



*A toutes fins utiles*

Si vous êtes en train de parcourir cette lettre, cela signifie que mes soupçons étaient bien fondés. Le meurtrier du Docteur Lenoir a découvert ce que je savais. J'ai dû mettre tout ceci noir sur blanc, afin qu'il en reste une trace. Mes amis m'ont toujours dit que ma curiosité finirait par me causer des ennuis. Et cette fois, c'est encore pire, puisque manifestement, j'ai payé de ma vie, tout comme cela a été le cas pour le Docteur Lenoir. J'ai en fait découvert les éléments clés nécessaires à la police pour résoudre l'énigme du meurtre du Docteur Lenoir, à savoir : l'assassin, le lieu et l'arme du crime.

Salutations

*C-H de Belville*

Charles-Henry de Belville  
Manoir le Hibou



## *Veille du crime - Comment et pourquoi je fus sur les lieux du crime*

Je suis bien embarrassé d'admettre qu'à force de faire allusion à son manoir, lorsque nous étions, le docteur et moi, au Club de billard, je finis par obtenir, de sa part, une invitation à passer le week-end chez lui, au Manoir Tudor. Cela me fit quelque chose ! Mais je dois avouer que ce n'est pas le meilleur week-end que j'ai jamais passé !

Je fus le dernier arrivé vendredi soir vers 18 h 00. Je me présentai aux autres invités, défis mes bagages, me changeai pour le dîner et rejoignis les autres au salon pour l'apéritif.

Comme nous étions tous des amis du Docteur Lenoir, nous dépassâmes très rapidement les courtoisies habituelles, pour lesquelles nous, les Anglais, sommes si célèbres dans tout le continent. Un mélange d'excitation et de vague inquiétude remplissait l'atmosphère. Les autres invités, certains très sociables, d'autres plutôt réservés, étaient en majorité sympathiques et je dirais même familiers.

Cependant, malgré les échanges conviviaux et bon enfant, les invités semblaient tous préoccupés et lançaient des regards furtifs. Et bien que le Docteur Lenoir fût réputé pour ses réceptions grandioses, je remarquai qu'il ne s'adressait guère qu'à moi, évitant ainsi les autres invités. Il n'était pas à son aise. L'homme détendu que je connaissais se montrait nerveux et instable.

Peu avant 20 heures, à l'heure où le dîner était habituellement servi, le Docteur Lenoir me fit signe de le suivre dans le hall.

« Vous ne devez pas rester à l'écart de vos autres invités, Docteur Lenoir, dis-je.

« Juste un mot en privé, mon vieux, retourna-t-il brusquement, en faisant et dé faisant le noeud d'une corde. Quelque chose est en train de se manigancer, me dit-il. Vous me sauveriez la vie, si vous pouviez laisser traîner une oreille et un œil parmi mes invités, et me dire ce que vous découvrirez !

« Mais ce sont vos amis, Docteur Lenoir. Et je ne les connais même pas. Qu'avez-vous en tête ?

« Et bien, ne vous êtes-vous jamais posé de question au sujet de leur noms. Je veux dire, ils portent tous des noms de couleur, vous ne trouvez pas cela étrange ? Et en plus, ils ne sont pas vraiment ce que j'appelle des amis... Mais j'ai mes raisons de penser cela. Tenez, jetez un coup d'œil à cela. »

De la poche intérieure de sa veste, il sortit une enveloppe pleine de coupures de presse et me la tendit. Il garda le silence pendant que je parcourais les grands titres. A première vue, je ne voyais pas de rapport, mais je me concentrai sur ma lecture et m'aperçus très vite qu'il y avait une nette ressemblance entre les personnes sur les photos et les invités du Docteur Lenoir.

De plus, les informations données sur leur compte étaient peu réjouissantes : une affaire malhonnête, une découverte peu engageante, un contrat résilié, un héritage volé, une fortune dilapidée, un testament contesté.

Je lui rendis les coupures qu'il rangea dans sa poche.

« Je les mettrai en lieu sûr après le dîner. Qu'en dites-vous mon vieux ? Vous me donnerez un coup de main ? »

J'acceptai de garder un œil sur les autres invités pendant le week-end au manoir, et de tenir le Docteur au courant, si je venais à découvrir quoi que ce soit d'anormal. Je lui promis de réunir un maximum d'indices et de lui laisser un rapport écrit sur tout ce qui me semblerait bizarre, avant mon départ lundi matin.

« Merci mon vieux. » Le docteur poussa un soupir de soulagement. « Vous me sauvez la vie ! », dit-il en me tapant sur l'épaule, alors que nous nous rendîmes au dîner.

Le samedi fut une belle journée : une promenade à vélo dans la matinée, suivie d'un déjeuner chaleureux préparé par Mme Leblanc, quelques parties de bridge après le dîner et une soirée se terminant relativement tôt. Jusque là, je pus réunir quelques objets bizarres dans la maison, dont certains pouvaient être en relation avec le comportement mystérieux des invités. Et je ne pus m'empêcher de faire le lien avec ces fameuses coupures de presse. Les invités du Docteur Lenoir avaient-ils réellement quelque chose à se reprocher ?

Le dimanche, certains invités disputèrent une partie de tennis avant le déjeuner. D'autres entreprirent de visiter le manoir et son jardin dans l'après-midi. Des cocktails, un autre repas composé de portions copieuses qu'il aurait été impoli de refuser, quelques parties de billard... Tout se déroula très calmement, jusqu'à cette soirée qui fut la dernière, au Manoir pour nous, et sur cette terre pour le Docteur Lenoir.

Je me sentais un peu écoeuré. J'en tenais d'ailleurs Mme Leblanc pour responsable, et je me retirai tôt ce soir-là. Je venais de m'assoupir sur un livre lorsque j'entendis un vacarme monstrueux à l'étage en dessous : des éclats de voix, un bruit de bagarre acharnée, suivie de pas précipités.

Je dévalai les escaliers quatre à quatre pour me rendre au rez-de-chaussée et là, l'un des invités m'apprit la terrible nouvelle : le Docteur Lenoir avait été tué !

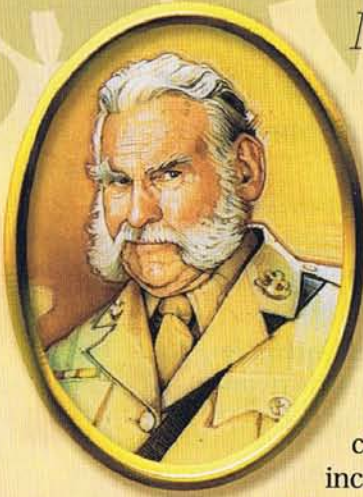
Ces coupures de presse ! Les objets retrouvés dans la maison. Tout se bouscula dans ma tête. N'importe lequel des invités aurait pu agir de la sorte ! Ils avaient tout un motif pour le faire. Pauvre homme, ses soupçons étaient donc bien fondés. Je me fis violence pour revenir à la réalité et demandai :

« Qui a fait cela, à quel endroit et avec quelle arme ? » Pas de réponse. Les autres invités avaient déjà disparu.

« Bon, et bien, bougonnai-je, le moins que je puisse faire pour ce pauvre Docteur Lenoir, c'est de découvrir tout cela moi-même. »

**Mais je n'y suis jamais parvenu. Vous prenez le relais ?**

## Mes découvertes dans le salon...



Lors de ma première soirée, je surpris le Colonel assoupi dans le salon, le Quotidien du soir posé sur ses genoux. Je toussai discrètement et il se réveilla en disant : « Ah mon vieux ! C'est vous ? Je lui dis que je ne l'avais pas vu à la gare à l'arrivée, ce qui parut le surprendre. « Quoi, quoi ? » dit-il. Le Docteur m'avait en effet dit que le Colonel et moi arriverions par le même train et que nous pourrions prendre le même taxi à destination du Manoir.

Je lui dis : « Je gardais en permanence un oeil ouvert dans le cas où je vous apercevrais, mais je ne vous ai pas vu dans le train. A l'arrêt, j'ai guetté toutes les personnes sortant des voitures de première classe. Où étiez-vous ? Il bredouilla une réponse totalement

incompréhensible et continua en grommelant : « Il y avait du monde ! Je ne vous ai pas vu mon vieux ! » et d'un air penaud, il quitta le salon. Mais avant qu'il ne fût hors de vue, je le vis glisser subrepticement quelque chose de la poche de sa veste dans la ceinture de son pantalon. Le week-end ne faisait que commencer et je ne fus pas particulièrement surpris de voir un militaire à la retraite, doublé d'un tireur d'élite, continuer de porter un revolver.

Je pris le fauteuil occupé par le Colonel et m'emparai du journal, lorsque je découvris une mince feuille de papier coincée entre les coussins. Il s'agissait d'un ticket de bus, daté du jour même. J'eus un doute : un homme de cette qualité, de son rang, comment peut-il s'abaisser à voyager en bus ! Où alors...?



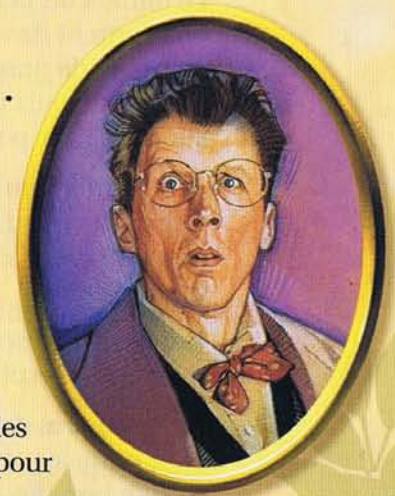
## Mes découvertes dans la bibliothèque...



Le Professeur Violet passa toute la journée du samedi à la bibliothèque. Il prit un certain nombre de livres qu'il feuilletait et qu'il reposait presque immédiatement. Je me tenais sur le seuil et lui demandai si je pouvais l'aider dans ses recherches. Il se retourna brusquement et camoufla un objet qui ressemblait à un petit flacon de médicament dans sa poche. Il me lança un regard particulièrement odieux, et je dis : « Rien de tel qu'un

bon bouquin. » Il grommela : « J'ai besoin d'une mixture pour appâter les escargots. » et recommença ses recherches. Je le quittai. Cette conversation était pour ainsi dire mystérieuse...

Après le déjeuner, le Professeur Violet monta faire une sieste à l'étage. J'en profitai pour retourner à la bibliothèque. Je commençai par examiner l'étagère en-dessous de celle qu'il avait regardée. Tandis que je survolai le titre des ouvrages, quelque chose attira mon attention. La recette d'un herboriste du village de Saint Carnage dépassait d'une encyclopédie sur les plantes. Il s'agissait de la recette pour la composition de plusieurs grammes de Belladonna. Je sais que cela signifie « belle femme » en italien, mais un drôle de sentiment me poussa à en vérifier la signification dans l'encyclopédie. J'eus en effet la confirmation de ma traduction initiale, mais ce terme désignait aussi un poison mortel !



## Mes découvertes dans la cuisine...



Le mot « riche » est souvent utilisé lorsque l'on parle de Mme Leblanc. Comme j'eus la chance de le découvrir très vite, ce terme faisait certainement référence à quelque chose d'autre qu'à sa manière de cuisiner. J'avais en effet un mal fou à digérer et décidai qu'une bonne tasse de thé ne pourrait me faire de mal. Je me rendis donc à la cuisine et vis Mme Leblanc qui semblait s'adonner à la plomberie. Elle posa le tuyau de plomb qu'elle avait en main et m'apporta la tasse de thé. Je me fis la remarque que ce tuyau ferait une très bonne matraque. « Avez-vous apprécié le plat de panse de brebis farcie ? » me demanda-t-elle, s'attendant à un compliment de ma part. Je devins tout pâle à son seul souvenir, et pour éviter de répondre, je changeai de sujet en lui demandant quel serait son plat idéal pour un dîner de rêve. « Ah, les choses ne sont plus ce qu'elles étaient, du temps où le père du Docteur Lenoir était encore parmi nous. C'était un homme qui appréciait la bonne cuisine. J'ai d'ailleurs conservé la liste de ses plats préférés. Elle fouilla dans le tiroir de la table et sortit la liste : « Un dîner de rêve, allons-donc ! » Elle disait à qui voulait l'entendre qu'elle tenait ses meilleures recettes de Paul Bocuse. Mais je reste persuadé que même P. Bocuse aurait peine à reconnaître l'une de ses recettes.

Pendant qu'elle avait le dos tourné pour verser le thé, je remarquai un autre objet dans le tiroir de la table : le carnet de chèque de Mme Leblanc. Je me rendis immédiatement à la dernière page et m'aperçus que le solde était élevé. Le Docteur m'avait bien confié qu'elle était en charge du budget de la maison. Mais à mon avis, sa gestion était très particulière.



## Mes découvertes dans la véranda...

Samedi, au crépuscule, Mme Pervenche était dans la véranda, et coupait avec rage toutes les feuilles qui dépassait le pot de violettes africaines du Docteur Lenoir. Avant que je n'ouvris la bouche, elle sortit de la véranda et appela le Colonel Moutarde. Ce dernier faisait une petite promenade en compagnie de l'un des chiens du Docteur Lenoir. Sur le pot de la plante était indiqué : « Sainte Aude, protectrice des marins ». Drôle de nom pour une plante, pensai-je en silence. Mais qu'avait donc fait cette pauvre petite plante pour déclencher une telle colère chez Mme Pervenche ?



Je ne voyais pas de réponse, mais je remarquai que Mme Pervenche avait oublié son sac à main sur le fauteuil en osier. Il était ouvert et cela ne me prit qu'une poignée de secondes pour voir ce qu'il contenait. (C'était ce que le Docteur Lenoir m'avait demandé après tout !) Il y avait à l'intérieur un billet de 100 F, en fait peu d'argent pour un week-end complet à la campagne et une reconnaissance du mont-de-piété, datée du jour précédent. Elle faisait référence à un collier de perles échangé contre une liasse de billets. Pourquoi avait-elle besoin de tant d'argent ? Et où était l'argent à présent ?

*Menu*

Hors-d'œuvre  
Potage aux quatre légumes  
Fruite pochée dans son coulis de crustacés

Entrées  
Ragoût d'agneau  
Ehly au curry

Plats  
Côtelettes d'agneau grillées sur lit de navets  
Ragoût de bœuf  
Langue de bœuf accompagnée  
de grains dauphinois  
Brochettes de volaille  
Tourte à la courge

Desserts  
Pudding avec sa crème anglaise  
Diplomate à la cerise dans son  
coulis de fruits de la passion



### *Mes découvertes dans le bureau...*

Au début du week-end, je pensais que Mlle Rose était une adepte de l'écriture. Mais je compris rapidement pourquoi elle passait le plus clair de son temps dans le bureau. Grâce aux fenêtres immenses de cette pièce donnant sur le jardin, elle pouvait admirer sa silhouette à tout moment lorsqu'elle en avait envie. Elle resta ainsi des heures, debout, triturant une feuille de papier gris perle. Je pus apercevoir un timbre héraldique sur le papier, mais ce fut à peu près tout ce que je pus découvrir, jusque tard dans l'après-midi du dimanche.

Elle était assise devant le secrétaire du Docteur Lenoir, essayant, non sans énervement, de se concentrer sur la réponse qu'elle pourrait faire au message reçu, raturant, déchirant des feuilles, à la lueur d'une bougie. Lorsqu'en levant la tête, elle aperçut mon reflet sur la fenêtre, elle cacha tous ses papiers sous le sous-main. Je n'eus cependant besoin que d'une fraction de seconde pour découvrir le message sur le papier gris perle :

*Je vous ai vue. Et je vais vous dénoncer.*

Pauvre Mademoiselle Rose... Qu'avait-elle pu faire de si horrible ?



### *Mes découvertes dans la salle de billard...*

Le révérend Olive et moi-même fûmes d'accord pour faire une partie de billard après le dîner dimanche soir. Je pense que j'étais arrivé un peu plus tôt que prévu, car lorsqu'il entendit mes pas, il cacha quelque chose derrière le dos. Il se doutait que je l'avais vu et ressortit la clé anglaise en tentant de se justifier : « Oui... j'étais en train de la remettre en état avant notre partie. » dit-il, en montrant la table de billard de la tête. Cela me parut difficile à avaler. La table pesait plus de 500 kg et pour revisser les pieds, il aurait fallu un outil mieux adapté qu'une clé anglaise.

Nous rassemblâmes les balles et commençâmes la partie. Mon jeu était mauvais et le Révérend Olive avait un drôle de regard.

« Rendons la partie plus difficile ! » dit-il, sortant une poignée de billets de sa poche. « Rien de tel qu'un peu d'argent sur le tapis, pour que la partie soit plus excitante ! »

« Non, répondis-je, votre mise est trop importante pour moi ! »

Il insista mais je restai ferme. A l'observer, j'eus la nette impression qu'il voulait plus que gagner. Cet homme a vraiment besoin d'argent, me dis-je.



## L'HISTOIRE DE CLUEDO

### *Qui ? Anthony Pratt, l'inventeur*

Habitant la côte sud de l'Angleterre, à Bournemouth, M. Anthony Pratt et sa femme étaient perçus par leurs voisins comme un couple à la retraite sans prétention. Peu de personnes en fait savait que l'ancien clerc de notaire de Birmingham avait un goût prononcé pour les intrigues meutrières, à tel point qu'il fut l'inventeur du célèbre jeu Cluedo.

M. Pratt eut cette idée en 1944, et passa les deux années suivantes à en étoffer le principe de base. Lorsqu'il en fut satisfait, accompagné de sa femme, il se rendit à Leeds chez Waddingtons, maison éditrice de jeux de société, pour négocier l'édition de son jeu. La compagnie fut enchantée par cette création et reconnut immédiatement en Cluedo un futur classique. Avec quelques retards dûs aux ruptures d'après-guerre, Waddingtons lança le jeu en 1949. La même année, la société Parker Brothers distribua Cluedo aux Etats-Unis. Le jeu fut introduit en France en 1950.

L'inventeur, très modeste lorsqu'il parlait de lui, se décrivait comme « un introverti obsédé par la déduction et la logique et doté d'une imagination débordante ». Ce qui correspond tout à fait à l'inventeur du plus célèbre des jeux de détectives.

### *Où ? Partout dans le monde !*

En Amérique du Nord, le jeu de M. Pratt s'appelle simplement Clue. Il est cependant distribué sous le nom de Cluedo dès sa création, en Angleterre et partout ailleurs dans le monde. L'origine vient du mot latin « Ludo » qui signifie « je joue » et de « Clue », indice en anglais, ce qui donne Cluedo lorsque l'on associe Clue et Ludo. Les Brésiliens, ont, quant à eux, préféré rester proche du principe du jeu et appellent leur jeu « Détetive » en portugais.

De la Suisse à Singapour en passant par l'Afrique du Sud, le jeu est maintenant vendu dans près de 50 pays différents.

*Pauvre Docteur Lenoir, il n'existe plus le moindre petit endroit dans le monde, dans lequel trouver refuge !*

# CLUEDO

## LE JEU DES GRANDS DÉTECTIVES

3 - 6 JOUEURS  
AGE : 8 ANS – ADULTE

### BUT DU JEU

Le docteur Lenoir fut découvert mort dans l'une des pièces de son manoir. Pour être le vainqueur de la partie, vous devez identifier les trois éléments suivants : **l'assassin, l'arme et le lieu du crime.**

### CONTENU

- **1 plateau de jeu sur lequel figure un numéro d'édition spéciale** : il représente les 9 pièces du manoir.
- **6 pions de couleur représentant chacun un des suspects suivants** : Colonel Moutarde (jaune), Mlle Rose (rouge), Professeur Violet (violet), Révérend Olive (vert), Mme Leblanc (blanc) et Mme Pervenche (bleu).
- **7 armes miniatures** : la corde, la matraque, le Poignard, la clé anglaise, le chandelier, le revolver et le flacon de poison.
- **1 boîte en métal spéciale 50ème anniversaire**, qui sert également pour lancer les dés.
- **1 paquet de cartes** : 1 paquet de 7 cartes Armes, 1 paquet de 9 cartes Pièces et 1 paquet de 6 cartes Suspects.
- **6 cartons d'invitation** (avec 1 clip chacun) servant de support aux feuilles de détective.
- **Bloc de feuilles de détective** servant de support à vos enquêtes.
- **Etui confidentiel, 6 crayons, 2 dés.**

### PRÉPARATION DU JEU

1. Lors de votre première partie, appliquez l'autocollant avec le numéro d'Édition spéciale au centre du plateau de jeu.
2. Prenez le pion correspondant à la case départ la plus proche de vous et placez-le sur cette case. Tous les pions doivent être sur le plateau même s'il y a moins de 6 joueurs, car ils peuvent être impliqués dans l'intrigue policière.
3. Placez chaque arme dans chacune des pièces comme suit : la clé anglaise dans la salle de bal, la matraque dans la véranda, le flacon de poison dans la bibliothèque, le revolver dans le bureau, la corde dans le salon, le chandelier dans la salle à manger et le poignard dans la cuisine.
4. Placez l'étui au centre du plateau.
5. Regroupez les cartes en 3 paquets : les cartes Suspects, les cartes Pièces et les cartes Armes, que vous mélangez ensuite séparément. Prenez ensuite une carte du dessus de chaque paquet et placez-la dans l'étui confidentiel. L'étui contient maintenant la réponse à l'énigme que vous devez trouver, à savoir : l'assassin, l'arme et le lieu du crime.



6. Mélangez à nouveau les cartes des 3 paquets, sans les séparer cette fois, et distribuez-les, face cachée, à tous les joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Il se peut que certains joueurs reçoivent plus de cartes que d'autres, mais ce n'est pas gênant. Regardez vos cartes en secret. Puisque ces éléments sont entre vos mains, vous pouvez d'ores et déjà les mettre hors de cause.
7. Chaque joueur prend un carton d'invitation auquel il fixe un clip et sous lequel il glisse une feuille du carnet du détective. Dès maintenant, vous pouvez rayer les éléments représentés sur vos cartes.
8. C'est Mlle Rose qui commence la partie qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## LE JEU

### DÉPLACEMENT DES PIONS

A votre tour, tentez de pénétrer dans une pièce différente du Manoir. Pour commencer votre tour, déplacez votre pion soit après avoir lancé les dés soit par l'intermédiaire d'un passage secret.

### LANCER LES DÉS

Déplacez votre pion du nombre de cases indiqué par les dés.

- Vous pouvez vous déplacer horizontalement, verticalement, vers l'avant ou vers l'arrière, mais pas en diagonale.
- Vous pouvez changer de direction autant de fois que vous le désirez, dans la limite de votre lancer de dés.
- Vous ne pouvez vous arrêter sur une case déjà occupée.

### PASSAGES SECRETS

Les pièces situées aux angles opposés du plateau comprennent un passage secret qui les relie les unes aux autres. Si vous êtes à l'intérieur de l'une d'elles au début de la partie, vous pouvez en faire usage, plutôt que de lancer les dés. Cela constitue votre déplacement pendant votre tour.

Lorsque vous décidez d'utiliser un passage secret, il suffit de l'annoncer à vos adversaires et de déplacer votre pion vers l'angle opposé.

## **ENTRER DANS UNE PIÈCE ET EN SORTIR**

Vous pouvez entrer dans une pièce ou en sortir par un lancer de dés ou à l'aide des passages secrets.

- Si vous passez par la porte, la case porte n'est pas comptabilisée comme telle.
- Dès que vous passez la porte d'une pièce, arrêtez-vous, même si vous n'atteignez pas le nombre de cases indiqué par les dés.

## **HYPOTHÈSES**

Lorsque vous entrez dans une pièce, vous pouvez émettre une hypothèse. Par élimination et déduction, votre objectif est d'identifier les 3 cartes contenues dans l'étui confidentiel. Pour faire une hypothèse, il suffit de déplacer un pion et une arme dans la pièce sur laquelle vous enquêtez. Puis vous annoncez que le crime a été commis par ce suspect, avec cette arme dans cette pièce.

Exemple : vous êtes Mlle Rose et vous venez de rentrer dans le salon. Vous pensez au Révérend Olive que vous amenez dans le salon, ainsi qu'une arme, le poignard par exemple. Vous dites ensuite : « Je pense que le crime a été commis par le Révérend Olive avec le poignard dans le salon. »

### **Rappel :**

- Votre pion doit aussi se trouver dans la pièce mentionnée dans votre hypothèse.
- Tenez compte de tous les pions, y compris les pions non-utilisés ainsi que le vôtre.
- Les pions déplacés dans une autre pièce lors d'une hypothèse ne sont pas remis à leur place initiale.
- Astuce : vous pouvez rester dans une pièce autant de tours que vous le souhaitez pour mettre cette pièce hors de tout soupçon.

## **LES PREUVES**

Dès que vous faites une hypothèse, vos adversaires, chacun leur tour, à commencer par le joueur directement à votre gauche, tentent de vous répondre en regardant leurs cartes.

- Si ce joueur a une des cartes auxquelles vous avez fait référence, il doit vous la montrer discrètement.
  - Si ce joueur a plus d'une carte, il ne doit vous en montrer qu'une seule.
  - Si ce joueur n'a aucune carte, c'est au joueur à sa gauche de regarder ses cartes et ainsi de suite.
- Dès que l'on vous a montré une carte, vous pouvez la rayer de votre feuille de note, puisque vous avez la preuve qu'elle ne fait pas partie de l'étui. Vous pouvez aussi indiquer les initiales du joueur qui vous a donné l'information si vous le souhaitez.

Si aucun des joueurs ne détient l'une des cartes énoncées, vous pouvez soit porter une accusation soit terminer votre tour.

## **PORTER UNE ACCUSATION**

Lorsque vous êtes sûr du contenu de l'étui, vous pouvez lors de votre tour porter une accusation. Vous dites par exemple : j'accuse le Colonel Moutarde d'avoir assassiné le Docteur Lenoir dans le salon à l'aide du revolver. Puis vous sortez les cartes rangées dans l'étui, à l'abri du regard de vos adversaires.

Remarque : lors de votre accusation, vous pouvez citer n'importe quelle pièce, même si votre pion ne se trouve pas à l'intérieur de celle-ci.

**Rappel :** chaque joueur ne peut porter qu'une seule accusation durant la partie.

### **Accusation incorrecte**

Si l'une des cartes citées ne se situe pas dans l'étui :

- Remettez les 3 cartes dans l'étui.
- Vous ne pouvez plus déplacer votre pion sur le plateau, faire d'hypothèse ou porter d'accusation.
- Vous continuez à répondre aux hypothèses et accusations des autres joueurs.
- Vos adversaires continuent à déplacer votre pion dans le manoir pour illustrer leurs hypothèses.

## **LE GAGNANT**

Vous remportez la partie lorsque vous identifiez correctement les 3 cartes de l'étui. Dans ce cas, sortez les 3 cartes et montrez-les aux autres joueurs.

## **REMARQUES CONCERNANT LES HYPOTHÈSES**

1. Si vous êtes à la recherche d'indications générales, posez des questions sur les suspects, pièces ou armes que vous n'avez pas en main.
2. Si votre but est d'éliminer un suspect, une pièce ou une arme précise, formulez une hypothèse intégrant une pièce et une arme dont vous avez la carte. Si personne ne vous montre la carte suspect en question, cela signifie que le suspect désigné est le coupable et que la carte est dans l'étui. Si l'un des joueurs vous montre la carte, rayez le nom concerné sur votre feuille.
3. Vous pouvez si vous le souhaitez émettre une hypothèse et porter une accusation durant le même tour.
4. Vous pouvez émettre une hypothèse portant sur un suspect ou une arme déjà dans la pièce que vous explorez. Rappel : lorsque l'on transfère des éléments d'une pièce à l'autre, ils ne sont pas remis dans leur pièce initiale.
5. Si votre pion a fait l'objet d'un transfert dans le cadre d'une hypothèse, vous pouvez soit déplacer votre pion en lançant les dés, ou en utilisant un passage secret, soit rester dans cette pièce et faire une hypothèse à votre tour.
6. Une pièce peut contenir plusieurs suspects et plusieurs armes sans limite.
7. Si par hasard vous vous rendez compte que vous détenez une carte, mais que vous ne l'avez pas montrée au moment de l'hypothèse d'un joueur adverse, vous ne pouvez plus participer au jeu. Mais vous continuez à répondre aux hypothèses et accusations des autres joueurs.

*« Lorsque vous avez éliminé l'impossible, vos déductions, même improbables,  
ne peuvent constituer que la vérité. »*

*- Sherlock Holmes*



© 1999 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

**SUSPECTS****SUSPECTS****SUSPECTS****SUSPECTS**

<i>Colonel Moutarde</i>			
<i>Professeur Violet</i>			
<i>Révérénd Olive</i>			
<i>Mme Pervenche</i>			
<i>Mlle Rose</i>			
<i>Mme Leblanc</i>			

<i>Colonel Moutarde</i>			
<i>Professeur Violet</i>			
<i>Révérénd Olive</i>			
<i>Mme Pervenche</i>			
<i>Mlle Rose</i>			
<i>Mme Leblanc</i>			

<i>Colonel Moutarde</i>			
<i>Professeur Violet</i>			
<i>Révérénd Olive</i>			
<i>Mme Pervenche</i>			
<i>Mlle Rose</i>			
<i>Mme Leblanc</i>			

<i>Colonel Moutarde</i>			
<i>Professeur Violet</i>			
<i>Révérénd Olive</i>			
<i>Mme Pervenche</i>			
<i>Mlle Rose</i>			
<i>Mme Leblanc</i>			

**ARMES****ARMES****ARMES****ARMES**

<i>Clé anglaise</i>			
<i>Chandelier</i>			
<i>Revolver</i>			
<i>Corde</i>			
<i>Matraque</i>			
<i>Poignard</i>			
<i>Flacon de poison</i>			

<i>Clé anglaise</i>			
<i>Chandelier</i>			
<i>Revolver</i>			
<i>Corde</i>			
<i>Matraque</i>			
<i>Poignard</i>			
<i>Flacon de poison</i>			

<i>Clé anglaise</i>			
<i>Chandelier</i>			
<i>Revolver</i>			
<i>Corde</i>			
<i>Matraque</i>			
<i>Poignard</i>			
<i>Flacon de poison</i>			

<i>Clé anglaise</i>			
<i>Chandelier</i>			
<i>Revolver</i>			
<i>Corde</i>			
<i>Matraque</i>			
<i>Poignard</i>			
<i>Flacon de poison</i>			

**PIÈCES****PIÈCES****PIÈCES****PIÈCES**

<i>Hall</i>			
<i>Salon</i>			
<i>Salle à manger</i>			
<i>Cuisine</i>			
<i>Salle de bal</i>			
<i>Véranda</i>			
<i>Salle de billard</i>			
<i>Bibliothèque</i>			
<i>Bureau</i>			

<i>Hall</i>			
<i>Salon</i>			
<i>Salle à manger</i>			
<i>Cuisine</i>			
<i>Salle de bal</i>			
<i>Véranda</i>			
<i>Salle de billard</i>			
<i>Bibliothèque</i>			
<i>Bureau</i>			

<i>Hall</i>			
<i>Salon</i>			
<i>Salle à manger</i>			
<i>Cuisine</i>			
<i>Salle de bal</i>			
<i>Véranda</i>			
<i>Salle de billard</i>			
<i>Bibliothèque</i>			
<i>Bureau</i>			

<i>Hall</i>			
<i>Salon</i>			
<i>Salle à manger</i>			
<i>Cuisine</i>			
<i>Salle de bal</i>			
<i>Véranda</i>			
<i>Salle de billard</i>			
<i>Bibliothèque</i>			
<i>Bureau</i>			