

haute : « J'accuse (suspect) d'avoir commis le crime dans la/le (pièce) avec la/le (arme) ». Une fois votre accusation faite, regardez secrètement les trois cartes cachées dans l'escalier pour vérifier vos suspicions.

• ACCUSATION CORRECTE

Dévoilez les trois cartes aux autres joueurs et proclamez-vous « Super Détective ».

• ACCUSATION FAUSSE

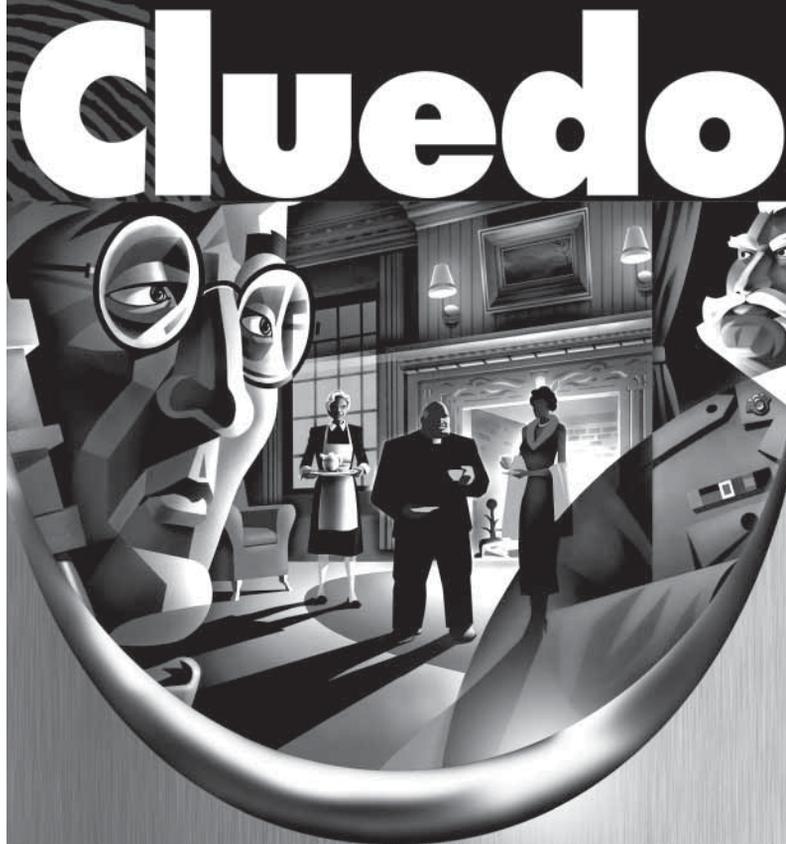
Remplacez les trois cartes face cachée dans le Hall, en vous assurant qu'aucun autre joueur ne les voie. Vous resterez dans la partie afin de répondre aux hypothèses des autres joueurs. En revanche, vous ne pourrez plus émettre d'hypothèse ou d'accusation vous-même.

FAUX TÉMOIN

Si l'on s'aperçoit que l'un des joueurs a accidentellement oublié de montrer une carte qu'il possédait et qui faisait partie d'une hypothèse, celui-ci ne peut plus prendre part à l'enquête. Il reste cependant en jeu afin de répondre aux questions des autres joueurs.

CONSEILS AUX DÉTECTIVES

Avant de formuler une hypothèse, tentez d'identifier les informations que vous désirez obtenir. Si vous cherchez des indices d'ordre général, vous allez mentionner les personnages, armes et pièces dont vous ne possédez pas les cartes. Si au contraire, vous essayez d'éliminer un personnage en particulier ou de déjouer vos adversaires, vous pouvez inclure dans votre suggestion une arme ou une pièce dont vous possédez la carte.



www.hasbro.fr

© 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 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.

-JEUX-
LES BONS VOYAGES



060500220101

En route pour de nouveaux mystères

Contenu: 1 plateau de jeu, 6 pions, 6 armes, 6 cartes Personnage, 6 cartes Arme, 9 cartes Pièce, 2 dés, 1 carnet de détective.

jaune

Colonel
Moutarde

vert

Révérend
Olive

bleu

Mme
Pervenche

violet

Professeur
Violet

rouge

Mlle
Rose

blanc

Mme
Leblanc

BUT DU JEU

Afin de résoudre l'énigme, vous devez retrouver l'assassin, le lieu et l'arme du crime.

PRÉPARATION DE L'ENQUÊTE

- Découpez les deux parties du plateau de jeu et fixez-les sur le support en plastique, en vous assurant de bien reconstituer le logo Cluedo au milieu (voir Figure 1).
- Placez les 6 pions sur leur case DÉPART respective.
- Détachez délicatement les armes de la feuille cartonnée. Placez une arme dans chaque pièce, une seule par pièce.
- Détachez avec précaution toutes les cartes et en faire 3 piles : les cartes Personnage, les cartes Arme et les cartes Pièce. Mélangez chaque pile et posez-les, faces cachées. Sans regarder, prenez la première carte de chaque tas et placez-la face cachée dans l'escalier, à l'endroit marqué d'un « X ».
- Mélangez les cartes restantes, en veillant à ce qu'aucun joueur ne les

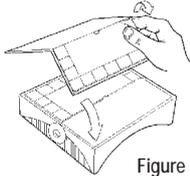


Figure 1

voir. Distribuez toutes les cartes aux joueurs. Il se peut que certains joueurs reçoivent plus de cartes que d'autres.

- Chaque joueur prend une feuille du carnet de détective, qui servira pour éliminer à chaque tour, tous les personnages, armes et pièces non suspects. Assurez-vous qu'aucun des joueurs ne puisse voir votre feuille tout au long de la partie.

JOUEZ LES DÉTECTIVES

- Choisissez un personnage. Utilisez le pion de la même couleur pour vous représenter sur le plateau.
- Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le plus grand nombre débute la partie qui continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- A votre tour, lancez les deux dés et déplacez-vous d'autant de cases sur le plateau tout en vous dirigeant vers une des pièces. Vous pouvez bouger horizontalement ou verticalement mais pas en diagonale. Vous ne pouvez pas passer par-dessus un autre pion ou occuper la même case.
- Vous devez entrer dans une pièce par la porte. La porte ne compte pas comme une case. Une fois entré dans une pièce, arrêtez-vous. Il peut y avoir

plusieurs pions et armes dans une même pièce.

PASSAGES SECRETS

Si votre pion se retrouve dans une pièce au début d'un tour, vous pouvez décider d'utiliser le passage secret plutôt que de lancer le dé. Les passages secrets vont du salon à la véranda et de la cuisine au bureau, et inversement. Déplacez votre pion jusqu'à l'autre pièce grâce au passage secret. Cela constitue votre déplacement lors de ce tour.

HYPOTHÈSES

Lorsque vous pénétrez dans une pièce, vous pouvez immédiatement émettre une hypothèse en plaçant un personnage et une arme dans cette pièce. Vous dites alors : « Je soupçonne (suspect) d'avoir commis le crime dans la/le (pièce) avec la/le (arme) ». Considérez bien tous les personnages comme suspects éventuels, y compris les pions ne jouant pas et le vôtre. Votre hypothèse doit toujours inclure la pièce dans laquelle vous vous trouvez.

Interrogez ensuite vos adversaires en par un, en leur demandant de vous montrer s'ils ont une des cartes correspondant à la pièce, l'arme ou le personnage que vous avez mentionné dans votre hypothèse. Si le joueur interrogé possède l'une des cartes

citées, il doit vous la montrer en secret. S'il n'en possède aucune, la question est posée au joueur suivant et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'une carte ait été montrée au joueur ayant émis l'hypothèse.

Votre tour prend fin lorsque l'un des joueurs vous a montré une des cartes correspondantes.

Notez votre découverte sur votre carnet de détective et continuez la partie.

Les pions en jeu qui ont été utilisés pour les hypothèses et donc déplacés ne sont pas remis à leur place initiale. Si votre pion a été déplacé dans une autre pièce, vous pouvez, si vous le souhaitez, émettre une hypothèse sur cette pièce lors de votre prochain tour. Vous ne pouvez cependant pas émettre plusieurs hypothèses dans la même pièce plusieurs tours de suite. Vous devez sortir de cette pièce puis y rentrer à nouveau. Vous ne pouvez pas quitter et réintégrer une même pièce durant le même tour, même en utilisant une porte différente.

LES ACCUSATIONS

Continuez à déplacer votre pion, tout en émettant des hypothèses dans chaque pièce, jusqu'à ce que vous ayez deviné quelles sont les trois cartes cachées dans le Hall. Après avoir formulé une hypothèse, vous pouvez, durant le même tour, porter une accusation. Pour cela, dites à voix