

8+



CLUEDO

Le jeu des **grands** détectives

LE DR. LENOIR
DU
MANOIR TUDOR
VOUS PRIE
D'ASSISTER
À LA SOIRÉE
ORGANISÉE POUR
LA RÉOUVERTURE DE
SON DOMICILE

CONTENU

- 1 PLATEAU DE JEU
- 6 PIONS DE PERSONNAGE
- 6 ARMES MINIATURES • 50 CARTES
(6 CARTES PERSONNAGE, 6 CARTES ARME,
9 CARTES PIÈCE ET 29 CARTES INDICE)
- 1 ÉTUI CONFIDENTIEL
- 1 CARNET DE DÉTECTIVE
- 2 DÉS

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.
© 2020 Hasbro. Tous droits réservés. Fabriqué par : Hasbro SA,
Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Représenté par: Hasbro,
De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Service Consommateurs :
Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France.
Tél.: +33 387 827 620. Email: conso@hasbro.fr



PARENTS :

HASBROGAMING.COM

1219**38712596**

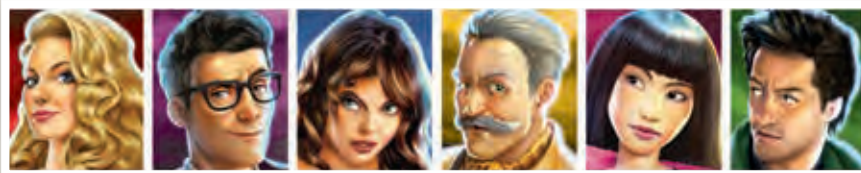
**Les invitations ont été envoyées.
Les invités sont arrivés.
L'hôte a été assassiné !**

Tué de sang-froid. Est-ce pour son héritage... ?
Son oncle, Charles Édouard Lenoir, aurait pu lui dire en qui avoir
confiance, mais il est mort et enterré !

Six invités hauts en couleur sont les suspects.

C'est à vous de résoudre l'énigme...

QUI a tué le Dr. Lenoir ?



Mlle Rose

Prof. Violet

Mme Pervenche

Col Moutarde

Dr. Orchidée

M. Olive

avec QUELLE ARME ?



Corde

Poignard

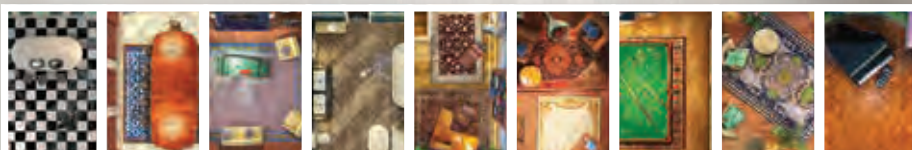
Clé anglaise

Révolver

Chandelier

Barre de fer

et DANS QUELLE PIÈCE ?



Cuisine

Salle à manger

Salon

Salle de bain

Bureau

Bibliothèque

Salle
de billard

Jardin d'hiver

Salle de
réception

MISE EN PLACE



1. Placez les 6 pions sur leurs cases respectives sur le plateau de jeu. Ils doivent tous être sur le plateau de jeu, même s'il y a moins de 6 joueurs.

Choisissez votre personnage.

2. Au hasard, placer chaque arme dans une pièce différente.

3. Séparez les 29 cartes Indice des autres cartes. Mélangez la pile de cartes Indice et placez-la face cachée à côté du plateau.



cartes Indice

4. Séparez les autres cartes en 3 piles : personnages, armes et pièces. Mélangez chaque pile et placez-la face cachée.

5. Prenez la carte du dessus de chaque pile et glissez-la discrètement dans l'étui confidentiel en vous assurant que **personne ne la voit**.

L'étui contient maintenant 3 cartes qui répondent aux questions :

Qui a tué ? Avec quelle arme ? Dans quelle pièce ?

C'est l'enquête que vous devez résoudre !

Laissez l'étui au centre du plateau de jeu, sur l'escalier de la cave.

6. Mélangez toutes les cartes Personnage, Arme et Pièce restantes et distribuez-les aux joueurs. Peu importe que certains d'entre eux aient plus de cartes que d'autres.

Remarque : pour jouer en **Mode 2 joueurs**, référez-vous à la page 6. Vous distribuez les cartes différemment à ce moment de la partie.

7. Distribuez une feuille du carnet de détective à chaque joueur. Vous aurez également besoin d'un crayon (non inclus) pour chaque joueur.

8. Regardez vos cartes en secret et cochez les suspects, les armes et les pièces sur votre feuille.

Aucun d'eux ne peut être dans l'étui confidentiel !

Faites attention à garder votre feuille et vos cartes secrètes.

PLACE AU JEU

COMMENT GAGNER

Résolvez le mystère !

- Déplacez-vous de pièce en pièce en émettant des **hypothèses** sur qui a commis le crime, avec quoi, et où.
- Les autres joueurs vous montrent une carte s'ils en ont à vous montrer !
- Une fois que vous pensez avoir résolu le meurtre, portez **votre accusation**.
- Regardez dans l'étui confidentiel pour voir si vous avez raison. Si vous vous trompez, vous êtes éliminé de la partie, alors soyez sûr de vous !

COMMENT JOUER

Mlle Rose commence toujours la première, et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Si personne ne joue Mlle Rose, le jeu commence avec le personnage suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Moutarde, Orchidée, etc.

À votre tour

1. **Lancez les dés.** Avant de déplacer votre pion, avez-vous obtenu aux dés l'**icône** de loupe ? Si c'est le cas, alors prenez une **carte Indice**, lisez-la à haute voix et suivez ses instructions.
 - Si vous obtenez 2 icônes, piochez 2 cartes.
 - Si une carte est révélée, cochez-la sur votre feuille !
 - Remettez les cartes Indice utilisées au-dessous de la pile.
2. **Déplacez votre pion de personnage** du nombre de cases indiqué par le jet de dés. (L'icône de loupe compte comme un 1.)

Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale.

Vous ne pouvez pas passer deux fois par la même case pendant un même tour.

Vous ne pouvez pas traverser ou vous arrêter sur une case occupée par un autre pion.

OU

Utilisez un passage secret. Déplacez simplement votre pion d'une pièce d'un coin du plateau à celle à laquelle elle est reliée.

OU

Restez dans la pièce où votre pion se trouve déjà.

Plus de détails
à la page 7.



Le salon est relié au jardin d'hiver.

3. Émettez une hypothèse si vous entrez dans une pièce ou que vous êtes déjà dans une pièce.

Les hypothèses vous permettent de déterminer quelles sont les 3 cartes rangées dans l'étui confidentiel !

- Si votre pion est dans une pièce, émettez une hypothèse avec un suspect, une arme, et la pièce où vous vous trouvez. Dites « Est-ce **[un personnage]**, avec **[une arme]**, dans **[la pièce où vous êtes]** ? »
– Déplacez le suspect et l'arme dans la pièce en émettant votre hypothèse.
- Le joueur situé à votre gauche vous montre secrètement une carte incluse dans votre hypothèse, s'il en a une.
- S'il en a plus d'une, il choisit celle qu'il vous montre.
- S'il n'a pas de carte, il le dit et le joueur suivant vous montre secrètement une carte incluse dans votre hypothèse. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur vous montre une carte.
- Si personne n'a de carte, ce n'est pas un problème.

Rappelez-vous que vous devez vous trouver dans la pièce de l'hypothèse que vous émettez. Les personnages qui sont convoqués dans les pièces ne reviennent pas à leur emplacement d'origine.

4. Cochez votre feuille de détective.

Ce que les autres joueurs vous montrent (ou pas) vous aidera à éliminer des suspects, des armes et des pièces de votre feuille de détective.

- Cochez la carte qu'on vous montre. Vous saurez qu'elle n'est pas dans l'étui !
- Si personne ne vous montre de carte, vous avez probablement appris quelque chose !

5. Votre tour est terminé. C'est maintenant au tour du joueur situé à votre gauche.

Conseils sur la manière de cocher votre feuille de détective

Dans cet exemple, vous avez reçu les cartes **Moutarde** et **Chandelier** au début de la partie. Marie vous a montré **Violet**, David vous a montré **Olive** et Jean vous a montré les cartes **Pervenche** et **Rose**. En émettant des hypothèses, vous avez découvert qu'**Orchidée** est l'assassin.

JOUEURS		Mai	M	D	G	J	T
QUI ?							
Olive		X			X		
Moutarde		X	X				
Orchidée		✓					X
Pervenche		X					
Violet		X		X			
Rose		X					X
AVEC QUOI ?							
Chandelier		X	X				
Poignard							

VICTOIRE

PORTER UNE ACCUSATION

Une fois que vous pensez savoir qui est le meurtrier, avec quelle arme et dans quelle pièce, portez votre accusation.

- Vous pouvez le faire juste après avoir émis une hypothèse.
- Il n'est pas nécessaire de relancer les dés ou d'être dans la pièce que vous allez nommer.
- Vous ne pouvez porter une accusation que pendant votre tour !
- Mais vous ne pouvez le faire qu'une fois par partie, alors soyez sûr de vous !

1. Dites « J'accuse [**personnage**], avec [**une arme**], dans [**une pièce**]. »

2. Regardez **secrètement** dans l'étui confidentiel. Les 3 cartes que vous avez nommées y sont-elles ?



OUI ! Vous avez gagné !

Félicitations, vous avez résolu le mystère ! Montrez à tous les joueurs les 3 cartes.

NON ! Oups, vous vous êtes trompé !

Remettez secrètement les cartes dans l'étui. Assurez-vous que personne ne les voit.

Vous ne pouvez plus jouer de tours, mais vous devez montrer des cartes lorsque les autres joueurs émettent des hypothèses.

- Les autres joueurs continuent la partie jusqu'à ce que quelqu'un porte une accusation correcte.
- Si personne n'y parvient, le meurtrier échappe à la justice, et personne ne gagne !

MODE 2 JOUEURS OU PAR ÉQUIPE

Vous devrez lire les règles du jeu complètes pour le mode deux joueurs ou par équipe.

(Le mode par équipe est un excellent moyen de faire participer tout le monde si vous mettez un jeune joueur avec un adulte.)

MISE EN PLACE

La mise en place commence exactement comme le mode CLUEDO classique à la page 2. Suivez les étapes 1-5. Ensuite, une fois que vous avez combiné et mélangé les cartes restantes, prenez les 4 cartes du dessus et placez-les aléatoirement et face cachée dans 4 pièces de votre choix. Puis continuez la mise en place normalement.

ÉMETTEZ UNE HYPOTHÈSE

Si vous entrez dans une pièce qui contient une carte, regardez **en secret** cette carte (et cochez votre feuille de détective), puis émettez votre hypothèse normalement.

Le reste de la partie se déroule exactement comme dans le mode CLUEDO classique.

Pour un mode deux joueurs ou par équipe plus rapide, mettez les 4 cartes face cachée dans les pièces des coins du plateau.

Pour faire une partie traditionnelle de CLUEDO, retirez simplement les 29 cartes Indice du jeu.

ASTUCES

Cochez bien votre feuille de détective pour savoir qui vous a montré quelle carte.

Vous ne voulez pas qu'on vous montre deux fois la même carte !

Notez aussi quelles cartes vous montrez à quel joueur pour tenter de garder secrètes certaines des cartes de votre main !

SECTION DE RÉFÉRENCE

ÉMETTRE DES HYPOTHÈSES

Pour trouver qui a tué, avec quelle arme et dans quelle pièce, émettez des hypothèses ! Vos hypothèses et les cartes que les joueurs vous révèlent vous permettent d'éliminer des suspects, des armes et des pièces sur votre feuille de détective.

- Pour émettre une hypothèse, annoncez à haute voix quel est votre suspect, avec quelle arme et dans quelle pièce.
- Supposons que vous jouiez Mlle Rose et que vous alliez dans le salon. Par exemple, vous pouvez dire « Est-ce M. Olive, avec la corde, dans le salon ? »

Déplacez le pion de personnage vert et la corde dans le salon.

Vous devez être dans la pièce que vous utilisez pour votre hypothèse.

Remarque : les armes et les personnages qui sont convoqués dans les pièces ne reviennent pas à leur emplacement d'origine. Il n'y a pas de limite au nombre de suspects et d'armes qui peuvent se trouver dans une pièce.

Si vous jouez un suspect dont le pion est déplacé dans une pièce, vous devez rester où vous êtes. Vous pourrez utiliser votre prochain tour pour lancer les dés et vous déplacer, ou émettre une hypothèse dans cette pièce.

PROCESSUS D'ÉLIMINATION

Lorsque vous émettez une hypothèse, les autres joueurs, chacun leur tour, doivent vous montrer (et seulement à vous) une carte de leur main s'ils en ont une.

- D'abord, le joueur situé à votre gauche regarde dans sa main pour vérifier si une des 3 cartes que vous venez de nommer s'y trouve.
 - S'il en a une, il doit vous la montrer, et à personne d'autre.
 - S'il en a plus d'une, il choisit celle qu'il vous montre.
 - S'il n'a aucune des 3 cartes nommées dans votre hypothèse, il le dit. C'est alors au joueur suivant de regarder sa main et de vous montrer une carte s'il en possède une.
- Aussitôt qu'un joueur vous a montré une des cartes que vous avez nommées, c'est une preuve que cette carte ne peut pas être dans l'étui confidentiel. Cochez votre feuille de détective. Vous avez maintenant éliminé un suspect, une arme ou une pièce. C'est la fin de votre tour.
- Si personne n'a de carte, c'est génial. Cochez votre feuille de détective.
- Vous pouvez porter une accusation juste après avoir émis une hypothèse.

L'ACCUSATION

Quand vous pensez savoir quelles sont les 3 cartes contenues dans l'étui confidentiel, vous pouvez, **à votre tour**, porter votre accusation et les nommer. Pour porter une accusation, vous devez être dans une pièce, peu importe laquelle.

- Dites d'abord « J'accuse **[personnage]**, avec **[une arme]**, dans **[une pièce]**. »
- Puis, en vous assurant que personne d'autre ne puisse les voir, regardez les cartes contenues dans l'étui.
- Si les 3 cartes que vous avez nommées sont là, vous avez gagné ! Montrez-les aux autres joueurs. La partie est terminée.
- Si une des cartes que vous avez nommées n'est pas dans l'étui confidentiel, votre accusation est fausse. Remettez en secret les 3 cartes dans l'étui.
- Vous ne pouvez plus jouer de tour ou émettre d'hypothèses pendant le reste de la partie et par conséquent, vous ne pouvez pas gagner.
- Cependant, vous devez répondre aux hypothèses des autres joueurs en montrant une carte quand on vous le demande.
- Les autres joueurs peuvent déplacer votre personnage dans différentes pièces pour émettre des hypothèses.
- La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur porte une accusation exacte.

PASSAGES SECRETS

Les pièces situées dans les coins opposés de la maison sont reliées par des passages secrets. La cuisine et le bureau sont reliés l'une à l'autre, et un autre passage secret va du jardin d'hiver au salon.

- Si vous vous trouvez dans une de ces pièces au début de votre tour, vous pouvez, si vous le désirez, utiliser un passage secret pour vous déplacer. Si vous utilisez un passage secret, vous n'utilisez pas le résultat des dés pour vous déplacer ce tour-là.

LANCEZ LES DÉS.

Si vous décidez d'utiliser votre jet de dés pour vous déplacer, avancez votre pion une case à la fois.

- Entrez dans les pièces par la porte. Peu importe que vous ayez obtenu un chiffre supérieur au nombre de cases dont vous avez besoin : vous vous arrêtez une fois que vous êtes dans une pièce.
- Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale ni repasser deux fois sur la même case pendant un même tour.
- Vous ne pouvez pas passer par une porte bloquée par le pion d'un autre joueur, que vous soyez dans une pièce ou à l'extérieur.
- N'importe quel nombre de pions peut être dans une pièce en même temps. 8



MLLE ROSE

La femme fatale

Belle. Séductrice.
Cruelle ? Manipulatrice ?

Mlle Rose a toujours été belle, mais récemment, elle a commencé à paraître un peu cruelle. Lenoir et elle avaient grandi ensemble, et ils avaient partagé toutes sortes de mésaventures au fil des années. Mais petit à petit leur amitié a commencé à se ternir. Lenoir soupçonnait que Rose avait influencé les investissements de son oncle Charles Édouard. Lorsqu'elle a reçu son invitation au Manoir Tudor, Mlle Rose a pensé que tout était pardonné...



MME PERVENCHE

La femme mondaine

Séductrice. Discrète.
Avide ? Sournoise ?

Personne ne connaît son âge exact, et ce n'est qu'un des secrets de Mme Pervenche. Jeune provinciale propulsée dans la vie de la haute société, on ne sait pas grand-chose de ses trois maris, excepté qu'ils sont tous morts soudainement. Charles Édouard Lenoir est décédé juste avant de devenir son quatrième mari. Mme Pervenche a dû demander bien des faveurs pour obtenir cette invitation à la réception du Dr. Lenoir. Mais qu'a-t-elle donc en tête, le mariage ou le meurtre... ?

L'intellectuel

Intrépide. Excentrique.
Obsessionnel ? Paranoïaque ?

Toujours en quête de tombes dans le désert, de statues antiques et de villes perdues, le professeur Violet est un archéologue assoiffé d'aventure. Charles Édouard Lenoir a financé toutes ses expéditions, jusqu'à ce qu'un important différend mette fin à leur partenariat. N'ayant plus de projets d'excavations archéologiques imminents, Violet s'ennuyait. L'invitation qu'il a reçue du Dr. Lenoir lui a redonné espoir. Il est arrivé le premier à la réception...



PROF. VIOLET

Le mâle alpha

Patriote. Philanthrope.
Menteur ? Narcissique ?

Aux yeux du public, c'est un héros. Le colonel Moutarde est un officier populaire maintes fois décoré. Cependant, ses médailles d'honneur cachent des rumeurs de trahison et des transactions boursières douteuses. Et il paie grassement quelqu'un depuis trop longtemps pour en maintenir le secret. Moutarde soupçonne que Lenoir est le maître-chanteur, et il accepte sans hésiter l'invitation à se rendre au Manoir Tudor pour chercher des preuves...



COL MOUTARDE

Le charmeur

Charmant. Spirituel.
Rancunier ? Décadent ?

Escroc suave, Olive s'est fait passer pour un prince, un pilote, un médecin et un avocat. Après des années d'escroquerie, ses affaires l'ont rattrapé, ce qui l'a forcé à se cacher – en se faisant passer pour un révérend. Croyant que Charles Édouard Lenoir était le seul à connaître sa véritable identité, il est très inquiet de recevoir une invitation de son neveu. Déterminé à garder ses secrets, Olive accepte...



M. OLIVE

La surdouée

Mystérieuse. Aventurière.
Ambitieuse ? Délinquante ?

Adoptée par le Dr. Lenoir dans son adolescence, Orchidée a été envoyée dans une école privée en Suisse, jusqu'à son expulsion suite à une histoire d'empoisonnement, une élève ayant mangé accidentellement des bulbes de jonquille. Puis elle a continué d'étudier au foyer avec la vieille gouvernante, Mme Leblanc. Orchidée a décidé qu'elle avait un avenir dans la biologie et, tandis qu'elle préparait son doctorat en toxicologie végétale, elle a découvert une plante avec d'incroyables propriétés médicinales. C'est une découverte qu'elle ne souhaite partager avec personne – surtout pas avec son père adoptif...



LA DOCTEUR ORCHIDÉE