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.
5. Mélangez toutes les cartes restantes et distribuez-les face cachée à chacun des joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, même si certains joueurs en ont plus que d'autres. En secret, regardez vos cartes. Puisqu'elles sont entre vos mains, cela signifie forcément qu'elles ne font pas partie de l'énigme.
6. Chaque détective dispose d'une feuille de note détective, sur laquelle il inscrit secrètement les résultats de son enquête. Marquez d'une croix les éléments qui correspondent à vos cartes.

COMMENT PROCÉDER ?

Mlle Rose commence la partie, qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans le cas où Mlle Rose ne dispute pas la partie, c'est la personne directement à sa gauche qui commence. A chaque tour, tentez de pénétrer dans une pièce différente, soit en lançant les dés soit, si vous êtes dans l'une des pièces aux angles du plateau, en utilisant les passages secrets.

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.

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 fausse. 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 fausse.

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 fausse. 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 fausse. 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.

RÉSOUDRE 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.

© 2006 Hasbro. 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 / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.
Tel. 056 648 70 99.
www.hasbro.fr

0306**00045**101 01

Le Jeu des Grands Détectives

cluedo

Notes du détective

8+ | 3-6 JOUEURS

Malheureusement, si vous souhaitiez rencontrer le Docteur Lenoir, vous arrivez trop tard. Ce dernier vient d'être assassiné. La victime, âgée de 29 ans, était le neveu de Charles Edouard Lenoir, précédent propriétaire du Manoir Tudor.

Orphelin dès son plus jeune âge, le Docteur Lenoir avait été confié à son oncle. Toutefois, Charles Edouard, célibataire endurci, trouvant cette charge trop lourde à accepter, envoya son neveu dans les plus prestigieuses écoles. Lors des vacances scolaires, Mme Leblanc, la gouvernante s'occupait du jeune garçon de retour au Manoir.

Le jeune homme se révéla un étudiant très studieux, il obtint ainsi son doctorat en Anthropologie et vint s'installer au Manoir à la mort de son oncle. Ce dernier, décédé sans descendance directe, rédigea son testament stipulant que le manoir reviendrait à son neveu. Une clause toutefois, fut ajoutée : le jeune homme en hériterait le jour de son 30ème anniversaire.

En rangeant des papiers, le Docteur Lenoir s'aperçut que son oncle versait des sommes d'argent en petit nombre mais régulièrement à des bénéficiaires inconnus et pour des raisons indéterminées. Charles Edouard était-il victime d'un chantage ? Devait-il cacher un secret ? Etait-il impliqué dans une affaire qui pouvait s'avérer scandaleuse ? Le Docteur Lenoir avait décidé de tirer au clair ces transactions obscures. Pour y parvenir, il invita les amis de son oncle au Manoir pour le week-end. Le meurtre a été perpétré lors de ce week-end qui rassemblait des invités à la personnalité pittoresque.

suspect

Colonel Moutarde

Colonel Moutarde, vieille connaissance de Charles Edouard, a ses habitudes au Manoir, dans lequel il passe de nombreux week-ends.
Le Docteur Lenoir, neveu de Charles Édouard compte parmi ses amis. Après avoir tenté de faire carrière dans l'armée, il s'est persuadé d'être un héros militaire. Une fois à la retraite, Moutarde a réussi à convaincre un éditeur de publier un ouvrage relatant ses nombreux exploits militaires et faits d'armes. Pour cela, il reçut plusieures avances, mais à ce jour, seul un chapitre a été rédigé. Cependant, les créanciers le poursuivent avec acharnement afin de récupérer les sommes versées.

suspect

Reverend Olive

Dès son plus jeune âge, Olive fut conscient de l'appel de la foi. A douze ans, il commença à prêcher lors de réunions pour le renouveau de la foi. Plus tard, il s'attribua le titre de Révérend. Au cours d'une de ses prédications, vantant l'adage « Prenons au plus riche pour le donner au pauvre », il rencontra Charles Edouard et son neveu. On prétend que la police l'aurait interrogé autrefois, pour des affaires d'escroquerie, de vols, de contrebande et de blanchiment d'argent.

suspect

Professeur Violet

Ancien professeur, il quitta l'enseignement pour vivre des aventures en Egypte et se consacra à l'histoire du Moyen-Orient. Charles Edouard finança plusieurs des expéditions archéologiques du Professeur et c'est ainsi qu'il rencontra tout naturellement son neveu, le Docteur Lenoir. Récemment, le professeur a été accusé de plagiat et provisoirement mis en indisponibilité au British Museum, où il travaillait. Nombreux de ses écrits, à ce que l'on prétend, seraient une copie des notes d'un de ses collègues, décédé dans un accident pour le moins surprenant.

suspect

Mme Pervenche

Actrice de théâtre amateur, Mme Pervenche rêve en secret de faire une immense carrière. Néanmoins, elle fut obligée de s'exiler, afin d'échapper à un scandale après avoir été impliquée dans une affaire de cœurs avec deux hommes politiques importants. Ainsi, au cours d'un de ses nombreux voyages, elle se lia d'amitié avec Eléonore Lenoir, la mère du Docteur Lenoir. Désormais, veuve à la suite du décès de son troisième époux, elle a une fille, Mlle Rose. Menant un somptueux train de vie, la fortune de son dernier époux a fondu et se trouve bien réduite.

suspect

Mlle Rose

Séduisante, Mlle Rose est la fille de Mme Pervenche. La relation mère-fille est basée sur la jalousie et l'envie, ce qui les amène à ne se parler que très rarement. Elle suit des cours de comédie, mais ses ambitions semblent être plus élevées que son talent réel. Sa carrière de comédienne sur le déclin, elle se consacre désormais à une activité plus lucrative : la recherche de veufs âgés mais immensément riches. Cette quête a fait la une de la presse à scandales, de nombreux articles sont parus, relatant ses "conquêtes". Pour fuir les journalistes, elle a rejoint à contrecœur sa mère pour un séjour au Manoir.

suspect

Mme Leblanc

Mme Leblanc s'occupe de la gestion domestique du Manoir. Elle fut également la gouvernante du Docteur Lenoir quand ce dernier était enfant. Ainsi, à la mort de son oncle, le Docteur lui demanda de rester à son service. Enjouée, toujours prête pour de nouvelles expériences culinaires, ses menus sont attendus par les invités avec beaucoup d'appréhension. La soixante bien passée, il ne lui reste que peu de temps à effectuer au service du Docteur.

LE QUOTIDIEN

DISPARITION MYSTERIEUSE AU MANOIR TUDOR !

FONTAINEBLEAU - Le Docteur Lenoir, cél bre anthropologue dont la réputation a dépassée les fronti res a été retrouvé mort dans la nuit de samedi son domicile, le Manoir Tudor. Les causes du déc s sont, ce jour, encore inconnues, mais la police a des raisons de douter d une mort naturelle.

Découverte macabre

La police locale s est immédiatement rendue sur les lieux apr s avoir re u un appel d urgence passé par l un des hôtes présent au manoir mais qui n a pu tre identifié. Six suspects ont été priés de ne pas quitter les lieux pour les besoins de l enqu te.

Recherche d'indices

Des policiers ont procédé une vérification stricte de chacune des pi ces, la recherche d indices. Les premiers éléments de l enqu te ont permis de déterminer la présence de 6 objets. Il se peut qu ils aient été utilisés comme armes et vont tre de ce fait, examinés.

Aucune trace d'effraction

Le rapport de police indique qu aucune trace d effraction n a été constatée. Une source proche des enqu teurs affirmerait que le corps sans vie du Docteur a été retrouvé en bas de l escalier principal. Seulement, selon des informations plus récentes, le corps a, semble-t-il, été déplacé d une autre pi ce.

Appel à témoins

La police a lancé un appel témoins. Venez vous aussi au Manoir Tudor et utilisez vos capacités de déduction pour recueillir un maximum d indices dans les 9 pi ces sans oublier les passages secrets. Soyez le premier résoudre l énigme qui se pose, savoir : par qui, comment et o le Docteur Lenoir a-t-il été assassiné ?

Rapport de Police

COMMISSARIAT GÉNÉRAL DISTRICT DE FONTAINEBLEAU

IDENTITÉ DE L'OFFICIER *Inspecteur Dupont*

Date *Samedi 5 Juin 1926*

Enquête *Homicide volontaire*

Décès du Docteur Jean Lenoir, âge 29 ans, anthropologiste

Lieu *Manoir Tudor, Avenue du Parc*

Résidence du Docteur Lenoir

Preuve

Corde, Matraque, Poignard, Clé anglaise, Chandelier, Revolver

Suspect(s) *Liste des 6 personnes présentes dans le Manoir Tudor à l'heure du meurtre du Dr Lenoir.*