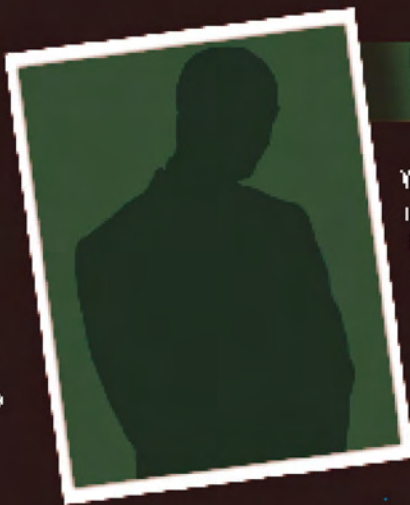




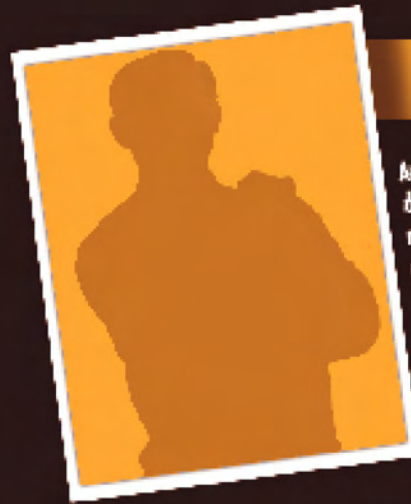
Mademoiselle ROSE

Cassandra Rose a toujours été au centre de l'attention et est considérée aujourd'hui comme la plus plébiscitée de toutes les stars de cinéma. Elle lui d'ailleurs la couverture de tous les magazines people. Sa plus grande peur ? Que la presse ne dévoile au grand jour tous les stratagèmes peu louables qu'elle a mis en œuvre pour se hisser au top...



Monsieur OLIVE

Vous avez besoin d'aide pour vous faire passer à une soirée donnée à Hollywood ? Ou pour faire la couverture du dernier magazine people ? Monsieur Olive est l'homme qui possède tous les indices d'entrée de la Jet-Set ! Personne ne sait vraiment comment il obtient tout ça mais gardez bien à l'esprit que rien n'est gratuit avec lui ! Vous pouvez être sûr qu'un de ces jours vous allez recevoir un appel de sa part vous réclamant sa commission...



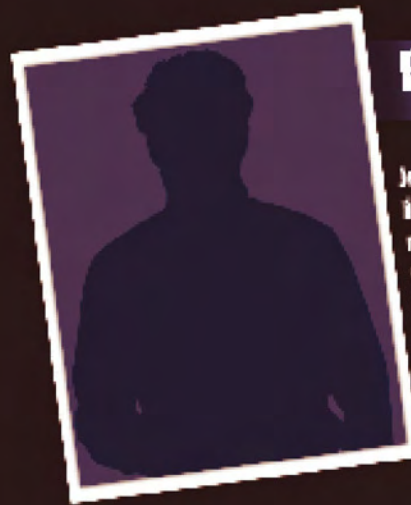
Monsieur MOUTARDE

Autrefois immense célébrité du monde de l'événement, Jacques Moutarde est maintenant devenu, l'âge aidant, un commentateur sportif très populaire. Les anecdotes qu'il raconte sur son passé sont souvent bien plus gênantes que la réalité... Combien de temps restera-t-il encore sur le devant de l'affiche ? En tout cas est bonhomme ne se résoudra jamais à retourner au simple anonyme...



Madame LEBLANC

Madame Leblanc vit dans le souvenir de son succès passé. Elle vous rappelle sans arrêt tous les succès qu'elle a connus enfant quand elle jouait dans les films des plus grands réalisateurs. Elle n'a jamais réussi à tourner la page et essaie de faire abstraction des critiques des autres en ne cessant de se répéter « Un jour je serai de nouveau sur le devant de la scène, quelque soit le moyen ».



Professeur VIOLET

Jeune professeur d'informatique, il quitte rapidement l'enseignement pour monter sa société de création de jeux vidéo. Il est aujourd'hui l'un des plus grands milliardaires de la planète. Il fait désormais partie de la « Jet-Set » et commence à se poser des questions sur l'honnêteté de ses nouveaux amis. Mais bon, quelque soit la raison, l'attention qu'on lui porte est plutôt agréable... et il compte bien en profiter tant que ça dure !



Madame PERVENCHE

Élevée dans une famille de riches politiques, Madame Pervenche est engagée dans toutes les causes qui lui permettent d'être sur les projecteurs. Sous ses apparences de femme gentille, calme et posée, elle n'hésite pas à donner son avis brutal à son entourage... Les bonnes manières sont très importantes pour Madame Pervenche : se tromper de mots lors d'un dîner est pour elle une erreur « fatale »...

CLUEDO

ÂGE : 9+ 3-6 JOUEURS

La soirée à laquelle tout le monde meurt d'impatience de participer !



DISPARITION

Une soirée avec des invités riches et célèbres où des personnes disparaissent mystérieusement avant l'aube.



Enfant Star

À L'INTÉRIEUR : TOUT POUR DEVENIR UN VRAI DÉTECTIVE !

Contenu : plateau de jeu, 6 plates colorées à l'effigie des personnages, 6 cartes suspect, 1 paquet de cartes hypothèse, 1 paquet de cartes intrigue, 1 carnet de détective, 1 étui confidentiel, 2 dés, 8 pions.

SUCCÈS
Découvrez les clés du succès !

© 2008 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : 21 Levallois, 57150 CREUTZWALD - Tél. : 01.25.33.48.85 - e-mail : cases@hasbro.fr
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro B.V., 1 Hofveld 40, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertikal in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Basle. Tél. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr

osce40613101 00



LE DOCTEUR LENOIR A DISPARU !

Tous les invités sentent qu'il se passe quelque chose... **À vous de résoudre le mystère.** Déplacez-vous dans toutes les pièces de la maison à la recherche d'indices situés dans les cartes des autres joueurs. Vous devez répondre aux questions suivantes : **qui est le meurtrier ? Où le meurtre a-t-il été commis ? Et quelle fut l'arme utilisée ?** Si vous découvrez quelles sont les 3 cartes qui se cachent dans l'étui confidentiel, vous remportez la partie !



| 1 | 2 | 3 |
|--|--|---|
| <p>Séparez les cartes hypothèse en trois paquets : les cartes suspect, les cartes pièce et les cartes arme. Sans qu'aucun joueur ne regarde, un des joueurs prend une carte de chaque paquet et les place dans l'étui confidentiel. Mettez l'étui de côté.</p> <p>L'ETUI CONTIENT DÉSORMAIS LA CLÉ DE L'ÉNIGME. Qui est le meurtrier, dans quelle pièce, et avec quelle arme ?</p> | <p>Mélangez les cartes hypothèse et distribuez-les, face cachée, de sorte que chaque joueur en ait le même nombre. Placez les cartes hypothèse restantes, s'il y en a, face cachée, dans la poche.</p> | <p>Placez les pions des personnages sur leur case départ respective. Chaque joueur choisit ensuite quel personnage il veut être pour cette partie.</p> <p>Chaque joueur prend la carte correspondant à son personnage et la place devant lui, face pouvoir visible. Voir page 7 pour plus de détails.</p> |
| 4 | 5 | 6 |
| <p>Chaque joueur dispose d'une feuille de note détective sur laquelle il marque d'une croix les éléments qui correspondent aux cartes hypothèse qu'il a reçues.</p> <p>NE COCHEZ PAS LES ÉLÉMENTS DES AUTRES JOUEURS AVANT D'AVOIR LEURS CARTES HYPOTHÈSE EN MAIN.</p> | <p>Mélangez les cartes intrigue et mettez-les de côté, face cachée.</p> <p>NOTE TEMPS CARTE DU MAJORDOME</p> <p>Voir page 7 pour savoir quand tirer une carte intrigue.</p> | <p>ARMES Placez les armes dans la piscine, au centre du plateau. Lancez les dés pour savoir qui commence : le plus gros score l'emporte.</p> |

À VOTRE TOUR :

Lancez les dés et déplacez votre pion du nombre de cases indiqué. Émettez une hypothèse pour découvrir les cartes que les autres joueurs possèdent et surtout deviner ce qu'ils savent. Quand vous pensez savoir quelles cartes se trouvent dans l'étui confidentiel, rendez-vous à la piscine et portez votre accusation.

IL EXISTE 2 FAÇONS DE SE DÉPLACER :

LANCER LES DÉS

Lancez les dés et déplacez votre pion du nombre de cases indiqué. Si un des dés indique le point d'interrogation, vous devez immédiatement tirer une carte intrigue.

UTILISER UN PASSAGE SECRET

Si votre pion se situe dans l'une des pièces disposant d'un passage secret, (cuisine, observatoire, spa ou chambre d'amis), vous pouvez l'emprunter pour vous déplacer dans la pièce reliée à ce passage.

Si vous tombez dans la piscine vous pouvez :



Porter une accusation (voir page 6).

“ Si un des dés indique le point d'interrogation, vous devez immédiatement tirer une carte intrigue. ”

RÈGLES DES DÉPLACEMENTS :

Vous n'êtes PAS OBLIGÉ d'utiliser la totalité du score indiqué par les dés pour votre déplacement.

Vous ne POUVEZ PAS entrer dans une pièce que vous venez de quitter dans le même tour.

Si vous tombez sur une case où figure un point d'interrogation, vous devez ARRÊTER VOTRE DÉPLACEMENT et tirer une carte intrigue.

Lorsque c'est votre tour, vous devez sortir de la pièce où vous vous trouvez, sauf si vous êtes arrivé là à cause d'une hypothèse (voir page 5).

Vous pouvez déplacer votre pion horizontalement ou verticalement mais PAS EN DIAGONALE.

Dès que vous entrez dans une pièce, vous pouvez ARRÊTER VOTRE DÉPLACEMENT.

Vous pouvez passer par une case occupée par un autre joueur mais vous ne pouvez pas vous y arrêter.

Émettre une hypothèse

Lancer une hypothèse vous permet d'essayer de découvrir quelles sont les 3 cartes qui se trouvent dans l'étui confidentiel.

Si, après votre déplacement, vous vous trouvez dans une des pièces de la maison (sauf la piscine), vous pouvez émettre une hypothèse.

Pour se faire vous devez citer le nom du suspect, l'arme du crime et la pièce dans laquelle vous êtes.

Exemple : vous êtes Mademoiselle Rose et vous entrez dans le spa. Vous pouvez alors émettre l'hypothèse suivante :

« Je soupçonne Monsieur Olive d'avoir commis le crime dans le spa à l'aide du trophée. ». Vous déplacez en même temps le pion de Monsieur Olive et le trophée dans le spa.

Vrai ou Faux

Chaque fois que vous émettez une hypothèse, les autres joueurs tentent de prouver qu'elle est fausse. Le premier joueur 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.

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. Votre tour est terminé.

Si ce joueur n'a aucune des cartes citées, c'est au tour du joueur à sa gauche de prouver que votre hypothèse est fausse et ainsi de suite avec les autres joueurs.

Si aucun des joueurs ne peut prouver que votre hypothèse est fausse, votre tour est terminé.

Au prochain tour vous pourrez donc, si vous le souhaitez, vous rendre à la piscine pour porter une accusation et vérifier votre hypothèse.

SI VOUS AVEZ ÉTÉ DÉPLACÉ DANS UNE DES PIÈCES DE LA MAISON LORS DE L'ÉMISSION D'UNE HYPOTHÈSE :

Si votre personnage a été impliqué dans une hypothèse et que votre pion a été déplacé dans une autre pièce, vous avez le droit de tirer une carte intrigue pour le désagrément subi.

Si votre pion se trouvait déjà dans la pièce, ou si le pion d'un personnage non utilisé par un joueur a été bougé, vous ne tirez pas de carte.



Madame Leblanc partage une hypothèse avec le Professeur Violet.

“ Émettre une hypothèse se limite à donner le nom du suspect, le lieu et l'arme du crime. ”

Porter une accusation :

Lorsque vous êtes sûr d'avoir trouvé la solution de l'énigme, rendez-vous à la piscine et annoncez les 3 éléments de votre accusation.

Une fois à la piscine, vous devez donner le nom du suspect, l'arme utilisée et la pièce où le crime a été perpétré comme ci-dessous :

« J'accuse Mademoiselle Rose d'avoir commis le crime dans le salon à l'aide du poison... » Vous devez alors, à l'abri du regard des autres joueurs, regarder les cartes qui se trouvent dans l'étui confidentiel.

Le gagnant :

Pour que l'énigme soit résolue, l'accusation du joueur doit être entièrement correcte, à savoir, les 3 informations contenues dans l'étui confidentiel totalement en phase avec l'accusation. Si c'est le cas, montrez les cartes de l'étui aux autres joueurs.



DÉCOUVREZ les CARTES INTRIGUE pour encore plus de suspense !



Madame Pervenche connaît-elle le meurtrier ?

SI VOTRE ACCUSATION EST FAUSSE :

- À l'abri des regards, remettez les cartes dans l'étui confidentiel.
- Désormais, vous ne pouvez plus vous déplacer et vous ne pouvez plus gagner.
- Vous continuez cependant à prouver que les hypothèses émises par les autres joueurs sont fausses en leur montrant vos cartes dès que cela vous est demandé.
- Les autres joueurs peuvent continuer à déplacer votre pion lorsqu'ils émettent des hypothèses mais vous ne tirez plus de carte intrigue.

Cartes INTRIGUE



Il existe 2 types de cartes intrigue :

TEMPS : vous trouverez 8 cartes temps dans le paquet de carte intrigue. Les 7 premières cartes temps n'ont pas d'incidence sur le jeu. Si vous en tirez une, placez-la, face cachée, à l'endroit indiqué sur le plateau de jeu de façon à ce que tous les joueurs puissent voir combien de cartes temps ont déjà été piochées. Si vous tirez la 8^e carte temps, le meurtrier sévit de nouveau et vous êtes malheureusement sa seconde victime !

MAJORDOME : si vous tirez une carte majordome, vous pouvez la conserver. Les cartes majordome sont de très bonnes cartes qui peuvent être utilisées de différentes manières tout au long de la partie. Vous pouvez avoir et jouer autant de cartes majordome que vous voulez dans le ou les tours que vous souhaitez.

SI VOUS TIREZ LA 8^e CARTE TEMPS :

Vous êtes éliminé de la partie puisque vous avez été assassiné ! Placez vos cartes, face visible, à portée de regard de tous les joueurs. Vous ne pouvez plus jouer et donc plus tirer de carte intrigue mais vous pouvez toujours être cité par un autre joueur dans son hypothèse.

Enfin, même si c'est la seule carte du paquet, remettez la 8^e carte temps dans le tas des cartes intrigue. Cela veut dire que le meurtrier peut encore frapper et que nul n'est à l'abri de tirer cette carte éliminatoire !

Remarque : si, au cours d'une partie, tous les joueurs sont assassinés par le meurtrier, il n'y a alors pas de gagnant.

Il existe **3** façons de tirer une carte intrigue :

Tomber sur le point d'interrogation en lançant les dés :

Vous **DEVEZ** tirer une carte.

Atterrir sur une case du plateau avec le point d'interrogation :

Vous **DEVEZ** tirer une carte.

Être déplacé par un joueur qui émet une hypothèse :

Vous **POUVEZ** tirer une carte.

Cartes SUSPECT



La FACE POUVOIR vous indique un pouvoir particulier que le personnage ne peut utiliser qu'une seule fois dans la partie. Une fois ce pouvoir utilisé, vous devez tourner la carte côté personnalité.

Cette face vous donne des informations sur la personnalité du personnage mais n'a aucune incidence sur le déroulement du jeu.