

DE 3 À 5 JOUEURS • À PARTIR DE 9 ANS

# Cluedo

JEU **DVD**



*Septembre 1925 à mai 1926*

© 2005 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 6D, 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](http://www.hasbro.fr)



070542645101

# Les SUSPECTS



*Colonel Moutarde*



*Révérend Olive*



*Professeur Violet*



*Prince Azur*



*Francis*



*Mme Leblanc*



*Mlle Rose*



*Mme Pervenche*



*Mme Beaumont*



*Lady Lavande*

## CONTENU

- 1 DVD
- 1 plateau de jeu
- 42 cartes
- 10 figurines
- 1 loupe rouge
- 1 enveloppe « dossier confidentiel »
- 1 carnet de détective
- 4 cadenas en plastique.

## MONTAGE

Avant de commencer à jouer, vous devez retirer les cadenas de leur support et les figurines et les cartes de leurs emballages. Jetez les emballages.

## INTRODUCTION

Le Docteur Lenoir, âme charitable s'il en est, a organisé des réceptions spéciales pour ses plus proches amis. Malheureusement, l'un de ses invités a abusé de son hospitalité et a, à un moment donné, volé quelque chose dans l'une des pièces. À vous maintenant de déterminer:

**QUI** - Qui est le voleur ?

**QUOI** - Qu'a-t-il volé ?

**OÙ** - Où l'a-t-il volé ?

**QUAND** - À quel moment a eu lieu le vol ?

Au début du jeu, vous prendrez secrètement 4 cartes - un suspect, un objet, un endroit et une heure du délit - et les placerez dans l'enveloppe Dossier confidentiel. Durant la partie, les joueurs utiliseront leur sens de la déduction, leur sens de l'observation, et procéderont à des interrogatoires pour déterminer quelles cartes sont dans l'enveloppe. Le premier qui devine quelles sont les 4 cartes dans l'enveloppe résout l'énigme, et gagne la partie !

Maintenant, vous ne serez pas seul pour résoudre les mystères. Insérez le DVD dans votre lecteur et vous aurez de l'aide dans votre enquête ! Deux personnages, l'Inspecteur Dupont et Edmond le Majordome vous rejoignent au manoir Tudor pour vous aider. Ils ont été témoins de choses intéressantes et vous aideront en vous donnant des indices, des conseils et des faits ! Certaines informations élimineront directement un suspect, ou vous orienteront vers la bonne déduction. Surtout ne vous découragez pas si tout n'est pas clair comme de l'eau de roche ! Parfois, une information prendra toute son importance en la reliant à une autre, collectée plus tard.

# MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au centre de la table afin que chaque joueur puisse y accéder facilement. Mettez le DVD dans votre lecteur. Après l'introduction, le menu principal apparaît, proposant 10 enquêtes numérotées et une enquête générée aléatoirement. En utilisant votre télécommande, choisissez l'une des enquêtes.

## INDICE !

La solution des 10 enquêtes numérotées est toujours la même à chaque fois que vous jouez. L'enquête aléatoire a, par contre, une solution différente à chaque fois.

Une fois l'enquête sélectionnée, le DVD vous guidera pour la mise en place, car chaque enquête a une mise en place spécifique. L'illustration 1A montre à quoi le plateau pourra ressembler. L'illustration 1B montre une feuille du carnet de détective.



FIGURE 1A

Les suspects sont des hommes et des femmes.

Certaines pièces sont dans l'aile Ouest, d'autres dans l'aile Nord, d'autres dans l'aile Sud et certaines dans l'aile Est. Quelques pièces sont dans deux ailes à la fois, comme le bureau qui est à la fois dans les ailes Nord et Ouest. La fontaine et la roseraie sont à l'extérieur. Tous les autres lieux sont en intérieur.

Il fait jour à l'extérieur entre l'aube et le crépuscule. Après le crépuscule, il fait noir dehors. En revanche, il ne fait ni nuit, ni jour durant le crépuscule et l'aube.

Les objets peuvent être divisés en 3 groupes – Antiquités, accessoires de bureau et bijoux.

SUSPECTS						NOTES
Hommes	Colonel Moutarde					
	Révérend Olive					
	Professeur Violet					
	Prince Asur					
Femmes	Francis					
	Mme Leblanc					
	Mlle Rose					
	Mme Fierovitch					
	Mme Beaumont					
	Lady Lavande					
LIEUX						
	Hall					
	Salon					
	Salle à manger					
	Cuisine					
	Salle de bal					
	Véranda					
	Salle de billard					
	Bibliothèque					
	Bureau					
	Roseraie					
	Fontaine					
HEURES DU DÉLIT						
	Jour					
	Petit déjeuner					
	Fin de matinée					
	Déjeuner					
	Début d'après-midi					
	Heure du thé					
	Crépuscule					
	Dîner					
	Nuit					
	Minuit					
OBJETS						
Antiquité	Longue-vue					
	Revolver					
	Livre rare					
Accessoire de bureau	Partie-feuille					
	Stylo en or					
	Ouvre-lettres					
	Presse-papier en cristal					
Bijoux	Médaille					
	Montre à gousset					
	Épingle à cheveux en jade					
	Broche scarabée					

**Cluedo**  
JEU DVD

© 2005 Hasbro. Tous droits réservés.

07642845 011

FIGURE 1B

## La salle des preuves

La salle des preuves est au centre du Manoir Tudor. C'est là que l'Inspecteur Dupont a élu domicile. Tous les joueurs commencent le jeu dans la salle des preuves et c'est là qu'ils doivent se rendre pour donner leurs conclusions sur l'enquête. Au fil du jeu, il sera demandé aux joueurs de mettre des cartes dans la salle des preuves. Quand cela se produit, elles y sont placées face visible, leur contenu est révélé à tous les joueurs. Tout joueur, à tout moment, peut consulter les cartes se trouvant dans la salle des preuves.



## À VOTRE TOUR

Le DVD vous dira quelles figurines utiliser et qui commence. Avant de commencer, choisissez chacun votre figurine. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, vous faites toujours deux choses. Au début d'une enquête, faites ces deux actions, dans l'ordre :

1. Déplacez votre figurine sur le plateau vers un lieu adjacent puis,
2. Émettez une hypothèse.

### 1. Déplacez-vous vers un lieu adjacent

La première chose à faire durant son tour et de se déplacer vers un lieu adjacent. Les lieux sont adjacents si :

- Ils sont connectés par un couloir ou,
- Ils sont connectés par un passage secret. (Si vous prenez un passage secret, vous devez l'indiquer au DVD. Utilisez la télécommande pour mettre en surbrillance PRENDRE UN PASSAGE SECRET et appuyez sur Entrée).

#### INDICE !

*Parfois, les passages secrets et les portes sont fermés au début d'une enquête. Durant la mise en place, le DVD vous indique quelles portes sont fermées. Vous ne pourrez pas franchir ces portes avant qu'elles ne soient déverrouillées. L'Inspecteur Dupont vous indiquera lorsqu'elles le seront.*

### 2. Émettre une hypothèse (Dans tout lieu, sauf la salle des preuves)

Vous pouvez émettre une hypothèse à partir de n'importe quelle pièce, excepté la Salle des preuves. Le but est de déterminer quelles cartes les autres joueurs ont en main (et donc ne sont pas dans le dossier confidentiel). Quand vous émettez une hypothèse, nommez 3 catégories (pas 4) qui pourraient constituer la solution. À vous de choisir quelles sont les trois catégories que vous nommez.

*Exemple : Vous pouvez suggérer que le Colonel Moutarde a volé la broche près de la fontaine (laissant de côté l'heure) OU que le Colonel Moutarde a volé la broche durant le déjeuner (laissant de côté le lieu) OU que la broche a été volée à la fontaine durant le déjeuner (laissant de côté le suspect) OU que le Colonel Moutarde a volé quelque chose à la fontaine durant l'heure du déjeuner (laissant de côté l'objet).*

Votre seule restriction quand vous émettez une hypothèse, est : Si vous nommez un lieu, c'est forcément celui où vous vous trouvez. Ainsi, par exemple, pour pouvoir nommer la fontaine comme lieu du délit, il faut s'y trouver !

#### INDICE !

*Si vous êtes un habitué du Cluedo classique, notez que dans cette version, vous ne déplacez pas le suspect que vous avez nommé vers la pièce que vous citez.*

Quand vous émettez une hypothèse, c'est aux autres joueurs de prouver qu'elle est fautive. Le premier qui tente de vous contrer est le joueur immédiatement à votre gauche. Le joueur regarde sa main pour voir s'il possède l'une des 3 cartes que vous avez nommées. Si le joueur possède l'une des cartes nommées, il doit vous la montrer (ET SEULEMENT À VOUS). Si ce joueur possède plus d'une carte que vous avez nommée, il en choisit une (ET SEULEMENT UNE) et vous la montre. Si le joueur à votre gauche n'a aucune des cartes nommées, alors la possibilité de prouver que votre hypothèse est fautive va au joueur situé à sa gauche, et ainsi de suite.

Quand un joueur vous montre une carte que vous avez nommée, c'est la preuve qu'elle ne se trouve pas dans le dossier confidentiel ! Aucun autre joueur ne doit maintenant vous montrer de carte et votre tour se termine. N'oubliez pas de cocher votre feuille de détective afin de vous souvenir qu'on vous a montré cette carte. Si aucun joueur ne vous a montré de carte pour démontrer votre hypothèse, vous êtes en bonne voie vers la solution.

## L'INSPECTEUR DUPONT ET EDMOND LE MAJORDOME

Pendant la partie, l'Inspecteur Dupont et Edmond le Majordome interviendront et pourront vous donner des informations intéressantes. Au fil de la progression du jeu, de plus en plus d'options seront disponibles sur le menu principal du DVD. À votre tour, après votre déplacement, vous pourrez émettre une hypothèse OU choisir l'une des options suivantes sur le DVD :

- Appeler Edmond le Majordome
- Regarder une carte objet
- Lire une note de l'Inspecteur



## Appeler Edmond le Majordome (en tout lieu sauf la salle des preuves)

Quand Edmond a commencé son service, vous pouvez choisir de le convoquer dans n'importe quel lieu, excepté la salle des preuves. Pour le faire, à votre tour, utilisez la télécommande pour mettre en surbrillance APPELER LE MAJORDOME, et appuyer sur ENTREE.

Edmond vous dira alors ce qu'il a vu ou entendu sur cette enquête. Tous les joueurs entendent l'information et peuvent prendre note de ce qu'Edmond leur dit. Certaines informations seront utiles tout de suite, d'autres ne le sauront que plus tard, mais **tout ce qu'il dit est vrai !**

Quand vous appelez Edmond, il vous remet également l'un des objets manquants, qu'il a retrouvé dans le manoir. Prenez la première carte du paquet de cartes se trouvant dans la réserve du Majordome et, sans la montrer à personne, ajoutez-la à votre main.

### INDICE !

*Quand le Majordome parle, vous verrez à l'écran ce que vous devrez noter sur votre carnet de détective.*

## Regarder une carte objet (Seulement dans un lieu où il y a une carte, face cachée)

Petit à petit, alors que la partie avance, l'Inspecteur Dupont trouvera quelques-uns des objets manquants dans et autour du manoir. Quand il découvre un objet, le DVD vous demande de prendre la première carte du paquet se trouvant dans la réserve du Majordome et la placer, face cachée, dans le lieu précisé par l'Inspecteur. Mais il n'acceptera de partager son information que si vous prouvez votre sens de l'observation. Si vous trouvez dans un lieu où se trouve une carte objet qui vient d'être découverte et que vous voulez la voir, utilisez la télécommande pour sélectionner REGARDER UNE CARTE OBJET. Sélectionnez alors le lieu où vous trouvez et appuyez sur LECTURE. Le DVD vous posera une question. Quand vous avez la réponse, appuyez sur "Afficher la réponse". Si vous avez bien répondu, choisissez "Oui". Sinon, choisissez "Non".

Si vous êtes vainqueur du défi, vous pouvez regarder la carte du lieu, mais attention **NE LA METTEZ PAS DANS VOTRE MAIN !** Quand vous l'aurez regardée, remettez-la face cachée, dans le lieu où elle se trouvait et cochez-la sur votre feuille de détective. Si vous avez échoué au défi de l'Inspecteur, vous ne regardez pas la carte et votre tour se termine.

## Lire une note (en tout lieu, sauf la salle des preuves)

De temps en temps, l'Inspecteur Dupont écrira des notes dans son carnet de notes. Ce sont des indices ou des faits qu'il a relevés et qui pourront vous aider à résoudre l'enquête. Quand l'Inspecteur Dupont a noté des indices, il vous le dira. Alors, à votre tour, vous pourrez lire l'une de ses notes. Si plusieurs sont disponibles, vous devez choisir laquelle vous voulez voir.

Pour lire une note, utilisez votre télécommande pour mettre en surbrillance LIRE UNE NOTE DE L'INSPECTEUR et appuyez sur ENTREE. Un écran apparaît. Utilisez la loupe rouge pour lire le numéro de la note. Vous êtes le seul à voir ce chiffre. Prenez alors le carnet de l'Inspecteur, que vous trouverez dans les dernières pages du livret de règles et lisez la note adéquate. Vous pouvez consulter la note aussi longtemps que vous le voulez, et écrire ce que vous voulez sur votre feuille de détective. Vous pourrez également relire la note plus tard au cours du jeu.

## DONNER VOS CONCLUSIONS (Seulement dans la salle des preuves)

Si vous vous déplacez dans la salle des preuves, vous devez donner vos conclusions – C'est la seule action autorisée quand vous entrez dans cette pièce. En utilisant la télécommande, sélectionnez DONNER VOS CONCLUSIONS A L'INSPECTEUR sur le DVD. Un écran apparaîtra et vous indiquera quelle lettre utiliser pour indiquer les 4 choix de vos conclusions. En utilisant les flèches de votre télécommande et la loupe rouge, déplacez la lettre indiquée sous votre choix et appuyez sur ENTREE. Par exemple, si le DVD vous demande d'utiliser la lettre B pour sélectionner vos choix, utilisez les flèches de votre télécommande pour amener le B sous chacun de vos choix. Les autres joueurs ne pourront voir ce que vous faites. Procédez ainsi pour les 4 éléments de l'énigme.

Après avoir entré votre choix pour Qui, Quoi, Où, et Quand, l'Inspecteur Dupont vous dira combien de vos 4 choix sont justes. Si vous avez découvert les 4 bons éléments, vous gagnez ! Si certains sont faux, vous pouvez continuer à jouer, mais pour chaque mauvaise réponse, vous devrez retourner une des cartes objets que vous avez en main dans la salle des preuves. Soyez prudent avant de donner vos conclusions, les cartes que vous perdez risquent d'aider les autres joueurs.

Si vous devez défausser plus de cartes que vous n'en avez en main, vous êtes éliminé de la partie. Vous devez alors révéler toutes les cartes de votre main.

## INDICE !

*Si vous êtes dans la salle des preuves suite à une instruction du DVD, et non suite à l'un de vos déplacements normaux, vous n'êtes pas obligé de donner vos conclusions. Au prochain tour, déplacez-vous simplement vers un lieu adjacent et jouez normalement.*

## ÉVÉNEMENT DVD

Au fil du jeu, le DVD interrompra le déroulement de la partie pour vous informer d'un événement. L'écran changera et l'Inspecteur Dupont vous fera savoir qu'il a quelque chose à vous dire. Quand cela arrive, terminez le tour du joueur en cours puis utilisez la télécommande pour voir l'événement. Ne regardez pas l'événement durant un tour en cours.

## VICTOIRE

Le premier joueur qui retourne à la Salle des preuves et qui donne les 4 bons éléments de l'énigme, gagne la partie. L'Inspecteur Dupont résumera alors l'enquête pour vous. Regardez dans l'enveloppe pour confirmer votre réussite !

## TRUCS ET ASTUCES POUR LE JEU

Voici quelques petites choses à garder en tête lorsque vous jouez:

- Attention de ne pas cocher une case de votre feuille de détective uniquement à partir de ce que disent Edmond ou l'Inspecteur. Quand vous voyez une carte, c'est un fait, avant cela ce n'est qu'un soupçon, donc marquez les cases différemment pour bien distinguer les deux. Utilisez les révélations d'Edmond et de l'Inspecteur pour confirmer vos soupçons, puis vérifiez si vos soupçons sont fondés (voir aussi "Exemple d'enquête").
- Tous les indices, les notes et les témoignages sont vrais, ne les remettez pas en cause.
- À chaque fois que tous les suspects sont ensemble, vous pouvez éliminer l'heure à laquelle ils sont ensemble, car il n'y a aucune chance que quelqu'un ait pu se glisser hors de l'endroit pour accomplir le vol.
- Les indices ne sont pas donnés dans l'ordre chronologique.
- Les repas se déroulent toujours dans la salle à manger, sauf indication spécifique contraire.
- Le fait qu'un objet se trouve dans un lieu ne veut pas dire qu'un événement spécifique du DVD l'y a placé. Après les événements, les objets ont été déplacés d'une manière ou d'une autre et ne se trouvent donc plus forcément à l'endroit où ils étaient lors du vol.

## L'ENQUÊTE ALÉATOIRE

Contrairement aux 10 enquêtes numérotées, l'enquête aléatoire est différente et a une fin différente à chaque fois. Pour y jouer, sélectionnez L'ENQUÊTE ALÉATOIRE dans le menu et suivez les instructions pour la mise en place du jeu. Étant donné que le DVD ne connaît pas la réponse, certains éléments sont différents des enquêtes numérotées :

- Vous saurez quel objet a été volé et devrez seulement déterminer par Qui, Quand et Où.
- Le Majordome est en congé et ne peut donc vous aider.
- L'Inspecteur est sur l'enquête et interviendra de temps en temps pour annoncer qu'un événement se produit.
- L'Inspecteur ne connaît pas la solution de l'enquête. Donc, quand vous donnez vos conclusions, vous regardez dans l'enveloppe et si vous aviez vu juste, vous gagnez, sinon, vous êtes éliminé de la partie.

Dans ce jeu, donner vos conclusions revêt donc beaucoup plus d'importance que dans les 10 enquêtes numérotées.

# EXEMPLE D'ENQUÊTE

## Guide des indices et des témoignages

Cet exemple d'enquête ne se trouve pas sur le DVD. Il est ici pour vous montrer comment ce que disent l'Inspecteur et le Majordome peut vous aider à faire des hypothèses et vous amener dans la bonne direction de l'enquête. Dans cet exemple, nous utiliserons une croix **X** quand nous aurons vu une carte, et que nous pourrions donc l'éliminer totalement, et une seule barre **/** pour indiquer quelque chose qui est sans doute à écarter mais dont la carte n'a pas été vue.



Au début de cette enquête, vous recevez les cartes suivantes : Prince Azur, Francis, L'aube, le Déjeuner et la Salle de billard. Ces cartes étant dans votre main, elles ne peuvent être dans le dossier confidentiel. Marquez les cases correspondantes d'un **X** sur votre fiche de détective pour indiquer qu'elles sont hors de cause.

SUSPECTS		NOTES	
Hommes	Colonel Moustarde		
	Révérend Olive		
	Professeur Violet		
	Prince Azur	X	
	Francis		
Femmes	Mme Leblanc		
	Mlle Rose		
	Mme Pervenche		
	Mme Beaumont		
Lady Lavande			
LIEUX			
<input type="radio"/> Hall			
<input type="radio"/> Salon			
<input type="radio"/> Salle à manger			
<input type="radio"/> Cuisine			
<input type="radio"/> Salle de bal			
<input type="radio"/> Véranda			
<input type="radio"/> Salle de billard		X	
<input type="radio"/> Bibliothèque			
<input type="radio"/> Bureau			
<input type="radio"/> Roseraie			
<input type="radio"/> Fontaine			
HEURES DU DÉJÉT			
Aube		X	
Petit déjeuner			
Fin de matinée			
Déjeuner			
Début d'après-midi		X	
Heure du thé			
Crépuscule			
Dîner			
Nuit			
Minuit			
OBJETS			
Longue-vue			
Revolver			
Livre rare			
Portefeuille			
Stylo en or			
Ouvre-lettres			
Presse-papier en cristal			
Médaille			
Montre à gousset			
Épingle à cheveux en jade			
Broche scarabée			

Quelques tours plus tard, vous appelez le Majordome qui vous dit "Il y a quelques jours, Francis a fait tomber un énorme saladier de crème anglaise dans la Cuisine, il y en avait partout ! Mme Leblanc a passé toute la journée d'hier à nettoyer la Cuisine et nul n'était autorisé à y entrer jusqu'à aujourd'hui."

Ce témoignage vous indique que Mme Leblanc a nettoyé la Cuisine toute la journée et que nul n'y était admis. Cela **indique** que la Cuisine et Mme Leblanc ne sont pas impliquées dans le crime et ne sont donc pas dans l'enveloppe. Utilisez un **/** pour indiquer ce témoignage. Vous le transformerez en **X** quand vous aurez vu les cartes !


SUSPECTS		NOTES	
Hommes	Colonel Moustarde		
	Révérend Olive		
	Professeur Violet		
	Prince Azur	X	
	Francis		
Femmes	Mme Leblanc		
	Mlle Rose		
	Mme Pervenche		
	Mme Beaumont		
Lady Lavande			
LIEUX			
<input type="radio"/> Hall			
<input type="radio"/> Salon			
<input type="radio"/> Salle à manger			
<input type="radio"/> Cuisine		/	
<input type="radio"/> Salle de bal			
<input type="radio"/> Véranda			
<input type="radio"/> Salle de billard		X	
<input type="radio"/> Bibliothèque			
<input type="radio"/> Bureau			
<input type="radio"/> Roseraie			
<input type="radio"/> Fontaine			
HEURES DU DÉJÉT			
Aube			
Petit déjeuner		X	
Fin de matinée			
Déjeuner			
Début d'après-midi		X	
Heure du thé			
Crépuscule			
Dîner			
Nuit			
Minuit			
OBJETS			
Longue-vue			
Revolver			
Livre rare			
Portefeuille			
Stylo en or			
Ouvre-lettres			
Presse-papier en cristal			
Médaille			
Montre à gousset			
Épingle à cheveux en jade			
Broche scarabée			

Après quelques tours supplémentaires, vous appelez de nouveau le Majordome. Cette fois, il vous dit : "Au moment de me coucher, après minuit, tous les Bijoux étaient sous clé et inventoriés."

Ce témoignage **indique** qu'à minuit, aucun Bijou ne manquait puisqu'ils ont été inventoriés et que donc, aucun d'entre eux ne se trouve dans l'enveloppe. Cochez toutes les cases bijoux avec un **/** jusqu'à ce que l'information soit vérifiée, quand vous verrez les cartes.

SUSPECTS		NOTES	
Hommes	Colonel Moustarde		
	Révérend Olive		
	Professeur Violet		
	Prince Azur	X	
	Francis		
Femmes	Mme Leblanc		
	Mlle Rose		
	Mme Pervenche		
	Mme Beaumont		
Lady Lavande			
LIEUX			
<input type="radio"/> Hall			
<input type="radio"/> Salon			
<input type="radio"/> Salle à manger			
<input type="radio"/> Cuisine		/	
<input type="radio"/> Salle de bal			
<input type="radio"/> Véranda			
<input type="radio"/> Salle de billard		X	
<input type="radio"/> Bibliothèque			
<input type="radio"/> Bureau			
<input type="radio"/> Roseraie			
<input type="radio"/> Fontaine			
HEURES DU DÉJÉT			
Aube			
Petit déjeuner		X	
Fin de matinée			
Déjeuner			
Début d'après-midi		X	
Heure du thé			
Crépuscule			
Dîner			
Nuit			
Minuit			
OBJETS			
Longue-vue			
Revolver			
Livre rare			
Portefeuille			
Stylo en or			
Ouvre-lettres			
Presse-papier en cristal			
Médaille			
Montre à gousset		/	
Épingle à cheveux en jade		/	
Broche scarabée		/	

Cette fois, vous décidez de regarder une note de l'Inspecteur. Vous allez jusqu'aux dernières pages du livret de règles. Voilà ce qu'elle dit : "Après que les invités ont pris leur thé, Mme Beaumont a aperçu quelqu'un qui rôdait et semblait suspect."

Cela pourrait amener à penser que le crime a été commis après l'Heure du Thé. Vous aviez déjà éliminé L'aube et le Déjeuner, marquez toutes les autres cases précédant l'Heure du Thé d'un .

SUSPECTS		NOTES	
Hommes	Colonel Moutarde		
	Révérant Olive		
	Professeur Violet		
	Prince Azur		
	Francis	X	
Femmes	Mme Leblanc		
	Mlle Rose		
	Mme Pervenche		
	Mme Beaumont		
	Lady Lavande		
LIEUX			
<input type="radio"/> Hall			
<input type="radio"/> Salon			
<input type="radio"/> Salle à manger			
<input type="radio"/> Cuisine			
<input type="radio"/> Salle de bal			
<input type="radio"/> Véranda			
<input type="radio"/> Salle de billard		X	
<input type="radio"/> Bibliothèque			
<input type="radio"/> Bureau			
<input type="radio"/> Roseraie			
<input type="radio"/> Fontaine			
HEURES DU DÉLIT			
Aube			
Petit déjeuner		X	
Fin de matinée		X	
Déjeuner		X	
Début d'après-midi		X	
Heure du thé			
Crépuscule			
Dîner			
Nuit			
Minuit			
OBJETS			
Antiquités	Longue-vue		
	Revolver		
	Livre rare		
Accessoires de bureau	Portefeuille		
	Stylo en or		
	Ouvre-lettres		
	Presse-papier en cristal		
	Médaille		
Bijoux	Montre à gousset		
	Épingle à cheveux en jade		
	Broche scarabée		


**Cluedo**  
JEU DVD  
© 2005 Hasbro. Tous droits réservés. 070942645/01

Durant les tours suivants, vous avez émis des hypothèses et avez éliminé de nouvelles possibilités. Votre carnet de détective ressemble à cela :


SUSPECTS		NOTES	
Hommes	Colonel Moutarde		
	Révérant Olive		
	Professeur Violet		
	Prince Azur		
	Francis	X	
Femmes	Mme Leblanc		
	Mlle Rose		
	Mme Pervenche		
	Mme Beaumont		
	Lady Lavande		
LIEUX			
<input type="radio"/> Hall			
<input type="radio"/> Salon			
<input type="radio"/> Salle à manger			
<input type="radio"/> Cuisine			
<input type="radio"/> Salle de bal			
<input type="radio"/> Véranda			
<input type="radio"/> Salle de billard		X	
<input type="radio"/> Bibliothèque		X	
<input type="radio"/> Bureau		X	
<input type="radio"/> Roseraie			
<input type="radio"/> Fontaine			
HEURES DU DÉLIT			
Aube			
Petit déjeuner		X	
Fin de matinée		X	
Déjeuner		X	
Début d'après-midi		X	
Heure du thé			
Crépuscule			
Dîner			
Nuit			
Minuit			
OBJETS			
Antiquités	Longue-vue		
	Revolver		
	Livre rare		
Accessoires de bureau	Portefeuille		
	Stylo en or		
	Ouvre-lettres		
	Presse-papier en cristal		
	Médaille		
Bijoux	Montre à gousset		
	Épingle à cheveux en jade		
	Broche scarabée		

**Cluedo**  
JEU DVD  
© 2005 Hasbro. Tous droits réservés. 070942645/01

Vous décidez de consulter une nouvelle note de l'Inspecteur. Il est écrit "Aux alentours de Minuit, Francis a découvert que l'une des Antiquités avait disparu de sa boîte, dans l'aile Nord."

Cette note vous suggère que l'objet volé était une Antiquité et que le délit s'est déroulé dans l'aile Nord. Utilisez un  pour marquer les autres objets et lieux.

Vous avez déjà assemblé pas mal d'informations, mais vous décidez d'appeler de nouveau le Majordome. Cette fois, il vous dit : "Je suis gêné d'avoir à vous dire cela, mais... J'ai surpris une conversation entre le Colonel Moutarde, le Professeur Violet et le Révérend Olive, à propos de celui qui avait la plus belle collection d'antiquités. La discussion était assez tendue et je peux vous affirmer que l'un d'eux, mais je ne sais plus lequel, était très en colère après cela."

De ce témoignage, vous déduisez que le coupable est probablement le Colonel Moutarde, le Professeur Violet ou le Révérend Olive. Mettez un  dans les cases des autres suspects. À ce point vos déductions arrivent à cela :

**Qui** : Révérend Olive, Professeur Violet, et Colonel Moutarde

**Quoi** : Revolver, Longue-vue ou Livre rare

**Quand** : Heure du Thé, Crépuscule, Dîner, Nuit ou Minuit

**Où** : Hall ou Salon

SUSPECTS		NOTES	
Hommes	Colonel Moutarde		
	Révérant Olive		
	Professeur Violet		
	Prince Azur		
	Francis	X	
Femmes	Mme Leblanc		
	Mlle Rose		
	Mme Pervenche		
	Mme Beaumont		
	Lady Lavande		
LIEUX			
<input type="radio"/> Hall			
<input type="radio"/> Salon			
<input type="radio"/> Salle à manger			
<input type="radio"/> Cuisine			
<input type="radio"/> Salle de bal			
<input type="radio"/> Véranda			
<input type="radio"/> Salle de billard		X	
<input type="radio"/> Bibliothèque		X	
<input type="radio"/> Bureau		X	
<input type="radio"/> Roseraie			
<input type="radio"/> Fontaine			
HEURES DU DÉLIT			
Aube			
Petit déjeuner		X	
Fin de matinée		X	
Déjeuner		X	
Début d'après-midi		X	
Heure du thé			
Crépuscule			
Dîner			
Nuit			
Minuit			
OBJETS			
Antiquités	Longue-vue		
	Revolver		
	Livre rare		
Accessoires de bureau	Portefeuille		
	Stylo en or		
	Ouvre-lettres		
	Presse-papier en cristal		
	Médaille		
Bijoux	Montre à gousset		
	Épingle à cheveux en jade		
	Broche scarabée		

**Cluedo**  
JEU DVD  
© 2005 Hasbro. Tous droits réservés. 070942645/01





1. Le voleur n'a jamais aidé personne dans l'organisation des festivités.
2. Je suis certain que le voleur a commis son forfait avant de rencontrer le Dr Lenoir.
3. Francis a été absent toute la journée.
4. Le vol a eu lieu quand les lumières étaient éteintes, dans une pièce sombre.
5. Mme Leblanc m'a avoué qu'elle avait peur d'avouer au Dr Lenoir qu'elle avait laissé tomber son presse-papier en cristal sur sa médaille alors qu'elle nettoyait. Fort heureusement, rien n'a été abîmé, comme elle a pu le constater, car elle a vérifié plusieurs fois dans la journée.
6. Le Dr Lenoir a acheté ses coûteux accessoires de bureau alors qu'il était à Londres.
7. Le vol n'a pu être commis dans une pièce qui a été nettoyée aujourd'hui.
8. Le Dr Lenoir avait encore toutes ses possessions en fin de matinée.
9. L'un de vous était avec le voleur aujourd'hui.
10. L'odeur du bacon a attiré tous les hommes à la cuisine à l'aube.
11. Mme Beaumont, Lady Lavande et le Colonel Moutarde sont arrivés ensemble.
12. Le voleur n'est pas resté plus de quelques heures.
13. Le Révérend Olive a entendu un bris de verre alors qu'il se pressait pour prendre son petit-déjeuner. Comme il avait peur de rater le service, il ne s'est pas arrêté pour savoir ce que ça pouvait être.
14. Une femme courait dans l'aile Sud, à l'heure du thé, agissant bizarrement.
15. L'objet se trouvant dans le Hall a été donné au Dr Lenoir par son oncle. De plus, Mme Leblanc a failli marcher sur l'objet dans le bureau.
16. Mme Leblanc est furieuse. Elle m'a dit qu'elle a entendu quelqu'un dire qu'il voulait « une livre de lard ». mais elle n'a pas une livre de lard en cuisine et ne veut pas aller en acheter.
17. Quelqu'un, à la fontaine, a dit avoir vu quelque chose de singulier à l'une des fenêtres, mais ne se souvenait pas de quelle fenêtre il s'agissait.



18. Personne n'était dans l'aile Nord durant la fête.
19. Après le bal, le Prince Azur, le Professeur Violet, le Colonel Moutarde, Mme Pervenche et le Révérend Olive étaient dehors, contemplant les étoiles. Le Professeur Violet est un astronome éclairé et a été prié de montrer les différentes constellations.
20. Le voleur est arrivé après la lecture du livre.
21. Le Prince Azur est un couche-tôt, mais également un lève-tôt, il s'est retiré juste après le dîner.
22. Le Colonel Moutarde a trouvé un portefeuille par terre ce soir et a demandé à qui il appartenait.
23. Mlle Rose a rencontré le Dr Lenoir en début d'après-midi alors que le Professeur Violet l'a vu au crépuscule.
24. Le vol ne s'est pas déroulé dans une pièce où l'on jouait à un jeu.
25. Le chien n'a jamais été à l'intérieur.
26. Toutes les femmes étaient absentes durant les heures de jour.
27. Le Dr Lenoir a pensé qu'il était plus sûr que je place les antiquités sous clé durant la journée.
28. Le Colonel Moutarde avait un costume de vieux capitaine de marine, Mme Beaumont était déguisée en bibliothécaire.
29. Les suspects étaient tous ensemble pour le petit-déjeuner et le dîner, mais pour le déjeuner, les gens allaient et venaient comme ils le désiraient.
30. Mme Beaumont a quitté le dîner précipitamment, disant qu'elle ne se sentait pas bien et qu'elle allait se coucher.
31. La dernière fois que la lumière a été coupée, il était minuit, mais seule Lady Lavande ne s'était pas retirée dans sa chambre.
32. Personne n'était dans l'aile Est durant l'événement.
33. Le Dr Lenoir était venu pour s'occuper de quelques affaires financières, mais a remarqué qu'une partie de ses accessoires de bureau avait disparu.



34. Le Prince Azur était plutôt embarrassé en constatant qu'il était le premier arrivé et qu'il allait devoir prendre son déjeuner seul.
35. Sachant que les parties allaient durer toute la journée et même jusque tard dans la nuit, le Dr Lenoir s'est arrangé pour que ses invités n'arrivent pas avant l'heure du déjeuner.
36. Le Révérend Olive a rencontré le Dr Lenoir en fin de matinée. Le Colonel Moutarde l'a rencontré à l'heure du thé.
37. Lady Lavande est de fort mauvaise humeur, elle attendait quelqu'un qui n'est pas venu à un rendez-vous.
38. Le Colonel Moutarde est arrivé le premier, Lady Lavande la dernière.
39. Le Révérend Olive avait un costume de soldat médaillé de guerre et Lady Lavande était déguisée en voleur armé.
40. Le Professeur Violet se souvient avoir vu toutes les antiquités alors qu'il se trouvait seul.
41. Le personnel a été vu jouant à des jeux toute la journée dans la cuisine.
42. Après dîner, aucun suspect ne s'est trouvé dans la même pièce qu'un autre et au même moment.
43. Mlle Rose s'est lancée dans un monologue après l'heure du thé. Tout le monde s'est retrouvé dans le salon pour l'écouter.
44. Après le départ du singe, Francis était de fort mauvaise humeur et est parti précipitamment.
45. Les bijoux du Dr Lenoir étaient sous clé toute la journée.
46. Le vol a eu lieu dans une pièce se nommant en un seul mot.
47. Le Majordome a aperçu quelqu'un dans les passages secrets, juste avant minuit.
48. Le Professeur Violet, le Révérend Olive et Mme Beaumont ont été les premiers à arriver.
49. Les lumières se sont éteintes trois fois après le déjeuner, mais pas avant.
50. Le temps était si agréable que nombre d'invités ont passé la journée dehors.

**Note:** Si le DVD est éjecté et réinséré, il redémarrera automatiquement sur la page de « choix du jeu ».

Si vous rencontrez des difficultés techniques, commencez par vérifier s'il y a de la poussière, des empreintes de doigts ou des taches sur le DVD. Pour nettoyer le disque, utilisez un chiffon doux et essuyez-le en ligne droite depuis le centre du disque vers le rebord. Si le problème persiste, veuillez contacter notre Service Consommateurs :

ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD. Tél.: 08.25.33.48.85.  
email : [conso@hasbro.fr](mailto:conso@hasbro.fr).