

# CLUEDO

## JUNIOR

Fête foraine

AGE  
5+

2-5  
JOUEURS

### VOL À LA FÊTE FORAINE ! Saurez-vous retrouver le coupable ?

#### Contient :

1 plateau de jeu réversible (en 2 parties), 1 rangement plastifié, 5 pions personnage, 6 cartes suspect, 6 cartes attraction, 6 cartes horaire, 1 carte hypothèses, 5 paquets de 18 jetons hypothèses (1 couleur par paquet), 3 jetons dorés, 1 étui confidentiel, 1 dé, carnets de détective et règles du jeu.

#### Cluedo Junior : 1 jeu de réflexion - 2 versions :

- une version très simple pour les plus petits ou pour ceux qui ne connaissent pas encore Cluedo : suivez les instructions de la partie bleue page 3.
- une version qui amène un peu plus d'esprit de déduction pour les enfants plus âgés ou pour ceux qui maîtrisent déjà les règles de la partie bleue. Suivez les instructions de la **partie rouge** page 4.



**PARKER**  
Logo of Parker Games, featuring a stylized swirl design.

# MISE EN PLACE

Partie 2

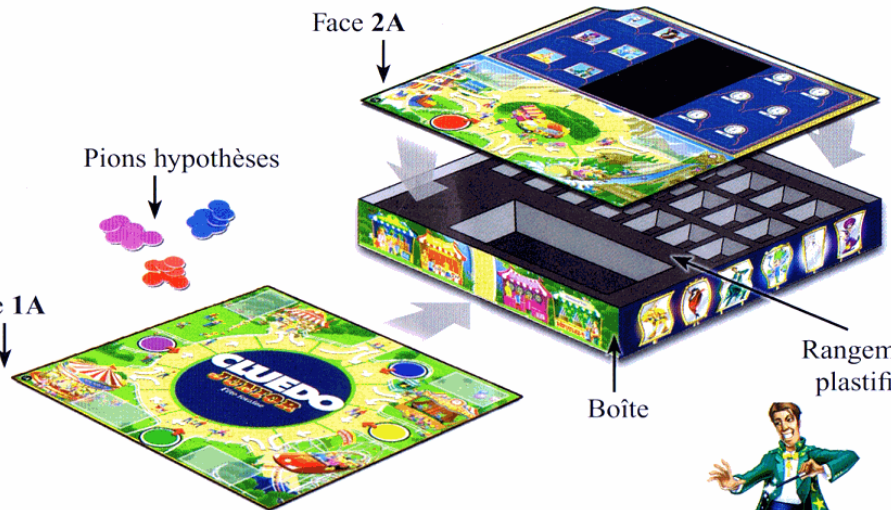
2A



Face 2A

Pions hypothèses

Face 1A

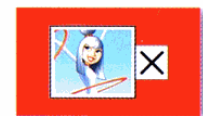


Partie 1

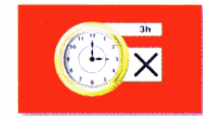
1A



- Sortez tous les éléments de la boîte. Placez (ou laissez si vous ne l'avez pas sorti) le rangement plastifié dans la boîte et assurez-vous que la flèche située à l'intérieur de celui-ci soit bien alignée avec la flèche située à l'intérieur de la boîte.
- Détachez les pions et tous les éléments du support. Enlevez les morceaux de cartons du plateau de jeu (partie 2) afin de former les fentes. Jetez le reste du support et les morceaux de carton à la poubelle.
- Posez le plateau de jeu (partie 1), face 1A visible, sur une surface plane directement à côté de la boîte.
- Posez la deuxième partie du plateau de jeu (partie 2) sur la boîte, par-dessus le rangement plastifié, face 2A visible, comme indiqué sur le schéma ci-dessus. Vos 2 parties du plateau sont bien positionnées si les chemins se rejoignent bien.
- Séparez les cartes **suspect**, **horaire** et **attraction** pour former 3 piles séparées. Mettez de côté les cartes **attraction** : celles-ci ne seront utilisées que dans la version **rouge** des règles du jeu.
- Sans les regarder, mélangez les cartes **suspect** et placez la première de la pile dans l'étui confidentiel. Faites de même avec les cartes **horaire**.
- Mélangez le reste des cartes **suspect** et **horaire** ensemble pour ne former qu'un seul paquet.
- Répartissez ce paquet de cartes, faces cachées, sur les rectangles gris prévus à cet effet sur le plateau de jeu. Certains rectangles auront une carte et d'autres deux : peu importe.
- Donnez la carte **HYPOTHÈSES** au joueur le plus âgé.



Carte **suspect**



Carte **horaire**



# PARTIE BLEUE : RÈGLES SIMPLES

## But du jeu

Les lots de la fête foraine ont mystérieusement disparu ! À vous de découvrir qui les a volés et à quelle heure. Vous devez pour cela faire le tour du parc pour vous rendre dans les attractions et ainsi éliminer les hypothèses au fur et à mesure.

## Comment jouer

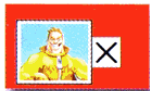
1. Chaque joueur prend :
  - 1 pion personnage,
  - 10 jetons hypothèses de la même couleur que leur pion personnage,
  - 1 carnet de détective. Pour cette partie vous utiliserez le côté A de la feuille. Gardez bien vos notes à l'abri du regard des autres joueurs !
2. Placez votre pion sur la case départ de la couleur correspondante sur le plateau.
3. Le joueur placé à la gauche du joueur le plus âgé commence la partie.
4. À votre tour :

Lancez le dé et avancez votre pion du nombre de cases correspondantes, en suivant le sens des flèches sur le chemin.

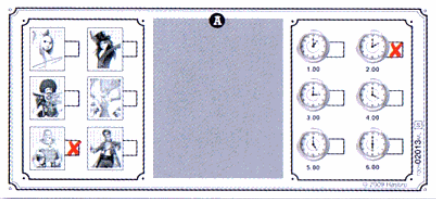
Vous n'êtes pas obligé, pour aller sur une attraction, d'avoir le nombre exact de cases au dé (vous pouvez en avoir plus).

Lorsque vous vous rendez sur une attraction, regardez *secrètement* la ou les carte(s) qui s'y trouve(nt). Vous pouvez éliminer cet ou ces indice(s) en le/les cochant sur votre carnet de détective.

Exemple : si vous atterrissez sur la Rivière Canadienne et tirez les cartes suivantes :



Mettez une croix dans les 2 cases correspondantes de votre carnet :



← Carnet de détective

Vous en déduisez donc que M. Moutarde n'a pas commis ce vol et que cela ne s'est pas produit à 2h.

- Votre tour est terminé.

### 5. Carte HYPOTHÈSES

C'est le joueur le plus âgé qui est chargé de conserver cette carte.

Chaque fois qu'un joueur termine son tour, il sort cette carte pour rappeler à tous les joueurs qu'il est temps d'émettre leur hypothèse !

**TOUS** les joueurs doivent alors émettre une hypothèse en déterminant quel suspect a volé les lots et à quel horaire.

### Comment émettre la bonne hypothèse ?

Regardez bien votre carnet de détective : rappelez-vous que les suspects et les horaires que vous n'avez pas cochés peuvent être la solution de l'énigme (les suspects et horaires que vous avez cochés sont donc définitivement éliminés pour cette partie).

Vous pouvez alors choisir :

- le suspect que vous pensez être le voleur (une personne que vous N'AVEZ donc PAS cochée),

ET

- l'heure à laquelle vous pensez que cela s'est produit (un horaire que vous N'AVEZ également PAS coché).

Prenez 2 de vos jetons hypothèses et placez-les dans les fentes du suspect et de l'heure que vous avez choisis pour votre hypothèse.



6. Jouez jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé la totalité de leurs 10 jetons hypothèses. Une fois les 10 utilisés, il est temps de découvrir la vérité !

### Révélation du mystère

1. Le joueur le plus âgé sort les cartes suspect et horaire de l'étui confidentiel pour les révéler au grand jour !
2. Ce même joueur insère un jeton doré dans chacune des deux fentes correspondantes à ces deux cartes. Exemple : si c'est la carte de M. Olive et celle indiquant 4h qui se trouvent dans l'étui confidentiel, il doit placer 1 jeton doré dans chaque fente correspondante.
3. Soulevez le dessus du rangement plastifié.
4. Sortez les pions hypothèses qui se trouvent dans les mêmes cases que les jetons dorés et empilez-les par couleur sur la table.
5. Le joueur qui a la tour de jeton hypothèses la plus haute est celui qui a le plus de bonnes réponses : il remporte la partie !



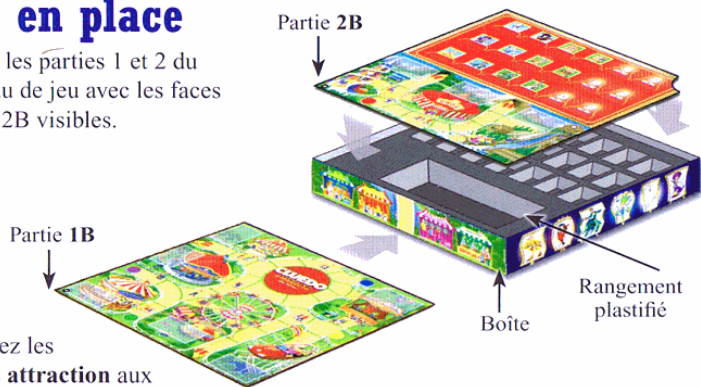
POUR CONNAÎTRE LES RÈGLES AVANCÉES (ROUGES), TOURNEZ LA PAGE !

# PARTIE ROUGE : RÈGLES AVANCÉES (pour les plus grands)

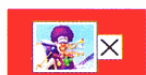
Les règles de base d'une partie rouge sont les mêmes que celles d'une partie bleue. La différence : en plus du **suspect** et de **l'horaire**, vous devez découvrir **l'attraction** dans laquelle le vol a été commis. Il y a également plus d'attractions à découvrir dans cette version. Voici les différences de cette version avec la version simplifiée :

## Mise en place

- Posez les parties 1 et 2 du plateau de jeu avec les faces 1B et 2B visibles.



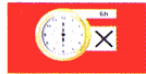
- Ajoutez les cartes **attraction** aux cartes **suspect** et **horaire**. Mélangez séparément les 3 paquets de cartes, faces cachées puis mettez la première carte de chaque pile dans l'étui confidentiel (1 carte **suspect** + 1 carte **horaire** + 1 carte **attraction**).
- Mélangez les 3 paquets de cartes ensemble et répartissez-les, faces cachées, sur les rectangles gris prévus à cet effet sur le plateau de jeu. Certains des rectangles auront une carte et d'autres deux : peu importe.



Carte suspect



Carte attraction



Carte horaire

## À VOTRE TOUR

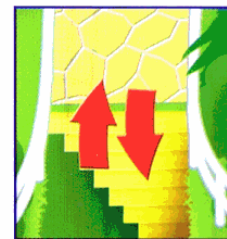
Si vous terminez votre tour sur le chemin (et non sur une attraction), vous pouvez demander à n'importe quel autre joueur s'il a coché tel ou tel indice sur son carnet de détective. Exemple : « Est-ce que tu as coché 2h ? ». Le joueur doit vous dire la vérité en répondant par « oui » ou « non » mais ne doit le dire qu'à vous ! S'il vous répond « oui », vous pouvez alors cocher cet indice sur votre carnet.

## HYPOTHÈSES

Lorsque c'est le moment pour tous les joueurs d'émettre une hypothèse, en plus du **suspect** et de **l'horaire**, chaque joueur doit déterminer **l'attraction** où il pense que le voleur a caché son butin et insérer un jeton hypothèse dans la fente correspondante. Chaque joueur utilise ainsi 3 jetons à chaque tour.

## Passages secrets

Plusieurs passages secrets se trouvent sur le plateau. Vous pouvez en utiliser un pendant votre tour : il vous permet de vous rendre sur la case de n'importe lequel des autres passages secrets du parc !



## Comment jouer ?

### PIONS HYPOTHÈSES

Au début de la partie, chaque joueur prend les **18** pions hypothèses de la couleur correspondante à son pion personnage.

### CARNET DE DÉTECTIVE

Pour cette version vous utiliserez le côté B de la feuille.

## Rangement

1. Rangez les jetons hypothèses et les jetons dorés dans les petites cases du rangement plastifié en les classant par couleur.
2. Placez tous les autres éléments dans la grande case du rangement plastifié.
3. Posez les parties du plateau de jeu par dessus ce rangement.

© 2009 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 03 87 82 76 20 – email : conso@hasbro.fr

Distribué en Belgique par Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1, 1702 Groot-Bijgaarden, België.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr)



050902013101 00

128020131010