

Cluedo

Pour 3 à 6 joueurs

DESCRIPTION DU JEU

A l'issue d'une réception dans sa villa, le Docteur LENOIR est trouvé assassiné. Le cadavre a été traîné au pied de l'escalier menant à la cave. Le but du jeu est de résoudre, par déductions, l'énigme posée par ce crime. Le gagnant est celui qui, le premier, désigne le meurtrier, trouve l'arme utilisée et situe le lieu du meurtre. Ces précisions doivent correspondre aux 3 cartes "ÉNIGMES" placées secrètement dans l'étui au début du jeu.

MATÉRIEL

- 6 Pions** : ils correspondent aux six personnes se trouvant dans la villa au moment du crime : Pion jaune, Colonel MOUTARDE ; vert, Docteur OLIVE ; violet, Professeur VIOLET ; bleu, Madame PERVENCHE ; rouge, Mademoiselle ROSE ; blanc, Madame LEBLANC.
- 6 Armes** : 1 Poignard, 1 Chandelier, 1 Revolver, 1 Corde, 1 Matraque, 1 Clef Anglaise. (Ces armes entrent en jeu au fur et à mesure que les joueurs formulent des "HYPOTHÈSES", comme on le verra dans la règle).
- 21 Cartes** : 6 cartes représentent les six suspects, 6 autres les armes, et 9, les différentes pièces de la villa.
- 2 Dés** à jouer.
- 1 Etui** où insérer les 3 cartes de l'énigme.
- 1 Carnet de notes** où les joueurs inscrivent les résultats de leurs investigations.

PRÉPARATION

- Placez les 6 pions sur les cases de départ correspondantes. (Si vous êtes moins de six, les pions en trop sont cependant utilisés pour formuler des "HYPOTHÈSES").
- Posez l'Etui à l'endroit marqué X de la villa.
- Battez séparément les trois paquets de cartes "SUSPECTS", "ARMES", "LIEUX" et prenez, chaque fois, face cachée, la carte supérieure du paquet.
- Insérez **secrètement** ces trois cartes (une de chaque catégorie) dans l'étui.

- Mélangez soigneusement les 18 cartes restantes et posez le paquet, face cachée, sur la table.

DISTRIBUTION

Chaque joueur lance les dés. Celui qui fait le plus haut point distribue les cartes, une à une et faces cachées. Peu importe si, en fonction du nombre de participants, certains sont légèrement avantagés par la distribution :

A 3 et 6 joueurs, tous les participants reçoivent le même nombre de cartes et c'est Mademoiselle ROSE qui commence l'enquête.

A 4 et 5 joueurs, ceux qui ont une carte en moins jouent en premier.

Le jeu se déroule de gauche à droite.

L'ENQUÊTE

DÉPLACEMENTS

Chacun choisit son pion (le plus proche de soi). Quelles que soient les cartes qu'il a en main ce pion représente son personnage durant toute la partie.

Celui qui joue lance les dés et avance dans le couloir, vers la pièce de son choix, d'autant de cases que les dés marquent de points.

Il ne peut pas s'arrêter sur une case déjà occupée ni sauter par-dessus un pion adverse.

Il avance ou recule verticalement ou horizontalement ; jamais en diagonale.

Il peut rester sur place aussi longtemps qu'il le désire.

Il n'est pas obligé de faire un nombre exact de points pour entrer dans une pièce.

(Si, par exemple, il se trouve à 5 cases d'une pièce et qu'il fait 6, il peut y pénétrer mais n'aura le droit d'en repartir qu'au tour suivant, avec un autre jet des dés).

S'il fait un double 6 ou un double 1, il va directement dans la pièce choisie.

Cette pièce peut être déjà occupée par plusieurs armes et autres suspects.

Quatre passages secrets souterrains permettent de passer d'une pièce à une autre sans lancer les dés. Le déplacement compte pour un coup mais le joueur peut, sans attendre son prochain tour, enquêter à partir du lieu où il est arrivé en formulant une "HYPOTHÈSE".

HYPOTHÈSES

L'HYPOTHÈSE se fait de la façon suivante :

L'enquêteur fait venir dans la pièce où il se trouve, un suspect et une arme de son choix.

Supposons que le Docteur OLIVE pénètre dans le Bureau et qu'il soupçonne Madame LEBLANC d'avoir frappé la victime avec le chandelier. Il "appelle" son suspect dans le Bureau, y place le chandelier et dit :

"Je crois que le meurtre a été commis par Madame LEBLANC, dans le Bureau, avec le Chandelier !".

Il s'adresse ensuite aux témoins (les joueurs suivants). Il commence par le premier à gauche. Ce témoin, s'il possède l'une des 3 cartes de l'HYPOTHÈSE, doit la lui montrer sans que les autres ne la voient. S'il n'en a aucune, l'enquêteur interroge les témoins suivants jusqu'à ce qu'il ait obtenu satisfaction. (Précisons que le témoin interrogé, même s'il possède plusieurs cartes entrant dans l'HYPOTHÈSE, ne doit en montrer secrètement qu'UNE SEULE de son choix).

NOTES

Bien entendu, l'enquêteur coche sur son carnet de notes, les noms des suspects, armes et lieux qu'il croit devoir éliminer. Ainsi, par éliminations successives arrivera-t-il à clore heureusement son enquête. Il peut, tout de suite après avoir fait une HYPOTHÈSE, formuler une ACCUSATION précisée, sinon son tour est terminé.

ASTUCES DU DÉTECTIVE

Pour obtenir des indications précieuses sur le contenu de l'étui et pour égarer ses concurrents, il a le droit de mettre en cause un suspect, une arme et un lieu dont il possède la ou les cartes. Supposons qu'il se trouve dans la Véranda et qu'il possède, entre autres cartes, celles représentant le Docteur OLIVE et la Véranda. Il "appelle" dans la Véranda le Docteur OLIVE, avec la Corde par exemple. Si aucun témoin ne lui montre l'arme demandée, il est évident qu'elle se trouve dans l'Étui.

Autre exemple de bluff : l'enquêteur possède 2 ou 3 cartes d'hypothèse. Il les demande, cachant pertinemment qu'elles ne pourront pas être démenties et les témoins, abusés, se lancent sur une fausse piste en pensant qu'elles sont dans l'Étui.

FAUX TÉMOINS

Il arrive qu'un joueur, volontairement ou non, cache à l'enquêteur une carte pouvant démentir une "HYPOTHÈSE". S'il est découvert, il n'a plus le droit d'enquêter son tour venu, il ne reste en jeu qu'aux fins d'interrogatoires, pour démentir les "HYPOTHÈSES" des autres.

L'ACCUSATION

L'enquêteur qui croit connaître les trois cartes de l'énigme, en inscrit les noms sur une feuille de papier. Il compare ensuite secrètement son accusation avec le contenu de l'Étui.

- Si son accusation est juste, il le prouve en exposant les 3 cartes et son rapport. Il gagne la partie.
- Si son accusation est fautive, il remet les cartes dans l'Étui qu'il retourne au point X. Comme celui qui a caché une carte, il reste en jeu pour démentir les "HYPOTHÈSES" éventuelles mais ne peut plus ni se déplacer, ni Interroger, ni accuser.

Chaque enquêteur ne peut faire qu'une seule ACCUSATION. Qu'il la fasse donc à bon escient !

Service consommateurs Important ! A garder

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à :

Pour la France :
Tonka (France) S.A.
Service Consommateurs
14. rue Scandicci. 93500 PANTIN

Pour la Belgique :
Tonka (Benelux)
Chaussee de Jette 518, 1090 Bruxelles



CE