

Comment jouer : Résumé des règles

À chaque tour :

1. Lancez les trois dés
2. Regardez le dé Poudlard
3. Déplacez-vous (en utilisant les autres dés ou un passage secret)
4. Émettez une hypothèse, piochez une carte Aide ou terminez votre tour.

Lorsque vous êtes certain d'avoir élucidé le mystère :

5. Rendez-vous au Bureau de Dumbledore pour porter votre accusation.

À votre tour

1. Lancez les trois dés

2. Regardez le dé Poudlard

- Si le dé Poudlard indique ce symbole, piochez une carte Aide et placez-la devant vous. Puis passez à l'étape 3 (Déplacez-vous).

- S'il indique le blason d'une maison, faites tourner la roue du coin correspondant du plateau d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre, puis vérifiez si la Marque des Ténèbres est apparue. Si elle n'est pas là, passez directement à l'étape 3 (Déplacez-vous)

Remarque : Lorsqu'on tourne une roue, les portes des pièces peuvent s'ouvrir ou se fermer, et les passages secrets peuvent changer.

- Si la roue ou le dé Poudlard indique la Marque des Ténèbres, piochez une carte du Paquet obscur et lisez-la à voix haute.

Chaque carte Paquet obscur décrit un événement susceptible d'avoir été causé par les Forces du Mal et indique :

- ce qui est arrivé

- qui est touché

- le nombre de points de maison qui pourraient être perdu

- comment vous pouvez vous protéger contre cet événement



Si vous avez une carte Aide qui vous protège, montrez-la aux autres joueurs et remplacez-la devant vous. Vous êtes sauvé.

Si vous n'en avez pas, vous devez payer la pénalité en mettant le nombre de points de maison indiqué dans la pile de points de maison.

Lorsque vous avez utilisé une carte Aide ou payé votre pénalité en points de maison, passez à l'étape 3 (Déplacez-vous).

Si vous perdez tous vos points de maison, vous devez abandonner la partie. Placez toutes vos cartes Mystère face visible devant vous, de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir.

Si tous les joueurs perdent tous leurs points de maison avant la fin de la partie, les Forces du mal ont gagné et l'élève disparu connaît une fin malheureuse.

3. Déplacez-vous

Regardez les deux dés standards. Vous pouvez soit :

- Ignorer le lancer et emprunter un passage secret (si vous êtes dans une pièce avec un passage ouvert)

ou

- Vous déplacer du nombre de cases obtenu ou moins.

Règles de déplacement

- Vous pouvez vous déplacer du nombre de cases obtenu ou moins.

- Vous pouvez vous déplacer horizontalement ou verticalement, mais **pas en diagonale**.

- Si vous atterrissez sur une étoile dans un couloir, **ARRÊTEZ-VOUS** et piochez une carte Aide.

- Vous pouvez passer par une case occupée par un autre joueur, mais deux joueurs ne peuvent pas partager une même case.

- Dès que vous entrez dans une pièce (en passant par une porte **ouverte**), **ARRÊTEZ-VOUS !**

- Si vous terminez votre tour dans une pièce, vous devez en sortir à votre prochain tour. Vous ne pouvez pas retourner dans la même pièce pendant ce tour.

- Vous ne pouvez pas passer par une porte fermée, à moins d'avoir une carte Aide *Alohomora*.

4. Émettez une hypothèse, piochez une carte Aide ou terminez votre tour.

Émettre une hypothèse

Si vous entrez dans une pièce (autre que le Bureau de Dumbledore), vous pouvez émettre une hypothèse avec :

- un suspect
- un objet
- la pièce où vous vous trouvez

Exemple : Vous entrez dans la Volière. Vous dites : « Je crois que c'est Drago Malefoy, avec l'armoire à disparaître dans la Volière. » Déplacez les jetons Suspect et Objet mentionnés dans la pièce où vous êtes.

Les autres joueurs doivent alors révéler si votre hypothèse est juste ou non, en commençant par le joueur situé à votre gauche.

- S'il a une des cartes Mystère incluses dans votre hypothèse, il vous la montre (**à vous seulement**).

- S'il en a plus d'une, il choisit celle qu'il vous montre.

Cochez cette carte sur votre feuille, vous savez qu'elle n'est pas dans l'étui. **Votre tour est terminé.**

- Si le joueur situé à votre gauche n'a aucune carte incluse dans votre hypothèse, c'est alors au joueur situé à sa gauche de vous montrer une carte, s'il en a une. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur vous montre une carte ou jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé parce qu'ils n'avaient aucune carte à montrer. **Votre tour est terminé.**

Piocher une carte Aide



Si vous vous arrêtez sur une étoile dans le couloir, piochez la carte du dessus de la pile de cartes Aide et placez-la face visible devant vous. La carte Aide sera un Allié, un Objet ou un Sortilège.

Visiter le Bureau de Dumbledore

Dans le Bureau de Dumbledore vous pouvez :

- regarder une des cartes face cachée qui s'y trouvent et la cocher sur votre feuille (votre tour est ensuite terminé)

ou

- porter une accusation.

5. Porter une accusation.

Lorsque vous êtes certain d'avoir élucidé le mystère, utilisez votre lancer de dés pour vous rendre dans le Bureau de Dumbledore le plus rapidement possible. De là, vous pouvez porter une accusation en nommant le suspect, l'objet et la pièce que vous pensez être les bons. Par exemple :

« J'accuse Dolores Ombrage avec le Somnifère, dans la Grande Salle. »

Regardez secrètement les cartes dans l'étui confidentiel.

Attention : Si votre accusation est incorrecte, vous êtes éliminé de la partie. Vous devez toujours montrer des cartes aux autres joueurs quand ils posent des questions, mais vous ne pouvez plus gagner. Ne portez pas votre accusation à la légère !

Pour gagner

Si les trois cartes que vous avez nommées se trouvent dans l'étui confidentiel, vous gagnez. Montrez les cartes aux autres joueurs et célébrez votre victoire !

Si vous vous êtes trompé, remettez secrètement les trois cartes dans l'étui confidentiel. Assurez-vous que personne ne les voit.

- Vous ne pouvez plus jouer de tours et ne pouvez plus gagner.

- Vous devez toujours montrer des cartes lorsque les autres joueurs émettent des hypothèses.

CLUEDO

8+
3-5
F1240

Harry Potter



CONTENU :

Plateau de jeu (avec 4 roues en carton et 4 rivets en plastique) • 6 pions • 93 cartes (6 cartes Élève, 21 cartes Mystère, 33 cartes Aide, 33 cartes Paquet obscur) • 6 jetons Suspect • 6 jetons Objet • 40 jetons Point de maison • étui confidentiel • 2 dés standards • 1 dé POUDLARD • carnet de détective • feuille d'autocollants

HARRY POTTER characters, names, and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. (s20)

CLUEDO, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2020 Hasbro.

Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par : Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. © 2020 Service Consommateurs : Hasbro France, S.A.U. 10 rue de la Vierge, 57150 Creutzwald, France. TEL : +33 387 827 620. cons@hasbro.fr • Verbraucherservice@Hasbro.Deutschland.GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest, DE. TEL : +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de • Consumentenservice@Hasbro.BV, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. TEL : +31 20 800 4602. consumentenservice@hasbro.nl



0822F1240101

PARENTS :

[HASBROGAMING.COM](https://www.hasbrogaming.com)



Un camarade de classe a apparemment disparu de la célèbre école de sorcellerie, et c'est à vous de résoudre la mystérieuse disparition. Vous incarnerez Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna ou Neville pour tenter de découvrir **QUI** a commis le crime, **QUEL** sortilège ou objet a été utilisé, et **OÙ** l'élève a été attaqué. Était-ce Drago Malefoy avec le Somnifère dans la Volière ?

Déplacez vous dans Poudlard en émettant des hypothèses... mais attention ! Le château est rempli de portes secrètes et d'escaliers mobiles, et les roues du plateau feront constamment changer le décor en révélant des passages secrets ou même la marque des Ténèbres ! Si elle apparaît, restez sur vos gardes, les forces obscures sont sûrement à l'œuvre. Piochez des cartes Aide, qui vous fourniront des sortilèges, des alliés et des objets pour vous protéger contre les force obscures et vous empêcher de perdre des points de maison. Si vous perdez tous vos points de maison, vous êtes éliminé de la partie !

Lorsque vous êtes certain d'avoir trouvé, rendez-vous au Bureau de Dumbledore pour porter votre accusation et remporter la partie !

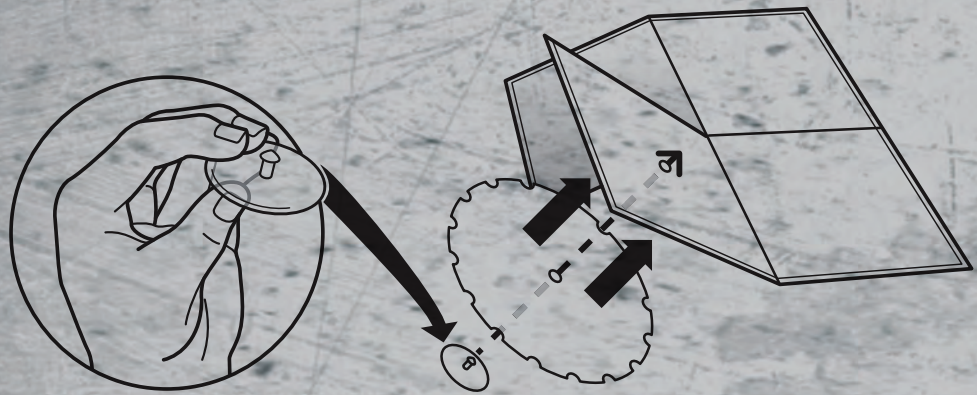
Assemblage

- Détachez les jetons Point de maison, Suspect et Objet, et les roues des cadres en carton.
- Sur chaque roue il y a un nom de maison (Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle ou Serpentard). Associez le nom de la maison sur chaque roue au blason de maison correspondant du plateau de jeu et fixez-y la roue en insérant un rivet en plastique dans la roue et le plateau comme illustré.
- Assurez-vous que le texte sur la roue est orienté vers le haut.

FIXER LES ROUES

DÉ POUDLARD

Mettez un autocollant carré sur chaque face vide du dé Poudlard.



2

CARTES AIDE

La plupart des cartes Aide vous protégeront contre les événements causés par les Forces obscures qui rôdent sur les cartes du Paquet obscur. Gardez chaque carte Aide à moins que la carte ne vous indique de vous en défausser.



PAQUET OBSCUR

MARQUE DES TÉNÈBRES

Si la Marque des Ténèbres apparaît sur le dé Poudlard ou sur le plateau, piochez une carte du Paquet obscur et subissez-en les conséquences, à moins d'avoir la bonne carte Aide en mains.



PIÈCE

Entrez dans une pièce pour émettre une hypothèse.

DÉPART

Toutes les roues doivent afficher le mot DÉPART.

JETONS SUSPECT ET OBJET

Placez-les dans la pièce correspondante lorsque vous émettez une hypothèse.



DÉS STANDARDS

DÉ POUDLARD



PASSAGES SECRETS

Les passages secrets changent quand les roues tournent.



CARTES ÉLÈVE



PIONS POINT DE MAISON

ÉTOILE

Piochez une carte Aide lorsque vous atterrissez sur ce symbole dans un couloir.



PIONS SUR LES CASES DÉPART

CARNET DE DÉTECTIVE



ÉTUI CONFIDENTIEL



CARTES MYSTÈRE



3

Mise en place

1. Installez le plateau et tournez les roues de manière à ce chacune affiche le mot DÉPART.



2. Mélangez les cartes Paquet obscur et Aide, et placez-les face cachée en piles séparées près du plateau.

3. Chaque joueur a besoin :

- d'une feuille du carnet
- d'un crayon (non inclus)
- d'une carte Aide (placée face visible devant soi)

• des jetons Point de maison (PM), selon le nombre de joueurs :

partie à 3 joueurs : 60 PM
partie à 4 joueurs : 70 PM
partie à 5 joueurs : 80 PM

Formez une pile près du plateau avec les jetons restants.

- d'une carte Élève et d'un pion (voir le point 4)

4. Mélangez les six cartes Élève et retirez-en une au hasard. Retournez-la face visible pour révéler le personnage sous l'emprise de la magie noire et qui a disparu quelque part dans Poudlard. Chaque joueur doit ensuite choisir un personnage parmi les cartes Élève restantes et placer le pion de la couleur correspondante sur sa case Départ du plateau. Retirez du jeu la carte de l'Élève disparu et les autres cartes et pions Élève restants.

5. Formez trois piles avec les cartes Mystère (suspects, objets et pièces), puis mélangez chaque pile. Retirez une carte de chaque pile et placez-les dans l'étui confidentiel. Veillez à ce qu'aucun joueur ne les voit, cet étui contient les réponses au mystère !

6. Mélangez ensemble toutes les cartes Mystère restantes et distribuez-les, face cachée, en vous assurant que chaque joueur en ait le même nombre. Placez toute carte supplémentaire face cachée dans le Bureau de Dumbledore.

7. Regardez les cartes de votre main et cochez-les sur votre feuille. Si vous les avez, elles ne peuvent pas être dans l'étui confidentiel ! Faites attention à garder votre feuille secrète.

8. Formez des piles distinctes avec les jetons Objet et Suspect et placez-les à la portée de tous.

Le prochain joueur à célébrer son anniversaire commence. Le jeu se poursuit vers la gauche.



4