CLUEDO, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.

Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. FR BE CH Service Consommateurs : Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. TÉL. +33 387 827 620. conso@hasbro.fr DE AT CH Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de. NL BE Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Tel.: +31 20 800 4602. consumentenservice@hasbro.nl.

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

0323F6420101_e

Hasbro Gaming

PARENTS :
HASBROGAMING.COM

Cluedo

M. Mat Lenoir demande de lui faire l'honneur de votre compagnie pour un dîner privé dans son manoir historique Tudor.

Hors d'œuvres servis au coucher du soleil, dîner servi à 20 h.

Votre présence est d'ores et déjà confirmée.

LA NUIT DU MEURTRE

Six invités soigneusement sélectionnés arrivent au manoir Tudor, la demeure familiale de Mat Lenoir, dit le Macchabé, après avoir reçu une mystérieuse invitation. Pendant le dîner, Lenoir annonce son projet de construction d'un hôtel de luxe extravagant et démesuré, à l'endroit même d'un parc populaire de la ville. Tout le monde s'y oppose, mais Lenoir révèle ensuite qu'il a des informations pour tous les faire chanter et les forcer à l'aider. S'ils refusent, leurs secrets seront révélés. Peu de temps après, il s'excuse et les invités se dispersent pour digérer la nouvelle. Un cri retentit.
Les invités découvrent Lenoir, assassiné.

C'est maintenant à vous d'élucider le mystère.

CONTENU

Plateau de jeu • 6 pions Personnage • 6 pions Arme
50 cartes (6 cartes Personnage, 6 cartes Arme, 9 cartes Pièce et 29 cartes Indice) • étui confidentiel • carnet de détective • 2 dés

8+ F6420 2-6

11" x 8.5" Folded to 5.5" x 8.5"
4C2S
F64201012_INST_CLUEDO_REFRESH_e_TV1.indd 1 2023/3/21 5:13 PM

QUI a tué Mat Lenoir ?

MLLE ROSE

Bourgeoise, à première vue. En réalité, c'est une journaliste d'investigation particulièrement intelligente. Écrivant sous le pseudonyme de « Cyan », elle a fait mettre des mafieux en prison et a causé la ruine de héros locaux. Personne n'est à l'abri de sa plume, vu que personne ne sait qui elle est. À l'exception de Mat Lenoir, qui a justement besoin d'une bonne critique sur son nouvel hôtel.

COLONEL MOUTARDE

Héros de guerre décoré, avec de nombreux récits de batailles passées et d'évasions miraculeuses. C'est un homme d'action qui a l'expérience nécessaire pour agir. En tant que membre respecté de l'armée, sa crédibilité pourrait facilement faire pencher l'opinion publique en faveur de Lenoir, surtout si cela signifie que personne ne découvre qu'en fait, il n'a jamais combattu pendant la bataille pour laquelle il a reçu sa médaille la plus prestigieuse.

M. LE MAIRE OLIVE

Le sympathique maire du Comté Coloris qui a toujours un bon mot à dire. Il se prépare pour sa ré-élection, mais cela ne l'inquiète pas : même ses adversaires ont du mal à le détester. Il n'y a qu'un seul point qui peut ternir son dossier impeccable : un don reçu d'une importante famille de criminels qui lui a permis de sauver sa campagne. Lenoir lui a assuré que personne ne le découvrirait... tant qu'il contribue à modifier la zone du parc où Lenoir à l'intention de faire construire son hôtel.

MAÎTRE PERVENCHE

Avocate tenace, elle sait exactement comment gérer une salle, que ce soit dans un tribunal ou non. Son succès lui a apporté un statut important qu'elle n'hésite pas à afficher. Lenoir sait que rien ne peut l'arrêter quand il s'agit de gagner un procès, pas même l'utilisation de faux témoins, un fait qu'il serait ravi de révéler si elle refuse de le représenter dans les négociations pour son hôtel.

PROF. VIOLET

Un professeur d'antiquités extrêmement perspicace. Son incroyable attention aux détails l'aide à identifier les contrefaçons, et parfois même à en fabriquer. Seul Lenoir sait que sa contrefaçon la plus convaincante est le doctorat de Violet, trônant fièrement au dessus de son bureau. Avec une bonne motivation, le professeur pourrait probablement fabriquer n'importe quelle contrefaçon, même un acte de propriété prouvant que Lenoir a des droits sur le parc où il a l'intention de construire son hôtel.

CHEFFE LEBLANC

Cheffe prometteuse et ambitieuse avec de nouvelles idées. Elle dirige les cuisines de Lenoir depuis des années, mais elle trouve que son menu peu original limite sa créativité et et elle rêve d'ouvrir son propre restaurant. Son plan repose sur son talent, sa persévérance... et l'argent qu'elle a soutiré à Mat Lenoir, mais celui-ci le sait depuis le début. Deux choix s'offrent à elle : gérer ingratement le restaurant de l'hôtel de Lenoir, ou faire face aux accusations.

avec QUELLE ARME ?

CHANDELIER

CLÉ ANGLAISE

CORDE

BARRE DE FER

RÉVOLVER

POIGNARD

et OÙ ?

SALON

CUISINE

SALLE DE BILLARD

JARDIN D'HIVER

SALLE À MANGER

BIBLIOTHÈQUE

BUREAU

ENTRÉE

SALLE DE RÉCEPTION

11" x 8.25" Folded to 5.5" x 8.25"
4C2S
F64201012_INST_CLUEDO_REFRESH_e_TV1.indd 2
2023/3/21 5:13 PM

MISE EN PLACE

1. Placez les six pions sur leurs cases de couleur correspondantes du plateau de jeu. Tous les pions doivent s'y trouver, même s'il y a moins de 6 joueurs. Choisissez votre personnage.
2. Placez aléatoirement chaque arme dans une pièce différente.
3. Séparez les 29 cartes Indice des autres cartes. Mélangez la pile de cartes Indice et placez-la face cachée à côté du plateau.
4. Séparez les autres cartes en 3 piles : personnages, armes et pièces. Mélangez chaque pile et placez-la face cachée.
5. Prenez la carte du dessus de chaque pile et glissez-la discrètement dans l'étui confidentiel sans que personne la voie. Elle contient maintenant les trois cartes qui répondent aux questions :

Cartes Indice

QUI a tué Lenoir, OÙ le crime a-t-il été commis et avec QUELLE arme ?

C'est le mystère que vous allez devoir résoudre !
Placez l'étui au centre du plateau de jeu.

6. Mélangez les cartes Personnage, Arme et Pièce restantes, puis distribuez-les toutes aux joueurs. Peu importe si certains joueurs ont plus de cartes que d'autres.
7. Détachez une feuille du carnet de détective pour chaque joueur. Vous aurez aussi besoin d'un crayon (non inclus) pour chaque joueur.
8. Regardez vos cartes en secret et cochez les suspects, les armes et les pièces sur votre feuille. Aucun d'eux ne peut être dans l'étui confidentiel ! Gardez votre feuille et vos cartes secrètes.

Remarque : pour jouer en Mode 2 joueurs, référez-vous à la page 6. Vous distribuerez les cartes différemment à ce moment de la partie.

11" x 8.5" Folded to 5.5" x 8.5"
4C2S
F64201012_INST_CLUEDO_REFRESH_e_TV1.indd 3
2023/3/21 5:13 PM

PLACE AU JEU

Lancez un des dés à 6 faces pour déterminer qui commence.

À VOTRE TOUR

Lancez les dés. Vous pouvez ensuite exécuter au moins une action :

1. Déplacez votre pion Personnage.

- Vous pouvez le déplacer au maximum du nombre de cases indiqué par le lancer de dés. (la loupe rouge compte comme un 1). Si vous entrez dans une pièce, référez- vous à l'étape 2 pour plus de détails.
- Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale, repasser deux fois sur la même case pendant un même tour ou traverser une case occupée par un autre pion (incluant les portes), ou vous y arrêter.
- Vous pouvez entrer dans une pièce pendant votre tour, mais il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre de cases exact. Vous devez entrer par une porte non bloquée.
- Si vous êtes déjà dans une pièce au début de votre tour : Vous n'êtes pas contraint de vous déplacer si vous voulez émettre une hypothèse (voir étape 2). S'il y a un passage secret, vous pouvez l'utiliser pour déplacer votre pion dans la pièce qui y est reliée.

Si vous avez obtenu l'icône de loupe, piochez une carte Indice, lisez-la à haute voix et suivez ses instructions. Remettez-la ensuite au-dessous de la pile.

- Si vous obtenez deux icônes, vous ne piochez quand même qu'une carte.
- Si une carte Personnage, Arme ou Pièce est révélée, cochez-la sur votre feuille.
- Chaque fois que vous devez révéler une carte, remettez-la ensuite dans votre main.

2. Émettez une hypothèse.

Si vous entrez dans une pièce ou que vous êtes déjà dans une pièce, émettez une hypothèse décrivant qui a commis le crime, avec quelle arme et dans quelle pièce. Dites « Est-ce (**un personnage**), avec (**une arme**), dans (**la pièce où vous êtes**) ».

- Déplacez le pion suspect et l'arme dans la pièce. (Ils y resteront après votre tour. Plusieurs pions et armes peuvent se trouver dans une pièce en même temps.)
- Le joueur situé à votre gauche vous montre **secrètement** une des cartes incluses dans votre hypothèse, s'il en a une. S'il en a plus d'une, il choisit celle qu'il vous montre.
- S'il n'a pas de carte, le joueur suivant vous montre secrètement une carte incluse dans votre hypothèse. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur vous montre une carte. Lorsqu'on vous montre une carte, votre hypothèse est écartée, et le jeu continue.
- Personne n'a de carte ? Ce n'est pas un problème.

Cochez la carte qu'on vous a montrée sur votre feuille de détective. Vous savez qu'elle n'est pas dans l'étui.

Vous pensez avoir résolu le meurtre ? Vous pouvez porter une accusation juste après avoir émis une hypothèse. Voir VICTOIRE pour en savoir plus.

Si personne ne vous montre de carte, votre hypothèse est probablement la bonne !

C'est tout. C'est maintenant au tour du joueur situé à votre gauche.

COMMENT GAGNER

Dès que vous pensez avoir résolu le mystère, portez une accusation ! Vous ne pouvez porter qu'une seule accusation par partie. Vous devez le faire pendant votre tour, même après avoir émis une hypothèse. Vous devez être dans une pièce, mais il n'est pas nécessaire que ce soit celle que vous allez nommer.

1. Dites « J'accuse (**un personnage**), avec (**une arme**), dans (**une pièce**). »
2. Regardez discrètement dans l'étui confidentiel. Les trois cartes que vous avez nommées y sont-elles ?

OUI ! Vous gagnez ! Félicitations, vous avez résolu le mystère !

NON ! Oups, vous vous êtes trompé ! Remettez les cartes dans l'étui sans que personne ne les voit. Vous ne pouvez plus jouer de tours, mais vous devez montrer des cartes lorsque les autres joueurs émettent des hypothèses ou nomment des cartes qu'ils souhaitent voir révélées. La partie continue jusqu'à ce que quelqu'un porte une accusation exacte. Si personne n'y parvient, le meurtrier échappe à la justice !

MODE 2 JOUEURS OU PAR ÉQUIPE

Cette variante se joue comme une partie classique, à deux exceptions près :

- Mise en place : Suivez les étapes 1 à 5. Ensuite, après avoir mélangé les cartes restantes, placez 4 cartes aléatoirement et face cachée dans 4 pièces de votre choix (pour une partie plus rapide, mettez-les dans les pièces des coins du plateau). Puis continuez la mise en place normalement.
- Place au jeu : Si vous entrez dans une pièce qui contient une carte, regardez discrètement cette carte et cochez votre feuille, puis émettez votre hypothèse normalement.

CONSEILS AUX DÉTECTIVES

COCHER SA FEUILLE

Quand un joueur vous montre une carte, notez-la sur votre feuille dans la première colonne *ainsi que* dans la colonne sous les initiales du joueur. Savoir quel joueur possède quelles cartes vous aidera à élaborer une stratégie quand vous émettrez des hypothèses. Et vous pourriez également relever des indices lorsque d'autres joueurs émettront des hypothèses.

PROCESSUS D'ÉLIMINATION

Les hypothèses aident à déterminer qui a commis le crime par processus d'élimination. À mesure que les joueurs révèlent des cartes, vous pouvez éliminer les possibilités pour déterminer quelles cartes Personnage, Arme et Pièce se trouvent dans l'étui.

UTILISER SES CARTES

Utilisez les cartes de votre main à votre avantage lorsque vous émettez des hypothèses. Si vous voulez déterminer si un joueur a une carte spécifique, nommez une ou deux de vos propres cartes.

Dans cet exemple, le Prof. Violet est le meurtrier !

11" x 8.25" Folded Size, 6 Pg
4C2S
F64201012_INST_CLUEDO_REFRESH_e_TV1.indd 4
2023/3/21 5:13 PM