

Jefferson

Jean-Claude Mourlevat
Gallimard Jeunesse

Le grand voyage de Figgy

Tamsin Janu
Bayard Jeunesse

Vue sur mer

Jo Hoestlandt
Magnard Jeunesse

Le retour de la bête

Jean-Luc Marcastel,
ill. Cécile et Lionel Marty
Gulf Stream

Ma gorille et moi

Myriam Gallot
Syros

Ameline, joueuse de flûte

Clémentine Beauvais,
ill. Antoine Déprez
Alice Jeunesse

ATTENTION :
*ne pas imprimer
ce jeu en recto-verso
sinon il ne sera pas
utilisable.*

Janvier

Cluedo® des Incos

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 8 armes du crime (à découper)
- 5 pions différents (un pour chacun des joueurs)
- 1 enveloppe
- 1 feuille d'enquête par joueur
- 8 cartes Suspects (à faire selon modèle, liste ci-dessous)
- 8 cartes Lieux (à faire selon modèle, liste ci-dessous)
- 8 cartes Armes du crime (à faire selon modèle, liste ci-dessous)

8 Cartes suspects

Romuald (*Vue sur mer*)
Ameline (*Ameline joueuse de flûte*)
Moshe (*Le retour de la bête*)
Figgy (*Le grand voyage de Figgy*)
Julius (*Le grand voyage de Figgy*)
Jefferson (*Jefferson*)
Gilbert (*Jefferson*)
Mona (*Ma gorille et moi*)

8 Cartes lieux + lieux plateaux

L'abri-côtier (*Vue sur mer*)
Villebourg (*Jefferson*)
Défini-tif (*Jefferson*)
Hamelin (*Ameline joueuse de flûte*)
Le Ghana (*Le grand voyage de Figgy*)
Saint-Rémy-Lès-Valence (*Vue sur mer*)
Le zoo (*Ma gorille et moi*)
La mairie (*Le retour de la bête*)



8 Cartes Armes du crime

Un fouet (*Le grand voyage de Figgy*)

Une valise (*Vue sur mer*)

Une paire de ciseaux (*Jefferson*)

Une flûte (*Ameline*)

La bête (*Le retour de la bête*)

Le feu (*Ma gorille et moi*)

Des médicaments (*Le grand voyage de Figgy*)

Une canne à pêche (*Vue sur mer*)

Règles du jeu

But

Le but du jeu est de trouver qui a tué Jeanne (héroïne de *Ma gorille et moi*) pour prendre sa place, dans quelle pièce du manoir et avec quelle arme a été commis le meurtre.

Mise en place

En début de partie on classe les différentes cartes indices par type (suspects / armes / lieux) et on en tire une de chaque au hasard que l'on met dans l'enveloppe prévue sans les regarder : il s'agit de la solution de l'énigme de cette partie. Chaque joueur choisit ensuite un pion. Les cartes indices restantes sont alors mélangées et distribuées faces cachées équitablement à tous les joueurs. Ces cartes servent d'alibi : si un joueur possède cette carte c'est qu'elle n'est pas parmi les trois cartes mises à part et donc que l'indice correspondant n'est pas la clef de l'énigme. C'est donc une carte qui a son alibi et qui n'est pas suspecte.

Déroulement

Pour découvrir la vérité sur le meurtre, chaque joueur peut à tour de rôle se déplacer dans le manoir et émettre des suppositions sur le crime.

Pour se déplacer dans le manoir, le joueur jette le dé et se déplace du nombre de cases correspondantes sur le plateau dans le couloir. Lorsqu'il passe une porte ouverte, le joueur arrive dans une pièce et ne peut plus avancer ce tour-ci (même s'il n'a pas utilisé tous les déplacements auxquels le dé lui donnait droit), mais au tour prochain il pourra repartir de n'importe quelle porte ouverte de cette pièce. Les deux passages secrets entre les différents coins du plateau peuvent s'emprunter uniquement lorsque l'on est dans une pièce de coin, on peut alors au lieu de lancer les dés choisir de passer directement dans le passage secret.



Lorsqu'un joueur termine son tour dans une pièce il peut proposer une reconstitution du crime dans cette pièce. Il choisit une arme et un personnage qu'il amène directement dans cette pièce puis énonce la reconstitution : « Je suspecte Romuald d'avoir tué Jeanne une paire de ciseaux à Villebourg » (le joueur doit se trouver dans le puits pour faire cette reconstitution.) Il choisit alors parmi les autres joueurs un adversaire pour authentifier sa reconstitution, si ce dernier a au moins une carte alibi, il est tenu de lui en montrer une (il peut choisir celle qu'il montre) en secret. Lorsqu'une carte a été montrée, la reconstitution est invalidée et le tour passe au joueur suivant. Dans l'exemple si le joueur questionné a la carte de la flûte mais pas celle d'Horatio ni celle du puits, il la montre alors au joueur qui a fait la reconstitution, sauf si le joueur qui soupçonne pratique la même stratégie proposée ci-dessous (soupçonner alors qu'on a l'alibi pour confirmer une idée). Il faut ainsi être prudent.

Fin du jeu

Lorsqu'un des joueurs pense avoir trouvé les trois éléments du meurtre, il doit accuser (et non plus soupçonner) le personnage voulu (joueur ou non) qu'il pense être coupable du meurtre, ainsi que l'arme et la pièce utilisées (le joueur doit porter son accusation dans le hall). Le joueur vérifie alors secrètement les trois cartes solution, cachées dans l'enveloppe.

S'il a raison, il annonce les cartes aux autres joueurs et la partie s'achève.

S'il s'est trompé, il remet les cartes sans les révéler aux autres joueurs, et il s'arrête de jouer. Il peut être appelé comme témoin avec ses cartes. Les autres joueurs continuent de chercher jusqu'à ce que la partie s'achève.

Astuces

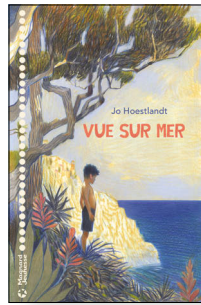
Les fiches d'enquête permettent à chaque joueur de comptabiliser quelles sont les cartes alibis qu'il a vues. Il peut ainsi au bout d'un certain temps trouver quelle arme ou quel lieu ou quel personnage n'a aucun alibi.

Il est tout à fait possible de monter de fausses reconstitutions où l'on possède soi-même des alibis pour les pièces du crime. Ainsi si l'on est presque sûr que Gilbert est le meurtrier, on peut monter une reconstitution mettant en scène celui-ci avec une arme et un lieu dont on a les alibis. Lors du questionnement des autres joueurs, celui qui a l'alibi de Gilbert sera alors forcé de le dévoiler et si personne ne le montre c'est bien qu'il est le meurtrier.





plier et coller



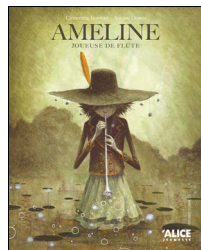
ROMUALD



SUSPECT



plier et coller



AMELINE



SUSPECT



plier et coller



MOSHE



SUSPECT



plier et coller



FIGGY



SUSPECT



plier et coller



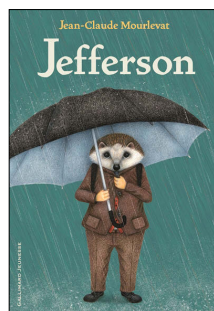
JULIUS



SUSPECT



plier et coller



JEFFERSON



SUSPECT



plier et coller



GILBERT



SUSPECT



plier et coller



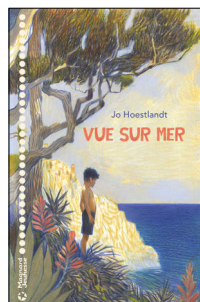
MONA



SUSPECT



plier et coller



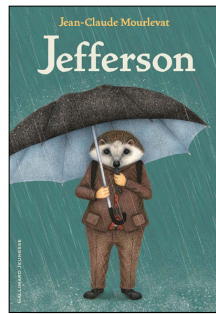
L'ABRI-CÔTIER



LIEU



plier et coller



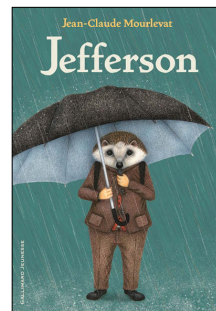
VILLEBOURG



LIEU



plier et coller



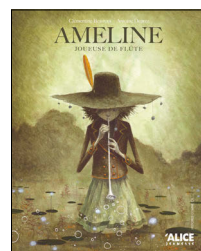
DÉFINI-TIF



LIEU



plier et coller



HAMELIN



LIEU



plier et coller



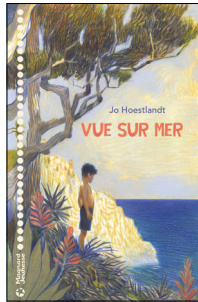
LE GHANA



LIEU



plier et coller



SAINT-RÉMY-LÈS-VALENCE



LIEU



plier et coller



LE ZOO



LIEU



plier et coller



LA MAIRIE



LIEU



plier et coller



UN FOUET



ARME DU CRIME



plier et coller



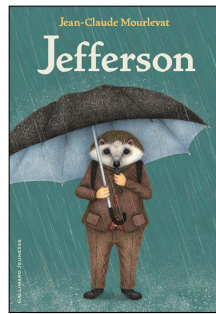
UNE VALISE



ARME DU CRIME



plier et coller



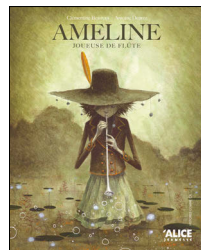
UNE PAIRE DE CISEAUX



LIEU



plier et coller



UNE FLÛTE



ARME DU CRIME



plier et coller



LA BÊTE



ARME DU CRIME



plier et coller



LE FEU



LIEU



plier et coller



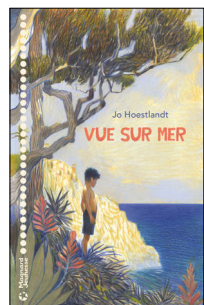
DES MÉDICAMENTS



ARME DU CRIME




plier et coller



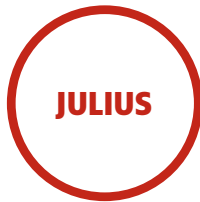
UNE CANNE À PÊCHE



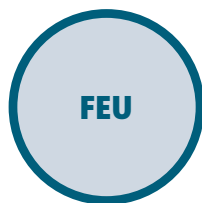
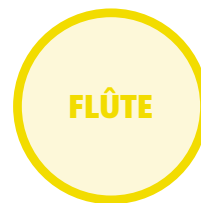
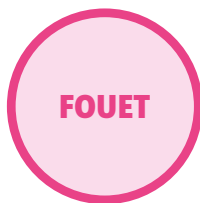
ARME DU CRIME

 pions à découper

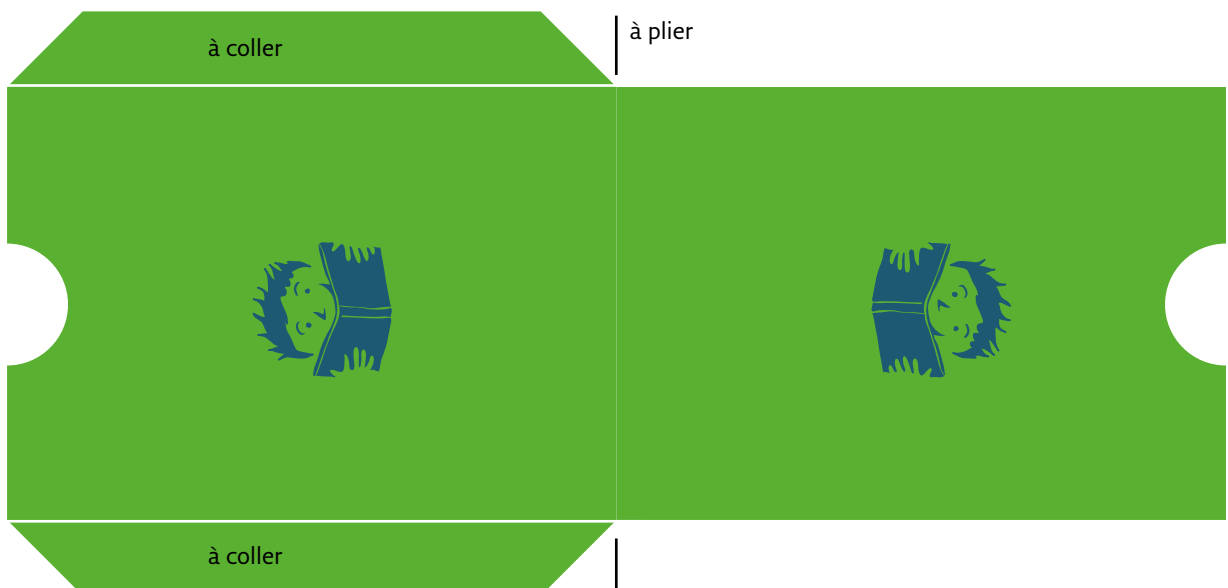
SUSPECTS



ARME



ENVELOPPE/ÉTUI POUR CACHER LES CARTES



Cluedo® / feuille d'enquête

LES SUSPECTS

Romuald							
Ameline							
Moshe							
Figgy							
Julius							
Jefferson							
Gilbert							
Mona							

LES ARMES

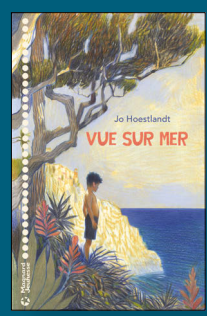
Un fouet							
Une valise							
Une paire de ciseaux							
Une flûte							
Une bête							
Un feu							
Des médicaments							
Une canne à pêche							

LES LIEUX DU CRIME

L'abri-côtier							
Villebourg							
Défini-tif							
Hamelin							
Le Ghana							
Saint-Rémy-Lès-Valence							
Le zoo							
La mairie							

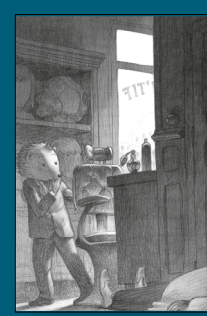


DÉPART
Gilbert



L'abri-côtier

Défni-tif



Passage secret
vers Saint-Rémy-Lès-Valence



Villebourg





DÉPART Jefferson

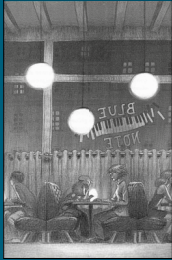
Hamelin

Passage secret vers la mairie

DÉPART Julius

DÉPART Figgy

DÉPART Moshe

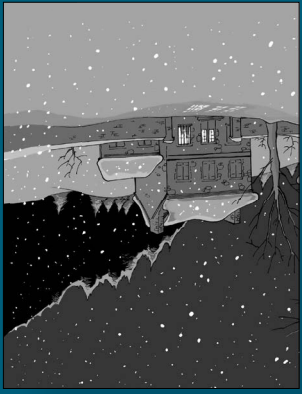


DÉPART
Romuald



Passage secret
vers Hamelin

LA MAIRIE



DÉPART
Mona

ZOO

