

8 F

N° 27 682

LE QUOTIDIEN



Vendredi 6 juin 1926

Météo



Mme Pervenche • Colonel Moutarde • Mlle Rose • Professeur Violet • Révérend Olive • Mme Leblanc

MEURTRE AU MANOIR TUDOR

... anthropologue et homme de
... le Docteur Lenoir, a été retrouvé mort,
... dernière, à son domicile à Saint
... écrit Jean-Pierre Denis, notre
... ondat local. Les causes du décès sont,
... encore inconnues, mais la police a
... s de douter d'une mort naturelle.

pu se prononcer sur les cas
Une toute récente
pas révélé d'
quelconque
rapporte o
verrouill



déctivi

Cluedo

LE JEU DES GRANDS DETECTIVES

Notes du détective

LES SUSPECTS

Les détectives ont l'intention d'interroger toutes les personnes présentes au manoir lors du crime qui peuvent avoir vu ou même communié avec le suspect. Malgré l'absence de nombre

... quatre coins du globe
... situations physiquement
... le but de poursuivre ses
... recherches anthropologiques, sa mort dans des
... circonstances si tragiques dans son manoir qu'il
... aimait, suscite la colère de son fils, un jeune homme que né
... quelques années, un fils qui n'a pas de dernier, le
... dans une demeure victorienne. En dépit d'une
... sa famille, le jeune Docteur Lenoir avait des
... idées plutôt avant-gardistes. Homme de lettres
... cultivé d'une grande intelligence.
... d'abord l'aventurier int
... Né au sein

... RMES MANQUAN
... ale de Saint Ge
... de du person
... docteur. Ce
... 20 h 15
... e le perso
... ue, affir

... t procédé
... des pièces.
... t l'enquête, ne se prononc
... me, à savoir : a-t-elle été

... ement établi sur les
... r, dans la soirée du
... t confus. Il semblerait
... retrouvé en bas de
... lon des informations
... a, semble-t-il, été
... presse, tard dans
... Chef Lenoir, n'a

... retrouver
... or dans
... e pour

... qui a
... du finir
... crit Régis



8F

LE QUOTIDIEN

N° 3921

Dimanche 8 juin 1926

Météo : éclaircies passagères

ASSASSINAT DU DOCTEUR LENOIR LES DÉTECTIVES

Aujourd'hui, les détectives ont passé au peigne fin les indices retrouvés au manoir Le Hibou, demeure du Docteur Lenoir, découvert mort jeudi soir. Un certain nombre de suspects, les invités du Docteur Lenoir, sont entendus en ce moment. Une série d'objets a été rassemblée par les officiers. Il se peut qu'ils aient été utilisés comme armes et de ce fait vont être examinés.



QUI ? OÙ ? COMMENT ?

Une inspection du Manoir est en cours de réalisation par les détectives qui veulent retrouver le lieu, l'arme et le meurtrier qui a perpétré le crime.

EQUIPÉS POUR CE DUR LABEUR

Les détectives ont à leur disposition une boîte contenant les éléments suivants : 1 plateau de jeu, 6 pions de jeu, 6 supports, 6 armes (1 poignard, 1 chandelier, 1 revolver, 1

corde, 1 matraque et 1 clé anglaise), 21 cartes (1 pour chacun des 6 suspects, chacune des 6 armes et des 9 pièces), 1 carnet de détective, 1 étui confidentiel, 2 dés.

CISEAUX

Les détectives doivent se montrer minutieux au moment de séparer les éléments de plastique de leur support. Si nécessaire, ils peuvent utiliser des ciseaux ou demander l'assistance d'autres personnes.



Les suspects et leur support de couleur sont numérotés. Il faut les assembler comme suit :

1. Colonel Moutarde : jaune
2. Professeur Violet : violet
3. Révérend Olive : vert
4. Mme Pervenche : bleu
5. Mlle Rose : rouge
6. Mme Leblanc : blanc

INSTALLATION

Les détectives placent devant eux le plateau de jeu représentant neuf pièces du manoir du Docteur Lenoir.

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 six détectives, placez les pions restants sur leur case départ respective, car ces suspects peuvent, après tout, avoir été impliqués dans ce crime et doivent par conséquent être sur les lieux.

ARMES RETROUVÉES DANS LA MAISON

Placez chaque arme dans une pièce différente comme suit :

- le poignard dans la salle de bal
- la matraque dans la véranda
- le revolver dans le bureau
- la corde dans le salon
- le chandelier dans la salle à manger
- la clé anglaise dans la cuisine.

INDICES CACHÉS DANS L'ÉTUI

Placez l'étui vide au centre du plateau de jeu et faites trois tas de cartes : les cartes suspects, les cartes pièces et les cartes armes. 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 l'énigme.



RASSEMBLER DES INDICES

Chaque détective dispose d'une feuille de note détective, sur laquelle il inscrit secrètement les résultats de son enquête. Pour cela, il suffit

de plier la feuille en deux.

Marquez ensuite d'une croix les éléments qui correspondent à vos cartes.

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

COMMENT PROCÉDER

Avant de commencer leur enquête, les détectives doivent d'abord respecter les règles de déplacement dans le manoir du Docteur Lenoir.

Pendant la partie, les détectives se déplacent de pièce en pièce pour mener leur enquête. A chaque tour, tentez de pénétrer dans une pièce

différente, soit en lançant les dés soit, si vous êtes dans l'une des pièces aux angles du plateau, en utilisant les passages secrets.

LANCER LES DÉS

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

On peut déplacer un pion horizontalement, verticalement, en avançant et 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.

PASSAGES SECRETS

Les pièces diamétralement opposées sur le plateau sont reliées entre elles par un passage secret : la cuisine avec le bureau et la véranda avec le salon.

Si votre pion se situe dans l'une de ces pièces 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 PIÈCES

Les détectives rentrent et sortent des pièces 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 une pièce, 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 pénétrez dans une pièce, 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 dans la pièce dans laquelle vous venez d'entrer. Puis, annoncez que le crime a été commis par cette personne, à l'aide de cette arme, dans cette pièce.

Exemple : supposons que vous êtes le détective en charge de Mlle Rose et que vous venez de rentrer dans le salon. Déplacez d'abord un autre pion, le Révérend Olive par exemple, puis une arme, la matraque par exemple, dans le salon. Puis annoncez : "Je soupçonne le Révérend Olive d'avoir

commis le crime dans le salon à l'aide de la matraque."

Attention : votre pion doit toujours se trouver dans la pièce que vous mentionnez lors de votre hypothèse.

Vous pouvez inclure dans vos hypothèses les pions qui sont de côté, ainsi que le vôtre.

Les pions qui sont introduits dans une pièce lors d'une hypothèse ne sont pas réintégrés dans la pièce dans laquelle ils étaient initialement.

Remarque : si vous avez besoin de plusieurs tours pour pouvoir éliminer une pièce de tout soupçon, vous devez la quitter pour la réintégrer ensuite. Vous ne pouvez quitter ou réintégrer une pièce 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 trois cartes et vérifie s'il détient l'une des cartes que vous venez de mentionner.

Si c'est le cas, il doit vous la montrer en secret.

Si'il en a plus d'une, il n'en choisit qu'une et vous la montre en secret.

Si'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 fausse. Éliminez cet élément de votre feuille de détective. Votre tour est terminé.

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

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 commis le crime dans le ou la

(pièce) à l'aide du ou de la (arme). Puis regardez secrètement les cartes de l'étui.

Tout comme pour les hypothèses, votre pion doit se situer dans la pièce que vous sitez, lorsque vous portez une accusation.

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

ACCUSÉ À TORT

Si l'une des cartes que vous avez évoquées ne se trouve pas dans l'étui, votre accusation est fausse. En secret, remettez les cartes dans l'étui.

Vous ne pouvez plus dorénavant vous déplacer dans le manoir et ne pouvez plus non plus ni émettre d'hypothèse ni porter d'accusation. Vous ne pouvez donc plus être le vainqueur.

Cependant, vous continuez de prouver que les hypothèses émises par les autres détectives sont fausses en leur montrant vos cartes lorsque 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, c'est-à-dire que les informations contenues dans l'étui

sont totalement en ligne avec l'accusation. A ce moment, montrez les cartes de l'étui aux autres détectives.

AIDE À LA POLICE

Les notes suivantes aideront les détectives lorsqu'ils s'apprêtent à émettre des hypothèses.

1. Si vous recherchez des indices généraux, vous pouvez mentionner dans votre hypothèse des éléments qui ne sont pas en votre possession.

2. Si vous recherchez un indice pour éliminer un suspect, une arme ou une pièce en particulier, vous pouvez intégrer dans votre hypothèse la carte arme ou pièce en votre possession. Si aucun des joueurs n'a la carte suspect à laquelle vous pensez, c'est qu'elle se trouve forcément dans l'étui confidentiel et que ce suspect est le coupable recherché.

Si au contraire l'un des joueurs vous montre cette carte, vous pouvez alors éliminer ce suspect de votre liste.

3. Vous pouvez formuler une hypothèse et une accusation durant le même tour.

4. Vous pouvez émettre une hypothèse qui inclut un suspect et une arme pour lesquels vous avez la carte. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de les transférer dans la pièce concernée. Rappel : lorsque par contre, cela est

nécessaire, ils ne regagnent pas leur place initiale.

5. Lorsque votre pion est à son tour déplacé, vous pouvez, au tour suivant, soit déplacer votre pion en lançant les dés, soit rester dans cette pièce et formuler une hypothèse pour cette pièce.

6. La même pièce peut contenir plusieurs suspects et armes à la fois.

7. Si l'on découvre que vous avez accidentellement omis de montrer une carte en votre possession, vous ne pouvez plus participer à l'enquête. Vous devez cependant rester en jeu pour répondre aux hypothèses.

Le texte figurant sur les cartes n'est pas destiné à donner des indices aux joueurs sur le coupable, l'arme et le lieu du crime. Rappelez-vous, l'énigme est toujours différente à chaque partie.



Rouge

Jaune

Blanc

Bleu

Violet

Vert

© 2000 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., 't Hofveld 6 D,
1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte
Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

020014536101