais. J'ai dû mettre tout ceci noir sur blanc, afin qu'il en reste une trace. Mes amis m'ont toujours dit que ma curiosité finirait par me causer des ennuis. Et cette fois, c'est encore pire, puisque manifestement, j'ai payé de ma vie, tout comme cela a été le cas pour le Docteur Lenoir. J'ai en fait découvert les éléments clés nécessaires à la police pour résoudre l'énigme du meurtre du Docteur Lenoir, à savoir : l'assassin, le lieu et l'arme du crime.

Salutations

*C-H de Belville*

Charles-Henry de Belville  
Manoir le Hibou



## *Veille du crime - Comment et pourquoi je fus sur les lieux du crime*

Je suis bien embarrassé d'admettre qu'à force de faire allusion à son manoir, lorsque nous étions, le docteur et moi, au Club de billard, je finis par obtenir, de sa part, une invitation à passer le week-end chez lui, au Manoir Tudor. Cela me fit quelque chose ! Mais je dois avouer que ce n'est pas le meilleur week-end que j'ai jamais passé !

Je fus le dernier arrivé vendredi soir vers 18 h 00. Je me présentai aux autres invités, défis mes bagages, me changeai pour le dîner et rejoignis les autres au salon pour l'apéritif.

Comme nous étions tous des amis du Docteur Lenoir, nous dépassâmes très rapidement les courtoisies habituelles, pour lesquelles nous, les Anglais, sommes si célèbres dans tout le continent. Un mélange d'excitation et de vague inquiétude remplissait l'atmosphère. Les autres invités, certains très sociables, d'autres plutôt réservés, étaient en majorité sympathiques et je dirais même familiers.

Cependant, malgré les échanges conviviaux et bon enfant, les invités semblaient tous préoccupés et lançaient des regards furtifs. Et bien que le Docteur Lenoir fût réputé pour ses réceptions grandioses, je remarquai qu'il ne s'adressait guère qu'à moi, évitant ainsi les autres invités. Il n'était pas à son aise. L'homme détendu que je connaissais se montrait nerveux et instable.

Peu avant 20 heures, à l'heure où le dîner était habituellement servi, le Docteur Lenoir me fit signe de le suivre dans le hall.

« Vous ne devez pas rester à l'écart de vos autres invités, Docteur Lenoir, dis-je.

« Juste un mot en privé, mon vieux, retourna-t-il brusquement, en faisant et dé faisant le noeud d'une corde. Quelque chose est en train de se manigancer, me dit-il. Vous me sauveriez la vie, si vous pouviez laisser traîner une oreille et un œil parmi mes invités, et me dire ce que vous découvrez !

« Mais ce sont vos amis, Docteur Lenoir. Et je ne les connais même pas. Qu'avez-vous en tête ?

« Et bien, ne vous êtes-vous jamais posé de question au sujet de leur noms. Je veux dire, ils portent tous des noms de couleur, vous ne trouvez pas cela étrange ? Et en plus, ils ne sont pas vraiment ce que j'appelle des amis... Mais j'ai mes raisons de penser cela. Tenez, jetez un coup d'œil à cela. »

De la poche intérieure de sa veste, il sortit une enveloppe pleine de coupures de presse et me la tendit. Il garda le silence pendant que je parcourais les grands titres. A première vue, je ne voyais pas de rapport, mais je me concentrai sur ma lecture et m'aperçus très vite qu'il y avait une nette ressemblance entre les personnes sur les photos et les invités du Docteur Lenoir.

De plus, les informations données sur leur compte étaient peu réjouissantes : une affaire malhonnête, une découverte peu engageante, un contrat résilié, un héritage volé, une fortune dilapidée, un testament contesté.

Je lui rendis les coupures qu'il rangea dans sa poche.

« Je les mettrai en lieu sûr après le dîner. Qu'en dites-vous mon vieux ? Vous me donnerez un coup de main ? »

J'acceptai de garder un œil sur les autres invités pendant le week-end au manoir, et de tenir le Docteur au courant, si je venais à découvrir quoi que ce soit d'anormal. Je lui promis de réunir un maximum d'indices et de lui laisser un rapport écrit sur tout ce qui me semblerait bizarre, avant mon départ lundi matin.

« Merci mon vieux. » Le docteur poussa un soupir de soulagement. « Vous me sauvez la vie ! », dit-il en me tapant sur l'épaule, alors que nous nous rendîmes au dîner.

Le samedi fut une belle journée : une promenade à vélo dans la matinée, suivie d'un déjeuner chaleureux préparé par Mme Leblanc, quelques parties de bridge après le dîner et une soirée se terminant relativement tôt. Jusque là, je pus réunir quelques objets bizarres dans la maison, dont certains pouvaient être en relation avec le comportement mystérieux des invités. Et je ne pus m'empêcher de faire le lien avec ces fameuses coupures de presse. Les invités du Docteur Lenoir avaient-ils réellement quelque chose à se reprocher ?

Le dimanche, certains invités disputèrent une partie de tennis avant le déjeuner. D'autres entreprirent de visiter le manoir et son jardin dans l'après-midi. Des cocktails, un autre repas composé de portions copieuses qu'il aurait été impoli de refuser, quelques parties de billard... Tout se déroula très calmement, jusqu'à cette soirée qui fut la dernière, au Manoir pour nous, et sur cette terre pour le Docteur Lenoir.

Je me sentais un peu écoeuré. J'en tenais d'ailleurs Mme Leblanc pour responsable, et je me retirai tôt ce soir-là. Je venais de m'assoupir sur un livre lorsque j'entendis un vacarme monstrueux à l'étage en dessous : des éclats de voix, un bruit de bagarre acharnée, suivie de pas précipités.

Je dévalai les escaliers quatre à quatre pour me rendre au rez-de-chaussée et là, l'un des invités m'apprit la terrible nouvelle : le Docteur Lenoir avait été tué !

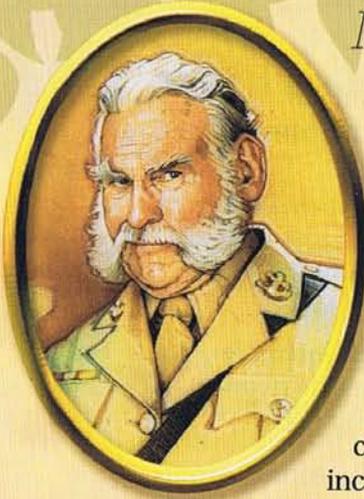
Ces coupures de presse ! Les objets retrouvés dans la maison. Tout se bouscula dans ma tête. N'importe lequel des invités aurait pu agir de la sorte ! Ils avaient tout un motif pour le faire. Pauvre homme, ses soupçons étaient donc bien fondés. Je me fis violence pour revenir à la réalité et demandai :

« Qui a fait cela, à quel endroit et avec quelle arme ? » Pas de réponse. Les autres invités avaient déjà disparu.

« Bon, et bien, bougonnai-je, le moins que je puisse faire pour ce pauvre Docteur Lenoir, c'est de découvrir tout cela moi-même. »

**Mais je n'y suis jamais parvenu. Vous prenez le relais ?**

## Mes découvertes dans le salon...



Lors de ma première soirée, je surpris le Colonel assoupi dans le salon, le Quotidien du soir posé sur ses genoux. Je toussai discrètement et il se réveilla en disant : « Ah mon vieux ! C'est vous ? Je lui dis que je ne l'avais pas vu à la gare à l'arrivée, ce qui parut le surprendre. « Quoi, quoi ? » dit-il. Le Docteur m'avait en effet dit que le Colonel et moi arriverions par le même train et que nous pourrions prendre le même taxi à destination du Manoir.

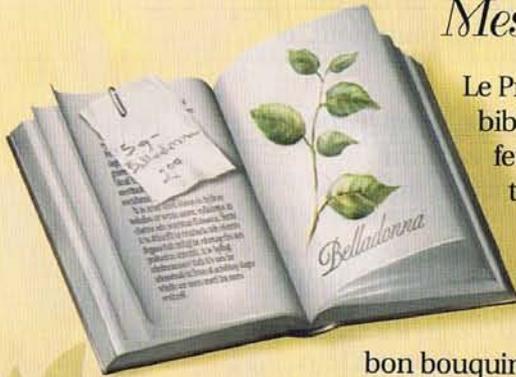
Je lui dis : « Je gardais en permanence un oeil ouvert dans le cas où je vous apercevrais, mais je ne vous ai pas vu dans le train. A l'arrêt, j'ai guetté toutes les personnes sortant des voitures de première classe. Où étiez-vous ? Il bredouilla une réponse totalement

incompréhensible et continua en grommelant : « Il y avait du monde ! Je ne vous ai pas vu mon vieux ! » et d'un air penaud, il quitta le salon. Mais avant qu'il ne fût hors de vue, je le vis glisser subrepticement quelque chose de la poche de sa veste dans la ceinture de son pantalon. Le week-end ne faisait que commencer et je ne fus pas particulièrement surpris de voir un militaire à la retraite, doublé d'un tireur d'élite, continuer de porter un revolver.

Je pris le fauteuil occupé par le Colonel et m'emparai du journal, lorsque je découvris une mince feuille de papier coincée entre les coussins. Il s'agissait d'un ticket de bus, daté du jour même. J'eus un doute : un homme de cette qualité, de son rang, comment peut-il s'abaisser à voyager en bus ! Où alors...?



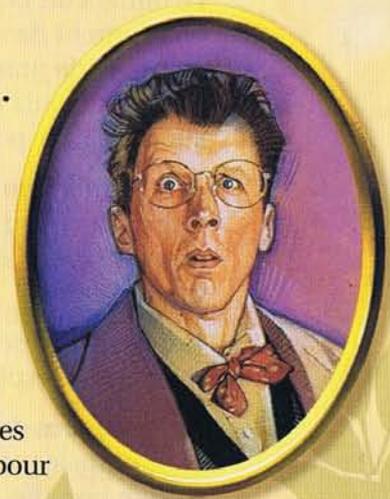
## Mes découvertes dans la bibliothèque...



Le Professeur Violet passa toute la journée du samedi à la bibliothèque. Il prit un certain nombre de livres qu'il feuilletait et qu'il reposait presque immédiatement. Je me tenais sur le seuil et lui demandai si je pouvais l'aider dans ses recherches. Il se retourna brusquement et camoufla un objet qui ressemblait à un petit flacon de médicament dans sa poche. Il me lança un regard particulièrement odieux, et je dis : « Rien de tel qu'un

bon bouquin. » Il grommela : « J'ai besoin d'une mixture pour appâter les escargots. » et recommença ses recherches. Je le quittai. Cette conversation était pour ainsi dire mystérieuse...

Après le déjeuner, le Professeur Violet monta faire une sieste à l'étage. J'en profitai pour retourner à la bibliothèque. Je commençai par examiner l'étagère en-dessous de celle qu'il avait regardée. Tandis que je survolai le titre des ouvrages, quelque chose attira mon attention. La recette d'un herboriste du village de Saint Carnage dépassait d'une encyclopédie sur les plantes. Il s'agissait de la recette pour la composition de plusieurs grammes de Belladonna. Je sais que cela signifie « belle femme » en italien, mais un drôle de sentiment me poussa à en vérifier la signification dans l'encyclopédie. J'eus en effet la confirmation de ma traduction initiale, mais ce terme désignait aussi un poison mortel !



## Mes découvertes dans la cuisine...



Le mot « riche » est souvent utilisé lorsque l'on parle de Mme Leblanc. Comme j'eus la chance de le découvrir très vite, ce terme faisait certainement référence à quelque chose d'autre qu'à sa manière de cuisiner. J'avais en effet un mal fou à digérer et décidai qu'une bonne tasse de thé ne pourrait me faire de mal. Je me rendis donc à la cuisine et vis Mme Leblanc qui semblait s'adonner à la plomberie. Elle posa le tuyau de plomb qu'elle avait en main et m'apporta la tasse de thé. Je me fis la remarque que ce tuyau ferait une très bonne matraque. « Avez-vous apprécié le plat de panse de brebis farcie ? » me demanda-t-elle, s'attendant à un compliment de ma part. Je devins tout pâle à son seul souvenir, et pour éviter de répondre, je changeai de sujet en lui demandant quel serait son plat idéal pour un dîner de rêve. « Ah, les choses ne sont plus ce qu'elles étaient, du temps où le père du Docteur Lenoir était encore parmi nous. C'était un homme qui appréciait la bonne cuisine. J'ai d'ailleurs conservé la liste de ses plats préférés. Elle fouilla dans le tiroir de la table et sortit la liste : « Un dîner de rêve, allons-donc ! » Elle disait à qui voulait l'entendre qu'elle tenait ses meilleures recettes de Paul Bocuse. Mais je reste persuadé que même P. Bocuse aurait peine à reconnaître l'une de ses recettes.

Pendant qu'elle avait le dos tourné pour verser le thé, je remarquai un autre objet dans le tiroir de la table : le carnet de chèque de Mme Leblanc. Je me rendis immédiatement à la dernière page et m'aperçus que le solde était élevé. Le Docteur m'avait bien confié qu'elle était en charge du budget de la maison. Mais à mon avis, sa gestion était très particulière.



## Mes découvertes dans la véranda...

Samedi, au crépuscule, Mme Pervenche était dans la véranda, et coupait avec rage toutes les feuilles qui dépassait le pot de violettes africaines du Docteur Lenoir. Avant que je n'ouvris la bouche, elle sortit de la véranda et appela le Colonel Moutarde. Ce dernier faisait une petite promenade en compagnie de l'un des chiens du Docteur Lenoir. Sur le pot de la plante était indiqué : « Sainte Aude, protectrice des marins ». Drôle de nom pour une plante, pensai-je en silence. Mais qu'avait donc fait cette pauvre petite plante pour déclencher une telle colère chez Mme Pervenche ?



Je ne voyais pas de réponse, mais je remarquai que Mme Pervenche avait oublié son sac à main sur le fauteuil en osier. Il était ouvert et cela ne me prit qu'une poignée de secondes pour voir ce qu'il contenait. (C'était ce que le Docteur Lenoir m'avait demandé après tout !) Il y avait à l'intérieur un billet de 100 F, en fait peu d'argent pour un week-end complet à la campagne et une reconnaissance du mont-de-piété, datée du jour précédent. Elle faisait référence à un collier de perles échangé contre une liasse de billets. Pourquoi avait-elle besoin de tant d'argent ? Et où était l'argent à présent ?



### *Mes découvertes dans le bureau...*

Au début du week-end, je pensais que Mlle Rose était une adepte de l'écriture. Mais je compris rapidement pourquoi elle passait le plus clair de son temps dans le bureau. Grâce aux fenêtres immenses de cette pièce donnant sur le jardin, elle pouvait admirer sa silhouette à tout moment lorsqu'elle en avait envie. Elle resta ainsi des heures, debout, triturant une feuille de papier gris perle. Je pus apercevoir un timbre héraldique sur le papier, mais ce fut à peu près tout ce que je pus découvrir, jusque tard dans l'après-midi du dimanche.

Elle était assise devant le secrétaire du Docteur Lenoir, essayant, non sans énervement, de se concentrer sur la réponse qu'elle pourrait faire au message reçu, raturant, déchirant des feuilles, à la lueur d'une bougie. Lorsqu'en levant la tête, elle aperçut mon reflet sur la fenêtre, elle cacha tous ses papiers sous le sous-main. Je n'eus cependant besoin que d'une fraction de seconde pour découvrir le message sur le papier gris perle :

*Je vous ai vue. Et je vais vous dénoncer.*

Pauvre Mademoiselle Rose... Qu'avait-elle pu faire de si horrible ?



### *Mes découvertes dans la salle de billard...*

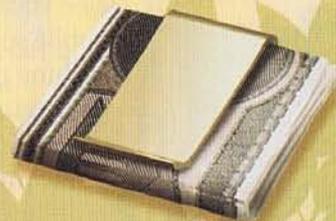
Le révérend Olive et moi-même fûmes d'accord pour faire une partie de billard après le dîner dimanche soir. Je pense que j'étais arrivé un peu plus tôt que prévu, car lorsqu'il entendit mes pas, il cacha quelque chose derrière le dos. Il se doutait que je l'avais vu et ressortit la clé anglaise en tentant de se justifier : « Oui... j'étais en train de la remettre en état avant notre partie. » dit-il, en montrant la table de billard de la tête. Cela me parut difficile à avaler. La table pesait plus de 500 kg et pour revisser les pieds, il aurait fallu un outil mieux adapté qu'une clé anglaise.

Nous rassemblâmes les balles et commençâmes la partie. Mon jeu était mauvais et le Révérend Olive avait un drôle de regard.

« Rendons la partie plus difficile ! » dit-il, sortant une poignée de billets de sa poche. « Rien de tel qu'un peu d'argent sur le tapis, pour que la partie soit plus excitante ! »

« Non, répondis-je, votre mise est trop importante pour moi ! »

Il insista mais je restai ferme. A l'observer, j'eus la nette impression qu'il voulait plus que gagner. Cet homme a vraiment besoin d'argent, me dis-je.



## L'HISTOIRE DE CLUEDO

### *Qui ? Anthony Pratt, l'inventeur*

Habitant la côte sud de l'Angleterre, à Bournemouth, M. Anthony Pratt et sa femme étaient perçus par leurs voisins comme un couple à la retraite sans prétention. Peu de personnes en fait savait que l'ancien clerc de notaire de Birmingham avait un goût prononcé pour les intrigues meutrières, à tel point qu'il fut l'inventeur du célèbre jeu Cluedo.

M. Pratt eut cette idée en 1944, et passa les deux années suivantes à en étoffer le principe de base. Lorsqu'il en fut satisfait, accompagné de sa femme, il se rendit à Leeds chez Waddingtons, maison éditrice de jeux de société, pour négocier l'édition de son jeu. La compagnie fut enchantée par cette création et reconnut immédiatement en Cluedo un futur classique. Avec quelques retards dûs aux ruptures d'après-guerre, Waddingtons lança le jeu en 1949. La même année, la société Parker Brothers distribua Cluedo aux Etats-Unis. Le jeu fut introduit en France en 1950.

L'inventeur, très modeste lorsqu'il parlait de lui, se décrivait comme « un introverti obsédé par la déduction et la logique et doté d'une imagination débordante ». Ce qui correspond tout à fait à l'inventeur du plus célèbre des jeux de détectives.

### *Où ? Partout dans le monde !*

En Amérique du Nord, le jeu de M. Pratt s'appelle simplement Clue. Il est cependant distribué sous le nom de Cluedo dès sa création, en Angleterre et partout ailleurs dans le monde. L'origine vient du mot latin « Ludo » qui signifie « je joue » et de « Clue », indice en anglais, ce qui donne Cluedo lorsque l'on associe Clue et Ludo. Les Brésiliens, ont, quant à eux, préféré rester proche du principe du jeu et appellent leur jeu « Détetive » en portugais.

De la Suisse à Singapour en passant par l'Afrique du Sud, le jeu est maintenant vendu dans près de 50 pays différents.

*Pauvre Docteur Lenoir, il n'existe plus le moindre petit endroit dans le monde, dans lequel trouver refuge !*

# 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.

*« Lorsque vous avez éliminé l'impossible, vos déductions, même improbables,  
ne peuvent constituer que la vérité. »*

*- Sherlock Holmes*



© 1999 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

**SUSPECTS****SUSPECTS****SUSPECTS****SUSPECTS**

<i>Colonel Moutarde</i>			
<i>Professeur Violet</i>			
<i>Révérénd Olive</i>			
<i>Mme Pervenche</i>			
<i>Mlle Rose</i>			
<i>Mme Leblanc</i>			

<i>Colonel Moutarde</i>			
<i>Professeur Violet</i>			
<i>Révérénd Olive</i>			
<i>Mme Pervenche</i>			
<i>Mlle Rose</i>			
<i>Mme Leblanc</i>			

<i>Colonel Moutarde</i>			
<i>Professeur Violet</i>			
<i>Révérénd Olive</i>			
<i>Mme Pervenche</i>			
<i>Mlle Rose</i>			
<i>Mme Leblanc</i>			

<i>Colonel Moutarde</i>			
<i>Professeur Violet</i>			
<i>Révérénd Olive</i>			
<i>Mme Pervenche</i>			
<i>Mlle Rose</i>			
<i>Mme Leblanc</i>			

**ARMES****ARMES****ARMES****ARMES**

<i>Clé anglaise</i>			
<i>Chandelier</i>			
<i>Revolver</i>			
<i>Corde</i>			
<i>Matraque</i>			
<i>Poignard</i>			
<i>Flacon de poison</i>			

<i>Clé anglaise</i>			
<i>Chandelier</i>			
<i>Revolver</i>			
<i>Corde</i>			
<i>Matraque</i>			
<i>Poignard</i>			
<i>Flacon de poison</i>			

<i>Clé anglaise</i>			
<i>Chandelier</i>			
<i>Revolver</i>			
<i>Corde</i>			
<i>Matraque</i>			
<i>Poignard</i>			
<i>Flacon de poison</i>			

<i>Clé anglaise</i>			
<i>Chandelier</i>			
<i>Revolver</i>			
<i>Corde</i>			
<i>Matraque</i>			
<i>Poignard</i>			
<i>Flacon de poison</i>			

**PIÈCES****PIÈCES****PIÈCES****PIÈCES**

<i>Hall</i>			
<i>Salon</i>			
<i>Salle à manger</i>			
<i>Cuisine</i>			
<i>Salle de bal</i>			
<i>Véranda</i>			
<i>Salle de billard</i>			
<i>Bibliothèque</i>			
<i>Bureau</i>			

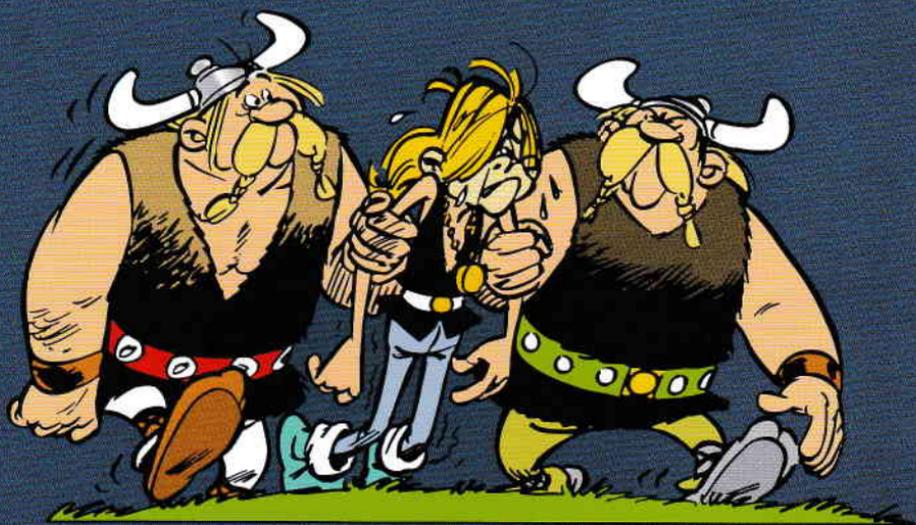
<i>Hall</i>			
<i>Salon</i>			
<i>Salle à manger</i>			
<i>Cuisine</i>			
<i>Salle de bal</i>			
<i>Véranda</i>			
<i>Salle de billard</i>			
<i>Bibliothèque</i>			
<i>Bureau</i>			

<i>Hall</i>			
<i>Salon</i>			
<i>Salle à manger</i>			
<i>Cuisine</i>			
<i>Salle de bal</i>			
<i>Véranda</i>			
<i>Salle de billard</i>			
<i>Bibliothèque</i>			
<i>Bureau</i>			

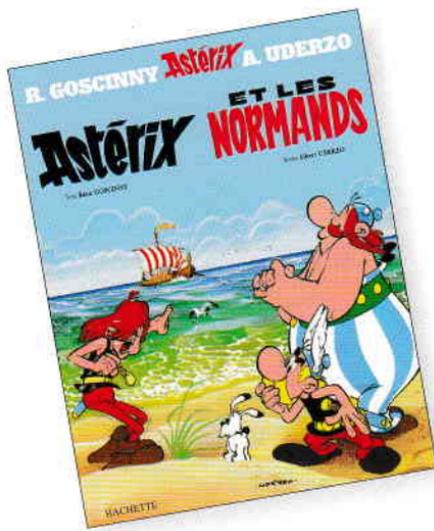
<i>Hall</i>			
<i>Salon</i>			
<i>Salle à manger</i>			
<i>Cuisine</i>			
<i>Salle de bal</i>			
<i>Véranda</i>			
<i>Salle de billard</i>			
<i>Bibliothèque</i>			
<i>Bureau</i>			

# Cluedo

RÈGLE  
DU  
JEU



EDITIONS  
**ATLAS**  
*Collections*



**Vous avez entre les mains une édition collector  
du jeu CLUEDO.**

**Il associe l'un des jeux les plus célèbres  
aux héros de l'album de Goscinny et Uderzo,  
« Astérix et les Normands ».**

Cluedo est le jeu qui repose sur une enquête : identifier le suspect, retrouver l'arme fatale et déterminer le lieu du crime par déduction.

Dans cette version exclusive, vous devrez deviner qui a enlevé Goudurix, ce jeune lutécien écervelé, peureux et paresseux, envoyé chez son oncle Abraracourcix

pour devenir un homme. Réussirez-vous comme Astérix et Obélix, à le libérer des griffes de ses ravisseurs ?

Vous découvrirez 9 lieux en lien avec l'album, 6 personnages spécifiques de l'album et 6 armes avec lesquelles le coupable a intimidé Goudurix pour l'enlever plus facilement.



*Retrouvez avec bonheur ce jeu des grands détectives et menez l'enquête en famille ou entre amis.*

# Cluedo

Astérix NORMANDES

■ Dans Cluedo « Astérix et les Normands », les joueurs doivent mener l'enquête pour savoir qui a enlevé Goudurix, dans quel lieu et avec quelle arme le suspect a voulu l'enlever.

## Les 9 lieux

Le bateau pirate  
L'auberge  
La forêt  
La tente romaine  
La tente viking  
La route  
Le camp romain  
Le drakkar  
La falaise



## Les 6 suspects



## Les 6 armes



# LA RÈGLE DU JEU

## Nombre de joueurs :

**Matériel :** 1 plateau de jeu – 6 pions à l'effigie des suspects – 6 armes miniatures (le gourdin, la chaîne, le glaive, le sac, le coffre, la hache) – 21 cartes (1 carte pour chacun des 6 suspects, chacune des 6 armes et des 9 lieux) – 1 carnet de détective – 1 étui confidentiel – 2 dés

**But du jeu :** pour remporter la partie, vous devez répondre aux questions suivantes : qui a enlevé Goudurix, où l'enlèvement s'est-il produit et quelle arme a été utilisée pour favoriser l'enlèvement ?

## Préparation de la partie

- Chaque détective est en charge d'un suspect. Chacun en choisit un et place le pion correspondant sur la case départ de la même couleur. S'il y a moins de 6 détectives, placez les pions restants sur leur case respective, car ces suspects peuvent, après tout, avoir été impliqués dans cet enlèvement et doivent par conséquent être sur les lieux.
- Placez chaque arme dans un des neuf lieux différents.
- Placez l'étui vide au centre du plateau de jeu.
- Faites trois tas de cartes : les cartes « suspect », les cartes « lieu » et les cartes « arme ». Mélangez les paquets séparément et reposez-les, face cachée. Puis à l'abri des regards des autres joueurs, prenez une carte du dessus de chaque paquet et placez-les dans l'étui confidentiel qui contient désormais la clé de l'énigme.
- Mélangez toutes les cartes restantes et distribuez-les, face cachée à chacun des joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, même si certains joueurs en ont plus que d'autres. En secret, regardez vos cartes. Puisqu'elles sont entre vos mains, cela signifie forcément qu'elles ne font pas partie de la solution de l'énigme.
- Chaque détective dispose d'une feuille de note détective, sur laquelle il inscrit secrètement les résultats de son enquête. Marquez d'une croix les éléments qui correspondent à vos cartes.



## Comment procéder ?

■ Grossebaf commence la partie, qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans le cas où Grossebaf ne dispute pas la partie, c'est la personne directement à sa gauche qui commence.

■ À chaque tour, tentez de pénétrer dans un lieu différent, soit en lançant les dés soit, si vous êtes dans l'un des lieux aux angles du plateau, en utilisant les passages secrets.

## Le lancer de dés

■ Lancez les dés et déplacez votre pion du nombre de cases indiqué.

• On peut déplacer un pion horizontalement, verticalement, en avançant ou en reculant, mais pas en diagonale.

• On peut changer de direction autant de fois que le lancer de dés le permet.

• Une case ne peut être occupée par deux pions à la fois.

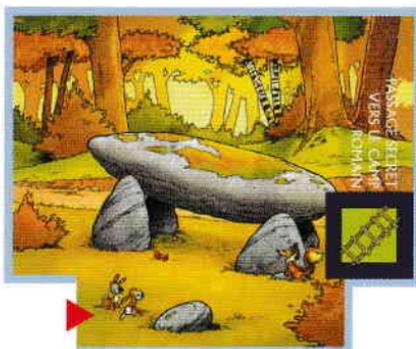
## Les passages secrets



■ Les lieux diamétralement opposés sur le plateau sont reliés entre eux par un passage secret : la plage avec le bateau pirate et la forêt avec le camp romain.

■ Si votre pion se situe dans l'un de ces lieux au début de votre tour, vous pouvez, si vous le souhaitez, emprunter le passage secret au lieu de lancer les dés pour le déplacer. L'utilisation d'un passage secret équivaut pour ce tour à un déplacement.

■ Pour emprunter un passage secret, il faut d'abord l'annoncer aux autres détectives puis déplacer votre pion à l'angle opposé.



## Entrer et sortir des lieux

■ Les détectives rentrent et sortent des lieux soit par le lancer de dés soit par l'intermédiaire des passages secrets. Le pas de la porte n'équivaut pas à une case.

■ Dès que vous pénétrez dans un lieu, arrêtez votre déplacement, même si le nombre indiqué par les dés est supérieur au nombre de cases que vous avez parcourues.

## Hypothèses

■ Dès que vous arrivez sur un lieu, vous pouvez émettre une hypothèse. Par élimination à chaque fois que vous émettez une hypothèse, vous finirez par découvrir les cartes qui se trouvent dans l'étui confidentiel.

Pour cela, il suffit de déplacer le pion et l'arme sur le lieu sur lequel vous êtes. Puis, annoncez que l'enlèvement a été commis par cette personne, à l'aide de cette arme, sur ce lieu.



■ Exemple : supposons que vous êtes le détective en charge de Grossebaf et que vous venez d'entrer dans le camp romain. Déplacez d'abord un autre pion, Olibrius, par exemple, puis une arme, la hache, par exemple, dans le camp romain. Puis annoncez : « Je soupçonne Olibrius d'avoir voulu enlever Goudurix dans le camp romain à l'aide d'une hache. ».

Toutefois, votre pion doit toujours se trouver sur le lieu que vous mentionnez lors de votre hypothèse. Vous pouvez inclure dans vos hypothèses

tous pions, ainsi que le vôtre.

■ Les pions qui sont introduits sur un lieu lors d'une hypothèse ne sont pas réintégrés sur le lieu sur lequel ils se trouvaient initialement.

■ Si vous avez besoin de plusieurs tours pour pouvoir éliminer un lieu de tout soupçon, vous devez le quitter pour le réintégrer ensuite. Vous ne pouvez quitter ou réintégrer un lieu durant le même tour, même par une porte différente.

## Vrai ou Faux

■ Chaque fois que vous émettez une hypothèse, les autres détectives tentent de prouver qu'elle est fausse. Pour cela, le premier détective à votre gauche regarde ses cartes et vérifie s'il détient l'une des trois cartes que vous venez de mentionner.

- Si c'est le cas, il doit vous la montrer en secret.
- S'il en a plus d'une, il n'en choisit qu'une et vous la montre en secret.
- S'il n'en a aucune, c'est au tour du joueur à sa gauche de prouver que votre hypothèse est fausse.

■ Dès que l'on vous montre une carte, c'est la preuve qu'elle ne fait pas partie de l'étui : votre hypothèse était donc fausse. Éliminez cet élément de votre feuille de détective. Votre tour est terminé.

## Accusations

■ Lorsque vous êtes sûr d'avoir trouvé la solution de l'énigme, vous pouvez à votre tour porter une accusation en annonçant les trois éléments de votre choix.

Dites d'abord : « j'accuse (*un suspect*) d'avoir enlevé Goudurix sur (*un lieu*) à l'aide de (*une arme*) ». Puis regardez secrètement les cartes de l'étui.

**Important : vous ne pouvez faire qu'une seule accusation par partie.**

Si l'une des cartes que vous avez évoquées ne se trouve pas dans

Si aucun des détectives ne vous montre l'une de ces cartes, vous pouvez soit terminer votre tour, soit porter une accusation.

l'étui, votre accusation est fausse. En secret, remettez les cartes dans l'étui.

Vous ne pouvez plus désormais vous déplacer sur le plan de jeu et ne pouvez plus ni émettre d'hypothèse ni porter d'accusation. Cependant, vous continuez de prouver que les hypothèses émises par les autres détectives sont fausses en leur montrant vos cartes dès lors que cela vous est demandé. Les autres détectives peuvent continuer de déplacer votre pion lorsqu'ils émettent des hypothèses.



## Résoudre l'énigme

■ Pour que l'énigme soit résolue, l'accusation du détective doit être entièrement correcte, à savoir, les informations contenues dans l'étui totalement en phase avec l'accusa-

tion. À ce moment, montrez les cartes de l'étui aux autres détectives.





2006 © LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / SOGGINNY - LUDERZO  
© Editions ATLAS, Paris - imprimé en Chine - Ne peut être vendu séparément - Reproduction interdite - Collection "Jeux Astérix"  
Directrice de collection et auteur : Martine Berger - Directeur artistique : Jean-Paul Couatin - Exécution graphique : Pasche - Illustrations : Studio 56

Licensing by



Properties  
Group

Cluedo © 2007 Hasbro. Tous droits réservés.



À PARTIR DE 8 ANS. PRÉSENCE D'ÉLÉMENTS SUSCEPTIBLES D'ÊTRE INGRÉS.  
FABRIQUÉ EN CHINE POUR LES ÉDITIONS ATLAS - 27000 ÈVREUX FRANCE