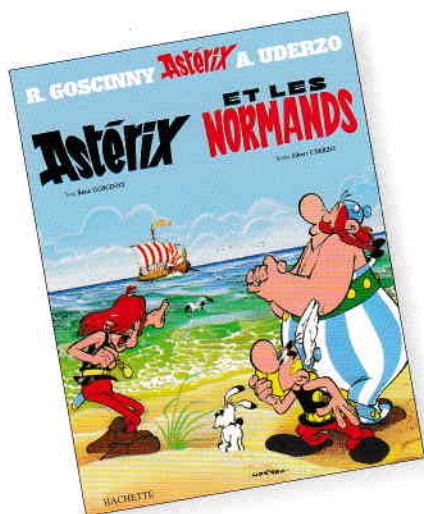


# Cluedo

RÈGLE  
DU  
JEU



EDITIONS  
**ATLAS**  
*Collections*



**Vous avez entre les mains une édition collector  
du jeu CLUEDO.**

**Il associe l'un des jeux les plus célèbres  
aux héros de l'album de Goscinny et Uderzo,  
« Astérix et les Normands ».**

Cluedo est le jeu qui repose sur une enquête : identifier le suspect, retrouver l'arme fatale et déterminer le lieu du crime par déduction.

Dans cette version exclusive, vous devrez deviner qui a enlevé Goudurix, ce jeune lutécien écervelé, peureux et paresseux, envoyé chez son oncle Abraracourcix

pour devenir un homme. Réussirez-vous comme Astérix et Obélix, à le libérer des griffes de ses ravisseurs ?

Vous découvrirez 9 lieux en lien avec l'album, 6 personnages spécifiques de l'album et 6 armes avec lesquelles le coupable a intimidé Goudurix pour l'enlever plus facilement.



*Retrouvez avec bonheur ce jeu des grands détectives et menez l'enquête en famille ou entre amis.*

# Cluedo

Astérix NORMANDES

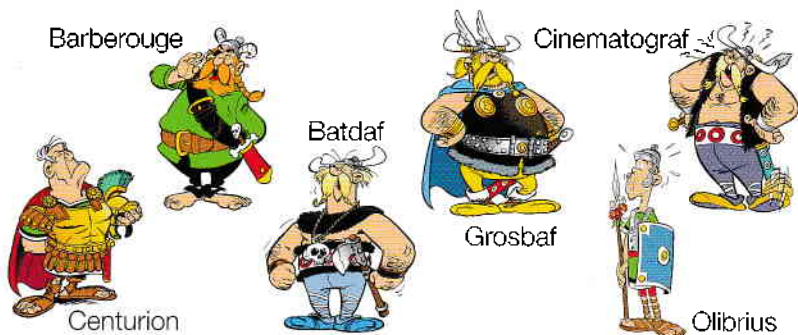
■ Dans Cluedo « Astérix et les Normands », les joueurs doivent mener l'enquête pour savoir qui a enlevé Goudurix, dans quel lieu et avec quelle arme le suspect a voulu l'enlever.

## Les 9 lieux

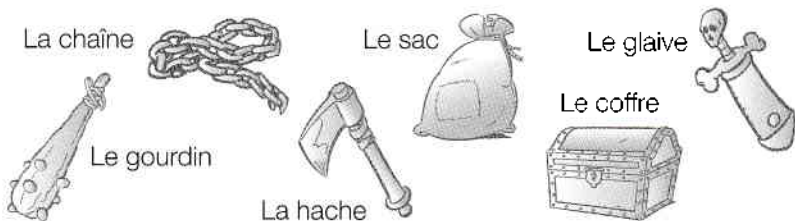
Le bateau pirate  
L'auberge  
La forêt  
La tente romaine  
La tente viking  
La route  
Le camp romain  
Le drakkar  
La falaise



## Les 6 suspects



## Les 6 armes



# LA RÈGLE DU JEU

## Nombre de joueurs :

**Matériel :** 1 plateau de jeu – 6 pions à l'effigie des suspects – 6 armes miniatures (le gourdin, la chaîne, le glaive, le sac, le coffre, la hache) – 21 cartes (1 carte pour chacun des 6 suspects, chacune des 6 armes et des 9 lieux) – 1 carnet de détective – 1 étui confidentiel – 2 dés

**But du jeu :** pour remporter la partie, vous devez répondre aux questions suivantes : qui a enlevé Goudurix, où l'enlèvement s'est-il produit et quelle arme a été utilisée pour favoriser l'enlèvement ?

## Préparation de la partie

- Chaque détective est en charge d'un suspect. Chacun en choisit un et place le pion correspondant sur la case départ de la même couleur. S'il y a moins de 6 détectives, placez les pions restants sur leur case respective, car ces suspects peuvent, après tout, avoir été impliqués dans cet enlèvement et doivent par conséquent être sur les lieux.
- Placez chaque arme dans un des neuf lieux différents.
- Placez l'étui vide au centre du plateau de jeu.
- Faites trois tas de cartes : les cartes « suspect », les cartes « lieu » et les cartes « arme ». Mélangez les paquets séparément et reposez-les, face cachée. Puis à l'abri des regards des autres joueurs, prenez une carte du dessus de chaque paquet et placez-les dans l'étui confidentiel qui contient désormais la clé de l'énigme.
- Mélangez toutes les cartes restantes et distribuez-les, face cachée à chacun des joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, même si certains joueurs en ont plus que d'autres. En secret, regardez vos cartes. Puisqu'elles sont entre vos mains, cela signifie forcément qu'elles ne font pas partie de la solution de l'énigme.
- Chaque détective dispose d'une feuille de note détective, sur laquelle il inscrit secrètement les résultats de son enquête. Marquez d'une croix les éléments qui correspondent à vos cartes.



## Comment procéder ?

■ Grossebaf commence la partie, qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans le cas où Grossebaf ne dispute pas la partie, c'est la personne directement à sa gauche qui commence.

■ À chaque tour, tentez de pénétrer dans un lieu différent, soit en lançant les dés soit, si vous êtes dans l'un des lieux aux angles du plateau, en utilisant les passages secrets.

## Le lancer de dés

■ Lancez les dés et déplacez votre pion du nombre de cases indiqué.

• On peut déplacer un pion horizontalement, verticalement, en avançant ou en reculant, mais pas en diagonale.

• On peut changer de direction autant de fois que le lancer de dés le permet.

• Une case ne peut être occupée par deux pions à la fois.

## Les passages secrets



■ Les lieux diamétralement opposés sur le plateau sont reliés entre eux par un passage secret : la plage avec le bateau pirate et la forêt avec le camp romain.

■ Si votre pion se situe dans l'un de ces lieux au début de votre tour, vous pouvez, si vous le souhaitez, emprunter le passage secret au lieu de lancer les dés pour le déplacer. L'utilisation d'un passage secret équivaut pour ce tour à un déplacement.

■ Pour emprunter un passage secret, il faut d'abord l'annoncer aux autres détectives puis déplacer votre pion à l'angle opposé.



## Entrer et sortir des lieux

■ Les détectives rentrent et sortent des lieux soit par le lancer de dés soit par l'intermédiaire des passages secrets. Le pas de la porte n'équivaut pas à une case.

■ Dès que vous pénétrez dans un lieu, arrêtez votre déplacement, même si le nombre indiqué par les dés est supérieur au nombre de cases que vous avez parcourues.

## Hypothèses

■ Dès que vous arrivez sur un lieu, vous pouvez émettre une hypothèse. Par élimination à chaque fois que vous émettez une hypothèse, vous finirez par découvrir les cartes qui se trouvent dans l'étui confidentiel.

Pour cela, il suffit de déplacer le pion et l'arme sur le lieu sur lequel vous êtes. Puis, annoncez que l'enlèvement a été commis par cette personne, à l'aide de cette arme, sur ce lieu.



■ Exemple : supposons que vous êtes le détective en charge de Grossebaf et que vous venez d'entrer dans le camp romain. Déplacez d'abord un autre pion, Olibrius, par exemple, puis une arme, la hache, par exemple, dans le camp romain. Puis annoncez : « Je soupçonne Olibrius d'avoir voulu enlever Goudurix dans le camp romain à l'aide d'une hache. ».

Toutefois, votre pion doit toujours se trouver sur le lieu que vous mentionnez lors de votre hypothèse. Vous pouvez inclure dans vos hypothèses

tous pions, ainsi que le vôtre.

■ Les pions qui sont introduits sur un lieu lors d'une hypothèse ne sont pas réintégrés sur le lieu sur lequel ils se trouvaient initialement.

■ Si vous avez besoin de plusieurs tours pour pouvoir éliminer un lieu de tout soupçon, vous devez le quitter pour le réintégrer ensuite. Vous ne pouvez quitter ou réintégrer un lieu durant le même tour, même par une porte différente.

## Vrai ou Faux

■ Chaque fois que vous émettez une hypothèse, les autres détectives tentent de prouver qu'elle est fausse. Pour cela, le premier détective à votre gauche regarde ses cartes et vérifie s'il détient l'une des trois cartes que vous venez de mentionner.

- Si c'est le cas, il doit vous la montrer en secret.
- S'il en a plus d'une, il n'en choisit qu'une et vous la montre en secret.
- S'il n'en a aucune, c'est au tour du joueur à sa gauche de prouver que votre hypothèse est fausse.

■ Dès que l'on vous montre une carte, c'est la preuve qu'elle ne fait pas partie de l'étui : votre hypothèse était donc fautive. Éliminez cet élément de votre feuille de détective. Votre tour est terminé.

## Accusations

■ Lorsque vous êtes sûr d'avoir trouvé la solution de l'énigme, vous pouvez à votre tour porter une accusation en annonçant les trois éléments de votre choix.

Dites d'abord : « j'accuse (un suspect) d'avoir enlevé Goudurix sur (un lieu) à l'aide de (une arme) ». Puis regardez secrètement les cartes de l'étui.

**Important : vous ne pouvez faire qu'une seule accusation par partie.**

Si l'une des cartes que vous avez évoquées ne se trouve pas dans

Si aucun des détectives ne vous montre l'une de ces cartes, vous pouvez soit terminer votre tour, soit porter une accusation.

l'étui, votre accusation est fautive. En secret, remettez les cartes dans l'étui.

Vous ne pouvez plus désormais vous déplacer sur le plan de jeu et ne pouvez plus ni émettre d'hypothèse ni porter d'accusation. Cependant, vous continuez de prouver que les hypothèses émises par les autres détectives sont fausses en leur montrant vos cartes dès lors que cela vous est demandé. Les autres détectives peuvent continuer de déplacer votre pion lorsqu'ils émettent des hypothèses.



## Résoudre l'énigme

■ Pour que l'énigme soit résolue, l'accusation du détective doit être entièrement correcte, à savoir, les informations contenues dans l'étui totalement en phase avec l'accusa-

tion. À ce moment, montrez les cartes de l'étui aux autres détectives.





2006 © LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / SOGGINNY - LUDERZO  
© Editions ATLAS, Paris - Imprimé en Chine - Ne peut être vendu séparément - Reproduction interdite - Collection "Jeux Astérix"  
Directrice de collection et auteur : Martine Berger - Directeur artistique : Jean-Paul Couatin - Exécution graphique : Pasche - Illustrations : Studio 56

Licensing by



Properties  
Group

Cluedo © 2007 Hasbro. Tous droits réservés.



À PARTIR DE 8 ANS. PRÉSENCE D'ÉLÉMENTS SUSCEPTIBLES D'ÊTRE INGRÉS.  
FABRIQUÉ EN CHINE POUR LES ÉDITIONS ATLAS - 27000 ÈVREUX FRANCE