

CLUEDO

Le jeu des Grands détectives (2008)

Traduction française v2 : Guillaume Gaudé (2 août 2012)
enrichie des FAQ officielles sur BoardGameGeek

DESCRIPTION DU MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 6 pions Joueur
- 9 figurines Armes
- 24 cartes HYPOTHÈSE :
 - 9 cartes Arme
 - 9 cartes Pièce
 - 6 cartes Suspect
- 6 cartes PERSONNAGE
- 24 cartes INTRIGUE :
 - 16 cartes Majordome
 - 8 cartes Temps
- 1 bloc de Feuille de notes
- 2 dés à 6 faces
- 1 étui confidentiel
- Règles du jeu (la version française est scandaleusement inaboutie)

INTRODUCTION

Le Docteur Lenoir a disparu !

Tous les invités sentent qu'il se passe quelque chose... À vous de résoudre le mystère. Déplacez-vous dans toutes les pièces de la maison à la recherche d'indices situés dans les cartes des autres joueurs. Vous devez répondre aux questions suivantes : Qui est le meurtrier ? Où le meurtre a-t-il été commis ? Quelle fut l'arme utilisée ? Si vous découvrez quelles sont les 3 cartes qui se cachent dans l'étui confidentiel, vous remportez la partie !

PRÉPARATION

1) Séparez les cartes HYPOTHÈSE en trois paquets : les cartes Suspect, les cartes Pièce et les cartes Arme. Sans qu'aucun joueur ne regarde, un des joueurs prend une carte de chaque paquet et place ces trois cartes choisies secrètement dans l'étui confidentiel. Mettez ensuite l'étui de côté. L'étui contient désormais la clé de l'énigme : le meurtrier, le lieu et l'arme du crime.

2) Mélangez ensuite toutes les cartes HYPOTHÈSE restantes et distribuez-les aux joueurs, face cachée, de sorte que chaque joueur en ait le même nombre. Placez les cartes restantes, s'il y en a, face cachée dans la Piscine, au centre du plateau de jeu.

3) Placez les pions colorés des invités sur leur case départ respective. Chaque joueur choisit ensuite l'invité qu'il veut jouer, prend la carte PERSONNAGE correspondante et la place devant lui, face Pouvoir visible. *Voir page 4 pour plus de détails.*

4) Chaque joueur prend une feuille de notes de détective sur laquelle il marque d'une croix les éléments qui correspondent aux cartes HYPOTHÈSE qu'il a reçues.

Attention : ne cochez pas les éléments des autres joueurs avant d'avoir vu leurs cartes HYPOTHÈSE, vous risqueriez de vous tromper dans vos déductions.

5) Mélangez les cartes INTRIGUE et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu. Ce tas est la pioche de cartes INTRIGUE. *Voir page 3 pour savoir quand tirer une carte INTRIGUE.*

6) Placez les armes dans la Piscine, au centre du plateau de jeu. Lancez les dés pour savoir qui commence : le joueur qui a fait le score le plus élevé commence la partie. Relancez les dés pour départager les premiers joueurs ex-æquo, si nécessaire.

PARTICULARITÉS DU PLATEAU DE JEU

Le Patio : l'entrée dans le Patio se fait par l'une des 4 cases blanches, qui font chacune partie de la pièce.

La Chambre d'amis : cette pièce possède une entrée « en diagonale » et on y entre en faisant une exception à la règle de déplacement, c'est-à-dire qu'on doit être sur la case de carrelage entre les deux grilles et avancer d'une case en diagonale vers la pièce pour y entrer.

JOUER

A VOTRE TOUR

Déplacez-vous dans la maison et formulez des hypothèses afin de découvrir les cartes des autres joueurs et surtout deviner ce qu'ils savent. Quand vous pensez avoir deviné les cartes se trouvant dans l'étui confidentiel, rendez-vous à la Piscine et portez votre accusation.

Chaque tour de jeu comporte les phases suivantes (voir encadré ci-dessous) :

❶ SE DÉPLACER (volontairement) à chaque tour :

Lancer les dés ou utiliser un passage secret ou utiliser une carte Majordome ou utiliser son Pouvoir.

PUIS

❷ FORMULER UNE HYPOTHÈSE

Seulement si vous êtes dans une pièce (sauf la Piscine).
« Je soupçonne... »

OU

❸ PORTER UNE ACCUSATION

Une fois dans la partie ET à la Piscine.
« J'accuse... »

À différentes phases de son tour, un joueur peut **❹ utiliser une ou plusieurs cartes Majordome** (voir la description de chaque carte) et/ou **❺ utiliser son Pouvoir** (une seule fois dans la partie)

❶ SE DÉPLACER

Il existe plusieurs façons de se déplacer : volontairement (1 à 4) et contraint (5).

1) Lancer les dés

Lancez les dés et avancez votre pion d'un nombre de cases égal à la somme des deux dés. Si l'un des dés indique un Point d'interrogation « ? », vous devez tirer immédiatement une carte INTRIGUE et vous pouvez avancer votre pion d'autant de cases qu'indiqué sur l'autre dé (sauf si vous venez d'être assassiné par le meurtrier en tirant la 8ème carte Temps).

Remarque : Le Pouvoir de M. Moutarde permet de se déplacer deux fois de suite dans le même tour.

2) Emprunter un passage secret

Si votre pion se trouve dans l'une des pièces disposant d'un passage secret (Cuisine, Observatoire, Spa, Chambre d'amis), vous pouvez vous déplacer dans la pièce diamétralement opposée en empruntant ce passage secret **au lieu de lancer les dés**.

3) Utiliser une carte Majordome

Certaines cartes Majordome permettent de déplacer son pion.

4) Utiliser sa carte Pouvoir

Certaines cartes Pouvoir permettent de déplacer son pion.

Remarque : Le Pouvoir de Madame Leblanc permet de déplacer directement son pion dans une pièce.

5) Avoir été déplacé dans une pièce lors d'une formulation d'hypothèse

Lorsque votre personnage est cité dans une formulation d'hypothèse, votre pion est déplacé dans la pièce citée. À votre tour, vous pourrez alors soit rester dans la dernière pièce où votre personnage aura été cité, soit en sortir.

Attention : si vous vous déplacez dans la Piscine, vous pouvez, au choix, y regarder les cartes HYPOTHÈSE placées face cachée en début de partie OU porter une accusation. Aucune formulation d'hypothèse n'est possible dans la Piscine (il n'existe pas de carte HYPOTHÈSE de la Piscine).

RÈGLES DES DÉPLACEMENTS

- Vous pouvez déplacer votre pion horizontalement et verticalement, mais pas en diagonal (sauf une seule exception : voir page 1 pour l'entrée dans la Chambre d'amis). Vous pouvez changer de direction au cours d'un même déplacement.
- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser la totalité du score indiqué par les dés pour votre déplacement.
- Vous pouvez passer par une case occupée par un autre joueur mais vous ne pouvez pas vous y arrêter. Si celui-ci est arrêté sur une case Point d'interrogation « ? », vous ne tirez pas de carte INTRIGUE au passage.
- Si vous choisissez de vous arrêter sur une case Point d'interrogation « ? » libre : vous devez arrêter votre déplacement, vous devez tirer une carte INTRIGUE et votre tour est terminé mais vous pouvez encore utiliser une ou plusieurs cartes Majordome qui n'affectent pas votre déplacement.
- À votre tour, vous devez sortir de la pièce où vous vous trouvez, sauf si vous y avez été déplacé du fait d'une formulation d'hypothèse ou si vous jouez une carte Majordome.
- Vous ne pouvez pas entrer dans une pièce que vous venez de quitter dans le même tour.
- Dès que vous entrez dans une pièce, vous devez arrêter votre déplacement.

❷ FORMULER UNE HYPOTHÈSE

Formuler une hypothèse vous permet d'essayer de découvrir quelles sont les 3 cartes qui se trouvent dans l'étui confidentiel.

Si après votre déplacement vous vous retrouvez dans une pièce de la maison (autre que la Piscine), vous pouvez formuler une hypothèse.

Pour formuler une hypothèse, vous devez citer le nom d'un invité, une arme et la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Déplacez ensuite le pion du joueur et l'arme cités dans la pièce citée (s'ils ne sont pas déjà dans celle-ci).

Remarque : Le Pouvoir de M. Olive permet de formuler une hypothèse avec une pièce dans laquelle le joueur ne se trouve pas. Le pion du joueur et l'arme sont toutefois déplacés dans la pièce citée dans l'hypothèse.

Exemple : Vous êtes Mademoiselle Rose et vous entrez dans le Spa. Vous pouvez alors formuler l'hypothèse suivante : « Je soupçonne M. Olive d'avoir commis le crime dans le Spa à l'aide du trophée. » Vous déplacez en même temps le pion de M. Olive et le trophée dans le Spa.

CONFIRMER OU RÉFUTER UNE HYPOTHÈSE

Chaque fois que vous formulez une hypothèse, les autres joueurs tentent de prouver qu'elle est fausse.

Le premier joueur à vous répondre est le premier joueur à votre gauche. Il regarde ses cartes et vérifie s'il détient l'une des 3 cartes que vous venez de citer. S'il possède une ou plusieurs des cartes citées, il n'en choisit qu'une seule et vous la montre en secret. Cochez cette carte sur votre feuille de notes de détective : dès qu'on vous montre une carte, c'est la preuve qu'elle ne fait pas partie de l'étui confidentiel. Votre hypothèse était donc fausse. Votre tour est alors terminé, mais vous pouvez utiliser des cartes Majordome ou votre Pouvoir (si ce dernier est toujours disponible).

Si le premier joueur à votre gauche n'a aucune des 3 cartes que vous avez citées, c'est au tour du joueur à sa gauche de prouver que votre hypothèse est fausse, et ainsi de suite avec les autres joueurs.

Si aucun des joueurs ne peut prouver que votre hypothèse est fausse, votre tour est terminé.

Remarque : Après avoir formulé une hypothèse, le tour du joueur est terminé dans tous les cas. Il ne peut pas dans le même tour formuler une hypothèse et porter une accusation, mais il peut encore utiliser ses cartes Majordome ou son Pouvoir.

SI VOUS AVEZ ÉTÉ DÉPLACÉ DANS UNE PIÈCE LORS DE LA FORMULATION D'UNE HYPOTHÈSE

Si votre personnage a été cité dans une hypothèse et que votre pion a été déplacé d'une autre pièce vers la pièce de l'hypothèse, vous pouvez tirer immédiatement une carte INTRIGUE pour le désagrément subi. Si en attendant votre tour, votre personnage est cité dans plusieurs hypothèses impliquant des pièces différentes (vous pouvez être à nouveau déplacé dans une pièce où vous avez déjà été appelé mais que l'on vous a fait quitter), **vous pouvez tirer autant de cartes INTRIGUE que de pièces où vous avez**

été déplacé (à condition que votre pion ne s'y trouve pas déjà à cause de deux formulations d'hypothèse successives).

Exemple : Si votre pion, qui se trouvait dans le Hall à la fin de votre tour, est déplacé dans le Spa puis à la Cuisine puis à nouveau au Spa puis finalement à la Chambre d'amis, vous pourrez au total tirer 4 cartes INTRIGUE (et éventuellement les utiliser juste après les avoir tirées, si elles vous le permettent).

Autre cas de figure : si votre pion, qui se trouvait dans le Hall à la fin de votre tour, est déplacé dans le Spa puis à la Cuisine puis à nouveau cité dans la Cuisine puis finalement déplacé vers la Chambre d'amis, vous pourrez tirer 3 cartes INTRIGUE seulement.

Lorsque c'est à votre tour de jouer, **vous pouvez rester dans la dernière pièce dans laquelle votre pion a été déplacé pour y formuler une hypothèse.**

Si votre pion se trouvait déjà dans la pièce citée ou si le pion d'un personnage non joueur a été bougé, vous ne tirez pas de carte INTRIGUE.

③ PORTER UNE ACCUSATION

Lorsque vous pensez avoir trouvé la clé de l'énigme (c'est-à-dire le nom du meurtrier, l'arme utilisée et la pièce du crime), vous devez vous rendre à la Piscine pour y annoncer les 3 éléments de votre accusation.

Une fois rendu à la Piscine, vous accusez un invité, avec une arme et dans une pièce :

Exemple : « J'accuse Mademoiselle Rose d'avoir commis le crime dans le salon avec du poison. »

Vous devez alors regarder secrètement les cartes qui se trouvent dans l'étui confidentiel, en prenant garde qu'aucun autre joueur ne les voit.

SI VOTRE ACCUSATION EST VRAIE

Si votre accusation comportait les 3 cartes contenues dans l'étui confidentiel, votre accusation est vraie et vous avez résolu l'énigme ! Montrez les 3 cartes de l'étui à tous les autres joueurs pour leur prouver que vous avez gagné la partie !

SI VOTRE ACCUSATION EST FAUSSE

Si les 3 cartes que vous avez citées ne sont pas celles de l'étui, votre accusation est fautive : vous ne remportez pas la partie mais vous continuez à jouer.

A l'abri des regards, remettez les 3 cartes dans l'étui confidentiel. Désormais vous ne pouvez plus vous déplacer. Vous continuez cependant à prouver que les hypothèses émises par les autres joueurs sont fausses en leur montrant vos cartes dès que cela vous est demandé.

Les autres joueurs peuvent continuer à déplacer votre pion lorsqu'ils formulent des hypothèses mais vous ne tirez plus de cartes INTRIGUE.

④ LES CARTES INTRIGUE

Il existe deux types de cartes INTRIGUE : les cartes Temps et les cartes Majordome.

1) Cartes Temps

Il y a 8 cartes Temps dans le paquet de cartes INTRIGUE. Les 7 premières cartes Temps tirées n'ont pas d'effet immédiat sur le jeu. Si vous en tirez une, placez-la face visible (du côté de l'horloge) sous le plateau de jeu à l'endroit indiqué (échelle graduée à côté de l'Observatoire) de façon à ce que tous les joueurs puissent voir combien de cartes Temps ont déjà été piochées.

Lorsqu'un joueur tire la 8^{ème} carte Temps, le meurtrier sévit à nouveau et ce joueur est malheureusement sa nouvelle victime !

SI VOUS TIREZ LA 8^{ÈME} CARTE TEMPS

Vous venez d'être assassiné par le meurtrier qui rôde dans la maison et vous êtes éliminé de la partie !

Placez vos cartes, face visible, à la vue de tous les autres joueurs restants. Vous ne pouvez plus jouer ni tirer de cartes INTRIGUE. Vos éventuelles cartes Majordome non jouées et votre pion sont définitivement retirés de la partie.

Vous pouvez toujours être cité dans les hypothèses des autres joueurs mais votre pion ne pourra plus être placé sur le plateau de jeu.

Mélangez la 8^{ème} carte Temps à la pioche des cartes INTRIGUE restantes, même si c'est la dernière carte du paquet. Cela veut dire que cette 8^{ème} carte peut être tirée encore et encore... Le meurtrier peut donc encore frapper et nul n'est à l'abri de tirer cette carte mortelle et éliminatoire !

Remarque : si tous les joueurs sont assassinés par le meurtrier au cours d'une partie, il n'y a pas de gagnant !

2) Cartes Majordome

Il y a 16 cartes Majordome dans le paquet de cartes INTRIGUE. Si vous tirez une carte Majordome, vous la conservez à l'abri des regards. Ce sont de très bonnes cartes qui peuvent être utilisées de différentes manières tout au long de la partie. **Vous pouvez avoir en main autant de cartes Majordome que vous voulez. Vous pouvez également jouer autant de cartes Majordome que vous souhaitez**, à votre tour ou non, dans la mesure où les cartes Majordome vous le permettent (voir leurs descriptions respectives).

Remarque : Certaines cartes Majordome peuvent être utilisées alors que ce n'est pas le tour du possesseur de la carte.

Une fois jouée, une carte Majordome est retirée définitivement de la partie et retourne dans la boîte.

IL EXISTE 3 FAÇONS DE TIRER UNE CARTE INTRIGUE

- 1) Au lancer de dés, si l'un des dés indique un Point d'interrogation « ? » : vous **devez** tirer une carte INTRIGUE.
- 2) Si vous choisissez de vous arrêter sur une case Point d'interrogation « ? » : vous **devez** tirer une carte INTRIGUE.
- 3) Si votre pion a été déplacé d'une autre pièce vers la pièce d'une l'hypothèse : vous **pouvez** tirer une carte INTRIGUE.

⑥ LES CARTES PERSONNAGE

Il y a 6 cartes PERSONNAGE, chacune d'une couleur différente et correspondant à un invité qu'un joueur peut jouer. Les cartes PERSONNAGE ont deux faces :

- La face Pouvoir : elle vous indique un pouvoir particulier unique au personnage et que le joueur ne peut utiliser **qu'une seule fois au cours de la partie**. Une fois ce pouvoir utilisé, vous devez retourner la carte PERSONNAGE, face Personnalité visible.

Remarque : Certaines cartes Pouvoir peuvent être utilisées alors que ce n'est pas le tour du possesseur de la carte, comme par exemple les cartes Pouvoir de Mademoiselle Rose et de Madame Pervenche.

- La face Personnalité : elle vous donne des informations sur la personnalité du personnage mais n'a aucune incidence réelle sur le déroulement du jeu.

EXPLICATIONS DES CARTES MAJORDOME

À jouer en début de tour	1x « À jouer si, au début de votre de tour, vous êtes dans une pièce : Vous pouvez rester dans cette pièce et formuler une hypothèse. » Vous pouvez rester dans la pièce où vous vous trouvez au lieu de devoir en sortir. Cette carte remplace votre déplacement.
	2x « À jouer au lieu de lancer les dés : Bougez votre pion où vous voulez. » Vous déplacez votre pion où vous voulez, dans n'importe quelle pièce (piscine comprise) ou sur n'importe quelle case (cases Points d'interrogation « ? » comprises). Cette carte remplace votre déplacement.
	2x « À jouer après avoir lancé les dés mais avant de vous déplacer : Ajoutez 6 au score obtenu aux dés. » Cette carte peut être utilisée même si l'un des dés indique un Point d'interrogation « ? » : vous devez tirer immédiatement une carte INTRIGUE et vous pouvez avancer votre pion d'autant de cases qu'indiqué sur l'autre dé plus 6. Cette carte correspond à votre déplacement. Cette carte peut même être jouée juste après le lancer des dés contenant le « ? » qui a permis de la tirer (c'est-à-dire dans le même tour).
À jouer en fin de tour	1x « À jouer à la fin de votre tour : Le joueur placé à votre droite doit vous montrer une de ses cartes. » Le joueur immédiatement à votre droite doit vous montrer une carte et c'est lui qui la choisit.
	4x « À jouer à la fin de votre tour : Rejouez ! » Une fois votre tour terminé, vous pouvez rejouer un tour complet (avec toutes ses phases) grâce à cette carte. <i>Voir page 1 pour le détail des phases d'un tour.</i>
	2x « À jouer à la fin de votre tour : Déplacez le pion que vous voulez sur sa case départ. » Vous pouvez déplacer le pion d'un seul joueur de votre choix, sauf le vôtre, sur sa case départ.
À jouer même si ce n'est pas votre tour	2x « À jouer quand un joueur montre une carte HYPOTHÈSE à un autre joueur : Demandez à voir sa carte. » Vous pouvez voir la carte qu'un joueur vient de montrer à un autre joueur lors d'une hypothèse.
	2x « À jouer au lieu de répondre à une hypothèse : L'hypothèse reste sans confirmation. » Vous pouvez jouer cette carte, lorsque c'est à vous ou à un autre joueur de répondre, que vous ayez une ou plusieurs (ou aucune) cartes de l'hypothèse : l'hypothèse reste sans réponse, personne ne montre de carte et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

EXPLICATIONS DES CARTES POUVOIR

Le Pouvoir d'un personnage ne peut être utilisé qu'une seule fois au cours de la partie.

Mademoiselle Rose 	« Vous pouvez voir la carte qu'un joueur vient juste de montrer à un autre joueur. » Cette carte est utilisable alors même que ce n'est pas votre tour. Elle a finalement le même effet que la carte Majordome.
Monsieur Moutarde 	« Vous pouvez jouer deux fois de suite. Vous lancez donc deux fois les dés. » Cette carte est à jouer en début de tour avant de lancer les dés et correspond à votre déplacement. Vous pouvez vous déplacer deux fois de suite successivement : vous lancez les dés, vous déplacez votre pion (sans faire d'hypothèse) puis vous lancez une seconde fois les dés et déplacez à nouveau votre pion (vous pouvez ensuite formuler une hypothèse). Si l'un des dés indique un Point d'interrogation « ? », que ce soit au 1er et/ou au 2nd lancer de dés, vous devez tirer une carte INTRIGUE et vous vous déplacez. <i>Voir page 3 pour plus de détails.</i> Si toutefois vous choisissez de vous arrêter sur une case Point d'interrogation « ? » après le 1er lancer de dés, vous devez y arrêter votre 1er déplacement et vous devez tirer une carte INTRIGUE. Puis, vous lancez une seconde fois les dés. <i>Voir page 2 pour plus de détails.</i>
Madame Leblanc 	« Vous pouvez déplacer votre pion dans n'importe quelle pièce qui ne possède pas de passage secret. » Vous pouvez vous déplacer directement dans la pièce de votre choix à condition que celle-ci ne possède pas de passage secret. Cette carte remplace le déplacement. Madame Leblanc peut, par exemple, se rendre à la Piscine et choisir soit de regarder les cartes HYPOTHÈSE cachées soit de porter une accusation.
Monsieur Olive 	« Vous pouvez émettre une hypothèse indiquant une pièce dans laquelle vous n'êtes pas. Le suspect nommé dans cette hypothèse doit se déplacer dans la pièce que vous citez. » Vous pouvez formuler une hypothèse avec une pièce dans laquelle vous n'êtes pas. Le pion du suspect et l'arme citée dans votre hypothèse sont quand même déplacés dans la pièce citée. Monsieur Olive est déplacé dans la pièce citée s'il est le suspect de sa propre hypothèse.
Madame Pervenche 	« Vous pouvez tirer une carte au hasard dans le paquet du joueur à qui vous venez juste de montrer une de vos cartes. » Vous pouvez piocher au hasard et regarder une carte dans la main d'un joueur à qui vous venez juste de montrer une de vos cartes.
Professeur Violet 	« Vous pouvez émettre deux hypothèses dans le même tour. » Vous pouvez formuler deux hypothèses successives dans le même tour, c'est-à-dire que vous restez dans la même pièce pour formuler vos deux hypothèses successives. La pièce citée sera donc deux fois la même.

FEUILLE DE NOTES DES DÉTECTIVES

SUSPECTS

<i>M. Moutarde</i>						
<i>Pr Violet</i>						
<i>M. Olive</i>						
<i>Mme Pervenche</i>						
<i>Mlle Rose</i>						
<i>Mme Leblanc</i>						

ARMES

<i>Poignard</i>						
<i>Chandelier</i>						
<i>Révolver</i>						
<i>Poison</i>						
<i>Trophée</i>						
<i>Corde</i>						
<i>Batte</i>						
<i>Hache</i>						
<i>Haltère</i>						

PIÈCES

<i>Hall</i>						
<i>Salle à manger</i>						
<i>Cuisine</i>						
<i>Patio</i>						
<i>Observatoire</i>						
<i>Salle de projection</i>						
<i>Salon</i>						
<i>Spa</i>						
<i>Chambre d'amis</i>						