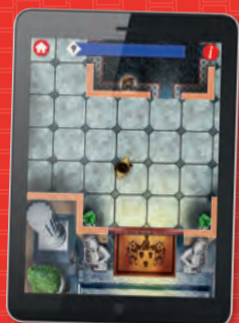


# CLUEDO

Téléchargez l'application  
**Shufflecards**



**shuffle**<sup>TM</sup>  
upgrade  
your  
game



FR

[www.shuffle.cards](http://www.shuffle.cards)

**"Toute l'intrigue du Cluedo en un tour de main!"**

## BUT DU JEU

**Faites appel à votre sens de la déduction pour résoudre le mystère et identifier le coupable, l'arme du crime et le lieu!**

### CONTENU:

- 1 carte Crime, 12 cartes Indice,
- 4 séries de cartes Dossier de l'Affaire,
- 2 cartes de Rappel des Règles, 6 cartes de Profil de Personnage
- Des cartes supplémentaires pour le niveau avancé: (indiquées par un symbole +)**
- 3 cartes Indice
- 12 cartes blanches dossier de l'affaire
- Des cartes supplémentaires pour le jeu sur l'Application à télécharger**
- 4 cartes Téléphone

## À VOS MARQUES!

- Téléchargez l'application **Shufflecards** gratuitement pour visionner la vidéo de démarrage rapide ou poursuivez la lecture.
- Retirez du jeu toutes les cartes sur lesquelles apparaît un **+** dans le coin: **elles servent uniquement aux parties de niveau avancé de 2-4 joueurs.** Éliminez également les 4 cartes téléphone: **elles sont uniquement utilisées dans le jeu sur l'application.**

### Vos dossiers de l'affaire:

- Chaque joueur reçoit une série de 12 cartes dossier de l'affaire. L'un des quatre symboles apparaît dans le coin de chaque série:



**\* Vérifiez que le même symbole figure sur toutes les cartes d'une série.**

- Chaque joueur reçoit 6 cartes suspect, 3 cartes lieu et 3 cartes arme. Tous les joueurs débutent la partie avec les mêmes éléments de la carte dossier de l'affaire.
- Mettez de côté les séries non utilisées.

### Le crime:

- Divisez les cartes indice de couleur orange en 3 tas (suspects, armes et lieux). Mélangez chaque tas de cartes, faces vers le bas.
- Sans regarder, déposez au milieu de la table une carte de chaque tas, face vers le bas. Recouvrez-la à l'aide de la **carte Crime**. Le crime vient donc d'être commis. Il doit rester secret jusqu'au moment où un joueur émet une accusation.

## Exemple de jeu d'un joueur (Celui des autres sera semblable)



### LE CRIME:

3 cartes indice, faces vers le bas (un suspect, une arme et un lieu) recouvertes de la carte crime.

Lorsqu'une carte dossier de l'affaire correspond à une carte indice visible, déposez-la sur le tas innocent, face vers le bas.



Tas Innocent  
**\*FACE VERS LE BAS**



12 x cartes dossier de l'affaire: un symbole identique doit apparaître sur toutes les cartes de votre tas.



Cartes Indice

## RÈGLES DU JEU

### L'indice:

- Mélangez les autres cartes indice.
- Distribuez-les faces vers le bas de sorte que chaque joueur dispose d'un nombre égal de cartes. Déposez les cartes restantes faces vers le haut au milieu de la table afin que tous les joueurs puissent les voir.
- Regardez vos cartes dossier de l'affaire et indice (y compris les cartes du milieu faces vers le haut). Les cartes indice que vous voyez sont innocentes et ne peuvent pas se trouver sous la carte crime.
- Faces vers le bas, déposez secrètement dans votre **tas innocent** les cartes dossier de l'affaire qui correspondent aux cartes indice que vous voyez.

**Gardez constamment en main vos cartes indice.**

### IMPORTANT!

**Ne révélez pas vos cartes aux autres joueurs.**

**Si vous avez déjà joué au CLUEDO, ce jeu est similaire.**

Interrogez les autres joueurs et découvrez ce que cache la carte crime (le coupable, l'arme et les lieux du crime). Chaque fois qu'un joueur vous montre une carte indice, vous savez qu'elle ne se trouve **pas** sous la carte crime. Déposez la carte dossier de l'affaire correspondante se trouvant dans votre main sur votre tas innocent - comme lorsque vous barrez des éléments sur le carnet de notes CLUEDO.

### Le moment est venu d'enquêter!

- Désignez le joueur qui commencera la partie.

### Chacun à son tour:

#### LE JOUEUR QUI POSE LES QUESTIONS:

- Regardez vos cartes.
- Interrogez le joueur à votre gauche sur l'un des deux éléments impliqués selon vous dans le crime. Vous pouvez l'interroger sur différents types d'éléments, notamment 'Rose et corde', ou sur le même type, par exemple 'la corde ou le chandelier'.

**Ex.:** "Je suspecte que Rose et la corde pourraient être impliquées dans le crime. Peux-tu m'aider?"



### LE JOUEUR QUI RÉPOND:

- Lorsqu'un joueur vous pose une question, vérifiez les cartes indice se trouvant dans votre main. Détenez-vous l'une des cartes indice objet de la question ? Montrez-la à la personne qui vous interroge mais pas aux autres joueurs. Soyez honnête! Si vous mentez, le jeu ne fonctionnera pas!
- Détenez-vous les deux cartes indice objets de la question? Ne montrez qu'une seule carte de votre choix à la personne qui vous interroge (sans lui montrer que vous avez les deux).

Ex.: "Je vais te montrer celle-ci..."



### Vous êtes prêt à accuser?

#### COMMENT ACCUSER:

- **Dès que vous obtenez de nouveau la main**, annoncez votre volonté d'accuser et déposez les trois cartes dossier de l'affaire que vous suspectez (**qui, où, avec quoi**) faces vers le bas sur la table (séparément de votre tas innocent).
- Demandez si une autre personne veut accuser.

#### Vous êtes le seul joueur à vouloir accuser?

- Jetez un œil aux cartes sous la carte crime (ne les révéléz pas aux autres!).
- Si les trois cartes sous la carte crime correspondent à votre accusation, vous remportez la partie! Pour le prouver, retournez votre carte crime et vos cartes dossier de l'affaire.
- Si vos cartes ne correspondent pas, vous perdez ! Les autres joueurs poursuivent la partie. Vous n'êtes plus autorisé à poser de questions ou à accuser. En revanche, vous devez répondre honnêtement aux questions lorsque vous êtes interrogé.

#### Lorsque deux personnes minimum accusent, chaque joueur procède de manière identique.

- Décidez du premier, du deuxième, du troisième ou du dernier à accuser. Tous les joueurs déposent leurs 3 cartes accusation faces vers le bas. Prêts? Retournez simultanément vos accusations.

### PARTIE AVANCÉE POUR LES MEILLEURS DÉTECTIVES (2-4 joueurs)

#### Vous pensez être en mesure de résoudre une affaire plus complexe?

- Ajoutez les cartes . À présent, vous pourrez interroger sur une arme et deux endroits supplémentaires.



- **L'organisation est identique, à l'exception des deux éléments suivants:**  
Chaque joueur reçoit à présent une série de 15 cartes dossier de l'affaire (6 suspects, 5 lieux, 4 armes). Le jeu compte désormais 3 cartes indice de couleur orange supplémentaires pouvant être innocentes ou coupables (revolver, salon, hall).
- **Interrogez et accusez de la même manière que précédemment, sauf:**  
Si deux adversaires s'affrontent, lorsque le premier accuse, l'autre doit faire de même.

Pour deux fois plus de plaisir de jeu, téléchargez l'application **Shufflecards**.

- Si vous n'avez pas les cartes indice, dites: "Non, je ne peux pas t'aider."

### LE JOUEUR QUI POSE LES QUESTIONS:

- Si le joueur à votre gauche est incapable de vous aider, posez la même question au joueur suivant. Continuez de la sorte jusqu'au moment où un joueur vous montre une carte indice ou jusqu'à ce que vous ayez interrogé tous les joueurs.
- Si aucun des joueurs ne dispose des cartes indice à propos desquelles vous les avez interrogés, vous pouvez en déduire que l'un de ces indices, ou les deux, se trouve(nt) sous la carte crime (*pour plus de détails, consultez la rubrique Conseils et Tactiques*).
- Dès que vous avez vu une carte indice, vous savez qu'elle ne se trouve pas sous la carte crime – **elle est innocente**. Déposez la carte dossier de l'affaire correspondante, face vers le bas, sur votre tas innocent.
- Si vous n'êtes pas certain de l'innocence d'une carte, gardez-la en main.
- La main passe au joueur suivant. C'est à présent au tour du joueur situé à votre gauche de poser une question.
- Continuez à jouer de la même manière jusqu'au moment où vous pensez avoir découvert le coupable, l'arme du crime et le lieu où il a été commis.

- **L'accusateur #1:** Retournez les cartes situées sous la carte crime. Si elles correspondent à votre carte accusation, vous remportez la partie!

- **L'accusateur #1 n'a pas gagné?** Le joueur suivant (dans l'ordre d'accusation) détenant une carte d'accusation correspondante remporte la partie.

- Si aucun joueur ne gagne, l'assassin a réussi à vous échapper. **Vous pouvez retourner à l'école des détectives!**

#### Conseils et Tactiques

- Lorsque vous n'avez pas le moindre doute sur l'implication d'un indice, débarrassez-vous de toutes les autres cartes de ce type. Par exemple, si vous êtes certain que le couteau a été utilisé, déposez toutes les cartes armes faces vers le bas sur votre tas innocent.
- Vous pouvez bluffer en interrogeant sur une carte indice EN VOTRE POSSESSION et sur une carte dont vous ne disposez pas.
- Souvenez-vous des joueurs qui ont vu vos cartes indice de façon à révéler un minimum d'informations.
- Soyez attentif, même lorsque vous n'avez pas la main, vous pourriez découvrir de précieux indices.
- Si vous pensez qu'un joueur risque de vous devancer, accusez avant d'avoir rassemblé tous les indices. Attendez cependant votre tour!

### LE VAINQUEUR!

Le premier joueur qui résout le crime remporte le jeu!



Ex.: "Madame Leblanc dans l'observatoire avec la corde."

Manufactured and distributed by:

**Cartamundi** A heart for cards

Visbeekstraat 22, 2300 Turnhout - Belgium  
Made in EU



CLUEDO © 2015 Hasbro.  
All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.



www.shuffle.cards



**MIEUX**  
qu'un  
bon  
**JEU DE**  
**CARTES**

2 fois plus de fun  
avec l'application  
gratuite **Shufflecards**

