

ÂGE
8+



CLUE®

Le jeu d'enquête **classique**

M. BODDY
DU
MANOIR TUDOR

SOLLICITE L'HONNEUR
DE VOTRE PRÉSENCE

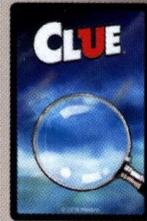
POUR CÉLÉBRER
SON 30^E ANNIVERSAIRE
AINSI QUE
LA RÉOUVERTURE
DE SON DOMICILE

CONTENU

- 1 PLATEAU DE JEU • 6 PIONS
- 6 ARMES MINIATURES • 30 CARTES (6 CARTES DE PERSONNAGE, 6 CARTES D'ARME, 9 CARTES DE PIÈCE et 9 CARTES D'INDICES) • 1 ENVELOPPE
- 1 BLOC-NOTES DE DÉTECTIVE • 2 DÉS

MISE EN PLACE

1. Placer les 6 pions sur leur case respective du plateau de jeu.
Tous les pions doivent s'y trouver, même s'ils ne sont pas tous utilisés.
Choisir son personnage.
2. Au hasard, placer chaque arme dans une pièce différente.
3. Séparer les 9 cartes d'indices des autres cartes. Brasser le paquet de cartes d'indices et le déposer face cachée, près du plateau de jeu.
4. Séparer les autres cartes en 3 paquets : personnages, armes et pièces.
Brasser chaque paquet et les déposer face cachée.
5. Prendre la carte du dessus de chaque paquet et la glisser soigneusement dans l'enveloppe **sans que personne ne la voie**.
L'enveloppe contient maintenant 3 cartes qui répondront aux questions :
Qui a commis le crime? Avec quelle arme? Dans quelle pièce?
C'est le mystère à élucider! Déposer ensuite l'enveloppe au centre du plateau de jeu, sur les escaliers de la cave.
6. Brasser ensemble les cartes restantes de personnage, d'arme et de pièce et les distribuer au complet parmi les joueurs.
Le nombre de cartes entre les joueurs peut varier.



cartes d'indices

Note : Pour une **partie à 2 joueurs**, se référer à la page 4 puisque la distribution des cartes est différente.

7. Détacher une feuille du bloc-notes de détective pour chaque joueur.
Un crayon (non inclus) par joueur sera aussi nécessaire.
8. Les joueurs consultent discrètement leurs cartes et cochent sur leur feuille les suspects, les armes et les pièces qu'ils possèdent.
Ils ne sont forcément pas dans l'enveloppe!
Garder feuille et cartes à l'abri des regards.

Pour une partie de CLUE traditionnelle, retirer les 9 cartes d'indices du jeu.

AU JEU

Plus d'infos
à la page 5.

GAGNER

Élucidez le meurtre!

- Déplacez-vous de pièce en pièce en émettant des **soupons** sur qui a commis le crime, avec quelle arme et dans quelle pièce.
- Les autres joueurs vous montrent une carte, s'ils en possèdent une.
- Lorsque vous pensez avoir élucidé le mystère, portez **une accusation**.
- Regardez dans l'enveloppe pour voir si votre accusation est correcte. Si elle est erronée, vous êtes éliminé; vérifiez bien vos preuves!

JOUER

Mlle Scarlett est toujours la première à jouer; le jeu se poursuit ensuite dans le sens horaire. Si personne n'a choisi Mlle Scarlett, le jeu commence avec le prochain personnage utilisé à la gauche de celle-ci : Moutarde, Orchid, etc.

À votre tour.

1. **Lancez les dés.** Avant de déplacer votre pion, regardez si vous avez obtenu la **loupe**. Si oui, prenez une **carte d'indices**, lisez-la à haute voix et suivez les consignes.
 - Si vous avez obtenu 2 loupes, prenez 2 cartes.
 - Si on vous montre une carte, cochez-la sur votre feuille!
 - Remettez les cartes d'indices utilisées sous le paquet.
2. **Déplacez votre pion de personnage** du nombre de cases indiqué par les dés. (La loupe compte pour 1 case.)

Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale.

Vous ne pouvez pas passer deux fois sur une même case durant votre tour.

Vous ne pouvez pas terminer votre course sur une case occupée par un autre joueur ni passer par cette dernière.

OU

Empruntez un passage secret.

Vous n'avez qu'à déplacer votre pion, d'une pièce de coin à sa pièce communicante.

OU

Restez dans la pièce où vous vous trouvez.

3. **Émettez un soupçon.** Voir détails au verso. ➡



Le salon communique
avec la serre.

3. Émettez un soupçon si vous entrez ou si vous êtes dans une pièce. Les soupçons vous aident à identifier les 3 cartes de l'enveloppe.

- Si votre pion se trouve dans une pièce, émettez un soupçon sur qui y a commis le crime et avec quelle arme.
Déclarez « Je soupçonne [un personnage], avec [une arme], dans [la pièce où vous vous trouvez]. »
– Tout en émettant votre soupçon, déplacez le personnage et l'arme soupçonnés dans la pièce en question.
- Le joueur à votre gauche vous montre **discrètement l'une** des cartes nommées, s'il en possède une.
- S'il possède plus d'une des cartes nommées, il décide laquelle il vous montrera.
- Si ce joueur ne possède aucune des cartes nommées, les autres joueurs devront, à tour de rôle, tenter de démentir votre soupçon.
- Si personne n'a de carte, il n'y a pas de problème.

N'oubliez pas, vous devez être dans la pièce que vous soupçonnez. Les personnages déplacés pour émettre un soupçon ne retournent pas où ils étaient.

4. Cochez votre feuille.

Ce que les autres joueurs vous montrent ou pas peut vous aider à éliminer des suspects, des armes ou des pièces de votre feuille.

- Cochez les cartes qu'on vous montre. Elles ne sont pas dans l'enveloppe!
- Si personne ne vous montre de carte, prenez-en note sur votre feuille!

5. Votre tour est terminé. C'est maintenant au tour du joueur à votre gauche.

Astuces pour remplir sa feuille

Dans cet exemple, vous avez reçu les cartes du colonel **Moutarde** et du **chandelier** en début de partie.

M vous a montré la carte de **Plum**, D a montré celle de **Green** et J a montré celles de **Peacock** et de **Scarlett**.

Vos soupçons vous ont permis de découvrir qu'**Orchid** est la meurtrière.

PLAYERS JOUEURS		Moi	M	D	G	J	T
WHO? • QUI?							
Green		X			X		
Mustard • Moutarde		X	X				
Orchid		✓					
Peacock		X				X	
Plum		X		X			
Scarlett		X					X
WHAT? • AVEC QUOI?							
Candlestick • Chandelier		X	X				
Dagger • Dague							

VICTOIRE

PORTER UNE ACCUSATION

Lorsque vous pensez savoir qui a commis le crime, avec quelle arme et dans quelle pièce, portez votre accusation.

- Vous pouvez porter une accusation immédiatement après avoir émis un soupçon.
- Vous ne devez ni relancer les dés ni vous trouver dans la pièce que vous allez nommer.
- Vous ne pouvez porter d'accusation que durant votre tour.
- Vous ne pouvez cependant porter qu'une seule accusation par partie, alors soyez certain!

1. Dites « J'accuse [**le suspect**], avec [**l'arme**], dans [**la pièce**]. »
2. Regardez **discrètement** dans l'enveloppe. Les 3 cartes nommées s'y trouvent-elles?

OUI! Vous avez gagné!

Félicitations, vous avez élucidé le mystère. Montrez les 3 cartes aux autres joueurs.

NON! Oups, vous vous êtes trompé!

Remettez discrètement les cartes dans l'enveloppe. Assurez-vous que personne ne les voit. Vous ne pouvez plus vous déplacer, mais vous devez continuer de montrer des cartes aux autres joueurs lorsqu'ils émettent des soupçons.

- Les autres joueurs poursuivent le jeu à tour de rôle, jusqu'à ce que quelqu'un porte une accusation correcte.
- Si personne ne réussit à porter d'accusation correcte, le meurtrier file alors en douce et personne ne gagne!

PARTIE À 2 JOUEURS OU (EN ÉQUIPE)

Vous devrez quand même lire les règles du jeu au complet avant de jouer une partie à 2 joueurs ou en équipe. (Le jeu en équipe est une bonne façon d'inclure les jeunes joueurs, par exemple.)

MISE EN PLACE

La mise en place est exactement la même que pour une partie de CLUE classique expliquée à la page 1. Suivre les étapes 1 à 5. Puis, une fois toutes les cartes restantes rassemblées et brassées, prendre les 4 premières cartes du paquet et les déposer face cachée et au hasard, dans 4 pièces différentes. Poursuivre avec la mise en place classique.

Tout le reste se déroule exactement comme dans une partie de CLUE classique.

Pour une partie accélérée à 2 joueurs ou en équipe, déposez les 4 cartes face cachée dans les pièces de coin.

ÉMETTRE UN SOUPÇON

Si vous entrez dans une pièce où se trouve une carte, regardez-la **discrètement** (cochez votre feuille), puis émettez votre soupçon comme d'habitude.

RÉFÉRENCE

ÉMETTRE DES SOUPÇONS

Vous devez émettre des soupçons pour découvrir qui a commis le crime, avec quelle arme et dans quelle pièce. Vos soupçons et les cartes montrées par les joueurs servent à éliminer des suspects, des armes et des pièces de votre feuille.

- Pour émettre un soupçon, dites à voix haute qui vous soupçonnez, avec quelle arme et dans quelle pièce.
- Par exemple, vous êtes Mlle Scarlett et vous entrez dans le salon. Vous pouvez dire : « Je soupçonne M. Green, avec la corde, dans le salon. »

Puis déplacez le pion de personnage vert et la corde dans le salon. Vous devez être dans la pièce que vous nommez.

Note : Les armes et les personnages soupçonnés ne retournent pas où ils étaient. Plusieurs suspects et armes peuvent se retrouver en même temps dans une même pièce.

Si votre pion est déplacé dans une pièce parce qu'il est soupçonné, il doit y rester. À votre prochain tour cependant, vous pourrez soit lancer les dés et vous déplacer ou émettre un soupçon dans cette pièce.

LE PROCESSUS D'ÉLIMINATION

Lorsque vous émettez un soupçon, les autres joueurs doivent vous montrer (à vous seul) une de leur cartes, s'ils en possèdent une.

- Le joueur à votre gauche est le premier à vérifier s'il possède une des 3 cartes nommées.
 - S'il en possède une, il doit vous la montrer à l'abri des regards indiscrets.
 - S'il en possède plus d'une, il décide laquelle il montrera.
 - S'il ne possède aucune des 3 cartes nommées, le joueur suivant vérifie à son tour s'il en possède une dans son jeu et vous la montre, le cas échéant.
- Dès qu'un adversaire montre une des cartes nommées, c'est la preuve que celle-ci n'est pas dans l'enveloppe. Cochez alors cette carte sur votre feuille pour éliminer un suspect, une arme ou une pièce de plus. Votre tour prend fin ainsi.
- Si personne n'a les cartes nommées; aucun problème. Notez-le sur votre feuille.
- Vous pouvez porter une accusation immédiatement après avoir émis un soupçon.

L'ACCUSATION

Lorsque vous croyez avoir deviné les 3 cartes de l'enveloppe, **attendez votre tour** pour les nommer en portant une accusation. Pour ce faire, vous devez être dans une pièce, n'importe laquelle.

- Dites d'abord « J'accuse [**le suspect**], avec [**l'arme**], dans [**la pièce**]. »
- Ensuite, à l'abri des regards, consultez les cartes de l'enveloppe.
- Si les 3 cartes que vous avez nommées s'y trouvent, vous avez gagné! Montrez les cartes aux autres joueurs. La partie est terminée.
- Si l'une des cartes nommées ne se trouve pas dans l'enveloppe, votre accusation est erronée. Vous devez remettre les 3 cartes dans l'enveloppe, en évitant qu'on les voie.
- Vous ne pouvez plus vous déplacer ni émettre de soupçons ni, par le fait même, gagner.
- Vous devez cependant continuer de démentir les soupçons des autres joueurs en montrant une carte, lorsque nécessaire.
- Les autres joueurs peuvent déplacer votre pion dans les différentes pièces pour émettre des soupçons.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur porte une accusation correcte.

PASSAGES SECRETS

Les pièces situées dans les coins opposés du plateau communiquent entre elles par des passages secrets. La cuisine est donc reliée au bureau, tandis que la serre est reliée au salon par un autre passage secret.

- Si vous vous trouvez dans une de ces pièces au début de votre tour, vous pouvez, si vous le voulez, emprunter le passage secret au lieu de lancer les dés.

LANCER LES DÉS

Si vous décidez de lancer les dés, déplacez votre pion case par case.

- Vous devez passer par la porte pour entrer dans une pièce. Arrêtez-vous dès que vous y pénétrez, même si vous auriez pu continuer votre course.
- Vous ne pouvez ni vous déplacer en diagonale ni passer deux fois sur une même case durant votre tour.
- Si la porte est bloquée par un autre joueur, il est impossible de la franchir, que l'on soit à l'intérieur ou à l'extérieur de la pièce.
- Plusieurs pions peuvent se trouver dans une pièce en même temps.



Mlle SCARLETT

D'une éternelle beauté, Mlle Scarlett semble plutôt insensible ces temps-ci. Bien qu'elle ait grandi avec Boddy, ils ont vécu toutes sortes d'embrouilles au fil des années. En vieillissant, leur amitié est devenue de plus en plus tendue, car Boddy soupçonnait Scarlett d'avoir mis son nez dans les investissements de sir Hugh. En recevant l'invitation au manoir Tudor, Scarlett pensait que tout était pardonné...



COL. MOUTARDE

Homme accompli, et officier fortement apprécié et décoré, le colonel Moutarde est vu par plusieurs comme un héros. Cependant, ses médailles d'honneur cachent des rumeurs de trafic sur le marché noir et de trahison; des rumeurs qu'il paie depuis trop longtemps pour les taire. Moutarde soupçonne Boddy de vouloir le dénoncer et se rend au manoir Tudor à la recherche de preuves...



MME PEACOCK

Comme bien d'autres choses, l'âge exact de Mme Peacock reste un mystère. Issue d'une petite ville, Peacock a vite taillé sa place dans la haute société. On en sait très peu sur ses trois maris, si ce n'est qu'il sont tous morts subitement. Sir Hugh a d'ailleurs trépassé juste avant de devenir son quatrième mari. Peacock a fait des pieds et des mains pour se faire inviter à la fête de Boddy. Qu'a-t-elle en tête : un mariage ou un meurtre...?



M. GREEN

Arnaqueur charmant, Green s'est fait passer pour un prince, un pilote, un médecin et un juge. Après des années d'escroqueries, il est découvert et forcé de se faire passer pour un révérend. Comme il pensait que sir Hugh était le seul à connaître sa véritable identité, il est très inquiet quand il reçoit l'invitation de Boddy. Déterminé à préserver son secret, Green accepte...



PROF. PLUM

Archéologue plutôt aventurier, le professeur Plum traque sans peur les tombes, statues anciennes et cités perdues du désert. Sir Hugh a financé toutes ses expéditions jusqu'à ce qu'un fort différend mette fin à leur partenariat. Sans aucun fouille en vue, Plum trouvait le temps long. L'invitation de Boddy lui a redonné un peu d'espoir. Il est arrivé le premier à la fête...



DRE ORCHID

Orchid est adoptée par Boddy à l'adolescence. Elle reçoit une éducation privée en Suisse jusqu'à ce qu'elle soit expulsée après avoir été mêlée à une intoxication quasi fatale à la jonquille. On confie alors son éducation à Mme White, la vieille gouvernante du manoir. Orchid opte pour une carrière en biologie et, en préparant son Ph. D. en phytotoxicologie, elle découvre une plante aux vertus médicinales incroyables; trouville qu'elle ne veut pas partager, surtout pas avec son père adoptif...

Les noms et logos HASBRO GAMING et CLUE sont des marques de commerce Hasbro. © 2015 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Tous droits réservés. TM & ® désignent des marques de commerce des É.-U.

Service à la clientèle: US/Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 800-255-5516.

Les couleurs et les pièces peuvent différer de celles illustrées. Conservez cette information pour référence ultérieure.

www.hasbro.com

0316A5826035 00

HASBROGAMING.COM



1010FA5826C00