

AVANT DE COMMENCER, lisez le chapitre « L'HISTOIRE » à haute voix.

L'HISTOIRE :

Samuel Lenoir est retrouvé mort dans sa demeure... La police a découvert sur place six suspects et six armes disséminées dans les 9 pièces de la maison mais n'a pas pu résoudre le mystère. À vous de mener votre enquête pour trouver la solution !

Pour remporter la partie, vous devez déterminer :

1. Qui a tué Samuel Lenoir ?
2. Avec quelle arme ?
3. Et dans quelle pièce ?

QUI ? Voici les suspects.

Une des six personnes est le meurtrier. À vous de trouver qui.



AVEC QUOI ? Voici les armes.

Une des six armes a été utilisée pour ce meurtre. À vous de trouver laquelle.



OÙ ? Voici les pièces de la maison.

Une de ces neuf pièces est la scène du crime. À vous de trouver laquelle.



Maintenant que vous connaissez l'histoire, vous devez mettre en place le jeu en suivant les étapes listées sur la page suivante.

INSTALLATION

- 1 Placez les six pions arme et les six pions personnage au centre du plateau (même si vous jouez à moins de six joueurs).

- Chaque joueur choisit le personnage qu'il veut incarner sur la liste des suspects et utilise le pion personnage correspondant pour se déplacer sur le plateau.



À l'intérieur de l'étui confidentiel se trouve la solution du mystère. Pour remporter la partie, vous devez découvrir ce qui se cache sur ces trois cartes !

- 2 Séparez les cartes CLUEDO noires en trois tas : arme, suspect et pièce.

- Mélangez chaque tas de cartes et posez-le, face cachée, à proximité du plateau.
- Sans regarder, un joueur choisit une carte dans chaque tas et les place dans l'étui confidentiel jaune. **Dans l'étui se trouvent ainsi le meurtrier, son arme et la pièce où s'est déroulé le drame !**
- Placez l'étui confidentiel jaune à proximité du plateau.

- 3 Formez ensuite un seul paquet de cartes avec les trois tas de cartes CLUEDO noires restantes et mélangez-les bien.

- Distribuez toutes les cartes CLUEDO noires aux joueurs de façon à ce que chacun en ait le même nombre. **Faites attention à bien garder vos cartes secrètes !**
- Si vous ne pouvez pas distribuer le même nombre de cartes à tous les joueurs, posez les cartes non distribuées, faces visibles, sur le côté du plateau.

- 4 Distribuez une feuille du carnet de détective et un stylo (non fourni) à chaque joueur. **Attention : gardez bien votre feuille de détective secrète !**

- Chaque joueur doit secrètement marquer d'une croix sur sa feuille les éléments qui correspondent aux cartes CLUEDO noires qu'il a reçues et à celles qui se trouvent sur le bord du plateau. **Les cartes qui ne sont pas dans l'étui confidentiel jaune ne sont pas concernées par le meurtre !**

- Au cours de la partie, vous allez découvrir les cartes des autres joueurs. Chaque fois qu'on vous montre un élément, vous pouvez le cocher sur votre feuille de détective. **Si ce n'est pas dans l'étui, cela ne concerne pas le meurtre !**

- 5 Mélangez le paquet de cartes Bonus rouges et placez-le à proximité du plateau de jeu. Ces cartes vous permettent d'obtenir des actions Bonus. Si vous le désirez, vous pouvez décider de jouer sans ces cartes Bonus.

Déplacez votre pion où vous voulez. Utilisez cette carte pour améliorer.

Maintenant que vous êtes presque prêts à jouer, rendez-vous sur la page suivante pour découvrir les règles du jeu.

NE VOUS INQUIÉTEZ PAS : les règles de CLUEDO sont très simples !
 Mais si vous n'avez pas joué depuis longtemps, lisez attentivement les règles de base ci-dessous.

RÈGLES DE BASE

BUT DU JEU :

- Résoudre le mystère ! Pour gagner, vous devez être le premier joueur à trouver quelles sont les cartes suspect, arme et pièce qui se trouvent dans l'étui confidentiel.

COMMENT JOUER :

1. Qui commence :

- Chaque joueur lance les dés : celui qui obtient le meilleur score commence à jouer. La partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. À votre tour, lancez les dés et déplacez-vous sur le plateau :

- Lancez les dés et déplacez votre pion personnage sur le plateau, en fonction du nombre de cases indiqué par les dés. Si votre pion a été déplacé par un autre joueur depuis votre dernier tour, vous pouvez choisir de ne pas bouger et d'émettre une hypothèse directement.
- Vous pouvez déplacer votre pion verticalement ou horizontalement, avancer ou reculer dans le couloir mais jamais en diagonale.
- Essayez toujours d'entrer dans une pièce (au début, n'importe laquelle). Vous n'êtes pas obligé d'utiliser la totalité du score indiqué par les dés pour votre déplacement. Dès que vous entrez dans une pièce, vous pouvez arrêter votre déplacement.

Ex : vous êtes **Moutarde**. Vous obtenez dix aux dés et déplacez votre pion depuis la **Salle de jeux** jusqu'à la **Chambre** comme indiqué.



Votre lancé de dés est trop faible pour entrer dans une pièce ? Utilisez une carte Bonus rouge !

- Si votre lancé de dés est trop faible, vous devez rester dans le couloir pour ce tour. Essayez sinon d'atterrir sur une case Bonus !
- Lorsque vous vous arrêtez sur une case Bonus, tirez la carte Bonus rouge sur le dessus du paquet et suivez-en les instructions.
- Une fois la carte utilisée, posez-la à part, sur une pile de défausse. Si vous n'utilisez pas les instructions de la carte Bonus rouge (ou ne voulez pas de carte Bonus rouge), il vous suffit de déplacer votre pion en direction de la prochaine pièce.



3. Émettez ensuite une hypothèse pour obtenir des réponses :

- Si vous entrez dans une pièce, vous devez vous arrêter et émettre une hypothèse avec un **suspect, une arme et la pièce où vous venez d'entrer**.
 - Par exemple, si vous entrez dans le Garage, vous pouvez demander : « Est-ce Rose avec une Corde dans le Garage ? ».
- Astuce !** Essayez de porter votre accusation sur des armes, des suspects et des pièces que vous n'avez pas encore éliminés sur votre feuille de détective.
- Déplacez le pion personnage et le pion arme que vous citez dans la pièce où vous vous trouvez.

EST-CE ROSE AVEC UNE CORDE DANS LE GARAGE ?

- Le joueur placé à votre gauche est le premier à répondre à votre hypothèse. S'il possède une des cartes des éléments que vous avez cités, il doit vous en montrer une en cachette des autres joueurs.

Il ne doit pas vous montrer plus d'une carte !

- S'il ne possède aucune des cartes que vous citez dans votre hypothèse, il doit juste vous dire « Je ne peux pas répondre. » et c'est ensuite au joueur situé à sa gauche de répondre. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur vous montre **une carte**.

Ex : vous êtes **Pervenche**. Vous déplacez le pion de **Rose** et le pion de la **Corde** dans le **Garage** avec votre pion et émettez l'hypothèse : « Est-ce que c'est Rose avec la **Corde** dans le **Garage** ? ».



Et si aucun joueur ne vous montre une carte ?

Commencez par ne rien faire paraître ! Du moment que vous ne bluffiez pas en émettant une hypothèse comportant une de vos propres cartes, vous avez résolu le mystère et savez maintenant quelles sont les cartes de l'étui confidentiel jaune !

4. Enfin, terminez votre tour en cochant les cases sur votre feuille de détective :

- Cochez les cases des éléments que vous avez découverts pendant ce tour. Ils ne sont pas dans l'étui confidentiel donc ils ne sont pas la solution du mystère !
- Laissez les pions personnage et arme là où vous les avez déplacés. Si le pion personnage que vous avez déplacé appartient à un autre joueur, celui-ci peut émettre une hypothèse sans bouger lors de son prochain tour.
- Votre tour est maintenant terminé. Peu importe le joueur qui vous a montré une carte, c'est au joueur situé à votre gauche de jouer.

SUSPECTS	ARMES	PIÈCES
Oliver	Cité anglaise	Salle de bains
Moutarde	Chandelle	Bureau
Pervenche	Poignard	Salle à manger
Violet	Revolver	Salle de jeux
Rose	Barre de fer	Garage
Leblanc	Corde	Chambre
Chandelle		Salon
Poignard		Cuisine
Revolver		Entrée
Barre de fer		
Corde		

Un joueur vous montre une de ses cartes. Il s'agit de Rose. Vous cochez donc Rose sur votre feuille de détective.

Une fois qu'il ne reste qu'un suspect, une arme et une pièce sur votre feuille de détective, **VOUS AVEZ LA SOLUTION DU MYSTÈRE !** Voir en page suivante pour savoir comment remporter la partie.

COMMENT GAGNER :

Portez une accusation :

**J'ACCUSE OLIVE
AVEC LA BARRE DE FER
DANS LA SALLE
À MANGER !**

Une fois que vous avez émis assez d'hypothèses pour éliminer les éléments de votre feuille de détective un par un, il vous en restera trois (un suspect, une arme et une pièce). Vous détenez la solution du mystère !

Avant de porter une accusation, vous devez déplacer votre pion sur la case centrale du plateau de jeu. Une fois sur cette case, portez votre accusation à haute voix : « **J'accuse Olive avec la Barre de fer dans la Salle à Manger !** ». Puis, à l'abri du regard des autres joueurs, vérifiez le contenu de l'étui confidentiel jaune.

Avez-vous résolu le mystère ?

**OUI ! LES TROIS
CARTES SONT LES
MÊMES QUE CELLES
DE MON ACCUSATION !**

Félicitations ! Vous remportez la partie !
Montrez les trois cartes de l'étui confidentiel aux autres joueurs.

**NON ! J'AI COMMIS UNE
ERREUR !**

Oups ! Vous avez commis une erreur : vous êtes éliminé ! À l'abri du regard des autres joueurs, remettez les trois cartes dans l'étui confidentiel et ne dites surtout à aucun joueur quelle était votre erreur !

- Quand vous êtes éliminé, vous ne pouvez plus porter d'accusation ni émettre d'hypothèses.
- Vous continuez cependant à répondre aux autres joueurs lorsqu'ils émettent des hypothèses.

Et si tous les joueurs se trompent ?

Si tous les joueurs portent une fausse accusation, l'affaire reste non résolue. Sortez les cartes de l'étui confidentiel pour savoir quel suspect s'en sort sans être inquiété !

DÉPLACEMENTS FUTÉS :

Passer par les Portes Dérobées et les Passages Secrets.

- Si vous trouvez dans une pièce qui possède une Porte Dérobée ou un Passage Secret vers une autre pièce, vous pouvez les utiliser pour vous déplacer au début de votre tour au lieu de lancer les dés.

- Vous ne pouvez pas traverser une pièce pour vous rendre dans une autre ou dans le couloir dans un même tour : **vous devez vous arrêter et émettre une hypothèse chaque fois que vous entrez dans une pièce.**



Vous déplacez votre pion depuis la **Salle à manger** jusqu'à la **Cuisine** et vous arrêtez. Lors de votre prochain tour, vous pourrez prendre le Passage Secret pour vous rendre dans le **Garage**.

Passage Secret

QUESTIONS FUTÉES À POSER :

Émettre des hypothèses comprenant des cartes que vous possédez.

Si vous voulez brouiller les cartes, bluffez en émettant des hypothèses qui impliquent des éléments dont vous avez les cartes entre les mains !



**QUE C'EST
EST-CE
DANS LA SALLE DE BAINS
AVEC UN POIGNARD ?**

SUSPECTS

Olive

Moutarde

Pervenche

Violet

Rose

Leblanc

ARMES

Clé anglaise

Chandelier

Poignard

Revolver

Barre de fer

Corde

PIÈCES

Salle de bains

Bureau

Salle à manger

Salle de jeux

Garage

Chambre

Salon

Cuisine

Entrée

© 2011 Hasbro, Hasbro SA

MODE DEUX JOUEURS OU PAR ÉQUIPES :

Pour jouer à 2 personnes seulement ou en équipes, commencez par lire les règles de base, puis prenez en compte les règles ci-dessous :

Pour ce mode, ajoutez les règles qui suivent. Si vous jouez en équipes, faites attention à toujours équilibrer les groupes en mettant un jeune joueur avec un adulte.

1. La première différence majeure avec la version classique est l'installation du jeu (installation en version classique en page 2) :
 - Suivez les étapes 1 et 2 de l'installation classique.
 - Lors de l'étape 3, rassemblez et mélangez les cartes CLUEDO noires comme dans la version classique. Mais ensuite, avant de les distribuer équitablement aux joueurs, prenez les quatre cartes CLUEDO noires du dessus du paquet et placez-les, faces cachées, sur une ligne à proximité du plateau.
 - Suivez l'étape 4 comme dans la version classique.
 - Ignorez l'étape 5 : **vous n'utilisez jamais les cartes Bonus rouges dans le mode deux joueurs ou par équipes.**
2. La deuxième différence majeure de ce mode concerne l'éventualité ou aucun joueur ne répond à votre question (voir le chapitre émettre une hypothèse en page 4 du mode classique).
 - Émettez une hypothèse comme dans le mode classique. L'autre joueur/équipe doit toujours essayer de répondre.
 - Mais si ce joueur/cette équipe ne peut pas répondre, vous devez jeter un œil à une des quatre cartes alignées à proximité du plateau, à l'abri du regard des autres joueurs. Une fois l'élément coché sur votre feuille de détective, remplacez la carte **exactement** à la même place où vous l'avez prise.
 - Chaque fois que l'autre joueur/équipe ne peut pas répondre à votre question, regardez secrètement une des quatre cartes alignées à proximité du plateau (à vous de vous souvenir quelle carte vous avez déjà regardée).



Le reste de la partie se déroule exactement de la même manière qu'une partie en mode classique !

© 2012 Hasbro. Tous droits réservés.
Fabriqué par : Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH
Représenté par : Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.
Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S., 10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD
FR 03.87.82.76.20 cons@hasbro.fr
Service consommateurs/Consummentenservice: Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 B 1,
1702 Groot-Bijgaarden. Tél.: 02 467 3360. E-mail: info@hasbro.be

www.hasbro.fr www.hasbro.be



011238712101 00

498 38712 101 1