

BUT DU JEU

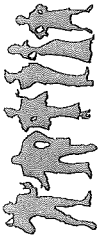
Pour remporter la partie, vous devrez répondre aux questions suivantes : qui est le meurtrier, où le meurtre a-t-il été commis et quelle fut l'arme utilisée ?

CONTENU

Plateau de jeu, 6 pions colorés, 6 armes miniatures (corde, matraque, poignard, clé anglaise, chandelier et revolver), 21 cartes (1 pour chacun des 6 suspects, chacune des 6 armes et des 9 pièces), 1 carnet de détective, 1 étui confidentiel, 2 dés.

INSTALLATION

1. 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 six détectives, placez les pions restants sur leur case départ respective, car ces suspects peuvent, après tout, avoir été impliqués dans ce crime et doivent par conséquent être sur les lieux !
2. Placez chaque arme dans une des neuf pièces différentes.
3. Placez l'étui vide sur les escaliers, au centre du plateau de jeu.
4. Faites trois tas de cartes : les cartes suspect, les cartes pièce 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.



PASSAGES SECRETS

Les pièces diamétralement opposées sur le plateau sont reliées entre elles par un passage secret : la cuisine avec le bureau et la véranda avec le salon.

Si votre pion se situe dans l'une de ces pièces 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 PIÈCES

Les détectives rentrent et sortent des pièces 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 une pièce, 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 entrez dans une pièce, 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 dans la pièce dans laquelle vous venez d'entrer. Puis, annoncez que le crime a été commis par cette personne, à l'aide de cette arme, dans cette pièce.

Exemple: Supposons que vous êtes le détective en charge de Mlle Rose et que vous venez de rentrer dans le salon. Déplacez d'abord un autre pion, le Révérend Olive, par exemple, puis une arme, la matraque, par exemple, dans le salon. Puis annoncez : "Je soupçonne le Révérend Olive d'avoir commis le crime dans le salon à l'aide de la matraque."

Toutefois, votre pion doit toujours se trouver dans la pièce que vous mentionnez lors de votre hypothèse. Vous pouvez inclure dans vos hypothèses les pions qui sont de côté, ainsi que le vôtre.

Les pions qui sont introduits dans une pièce lors d'une hypothèse ne sont pas réintégrés dans la pièce dans laquelle ils se trouvaient initialement. Si vous avez besoin de plusieurs tours pour pouvoir éliminer une pièce de tout soupçon, vous devez la quitter pour la réintégrer ensuite. Vous ne pouvez quitter ou réintégrer une pièce 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 fautive. 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 fautive.



LANCER LES DÉS

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

- On peut déplacer un pion horizontalement, verticalement, en avançant et 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.



cluedo

Le Jeu des Grands Détectives



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 fautive. Éliminez cet élément de votre feuille de détective. Votre tour est terminé.

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

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 commis le crime dans le ou la (*pièce*) à l'aide du ou de la (*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 l'étui, votre accusation est fautive. En secret, remettez les cartes dans l'étui.

Vous ne pouvez plus désormais vous déplacer dans le manoir et ne pouvez pas non 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

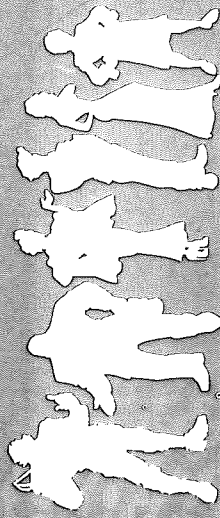
demandé. Les autres détectives peuvent continuer de déplacer votre pion lorsqu'ils émettent des hypothèses.

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

Le Jeu des Grands Détectives

cluedo



Notes du détective

8+ 3-6 JOUEURS

© 2006 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service
Consommateurs : ZI Lourde, 67150 CREUTZWALD -

Tel. : 08 25 58 48 85 - email : conso@hasbro.fr.

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., t Hofveld 6 D,
1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch /

Distributo in Svizzera da Hasbro Schweiz AG.

Alte Bremgartenstrasse 2, CH-6965 Benken.

Tel. 056 648 70 99.

www.hasbro.fr

030600045101



Fabrique
en
Irlande