

# JUNIOR Cluedo

L'affaire des jouets  
cachés !



**Règle de jeu**  
De 2 à 4 joueurs

## Contenu

- 1 plateau de jeu
  - 5 supports orange
  - 5 supports verts
  - 1 carnet de détective
  - 1 feuille avec des autocollants
  - 1 dé
- 1 feuille prédécoupée avec :
- 4 pions « enquêteurs »
  - 4 cachettes
  - 1 pavillon
  - 1 clôture avec de la pelouse

## But du jeu

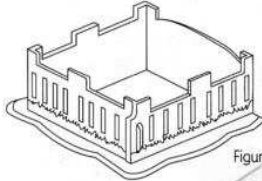
Un des animaux du quartier a caché un des jouets. A toi de découvrir quel animal a caché quel jouet. La réponse est dans le pavillon. Le joueur qui résout le mystère le premier et qui arrive au pavillon avec les bonnes réponses gagne la partie.

## Préparation du jeu

Détache toutes les pièces de la feuille prédécoupée.

### 1. Construction de la clôture

Assemble la clôture comme indiqué figure 1



### 2. Autocollants

- \* Colle les autocollants représentant les jouets sous les supports orange.
- \* Colle les autocollants représentant les animaux sous les supports verts.
- \* Colle les autocollants carrés sur le dé.

### 3. Pions

- \* Fixe les 4 pions "enquêteurs" aux supports orange sans regarder les autocollants situés sous les supports.
- \* Fixe les 4 cachettes aux supports verts sans regarder les autocollants situés sous les supports.

### 4. Le pavillon et les solutions

Fixe le pavillon aux supports orange et verts restant. Les autocollants situés sous ces deux supports comportent la réponse au mystère. Ne regarde pas ces autocollants. Place le pavillon à l'intérieur de la clôture. Voir figure 2.

## 2. Les cases

- \* Si ton pion s'arrête sur une case qui est déjà occupée par un autre pion, soulève-le pour trouver un indice.
- \* Si ton pion s'arrête sur une case fléchée devant une cachette, soulève-le pour trouver un indice.

**Souviens-toi :** à chaque fois que tu découvres un nouvel indice en-dessous d'un pion ou d'une cachette, raye le dessin correspondant sur ton carnet. Ecris aussi sur une feuille à part quels pions tu as déjà regardés et quelles cachettes tu as déjà visitées.

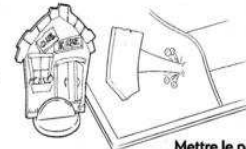
## Résolution de l'énigme

Continue de te déplacer sur le plateau de jeu en regardant les indices situés sous les pions et les cachettes. Tu auras résolu l'énigme quand il ne te restera plus qu'un animal et un jouet non rayés sur ton carnet. Dès que tu as trouvé quel animal cache quel jouet, rends-toi au pavillon. Quand tu y arrives, dévoile tes soupçons aux autres enquêteurs. Ensuite, regarde discrètement sous les deux supports du pavillon. Si tu as raison, tu gagnes la partie ! Bravo, le mystère est résolu. Si tu t'es trompé, tu es éliminé ! Le mystère continue.

## Déjà un autre mystère à résoudre

Pour résoudre une nouvelle énigme, retire les supports des pions et des cachettes, mélange-les et recommence tout depuis le début.

Figure 2



## Mise en place du jeu

1. Chaque joueur prend une feuille du carnet de détective et se munit d'un crayon. Les éléments du carnet de détective sont les suivants :

Enfants	Animaux	Cachettes	Jouets
Marc Moutarde	Chien	Stand de limonade	Ours en peluche
Samantha Ecarlate	Lapin	Boîte aux lettres	Roller Skate
Pierre Violet	Poisson	Cabane de l'arbre	Camion
Gina Olive	Chat	Cage à oiseau	Ballon
	Oiseau		Poupée

2. Place les 4 cachettes sur le plateau de jeu.
3. Place chacun des pions sur le point de départ de la même couleur. Choisis le pion avec lequel tu veux jouer. Si il reste des pions, il n'est pas nécessaire de les retirer du jeu car ils sont tous utiles pour l'enquête.

## Le mystère commence

1. Commence par regarder discrètement l'autocollant situé sous ton pion. Raye le jouet correspondant sur ton carnet de détective. Ce jouet peut être éliminé de ton enquête : il n'a pas disparu. Ne laisse pas les autres joueurs voir ton autocollant ou ton carnet.
2. Maintenant tu dois te déplacer sur le plateau de jeu en visitant les différentes cachettes. Déplace ton pion après avoir lancé le dé. C'est le joueur le plus jeune qui commence la partie, qui continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## 1. Lancement du dé

### Le dé peut indiquer:

- \* **Un chiffre**  
Avance ton pion d'autant de cases que le dé marque de points.
- \* **Skateboard**  
Tu peux déplacer ton pion n'importe où sur le plateau de jeu.
- \* **Loupe**  
Laisse ton pion sur cette case et prends n'importe quel pion et regarde dessous pour trouver un indice.



# JUNIOR Cluedo

