

# LE JEU DE Cluedo?

Modèle Déposé, Breveté S. G. D. G.

## DESCRIPTION DU JEU

### 1° INTRODUCTION

Le **CLUEDO** est un jeu de déduction pour 2 à 6 joueurs. On y joue d'une part avec des accessoires et des pions qui se meuvent sur un tableau représentant le plan d'une villa, d'autre part, avec des cartes que les joueurs tiennent en main.

Le but du jeu est de résoudre, par un processus de déduction et d'élimination, le problème posé par le meurtre du Docteur Lenoir, propriétaire de la villa, assassiné dans une des pièces et dont on a traîné le cadavre au pied de l'escalier menant à la cave, en un endroit indiqué par « X » sur le tableau.

Le gagnant est le joueur qui, le premier, formule une accusation correcte établissant l'identité :

- du meurtrier,
- de l'arme dont il s'est servi,
- de la chambre où le crime fut commis,

identité qui devra correspondre aux 3 cartes placées dans l'**Étui** « Cartes de l'Enigme » (voir les actes 4, 5 et 6 du paragraphe 4°). Le contenu de cet étui reste secret jusqu'à ce qu'un joueur ait formulé une accusation correcte et complète.

### 2° LES PIONS ET LES ACCESSOIRES DU JEU

a) Les 6 personnes se trouvant dans la maison au moment du crime sont représentées par des pions. Chaque pion est caractérisé par une certaine couleur, reproduite sur la carte correspondant au nom de la personne :

Le Colonel Moutarde.....	Jaune.
Le Docteur Olive.....	Vert.
Le Professeur Violet.....	Violet.
Mme Pervenche.....	Bleu.
Mlle Rose.....	Rouge.
Mme Leblanc.....	Blanc.

b) Les 6 armes sont représentées par de petits objets qu'on disposera au début du jeu, sur le tableau, dans les différentes chambres, au gré des joueurs.

Une de ces armes a servi au meurtrier pour son crime. Ces armes sont :

- Le Poignard.
- Le Chandelier.
- Le Revolver.
- La Corde.
- La Matraque.
- La Clef anglaise.

c) Une paire de Dés ordinaires.

d) L'Étui « Cartes de l'Enigme ».

### 3° LES CARTES

- a) Six cartes représentant les 6 personnages (et correspondant aux 6 pions).
- b) Six cartes représentant les armes.
- c) Neuf cartes représentant les chambres indiquées sur le tableau.
- d) Un Carnet de Notes de détective permettant aux joueurs d'inscrire les résultats de leurs investigations.

### 4° PRÉLIMINAIRES A LA PARTIE

On procédera dans l'ordre aux actes préliminaires suivants :

Acte 1. Disposer les pions sur les carreaux de départ indiqués sur le tableau.

*Note.* — S'il y a moins de 6 joueurs, on placera néanmoins les 6 pions.

Acte 2. Placer les 6 armes dans les diverses chambres du tableau, dans n'importe quel ordre.

Acte 3. Placer l'Étui « Cartes de l'Énigme » à l'endroit indiqué par « X ».

Acte 4. Battre les 9 cartes représentant les chambres, couper et placer la carte supérieure de ce paquet dans l'Étui « Cartes de l'Énigme », sans que personne la voie.

Acte 5. Procéder de même avec les 6 cartes représentant les armes.

Acte 6. Procéder de même avec les 6 cartes représentant les personnes. L'Étui « Cartes de l'Énigme » contient donc une carte de chaque catégorie, soit en tout 3 cartes constituant la solution.

Acte 7. Rassembler tout le reste des cartes, faces contre table. Il est absolument nécessaire qu'aucun joueur ne puisse voir les cartes.

Acte 8. Chaque joueur jette les dés, et celui qui fait le plus de points donne les cartes.

Acte 9. Ce joueur doit battre les cartes à fond et les distribuer toutes, une à une, de gauche à droite, en commençant par son voisin de gauche.

Selon le nombre des participants, il peut arriver que certains joueurs reçoivent plus de cartes que d'autres. Ceux-là auront alors un petit avantage.

Tous ces préliminaires exécutés, on commence le jeu proprement dit.

*Note.* — Ne permettez pas aux autres joueurs de voir vos cartes.

### 5° LA FAÇON DE JOUER

1° Chaque joueur choisit un pion (le plus proche), et pendant toute la durée de la partie il représente ce personnage (quelles que soient les cartes qu'il a en main).

2° Mlle Rose joue la première, le joueur qui la représente jette le dé et avance son pion d'un nombre de cases égal au nombre de points obtenus, le long du couloir, vers telle chambre qui lui plaît.

3° Le joueur à gauche de Mlle Rose jette ensuite les dés et procède de même. Chaque joueur agit de même, à son tour (allant de gauche à droite).

4° Lorsque son pion arrive dans une chambre, le joueur peut « appeler » dans cette chambre un pion quelconque avec une arme quelconque, afin de faire une **hypothèse**.

---

Par exemple, Mlle Rose pénètre dans le Salon ; elle peut appeler dans ce Salon un autre personnage (le D<sup>r</sup> Olive, par ex.), et en même temps placer dans cette pièce une arme de son choix (la Clef anglaise, par ex.) et dire : « Je fais l'**hypothèse** que le meurtre fut commis **dans le salon, par le D<sup>r</sup> Olive, avec la Clef anglaise.** »

On ne peut faire d'hypothèse, quant au lieu du crime, que si l'on se trouve dans la chambre même, mise en cause par ladite hypothèse. (Dans notre exemple, le Salon.)

*Note.* — S'il y a moins de 6 joueurs, les pions qui sont en trop peuvent servir à formuler des hypothèses, tout aussi bien que ceux qui jouent effectivement. On peut donc les « appeler » dans les différentes chambres.

5<sup>o</sup> L'hypothèse faite, le joueur à gauche de Mlle Rose doit regarder ses cartes avec attention ; s'il a une (ou plus) des 3 cartes énoncées (dans notre exemple : le D<sup>r</sup> Olive, le Salon ou la Clef anglaise), il doit montrer UNE de ces cartes au joueur qui représente Mlle Rose, **sans que les autres joueurs voient cette carte.** Si le joueur à gauche ne peut pas montrer une des cartes demandées, l'enquête passe au joueur suivant et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'on ait montré une des 3 cartes au joueur qui a fait l'hypothèse. Dès qu'on lui a montré une telle carte, son tour est terminé, à moins qu'il ne veuille faire une **Accusation** (voir paragr. 7), et c'est au joueur suivant (dans notre exemple, à gauche de Mlle Rose) de jouer.

6<sup>o</sup> Chaque joueur agit de la même façon et, par voie d'élimination, quelqu'un finira par découvrir quelles sont les 3 cartes du meurtre. Chaque joueur a le droit de se servir des feuillets de « Notes du détective » pour y inscrire les noms des personnages, des armes et des pièces que l'on doit éliminer.

7<sup>o</sup> Lorsqu'un joueur croit connaître les 3 cartes du meurtre (par exemple, s'il a fait une hypothèse que personne n'a pu démentir, ou si des recoupements lui ont permis d'identifier les cartes inconnues, etc.), il peut, pendant son tour de jouer, faire une **Accusation.**

Le joueur qui veut faire une **Accusation** écrit les noms présumés des 3 cartes du meurtre sur une feuille de papier, après quoi il devra vérifier son **Accusation**, en regardant (sans les montrer aux autres joueurs) les 3 cartes contenues dans l'Étui « Cartes de l'Énigme ».

Un joueur ne peut faire qu'une seule **Accusation.**

8<sup>o</sup> Si l'accusation est juste, le joueur découvre les 3 cartes sur la table avec la note qu'il a faite, et gagne ainsi la partie.

9<sup>o</sup> Si l'accusation est incorrecte, le joueur remet les cartes du meurtre dans l'Étui : « Cartes de l'Énigme », sans que personne les voie, et replace l'étui sur l'endroit « X ». Tout joueur qui a fait une fausse accusation n'a plus le droit de jouer, mais reste dans le jeu seulement pour démentir les hypothèses des autres joueurs, en leur montrant les cartes nommées qu'il a dans sa main.

10<sup>o</sup> On peut faire des hypothèses pour « bluffer », en mettant en cause une Personne, une Arme ou une Chambre dont on possède soi-même la ou les cartes. Il peut ainsi découvrir où se trouve la troisième carte et, en même temps, égarer les autres joueurs.

11<sup>o</sup> Si l'on découvre qu'un joueur possède une carte qu'il aurait dû montrer pour démentir une hypothèse (qu'il ait agi par mégarde ou autrement, induisant indûment l'adversaire en erreur), ce joueur sera pénalisé : il n'aura plus le droit de jouer et ne restera que pour démentir les hypothèses des autres.

Bien entendu si un joueur possède 2 ou 3 cartes d'une hypothèse adverse il ne doit en montrer qu'UNE et celle-ci à son choix.

## 6° LA MARCHÉ DES PIONS

1° Les joueurs peuvent mouvoir leurs pions sur le tableau dans n'importe quelle direction, en suivant les cases carrées, conformément au nombre de points obtenu par les dés.

2° Les pions peuvent avancer ou reculer verticalement et horizontalement mais jamais en diagonale.

3° Les pions entrent dans les chambres par les portes. Un pion ne peut entrer dans une chambre et en sortir pendant le même tour.

Pour entrer dans une chambre il n'est pas nécessaire de jeter avec les dés le nombre de points exact. Si, par exemple, il faut avoir 5 et que l'on jette 8 les 3 unités en trop seront négligées.

4° Un pion ne peut occuper la même case qu'un adversaire, ni passer sur une case occupée. En revanche, une chambre peut être occupée simultanément par un nombre quelconque de pions ou d'armes.

5° Un pion peut rester immobile sur n'importe quelle case, ou dans n'importe quelle pièce, aussi longtemps qu'il le désire.

6° Des couloirs secrets permettent aux pions de passer, d'un seul coup, de certaines chambres à certaines autres, conformément aux indications du tableau. Ce passage peut être exécuté sans jeter les dés, mais il compte pour un tour.

7° Les pions et les armes que l'on transfère par suite d'une hypothèse, ne retournent plus aux endroits où ils se trouvaient auparavant. Ils continuent leur jeu à partir de leurs nouvelles positions sur le tableau.

8° Si l'on jette double 6 ou double 1, on a le droit de placer d'autorité son pion dans n'importe quelle chambre.



MIRO COMPANY, 7, RUE DE TALLEYRAND, PARIS-7°

*Éditeur du CLUEDO Français,*

*se fera un plaisir de répondre à toutes les questions concernant le CLUEDO.*

*Prère de joindre un timbre pour la réponse.*

## **NOTES DU DÉTECTIVE**

### **Personnes suspectes :**

Professeur Violet  
Colonel Moutarde  
Madame Pervenche  
Mademoiselle Rose  
Madame Leblanc  
Docteur Olive

### **Instruments probables du meurtre :**

Revolver  
Corde  
Clef anglaise  
Matraque  
Poignard  
Chandelier

### **Lieu probable du meurtre :**

Véranda  
Petit salon  
Salle à manger  
Bibliothèque  
Grand salon  
Bureau  
Hall  
Cuisine  
Studio

---