



INSTRUCTIONS

OBJECTIF

Âme vagabonde, nous vous souhaitons la bienvenue dans notre Clue® **Haunted Mansion** (Maison hantée). Nous comptons ici 999 fantômes qui meurent d'envie de vous rencontrer et qui aimeraient bien accueillir une âme supplémentaire. Une fois à l'intérieur de la maison, les invités risquent d'y rester... éternellement. Si vous souhaitez regagner le royaume des vivants, vous devrez vous aventurer dans la **Haunted Mansion** et être le premier invité capable de donner les bonnes réponses aux trois questions suivantes :

- I. **Quel est l'invité qui a reçu la visite d'un fantôme?**
- II. **Quel est le fantôme qui a hanté cet invité?**
- III. **Dans quelle salle est apparu le fantôme?**

FOURNITURES

- 1 plateau de jeu Clue® **Haunted Mansion**
- 6 pions Invités: Pluto, Goofy, Donald Duck, Minnie Mouse, Daisy Duck et Mickey Mouse
- 6 pions Fantômes: Le fantôme squelette (the Skeleton), le fantôme de la prison (the Prisoner), le fantôme voyageur (the Traveler), le fantôme de la jeune mariée (the Bride), le fantôme de l'Opéra (the Opera Singer) et le fantôme marin (the Mariner)
- 1 jeu de cartes insolites (Eerie Cards) composé de six (6) cartes Invités, de six (6) cartes Fantômes et de neuf (9) cartes Salles
- 1 paquet de carnets fantomatiques (Phantom Notebooks)
- 1 enveloppe énigmatique de Madame Leota (Madame Leota's Reading Envelope)
- 1 dé des ténèbres (Doom Die)

INSTALLATION

1. Cherchez sur le plateau de jeu la case **START (DÉPART)** et le nom de l'invité le plus proche de vous. Prenez le pion de cet invité et placez-le sur la case. S'il y a moins de six joueurs, n'oubliez pas de placer les pions restants sur leurs cases Invités respectives. Comme n'importe quel invité peut recevoir la visite d'un fantôme, il est important que tous les invités soient dans la maison.
 2. Disposez chaque fantôme dans une salle différente.
 3. Placez l'enveloppe énigmatique de Madame Leota (Madame Leota's Reading Envelope) sur la lettre X qui se trouve au centre du plateau de jeu.
 4. Répartissez le jeu de cartes en trois groupes distincts : Invités (Guests), Fantômes (Ghosts) et Salles (Rooms). Mélangez bien chaque paquet séparément et posez-les sur la table, côté face cachée. Prenez dans chaque tas la première carte et placez-la dans l'enveloppe énigmatique de Madame Leota, en vous assurant qu'aucune âme vivante ne voit les cartes. L'enveloppe contient maintenant les réponses aux questions suivantes :
- I. **Quel est l'invité qui a reçu la visite d'un fantôme?**
 - II. **Quel est le fantôme qui a hanté cet invité?**
 - III. **Dans quelle salle est apparu le fantôme?**

5. Regroupez les trois tas de cartes et mélangez-les soigneusement, puis posez le jeu de cartes sur la table, côté face cachée, et jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Certains joueurs peuvent recevoir plus de cartes que les autres. Regardez discrètement les cartes de votre jeu. Comme ces cartes sont entre vos mains, elles ne peuvent en aucun cas être dans l'enveloppe énigmatique de Madame Leota.
6. Prenez une feuille du carnet fantomatique (Phantom Notebook) et pliez-la en deux pour qu'aucun fantôme ne puisse jeter un coup d'oeil indiscret et voir ce que vous avez inscrit. Si vous voulez, vous pouvez cocher les cartes de votre jeu pour vous souvenir qu'elles ne sont pas dans l'enveloppe énigmatique de Madame Leota.
7. Daisy Duck, à savoir le pion Invité rouge, commence toujours en premier. Ensuite, c'est le tour du joueur qui se trouve à sa gauche.

RÈGLES DU JEU

Déplacement du pion

Lorsque c'est votre tour de jouer, essayez d'entrer dans une autre salle de la **Haunted Mansion**. Pour jouer et déplacer votre pion Invité, lancez le dé ou, si vous vous trouvez dans une salle d'angle, empruntez un passage secret.

Rappelez-vous que vous ne pouvez déplacer votre pion que sur le carré de pierre à l'intérieur de la maison ou dans les passages secrets. Vous ne pouvez sortir dans les cours principales; le mausolée et le cimetière sont considérés comme des pièces closes.

Lancement du dé

Lancez le dé et déplacez votre pion Invité du nombre de cases indiqué par les points du dé.

Vous pouvez déplacer votre pion horizontalement ou verticalement, vers l'avant ou vers l'arrière, mais jamais en diagonale.

Vous pouvez changer de direction autant de fois que les points de votre dé vous le permettent. Cependant, lorsque vous avez la main, vous ne pouvez pas repasser deux fois sur la même case. Il arrive en effet que des esprits vous suivent et la rencontre avec l'un d'eux pourrait vous causer une grande frayeur.

Vous ne pouvez pas entrer sur une case déjà occupée par un autre Invité.

Passages secrets

Les salles qui se trouvent dans les coins opposés de la **Haunted Mansion** sont reliées par des passages secrets. Lorsque vous prenez la main et que vous vous trouvez dans l'une des salles d'angle, vous pouvez emprunter un passage secret si vous êtes suffisamment courageux. Il vous suffit de faire une annonce, puis de déplacer votre pion Invité dans la salle située dans le coin opposé de la maison.

Entrer et quitter une salle

Vous pouvez entrer ou quitter une salle soit en lançant le dé et en passant par la porte, soit en empruntant un passage secret.

- Une porte est représentée par une ouverture dans le mur et non par la case libre devant l'entrée elle-même. Lorsque vous passez par une porte, ne comptez pas l'entrée comme une case.

- Vous ne pouvez pas passer par une porte dont l'entrée est bloquée par le pion d'un autre joueur.
- Arrêtez-vous dès que vous entrez dans une salle, même si le nombre de points indiqué sur votre dé vous permet de continuer.
- Lorsque vous avez la main, vous ne pouvez pas entrer une deuxième fois dans la même salle. Vous devez attendre le prochain tour.
- Il est possible que les autres concurrents cherchent à bloquer toutes les issues pour que vous restiez coincé dans une salle... Après tout, il n'y a pas que les morts qui veulent que vous restiez. Si vous vous retrouvez dans cette situation, vous devez attendre que le joueur en question se déplace et libère l'entrée pour que vous puissiez sortir.

Suggestion spirituelle

Dès que vous entrez dans une salle, vous pouvez faire une suggestion spirituelle. En faisant une suggestion, vous cherchez à connaître les trois cartes qui se trouvent dans l'enveloppe de Madame Leota et ce, en procédant par élimination. Pour faire une suggestion, déplacez un fantôme et un invité dans la salle dans laquelle vous venez d'entrer et suggérez que c'est ce fantôme qui a hanté l'invité choisi.

Exemple: Imaginons que vous avez le pion Daisy Duck et que vous entrez dans le foyer. D'abord, déplacez un autre invité, par exemple, Donald Duck, dans le foyer. Puis, placez également un fantôme, par exemple le fantôme de la jeune mariée (Bride Ghost), dans le foyer. Faites alors l'annonce suivante: "Les esprits suggèrent que le fantôme de la jeune mariée a visité Donald Duck dans le foyer."

N'oubliez pas deux choses:

1. Vous devez être dans la salle dont vous parlez dans votre suggestion spirituelle.
2. Pensez à tous les invités pour votre suggestion, y compris vous-même!

Vrai ou faux ?

Dès que vous faites une suggestion spirituelle, les autres invités vont chacun leur tour essayer de prouver qu'elle est fausse. Le joueur situé directement à votre gauche commence. Il regarde ses cartes pour vérifier si l'une des trois cartes que vous avez mentionnées se trouve dans son jeu. Si le joueur possède l'une des cartes, il doit vous la montrer, et à vous seulement. Si le joueur possède plus d'une carte, il doit en choisir une seule qu'il vous montrera.

Si au contraire, il ou elle ne possède aucune des cartes mentionnées, c'est au prochain joueur de prouver que votre suggestion spirituelle est fausse.

Dès qu'un concurrent vous montre l'une des cartes que vous avez mentionnées, il a réussi à prouver que votre suggestion est fausse et vous devez passer la main. Passez la main en cochant la carte en question dans votre carnet. Certains joueurs trouvent utile d'ajouter les initiales du joueur qui a montré la carte. Si aucun des joueurs n'est en mesure de prouver que votre suggestion est fausse, vous pouvez passer la main ou faire une prédiction mystique.

Prédiction mystique

Si vous pensez que vous avez rassemblé assez d'indices vous permettant de deviner les trois cartes qui se trouvent dans l'enveloppe énigmatique de Madame Leota, vous pouvez faire une prédiction mystique. D'abord, indiquez les cartes qui, selon vous, sont dans l'enveloppe. Puis, vérifiez les cartes qui se trouvent dans l'enveloppe, en vous assurant que personne ne les voit.

Lorsque vous faites une suggestion, votre pion doit se trouver dans la salle que vous mentionnez. Par contre, lorsque vous faites une prédiction mystique, vous pouvez choisir n'importe quelle salle.

Rappel: Vous ne pouvez faire qu'une seule prédiction mystique par partie.

Prédiction mystique erronée

Si l'une des cartes que vous avez mentionnées ne se trouve pas dans l'enveloppe énigmatique de Madame Leota :

- Remettez discrètement toutes les cartes dans l'enveloppe.
- Ne soyez pas " mort de honte ", mais sachez que vous n'avez plus le droit de déplacer votre pion. Par conséquent, vous ne pouvez plus recouvrer votre liberté et vous êtes prisonnier de la **Haunted Mansion**.
- Vous pouvez continuer à prouver que les suggestions des autres joueurs sont fausses en montrant vos cartes, si demandé.
- Les autres concurrents peuvent déplacer votre pion Invité dans les différentes salles qu'ils suggèrent.
- Si, après avoir fait une prédiction mystique qui s'avère erronée, votre pion bloque une issue, déplacez-le dans la salle concernée pour que les autres invités puissent entrer.

COMMENT GAGNER

Vous gagnez la partie et recouvrez votre liberté si votre prédiction mystique est correcte. C'est-à-dire, si les trois cartes que vous avez mentionnées se trouvent dans l'enveloppe énigmatique de Madame Leota. Lorsque vous les avez trouvées, retirez-les de l'enveloppe et étalez-les devant les autres joueurs. Félicitations... contrairement aux autres invités, vous pouvez regagner le Royaume des vivants !

REMARQUES SUR LES SUGGESTIONS SPIRITUELLES

1. Lorsque vous faites une suggestion spirituelle, vous avez tout intérêt à mentionner une ou plusieurs des cartes de votre jeu. Cette astuce vous permettra de recueillir des informations supplémentaires ou d'induire en erreur les autres invités.
2. Lorsque vous avez la main, vous pouvez faire une suggestion spirituelle et une prédiction mystique.
3. Vous pouvez faire une suggestion spirituelle à condition que vous soyez dans la salle concernée. Pour votre prochaine suggestion, vous pouvez entrer dans une autre salle ou vous pouvez attendre le prochain tour pour regagner la salle que vous venez de quitter. Vous ne pouvez pas passer votre tour pour pouvoir rester dans une salle donnée. Néanmoins, si vous êtes coincé dans une salle parce que le pion d'un autre invité bloque la porte, vous devez rester dans cette salle jusqu'à ce que la porte soit libérée.

4. Il est possible de faire une suggestion spirituelle qui inclut un fantôme ou un invité qui se trouve déjà dans votre salle. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de déplacer les pions concernés. Si un déplacement s'avère nécessaire, mettez les pions dans la salle concernée dès que vous avez fait votre suggestion.
5. Si votre pion Invité a été déplacé, vous pouvez adopter l'une des deux approches suivantes lorsque votre tour arrive : sortez de la salle normalement ou faites une suggestion spirituelle concernant cette salle. Si vous décidez de faire une suggestion, ne lancez pas le dé et ne déplacez pas votre pion.
6. Une salle peut accueillir un nombre illimité de fantômes et d'invités à la fois.



Instrucciones en español

OBJETIVO

Bienvenido, espíritu errante, a esta edición de Clue® **Haunted Mansion** (Casa Embrujada). Tenemos 999 fantasmas, y todos se mueren por conocerlo, pero nos encantaría apoderarnos de un alma más. Así es, una vez que entran, los invitados pueden convertirse en residentes permanentes en contra de su voluntad. Si desea regresar al mundo de los vivos, debe aventurarse y atravesar la **Haunted Mansion** y ser el primer invitado en contestar correctamente las tres preguntas siguientes:

- I. ¿Qué invitado fue hechizado?
- II. ¿Qué fantasma lo hechizó?
- III. ¿En qué habitación tuvo lugar el hechizo?

MATERIAL

- 1 tablero de juego de Clue® **Haunted Mansion**.
- 6 fichas de invitado: Pluto, Goofy, Donald Duck, Minnie Mouse, Daisy Duck y Mickey Mouse
- 6 fichas de fantasmas: el Fantasma Esqueleto (the Skeleton), el Fantasma de la Prisión (the Prisoner), el Fantasma Viajero (the Traveler), la Novia Fantasma (the Bride), el Fantasma de la Ópera (the Opera Singer) y el Fantasma Marino (the Mariner)
- 1 paquete de tarjetas escalofrantes (Eerie Cards): una tarjeta por cada uno de los seis (6) invitados, seis (6) fantasmas y nueve (9) habitaciones
- 1 paquete de cuadernos fantasmagóricos (Phantom Notebooks).
- 1 sobre adivinatorio de Madame Leota (Madame Leota's Reading Envelope)
- 1 dado "de la muerte" (Doom Die)

COMIENZO

1. Busque en el tablero de juego el espacio de START (SALIDA) y el nombre de invitado que esté más cerca de usted. Tome la ficha de ese invitado como su ficha de juego y colóquela en el lugar de salida. Si van a jugar menos de seis personas, asegúrese de colocar las fichas restantes sobre los nombres de los invitados correspondientes; después de todo, cualquiera puede ser el invitado hechizado y por lo tanto todos deben hallarse en la mansión.

4. Il est possible de faire une suggestion spirituelle qui inclut un fantôme ou un invité qui se trouve déjà dans votre salle. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de déplacer les pions concernés. Si un déplacement s'avère nécessaire, mettez les pions dans la salle concernée dès que vous avez fait votre suggestion.
5. Si votre pion Invité a été déplacé, vous pouvez adopter l'une des deux approches suivantes lorsque votre tour arrive : sortez de la salle normalement ou faites une suggestion spirituelle concernant cette salle. Si vous décidez de faire une suggestion, ne lancez pas le dé et ne déplacez pas votre pion.
6. Une salle peut accueillir un nombre illimité de fantômes et d'invités à la fois.