

ÂGES 18+ | 2-6 JOUEURS

# CLUEDO

LE JEU DES GRANDS DÉTECTIVES

## GAME OF THRONES

### ◆ RÈGLES DU JEU ◆

Ce jeu inclut deux intrigues, chacune avec des suspects et des lieux différents. Le plateau recto-verso permet de choisir le lieu de l'intrigue, le Donjon Rouge ou Meereen. Commencez par choisir le lieu de l'intrigue.



LE DONJON ROUGE  
PAGE 2



MEEREEN  
PAGE 4



# LE DONJON ROUGE

**Haute trahison !** Le commandant du Guet de Port-Réal a été retrouvé mort dans le Donjon Rouge. Un noble, puissant et ambitieux, a coordonné cet infâme complot dans le but de renforcer son pouvoir, mais qui est le responsable ? Vous devez trouver la vérité pour ralentir les intentions du responsable. Pour ce faire, vous devez déduire :

1. **Qui est derrière le complot ?**
2. **Où l'assassinat a-t-il été commis ?**
3. **Et avec quelle arme ?**

## LA LISTE DES SUSPECTS DU DONJON ROUGE



## LES ARMES



## MISE EN PLACE

Placez les six pions Arme et les six pions Suspect au centre du plateau. (même si vous êtes moins de six joueurs)

### 1 CHOISISSEZ UN PERSONNAGE

Sélectionnez un personnage de la liste des suspects du Donjon Rouge avec lequel vous allez jouer et récupérez la carte Personnage correspondante (page 10).

### 2 DISTRIBUEZ LES CARTES

Séparez les cartes Rumeur du Donjon Rouge en trois tas : suspects, armes et lieux. Tirez discrètement une carte de chacun des trois tas et placez les cartes dans l'étui confidentiel. Mettez l'étui de côté. **Ces trois cartes sont le suspect, l'arme et le lieu impliqués dans l'intrigue !**

Mélangez le reste des cartes Rumeur et distribuez-les toutes faces cachées aux joueurs. Chaque joueur doit avoir le même nombre de cartes. Si ce n'est pas le cas, placez les cartes restantes faces visibles à côté du plateau. **\* Tout le monde doit garder ses cartes secrètes !**

*Ajoutez plus de mystère en plaçant les cartes restantes faces cachées dans la Salle du Trône. Lors de votre tour, en vous déplaçant dans la Salle du Trône, deux solutions s'offrent à vous : si des cartes Rumeur sont présentes, vous pouvez les regarder discrètement ou bien vous pouvez émettre une hypothèse (page 9).*

Mélangez les cartes Intrigue et placez-les faces cachées à côté du plateau. Celles-ci permettent des actions supplémentaires pendant le jeu (page 10).

### 3 PRENEZ UNE FEUILLE DE DÉTECTIVE

**Faites bien attention à garder votre feuille rien que pour vous !** Secrètement, faites des croix devant les cartes Rumeurs que vous avez dans les mains et qui vous seront révélées tout au long de la partie.

### 4 COMMENCEZ LA PARTIE

Voir page 6.





# MEEREEN

**Trahison du Conseil !** Un Grand Maître a été assassiné, menaçant de détruire le fragile accord de paix établi à Meereen à la suite de la prise de la ville par Daenerys. Quelqu'un s'est rallié aux Fils de la Harpie et veut déstabiliser la Baie des Serfs. Vous devez découvrir la vérité et éviter le chaos en révélant :

1. Qui est le responsable du meurtre ?
2. Où le crime a-t-il été commis ?
3. Quelle arme a été utilisée ?

## LA LISTE DES SUSPECTS DE MEEREEN



## LES ARMES



## MISE EN PLACE

Placez les six pions Arme et les six pions Suspect au centre du plateau. (même si vous êtes moins de six joueurs)

### 1 CHOISISSEZ UN PERSONNAGE

Sélectionnez un personnage de la liste des suspects de Meereen avec lequel vous allez jouer et récupérez la carte Personnage correspondante (page 10).

### 2 DISTRIBUEZ LES CARTES

Séparez les cartes Rumeur de Meereen en trois tas : suspects, armes et lieux. Tirez discrètement une carte de chacun des trois tas et placez les cartes dans l'étui confidentiel. Mettez l'étui de côté. **Ces trois cartes sont le suspect, l'arme et le lieu impliqués dans l'intrigue !**

Mélangez le reste des cartes Rumeur et distribuez-les toutes faces cachées aux joueurs. Chaque joueur doit avoir le même nombre de cartes. Si ce n'est pas le cas, placez les cartes restantes faces visibles à côté du plateau. **\* Tout le monde doit garder ses cartes secrètes !**

*Ajoutez plus de mystère en plaçant les cartes restantes faces cachées dans la Grande Pyramide. Lors de votre tour, en vous déplaçant dans la Grande Pyramide, deux solutions s'offrent à vous : si des cartes Rumeur sont présentes, vous pouvez les regarder discrètement ou bien vous pouvez émettre une hypothèse (page 9).*

Mélangez les cartes Intrigue et placez-les faces cachées à côté du plateau. Celles-ci permettent des actions supplémentaires pendant le jeu (page 10).

### 3 PRENEZ UNE FEUILLE DE DÉTECTIVE

**Faites bien attention à garder votre feuille rien que pour vous !**

Secrètement, faites des croix devant les cartes Rumeurs que vous avez dans les mains et qui vous seront révélées tout au long de la partie.

### 4 COMMENCEZ LA PARTIE

Voir page 6.



CARTES INTRIGUE



# COMMENCEZ À JOUER / QUI GAGNERA LA PARTIE ?

Tous les joueurs lancent les dés. Celui qui obtient le meilleur score commence la partie, le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous gagnez la partie si vous portez la bonne accusation (suspect, arme et lieu cachés dans l'étui confidentiel). Voir page 9 pour comprendre comment porter une accusation et gagner la partie.

## PENDANT VOTRE TOUR

Pendant votre tour, déplacez votre pion et lancez une rumeur afin de découvrir ce que les autres joueurs savent grâce à leurs cartes. Lorsque vous pensez quelles sont les cartes cachées dans l'étui confidentiel, déplacez votre pion jusqu'au centre du plateau et portez une accusation.

1

### DÉPLACEZ VOTRE PION

LANCEZ LES DÉS ET DÉPLACEZ VOTRE PERSONNAGE.



Page 7

2

### LANCEZ UNE RUMEUR

SEULEMENT SI VOUS VOUS SITUEZ SUR UN LIEU.



Page 8

3

### UTILISEZ VOTRE FEUILLE DE DÉTECTIVE

SI BESOIN.



Page 9

4

### PORTEZ UNE ACCUSATION

UNE SEULE FOIS DANS LA PARTIE, DEPUIS LA CASE CENTRALE DU PLATEAU.



Page 9

# DÉPLACEZ-VOUS — DEUX SOLUTIONS...

## ① LANCEZ LES DÉS

Lancez les dés. Déplacez votre pion personnage en fonction du nombre de cases indiqué par les dés. Si l'un des dés indique un point d'interrogation, piochez immédiatement une carte Intrigue. Déplacez ensuite votre pion du nombre de cases indiqué par l'autre dé.

## ② UTILISEZ UN PASSAGE SECRET

Si vous vous trouvez sur un lieu comportant un passage secret (lieux des 4 angles du plateau), vous pouvez l'utiliser pour vous déplacer vers le lieu connecté par ce passage. Vous ne lancez pas les dés si vous empruntez un passage secret.

## RÈGLES POUR LES DÉPLACEMENTS

- ◆ Vous n'êtes pas obligé d'utiliser la totalité du score indiqué par les dés pour votre déplacement.
- ◆ Vous ne pouvez pas entrer de nouveau dans un lieu que vous venez de quitter pendant un même tour.
- ◆ Si vous tombez sur une case avec un point d'interrogation, vous devez vous arrêter et piocher une carte Intrigue.
- ◆ Pendant votre tour, vous devez quitter le lieu dans lequel vous vous trouvez sauf si vous avez été déplacé par un joueur adverse au cours d'une rumeur (voir page 8).
- ◆ Vous ne pouvez pas effectuer de déplacements en diagonale.
- ◆ Si vous entrez dans un lieu, votre déplacement est terminé jusqu'au prochain tour.

“ Si vous obtenez un point d'interrogation au lancé de dés, tirez immédiatement une carte Intrigue. ”

## LANCEZ UNE RUMEUR

Lancer une rumeur vous aidera à déterminer les trois cartes cachées dans l'étui confidentiel. Après vous être rendu sur un lieu, excepté la Salle du Trône (plateau du Donjon Rouge) ou la Grande Pyramide (plateau Meereen), vous pouvez lancer une rumeur : nommez un suspect, une arme et un lieu (lieu sur lequel votre pion est situé). Déplacez alors les pions Arme et Personnage cités dans votre rumeur dans le lieu où vous vous trouvez.

### VRAIE OU FAUSSE RUMEUR

Dès que vous lancez une rumeur, les autres joueurs doivent prouver que celle-ci est fausse. Le premier à essayer est le joueur placé sur votre gauche. Si ce joueur possède l'une des trois cartes nommées par la rumeur, il doit vous montrer cette carte, en cachette des autres joueurs. Si ce joueur possède plus d'une carte nommée par la rumeur, il ne doit sélectionner qu'une seule carte.

### QUE FAIRE SI UN JOUEUR NE PEUT PAS MONTRER DE CARTE ?

Si le premier joueur sur votre gauche ne possède aucune des trois cartes nommées par la rumeur, c'est au joueur situé à sa gauche de vous montrer une carte. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur vous montre une carte. Si aucun des joueurs ne possède les cartes nommées, c'est la fin de votre tour. Laissez les pions Arme et Personnage là où vous les avez déplacés. C'est maintenant au joueur situé sur votre gauche de jouer son tour.



**Exemple :**  
Vous êtes Tyrion et vous entrez dans la Cour d'Entraînement. Vous lancez une rumeur : « Je pense que Cersei a commis le crime, avec la Hache de guerre, dans la Cour d'Entraînement ! » Déplacez le pion Cersei et la Hache de guerre dans la Cour d'Entraînement.

### SI VOTRE PION SE RETROUVE DANS LE LIEU IMPLIQUÉ DANS LA RUMEUR

Si vous avez été impliqué dans la rumeur et que votre pion Personnage a été déplacé dans un nouveau lieu, vous pouvez choisir de piocher une carte Intrigue. Si votre pion était déjà présent sur le lieu nommé par la rumeur, ou que le suspect déplacé n'appartenait pas à un joueur (lors d'une partie à moins de 6 joueurs), aucune carte ne doit être piochée. Lors de votre prochain tour, vous pouvez rester sur le lieu pour lancer une rumeur.

## REMP LISSEZ VOTRE FEUILLE DE DÉTECTIVE

Cochez les cartes que les autres joueurs vous ont montrées ; cela prouve que ces cartes ne sont pas dans l'étui confidentiel. Lorsque vous avez coché toutes les cartes des autres joueurs sur votre feuille de détective, vous êtes prêt à porter une accusation et à résoudre l'intrigue.

## COMMENT GAGNER — PORTEZ UNE ACCUSATION

Lorsque vous pensez avoir deviné les trois cartes cachées dans l'étui confidentiel, rendez-vous sur la case centrale du plateau et portez une accusation. Énoncez votre accusation à voix haute : « J'accuse Tyrion, avec l'arbalète, dans la Tour de la Main. ». Vérifiez alors le contenu de l'étui confidentiel à l'abri des regards des autres joueurs.



### BONNE RÉPONSE

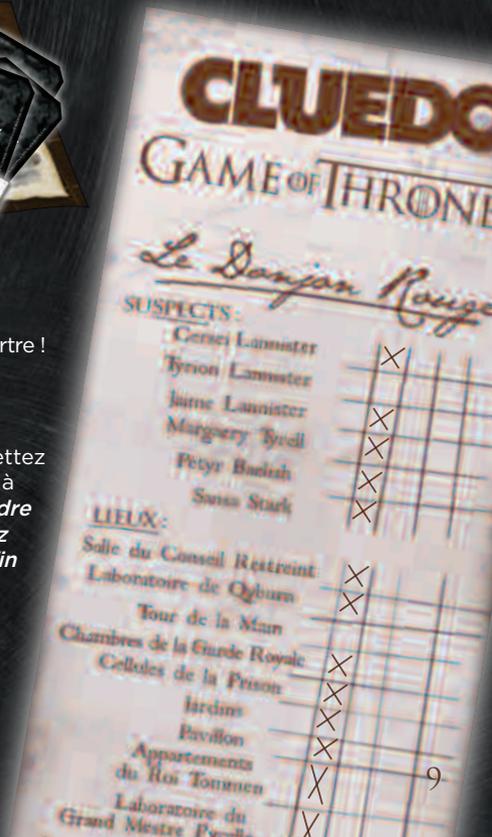
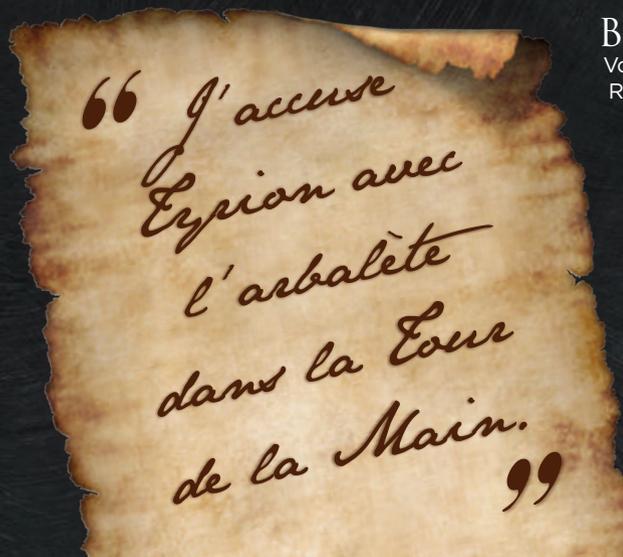
Vous avez gagné ! Félicitations, vous avez résolu le mystère du meurtre ! Révélez alors le contenu de l'étui confidentiel à tous les joueurs.

### MAUVAISE RÉPONSE

Oups ! Vous avez fait une erreur et avez perdu la partie. Remettez discrètement les cartes dans l'étui confidentiel. Ne dites rien à personne ! **Gardez vos cartes cachées et continuez à répondre aux rumeurs lancées par les autres joueurs. Vous ne pouvez plus lancer de rumeur ni porter une accusation jusqu'à la fin de la partie.**

### SI TOUS LES JOUEURS SE TROMPENT ?

Si tous les joueurs portent une fausse accusation, l'affaire reste non résolue et la partie est terminée. Sortez les cartes de l'étui confidentiel pour savoir quel suspect s'en sort sans être inquiété !



## CARTES INTRIGUE



### MAÎTRE DES CHUCHOTEURS

Si vous tirez une carte qu'il faut jouer immédiatement, suivez les instructions de la carte. Pour les autres cartes, mettez-les de côté et utilisez-les lorsque vous le souhaitez. Vous pouvez utiliser autant de cartes Maître des Chuchoteurs que vous souhaitez pendant un tour. Débarrassez-vous des cartes lorsque vous les utilisez. Une carte utilisée ne peut plus être piochée une nouvelle fois.



### MARCHEURS BLANCS

Le jeu contient 8 cartes Marcheur Blanc dans le tas de cartes Intrigue. Si vous piochez une carte Marcheur Blanc, posez-la en évidence sur le côté du plateau. Lorsqu'un joueur pioche la 8<sup>e</sup> carte Marcheur Blanc, il est tué par ce dernier, il est donc éliminé du jeu !

## TIREZ UNE 8<sup>E</sup> CARTE MARCHEUR BLANC

Si vous piochez la 8<sup>e</sup> carte Marcheur Blanc, vous êtes éliminé du jeu. Placez vos cartes faces visibles afin que tous les joueurs puissent voir vos cartes. Vous ne pouvez plus jouer ou tirer des cartes Intrigues. Cependant, votre pion Personnage fait toujours partie du jeu et peut encore être nommé lors d'une rumeur.

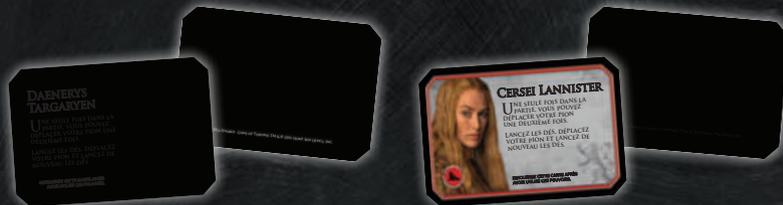
Mélangez la 8<sup>e</sup> carte dans le tas de cartes Intrigue. Même si c'est la seule carte Marcheur Blanc à être présente dans le tas, celle-ci reste la 8<sup>e</sup>. Cela signifie que cette 8<sup>e</sup> carte Marcheur Blanc peut encore être piochée encore et encore, éliminant ainsi d'autres joueurs. **Note :** il est possible que tous les joueurs soient éliminés du jeu avant que le mystère ne soit résolu. Il n'y a donc pas de gagnant pour cette partie.

## CARTES PERSONNAGE

Cette carte possède un pouvoir unique associé à votre personnage choisi en début de partie.

**Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.**

Après l'avoir utilisée, mettez la carte de côté.



# 3

### COMMENT OBTENIR UNE CARTE INTRIGUE ?

*Vous obtenez un point d'interrogation au lancé de dés :*  
Vous **DEVEZ** piocher une carte.

*Vous tombez sur un point d'interrogation lors de votre déplacement :*  
Vous **DEVEZ** piocher une carte.

*Vous vous retrouvez sur un nouveau lieu à la suite d'une rumeur lancée par un joueur :*  
Vous **POUVEZ** piocher une carte.

## PARTIE À 2 JOUEURS OU 2 ÉQUIPES

Pour jouer à 2 joueurs ou 2 équipes, commencez par lire les règles de base, puis prenez en compte les quelques modifications ci-dessous pour pouvoir jouer :

### MISE EN PLACE

Suivez l'étape 1 et le début de l'étape 2 de la mise en place en mode classique (page 3). Une fois les trois cartes placées dans l'étui confidentiel, mélangez les cartes Rumeur et mettez les 4 premières cartes du tas faces cachées sur le côté du plateau. Procédez ensuite à la distribution équitable de toutes les cartes aux deux joueurs/équipes.

### COMMENT JOUER ?

Lancez des rumeurs comme dans une partie classique. Le joueur/équipe adverse doit toujours essayer de répondre en montrant une seule carte à chaque tour. La différence majeure dans ce mode de jeu est la suivante : si le joueur/équipe ne peut pas répondre à votre rumeur, vous devez jeter un œil à l'une des 4 cartes placées sur le côté du plateau, à l'abri des regards des autres joueurs. Une fois l'élément coché sur votre feuille de détective, remplacez la carte exactement au même endroit où vous l'avez prise. À vous de vous souvenir quelle carte vous avez déjà regardée lors d'un prochain tour !

**Le reste de la partie se déroule exactement de la même manière qu'une partie en mode classique !**

Le Donjon Rouge en page 2  
Meereen en page 4



## CONTENU :

- 1 PLATEAU RECTO-VERSO
- 6 SUPPORTS DE PIONS
- 12 PIONS SUSPECT
- 6 PIONS ARME
- 12 CARTES PERSONNAGE
- 38 CARTES RUMEUR
- 21 CARTES INTRIGUE
- 1 CARNET DE DÉTECTIVE RECTO-VERSO
- 1 ÉTUI CONFIDENTIEL
- 2 DÉS
- 1 RÈGLE DU JEU



Licensed by:



© 2016 HASBRO. ALL RIGHTS RESERVED. SERIES TITLE, ARTWORK, PHOTOGRAPHS AND GAME MOVERS  
© 2016 HOME BOX OFFICE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. HBO AND RELATED TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF HOME BOX OFFICE, INC.  
FABRIQUÉ, IMPORTÉ ET DISTRIBUÉ EN FRANCE PAR WINNING MOVES FRANCE - 66, RUE MARCEAU - 93100 MONTREUIL.  
COULEURS ET DÉTAILS PEUVENT VARIER PAR RAPPORT AU MODÈLE PRÉSENTÉ. GARDER L'ADRESSE POUR RÉFÉRENCE.  
WINNING MOVES IS A REGISTERED TRADEMARK OF WINNING MOVES INTERNATIONAL LTD.

