

Clue®



RÈGLE DU JEU

POUR 3, 4, 5 OU 6 JOUEURS / ÂGE: 8 ANS ET PLUS

INTRODUCTION

Ce jeu est différent de tout autre jeu. Tous les personnages relèvent du domaine de l'imagination — même la "victime". On se croirait au théâtre.

Le rideau s'ouvre sur la luxueuse maison de M. Boddy. Il semble que M. Boddy ait été la victime d'un mauvais coup, car on l'a trouvé mort dans une des pièces de la maison.

Le but du jeu est de trouver les réponses à ces trois questions:

1. QUI EST LE COUPABLE? . . .
2. OÙ A-T-IL COMMIS SON CRIME? . . .
3. COMMENT?

Les réponses sont dans la petite enveloppe que l'on trouve sur l'escalier *marqué d'un X* qui est au centre du tableau. L'enveloppe contient 3 cartes. Une carte indique qui est le coupable — l'autre révèle la pièce dans laquelle le crime a été commis et la troisième indique l'arme du crime.

Le joueur qui, par déduction ou en se fiant à son bon sens, est le premier à identifier les 3 cartes-solutions qui sont cachées dans l'enveloppe du dossier du cas, gagne la partie.

Pour cela, les joueurs entrent dans les pièces et expriment des "soupçons" sur ce qu'ils croient être la pièce, la personne et l'arme du crime, dans le but d'obtenir des renseignements. Ces renseignements peuvent révéler quelles sont les cartes que les autres joueurs possèdent, quelles sont celles qui manquent et qui, par conséquent, doivent être cachées dans la petite enveloppe. Le suspense est à son comble lorsqu'on "accuse" un suspect et l'on nomme l'arme du crime et la pièce que l'on soupçonne.

ÉQUIPEMENT

Le tableau de jeu indiquant les neuf pièces de la maison de M. Boddy.

Six jetons de couleur qui représentent les suspects dans la maison. Les couleurs des jetons sont en étroite relation avec les noms des suspects:—

<i>Suspects</i>	<i>Jetons</i>
Colonel Mustard	Jaune
Mlle Scarlet	Rouge
Professeur Plum	Violet
M. Green	Vert
Mme White	Blanc
Mme Peacock	Bleu

Six armes miniatures et un dé.

Le paquet de 21 cartes illustrées comprend une carte pour chacun des 6 *suspects*, une carte pour chacune des 6 *armes* et une pour chacune des 9 *pièces*.

Il y a également un bloc-notes de détective pour aider les joueurs dans leurs investigations.

PRÉPARATIFS

Placer les jetons sur les cases de départ marquées à leurs noms. Il faut placer tous les 6 jetons sur le tableau, quel que soit le nombre de joueurs. Chaque participant se servira du jeton qui est le plus près de lui. Placer chaque arme dans une pièce différente en utilisant *n'importe* quelle pièce.

LA DISPOSITION DES CARTES

Placer l'enveloppe vide à l'endroit marqué d'un X au centre du tableau. Partager ensuite le paquet de cartes en trois groupes — les cartes-pièces, les cartes-armes et les cartes-suspects.

Mêler *séparément* chacun de ces trois groupes. Prendre la carte du dessus de chaque groupe et placer ces trois cartes dans l'enveloppe. *Il faut faire cela avec précaution pour qu'aucun joueur ne voie aucune des trois cartes* (une carte-pièce, une carte-arme et une carte-suspect).

LA DONNE

On mélange bien les cartes qui restent dans les trois piles et on les mêle bien, puis on donne les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre en en donnant une à la fois à chaque joueur assis autour de la table. *Il est important qu'aucun joueur ne voie aucune des cartes que l'on mêle et que l'on donne.* Certains joueurs recevront peut-être plus de cartes que d'autres. Chaque joueur prend les cartes qu'il a reçues en veillant à ce qu'aucun autre joueur ne puisse les voir.

LE DÉBUT DU JEU

Le joueur qui a le jeton rouge, Mlle Scarlet, jette le dé et déplace son jeton en premier.

Lorsque Mlle Scarlet a joué, le prochain joueur à sa gauche jette le dé et déplace son jeton. Chacun des joueurs suivants joue à son tour.

LE DÉPLACEMENT DES JETONS

Pour entrer dans une pièce, les joueurs peuvent déplacer leurs jetons sur les cases de "marbre" n'importe où sur le tableau et conformément aux indications du dé. On peut déplacer les jetons sur toutes les cases de "marbre" du tableau.

Les jetons peuvent être déplacés vers l'avant, vers l'arrière ou latéralement mais *pas diagonalement*. On peut déplacer un jeton vers l'avant et latéralement au cours du même tour de jeu, mais on ne peut pas revenir deux fois sur la même case au cours du même tour.

Deux jetons ne peuvent pas occuper la même case et un joueur ne peut pas faire passer son jeton par une case occupée par un autre jeton. Cependant, une pièce peut être occupée par n'importe quel nombre de jetons et d'armes.

POUR ENTRER DANS UNE PIÈCE

Il y a trois façons d'entrer dans une pièce: (1) En jetant le dé et en déplaçant le jeton sur les cases qui mènent à une porte, (2) en utilisant les *passages secrets* en sautant d'un coin du tableau à l'autre sans se servir du dé, et (3) le jeton d'un joueur peut être placé dans une pièce par un autre joueur suivant une caractéristique du jeu appelée "le soupçon". Si l'entrée d'une pièce est occupée par le jeton d'un joueur, aucun autre joueur ne peut entrer dans cette pièce par cette porte.

POUR SORTIR D'UNE PIÈCE

Il y a trois façons de sortir d'une pièce: (1) En jetant le dé et en sortant par la porte en déplaçant le jeton sur les cases vers une autre pièce au choix du joueur, (2) en utilisant les passages secrets et, enfin, (3) en étant transféré dans une autre pièce par d'autres joueurs.

En jetant le dé, les joueurs peuvent entrer dans les pièces *par les portes seulement*, mais ne peuvent pas quitter la pièce au même tour; *en entrant dans la pièce, le joueur termine son tour de jeu.* Il n'y a pas besoin d'avoir obtenu le nombre exact au dé pour entrer dans une pièce. Si, par exemple, un joueur a besoin de 4 pour entrer dans une pièce et qu'il obtient 6 au dé, il peut entrer dans la pièce sans tenir compte des deux dernières unités.

Les joueurs qui se trouvent déjà dans une pièce peuvent en sortir *par n'importe quelle porte* — en utilisant le dé comme d'habitude et en déplaçant le jeton vers une autre pièce — ou bien, ils peuvent utiliser le passage secret s'ils sont dans une pièce d'angle. On ne peut pas revenir dans une pièce au même tour de jeu.

Les portes de chaque pièce ne comptent pas comme des cases.

LE "SOUPÇON"

Chaque fois qu'un joueur entre dans une pièce, il doit exprimer un "soupçon".

Il s'agit de nommer un suspect, une arme et la pièce dans laquelle le joueur vient d'entrer. *Dès qu'un joueur exprime un soupçon, le jeton du suspect nommé et l'arme nommée sont amenés dans la pièce indiquée par le soupçon.* Aucun joueur ne peut abandonner son tour de jeu pour rester dans une certaine pièce. Les joueurs doivent se déplacer à chaque tour, en jetant le dé ou en utilisant les passages secrets.

EXEMPLE: Supposons que le joueur représentant Mlle Scarlet arrive au salon à son tour du jeu. Mlle Scarlet peut alors demander à un suspect de venir au salon (par exemple M. Green) et déplacer le jeton vert pour l'amener au salon. Elle demandera également qu'on apporte au salon une certaine arme (par exemple la clé anglaise) et dira: "Je soupçonne M. Green d'avoir commis le crime au salon avec la clé anglaise."

NOTE: — Tous les jetons, ceux qui sont inutilisés et ceux des joueurs, sont suspects et les joueurs qui expriment un soupçon doivent en tenir compte.

POUR PROUVER QUE LE SOUPÇON EST VRAI OU FAUX

Lorsqu'un soupçon vient d'être exprimé, le premier joueur à gauche de celui qui vient d'exprimer le soupçon examine ses cartes pour voir s'il peut prouver que le soupçon est faux. Pour prouver que le soupçon est faux, il doit avoir en sa possession une ou plusieurs des cartes qui ont été nommées. (Dans notre exemple, les cartes nommées sont M. Green, la clé anglaise et le salon.) S'il détient une ou plusieurs de ces cartes, il ne doit en montrer *qu'une seule* au joueur qui a exprimé le soupçon. *Il faut faire cela sans que les autres joueurs puissent voir la carte montrée.*

(Si Mlle Scarlet détient *elle-même* une ou plusieurs de ces cartes, mettons le salon et M. Green, elle peut découvrir très rapidement si oui ou non ou autre joueur possède la *clé anglaise* ou si cette carte est cachée dans l'enveloppe. Souvent, un joueur avisé exprimera délibérément un soupçon en nommant une ou deux cartes qu'il possède pour obtenir des renseignements ou dérouter les autres joueurs.)

Si le premier joueur à gauche n'a aucune des trois cartes nommées, c'est le joueur à sa gauche qui examine ses cartes et qui doit montrer l'une des trois cartes s'il l'a en main. Un joueur qui possède plus d'une des cartes nommées ne doit en montrer qu'une seule, au choix.

Evidemment, si l'un des joueurs possède une ou plusieurs des trois cartes nommées dans le soupçon, c'est la preuve que ces cartes ne sont *pas* dans l'enveloppe. Par conséquent, si l'on montre une carte au joueur qui exprime le soupçon, on lui prouve que son soupçon est *faux* et il voudra peut-être en prendre note en cochant cette carte dans son "bloc-notes" de détective.

La possibilité de prouver que le soupçon est faux passe au joueur de gauche jusqu'à ce qu'un joueur ait montré UNE carte au joueur qui exprime le soupçon. C'est la fin du tour de ce dernier joueur et c'est au joueur suivant de jouer.

Si personne ne prouve que le soupçon est faux, le joueur peut soit passer son tour, soit faire une *accusation*.

L'ACCUSATION

Lorsqu'un joueur est persuadé que les trois cartes sont cachées dans l'enveloppe, il peut faire une *accusation* à son tour de jeu. Il déclare qu'il fait une accusation et nomme les trois cartes qu'il croit être contenues dans l'enveloppe. Puis, avec précaution pour que les autres joueurs ne puissent pas les apercevoir, il regarde les trois cartes dans l'enveloppe. Contrairement à la règle dans le cas où l'on exprime un soupçon, un joueur peut faire une accusation, que son jeton se trouve dans la pièce qu'il nomme ou non.

POUR GAGNER LE JEU

Si l'accusation est exacte, c'est-à-dire si le joueur trouve dans l'enveloppe les trois cartes qu'il vient de nommer, il les pose face au-dessus sur la table et il est le gagnant.

Si l'accusation est fautive, le joueur remet les trois cartes dans l'enveloppe sans qu'aucun autre joueur puisse les apercevoir et remet l'enveloppe sur le tableau. Comme il a fait une fautive accusation, ce joueur ne peut plus jouer et ne peut pas gagner, mais il continue de participer au jeu pour contredire les soupçons faits par d'autres joueurs avec les cartes qui sont en sa possession.

Cependant, si le jeton de ce joueur se trouve dans l'espace situé devant une porte, il doit déplacer ce jeton dans la pièce pour ne pas bloquer la porte. D'autres joueurs peuvent alors déplacer ce jeton pour l'amener dans d'autres pièces pour exprimer des soupçons.

Un joueur ne peut faire qu'une seule accusation au cours d'une même partie.

LES PASSAGES SECRETS

Les passages secrets indiqués dans les pièces d'angle permettent aux joueurs de se déplacer d'une pièce d'angle à la pièce d'angle d'en face en une seule fois. Un joueur peut faire cela à son tour sans jeter le dé, en déplaçant simplement son jeton dans la pièce d'angle d'en face et en annonçant qu'il utilise le passage secret. Il peut exprimer un soupçon après ce déplacement.

NOTES ET CONSEILS INTÉRESSANTS

Le joueur doit être extrêmement prudent en examinant ses cartes avant d'affirmer qu'il ne peut pas prouver qu'un "soupçon" est faux.

Les "soupçons" peuvent même inclure des cartes que le joueur qui exprime le soupçon a lui-même en main.

La pièce nommée dans un soupçon doit toujours être celle dans laquelle le joueur vient de faire entrer son jeton.

Un joueur ne peut exprimer qu'un soupçon après être entré dans une pièce et ne peut pas en faire un autre avant d'entrer dans une autre pièce, ou encore, après être sorti de la pièce puis rentré dans la même pièce au cours d'au moins DEUX TOURS.

Les jetons et les armes qui ont été transférés dans une pièce à la suite d'un soupçon ne sont pas retransférés à leur position initiale sur le tableau. Pour sortir d'une pièce un jeton qui y a été amené à la suite d'un soupçon, le joueur doit, soit jeter le dé, soit utiliser le passage secret s'il se trouve dans une pièce d'angle.

Si l'on transfère un jeton dans une pièce à la suite d'un soupçon, le joueur à qui le jeton appartient peut, à son tour, exprimer un soupçon dans cette pièce. Il ne peut ni jeter le dé, ni déplacer son jeton pour ce tour.

En exprimant des soupçons qui sont reconnus vrais ou faux, les joueurs finiront par pouvoir identifier les trois cartes qui se trouvent dans l'enveloppe.

Il n'y a ni conditions ni règles sur la manière dont les joueurs doivent utiliser les blocs-notes de détective, mais le jeu se joue mieux et plus facilement si l'on marque les éléments dans le bloc-notes au fur et à mesure qu'on les connaît. Il est parfois utile de noter également les initiales du joueur qui a montré la carte.

Certains joueurs préfèrent noter les cartes qu'ils viennent de recevoir au début de chaque partie.



Nous nous ferons un plaisir de répondre à toutes les questions au sujet de ces règles. Adresse:

Parker Brothers, C.P. 600, Concord, Ontario L4K 1B7.

Vous pouvez vous procurer des "blocs-notes" de détective chez le marchand de votre localité ou en vous adressant directement à Parker Brothers. Prix: 3/\$1.50. Ne manquez pas de spécifier: "Nouvelle édition".