

Ton tour se termine là et n'oublie pas de cocher cette carte sur ta feuille de détective. Tu peux même rajouter les initiales du joueur qui te l'a montrée. Si personne ne peut te prouver que ton hypothèse est fausse, tu peux soit terminer ton tour, soit porter une accusation.

Porter une accusation

Lorsque tu es sûr d'avoir enfin élucidé le mystère, et donc d'avoir identifié les 3 cartes dans l'étui, tu peux, lors de ton tour, porter une accusation.

Commence par dire : "J'accuse (nom du suspect) d'avoir commis le meurtre dans (le lieu) à l'aide de (l'arme)".

Puis, de façon que personne ne puisse voir, jette un oeil aux cartes de l'étui.

Lors de l'accusation, de même que lors d'une hypothèse, ton pion doit se trouver dans le lieu dont tu parles.

Rappelle-toi : tu ne peux porter qu'une seule accusation durant la partie. Alors réfléchis bien.



GAGNER LA PARTIE

Tu es le gagnant de la partie si ton accusation est correcte, c'est-à-dire si les cartes que tu désignes dans ton accusation sont bien les mêmes que celles de l'étui. Si c'est le cas, pose les cartes de l'étui de manière que tout le monde puisse les voir.

Si ton accusation n'est pas fondée

Si jamais l'une des cartes n'est pas contenue dans l'étui, ton accusation est fausse. En secret, remets les 3 cartes dans l'étui.

Attention, à partir de ce moment-là, c'est fini pour toi, tu ne peux plus faire aucun déplacement et il t'est donc impossible de gagner la partie. Tu continues cependant à jouer en prouvant aux autres joueurs que leurs hypothèses sont fausses. Ces derniers peuvent aussi déplacer ton pion dans les différentes pièces lorsqu'ils émettent des hypothèses.

Astuce de Simpson

1. Si tu as besoin d'information d'ordre général, construis tes hypothèses sur des indices que tu n'as pas en main.
2. En revanche, si tu as un doute sur un indice et que tu veux en avoir le coeur net, inclus alors dans ton hypothèse 1 ou 2 cartes que tu as en main. Cela te permet d'éliminer un suspect ou d'obtenir une information supplémentaire. Pas bête !
3. Tu peux émettre ton hypothèse et ton accusation durant le même tour.
4. Tu peux émettre une hypothèse incluant un suspect ou une arme se trouvant déjà dans le lieu où tu es. Dans ce cas, le transfert de ces éléments n'est pas nécessaire. Si par contre tu dois les déplacer, ils ne réintègrent pas leur place initiale après l'hypothèse.



5. Si ton suspect est transféré dans un autre endroit, tu peux lors de ton tour : soit te déplacer en utilisant l'une ou l'autre des possibilités, soit émettre une hypothèse en restant dans cet endroit. Tu n'as alors pas besoin de lancer les dés, ni de déplacer ton pion.
6. Une même pièce peut contenir plusieurs suspects et plusieurs armes à la fois.
7. Si l'on découvre que tu as oublié de montrer l'une de tes cartes lors d'une hypothèse, tu ne peux plus mener l'enquête. Tu dois cependant continuer à jouer pour répondre aux hypothèses des autres joueurs.

© 2001 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., "t Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.
www.hasbro.fr



110141942101

Cluedo



CONTENU

Plateau de jeu, 6 pions Suspect en étain (Homer Simpson dans le rôle de Révérend Olive, Krusty le clown dans le rôle de Colonel Moutarde, Marge Simpson dans le rôle de Mme Pervenche, Lisa Simpson dans le rôle de Mlle Rose, Bart Simpson dans le rôle de Professeur Violet et Waylon Smithers dans le rôle de Mme Leblanc), 6 pions Arme en étain (beignet empoisonné, gant de boxe sur ressort, collier, lance-pierre, matraque de plutonium, saxophone), 21 cartes, carnet du détective, étui confidentiel, 2 dés.

But du jeu

Chief Wiggum a retrouvé le richissime industriel Charles Montgomery Burns mort, et tout porte à croire qu'il s'agit là d'un crime. Pour éviter de refaire la même erreur que la dernière fois, lorsqu'il retrouva M. Burns à l'agonie, il décide de réunir 6 suspects potentiels : Homer, Marge, Lisa, Bart, Krusty le Clown et Waylon Smithers. Les suspects, dans le rôle de leur héros favori Cluedo, tentent d'identifier le meurtrier de M. Burns. Pour gagner la partie, à toi de résoudre cette énigme. Qui a tué M. Burns ? Où ? Avec quelle arme ?



Installation du jeu

1. Choisis ton héros préféré et place le pion correspondant sur sa case Départ. S'il y a moins de 6 joueurs, place tout de même les pions supplémentaires sur leur case départ. Ces personnages peuvent en effet être impliqués dans le meurtre et ils doivent pour cette raison rester sur les lieux.
2. Place chacune des 6 armes dans une des 9 pièces différentes, une arme par pièce.
3. Place l'étui confidentiel vide au centre du plateau.
4. À l'aide des 21 cartes, forme 3 paquets : Suspects, Armes et Lieux. Bats les cartes des 3 paquets séparément et place-les face cachée sur la table. Puis, de façon que personne ne voit rien, prends la carte du dessus de chaque paquet et place-la dans l'étui confidentiel.

L'étui contient maintenant la réponse à ces questions : Qui, Où et avec Quelle arme ?



5. Mélange la totalité des cartes restantes et distribue-les face cachée à chacun des joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Il se peut que certains joueurs en reçoivent moins mais cela n'a pas d'importance. En secret, regarde les cartes que tu as en main, qui, de ce fait, ne peuvent être mises en cause.
6. Prends une feuille du carnet du détective et plie-la en deux de manière que personne ne puisse voir ce que tu écris. Raye ensuite les mots qui correspondent à tes cartes.
7. Lisa Simpson, qui joue le rôle de Mlle Rose, joue toujours la première. La partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Si personne ne joue ce rôle, c'est la personne directement à sa gauche sur le plateau qui prend le relais.

LE JEU

Déplacement de ton pion

À chaque tour, tu dois tenter de te rendre dans un lieu différent. Pour commencer, déplace ton pion, soit selon le résultat du lancer de dés, soit, si tu es dans un coin du plateau, en utilisant un passage secret.

Lancement des dés

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

- Tu peux te déplacer horizontalement ou verticalement, en avançant ou en reculant mais pas en diagonale.
- Tu peux changer de direction autant de fois que ton lancer de dés le permet. Tu ne peux cependant pas passer plusieurs fois sur la même case durant le même tour.
- Tu ne peux ni passer, ni t'arrêter sur une case déjà occupée par un autre pion.



MATT GROENING



Passages secrets

Les lieux figurant dans les coins .. sont reliés entre eux par un passage secret. Si au début de ton tour, tu te trouves sur l'une de ces cases, tu peux, si tu le souhaites, utiliser le passage secret au lieu de lancer les dés.

Pour cela, il suffit d'annoncer aux autres joueurs que tu veux emprunter un passage secret et de déplacer ton pion dans le lieu à l'opposé du plateau.

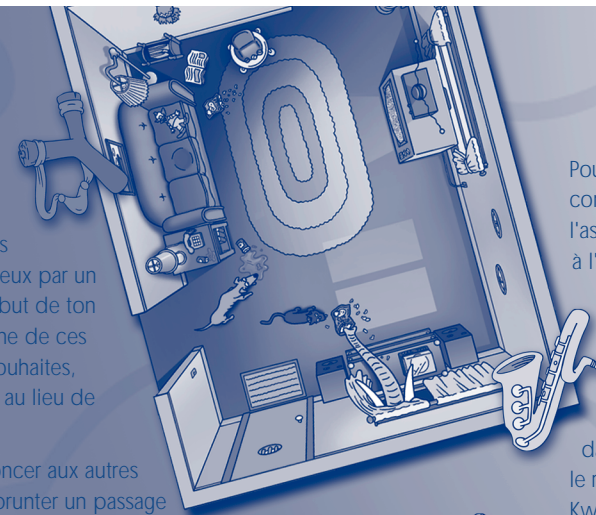
Comment entrer dans un lieu et en sortir

Tu peux le faire soit en lançant les dés puis en passant par la porte, soit en utilisant un passage secret.

- Lorsque tu passes par une porte, il ne faut pas compter la porte d'entrée comme une case.
- Dès que tu pénètres dans un lieu arrête ton déplacement, même si le nombre indiqué par les dés est supérieur.
- **Rappel :** dès que tu pénètres dans un lieu durant le temps de ton enquête, tu dois le quitter pour le réintégrer à chaque tour. Tu ne peux entrer à nouveau dans un même lieu durant le même tour, même si tu utilises une porte différente.

Émettre des hypothèses

Dès que tu pénètres dans un lieu, tu peux émettre une hypothèse. C'est en formulant des hypothèses que, par déduction, tu arriveras à identifier les cartes qui se trouvent dans l'étui confidentiel.



Pour émettre une hypothèse, déplace le pion suspect et l'arme concernés dans le lieu dans lequel tu viens d'entrer. Puis annonce à l'assemblée que le crime a été commis dans ce lieu, par ce suspect, à l'aide de cette arme.

Exemple : supposons que tu aies le pion de Lisa Simpson, dans le rôle de la superbe Mlle Rose, et que tu rentres dans le Kwik-E-Mart. Déplace d'abord un autre pion, Bart Simpson dans le rôle du professeur Violet, par exemple, dans cette pièce également. Puis déplace une arme, le saxophone, peut-être, dans cette pièce aussi. Puis dis : " Je soupçonne Bart Simpson, dans le rôle du professeur Violet, d'avoir commis le crime dans le Kwik-E-Mart à l'aide du saxophone".

Rappelle-toi deux choses :

- Tu dois absolument te trouver dans le lieu que tu mentionnes dans ton hypothèse.
- N'oublie pas de prendre en considération tous les pions, y compris le tien et ceux qui ne sont pas utilisés, car ils sont tous suspects.

Vrai ou faux

Dès que ton hypothèse est émise, tes adversaires, chacun leur tour, tentent de prouver qu'elle est fautive. C'est le premier joueur à ta gauche qui commence ; il regarde ses cartes et constate si oui ou non l'une d'elles correspond à l'une des cartes que tu viens de mentionner.

- Si ce joueur détient une de ces cartes, il doit te la montrer en secret. Il ne doit t'en montrer qu'une seule même s'il en a plusieurs.
- Si l'adversaire à ta gauche ne possède aucune des 3 cartes, alors c'est au joueur suivant de vérifier s'il en détient une.

À partir du moment où ton adversaire te montre une des cartes que tu as citées, c'est la preuve qu'elle n'est pas impliquée dans l'énigme et que ton hypothèse est fautive.

