

ÂGE  
**8+**



E7589/ E7495 ASST

# CLUE<sup>®</sup>

## JEU DE CARTES

### CONTENU

1 carte Crime • 12 cartes Preuve • 4 jeux de 12 cartes Dossier  
2 cartes Règles du jeu • 6 cartes Profil de personnage

**Cartes supplémentaires pour parties avancées**  
(marquées du symbole ⊕)

3 cartes Preuve • 12 cartes Dossier

### BUT DU JEU

Utiliser ses aptitudes de détective pour résoudre le mystère et porter une accusation à savoir qui a commis le crime, avec quoi et où.



# CLUE

**JEU DE CARTES**

## PRÉPARATION

1. Enlevez du jeu toutes les cartes dont un coin est marqué d'un (+). Ces cartes ne servent qu'au JEU AVANCÉ POUR DÉTECTIVES EN HERBE (se référer à cette section pour en savoir plus).
2. Retirez toutes les cartes Profil de personnage. Chaque joueur prend une carte et représentera ce personnage pour toute la partie.
3. Remettez à chaque joueur un jeu de 12 cartes Dossier. Chaque jeu porte un des quatre symboles suivants :



**Veillez à ce que toutes les cartes d'un jeu affichent le même symbole.**

Chaque joueur doit avoir en main 6 cartes Suspect, 3 cartes Arme et 3 cartes Lieu (voir l'image ci-contre). Mettez de côté tout jeu de cartes Dossier non utilisé.

4. Séparez les cartes Preuve en 3 piles : suspects, armes et lieux. Mélangez chaque pile, face cachée. Sans regarder, placez une carte de chaque pile, face cachée, dans une nouvelle pile au centre. Recouvrez ces cartes de la carte Crime : elles forment le crime et demeurent secrètes jusqu'à ce qu'un joueur porte une accusation.
5. Mélangez les autres cartes Preuve, puis distribuez-les également entre chaque joueur, face cachée. Les cartes restantes vont au centre, à découvert, afin que tous les voient.
6. Chaque joueur regarde ses cartes Dossier et Preuve, puis les cartes Preuve à découvert, situées au centre. Toutes les cartes Preuve à découvert sont éliminées de facto car elles ne peuvent être sous la carte Crime.
7. Retirez de votre main toutes les cartes Dossier qui s'associent aux cartes Preuve à découvert. Déposez-les face cachée dans votre pile de défausse.



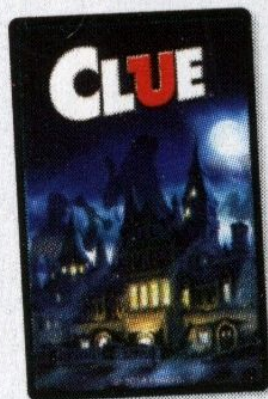
**IMPORTANT :**

Gardez tes cartes Preuve dans votre main en tout temps, et gardez toutes tes cartes à l'abri des regards des autres joueurs !

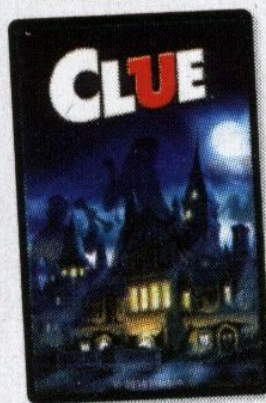
## EXEMPLE DE DISPOSITION DE LA MAIN D'UN JOUEUR

(celles des autres joueurs seront semblables)

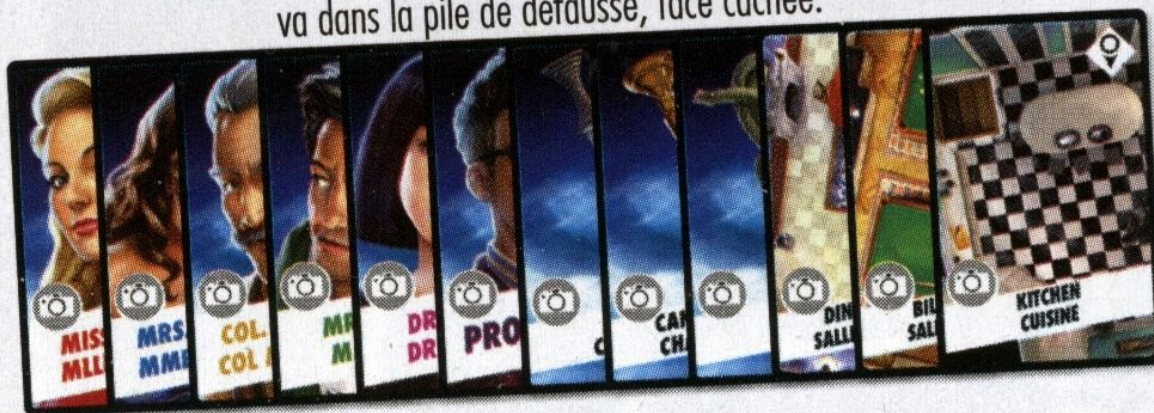
Cartes Preuve




Pile de défausse  
FACE CACHÉE



Toute carte Dossier correspondant à une carte Preuve visible va dans la pile de défausse, face cachée.



**12 cartes Dossier :** Toutes les cartes d'un joueur doivent afficher le même symbole. Dans le cas présent, il s'agit de 



## POUR JOUER

Avez-vous déjà joué à Clue ? Ce jeu-ci est semblable.

En posant des questions aux autres joueurs, découvrez ce qui se cache sous la carte Crime : qui a commis le meurtre, avec quoi et où. Chaque fois qu'un joueur vous montre une carte Preuve, vous savez qu'elle ne se trouve pas sous la carte Crime. Déposez alors la carte Dossier correspondante dans votre pile de défausse, comme si vous biffiez des indices de votre bloc-notes Clue.

Que l'enquête commence ! Le joueur à l'allure la plus suspecte d'entre toutes commence.

## À VOTRE TOUR

1. Examinez vos cartes. Demandez au joueur à votre gauche s'il possède deux articles qui pourraient être impliqués dans le crime. Il peut s'agir d'articles de la même catégorie, comme « la corde et le chandelier » ou de catégories différentes, comme « Scarlett et la corde ».
2. Le joueur à qui on pose la question doit trouver les cartes Preuve dans sa main. S'il possède une des cartes demandées, il **doit** vous la montrer et à nul autre. Si le joueur possède les deux cartes Preuve demandées, il peut choisir celle qu'il vous montrera (sans révéler qu'il possède les deux). S'il ne possède aucune carte demandée, il doit le dire.
3. Si le premier joueur à votre gauche ne peut vous aider, posez la même question au joueur à sa gauche. Continuez de poser la question jusqu'à ce qu'un joueur vous montre une carte Preuve ou que vous ayez posé la question à tous les joueurs. Si personne n'a aucune des cartes Preuve demandées, vous savez que l'un ou l'autre de ces articles se trouve sous la carte Crime (plus de détails à la section TRUCS ET STRATÉGIES).
4. Quand on vous montre une carte Preuve, vous savez dès lors qu'elle ne se trouve pas sous la carte Crime ; **elle est donc blanchie**. Déposez alors sa carte Dossier correspondante dans votre pile de défausse.
5. Votre tour est terminé. C'est maintenant au tour du joueur à votre gauche.



6. Continuez de jouer jusqu'à ce que vous découvriez qui a commis le crime, avec quel objet et dans quelle pièce.

## PORTER UNE ACCUSATION

À votre tour, lorsque vous pensez savoir qui a commis le crime, avec quel objet et dans quelle pièce, annoncez que vous êtes prêt à porter une accusation. Demandez si un autre joueur veut faire de même.

### Vous êtes seul à accuser ?

- Devant vous et à l'écart de la pile de défausse, déposez, faces cachées, les trois cartes Dossier (Suspect, Arme et Lieu) que vous accusez
- Jetez un coup d'œil sous la carte Crime sans rien montrer à qui que ce soit !
- Si les trois cartes sous la carte Crime correspondent à votre accusation, vous avez gagné. Félicitations ! Retournez la carte Crime et vos cartes Dossier pour le prouver.
- Si vos cartes ne correspondent pas, vous perdez. Désolé ! Les autres joueurs continuent de jouer. Vous ne pouvez plus poser de questions ni porter d'accusations, mais vous devez répondre honnêtement aux questions qu'on vous pose.

### Plus d'un enquêteur accuse ?

- Décidez qui est prêt à accuser en premier, en deuxième, en troisième et en dernier. Tous les joueurs déposent devant eux les trois cartes Dossier de leur accusation, face cachée. Tous les joueurs accusateurs doivent retourner ces cartes face visible en même temps.
- Le premier accusateur retourne ensuite les cartes sous la carte Crime. Si les cartes correspondent à son accusation, il gagne ! Si elles ne correspondent pas, le prochain joueur (dans l'ordre établi par tous les accusateurs) dont les cartes correspondent gagne. Si personne ne gagne, le criminel vous a tous bien eus !



## POUR GAGNER

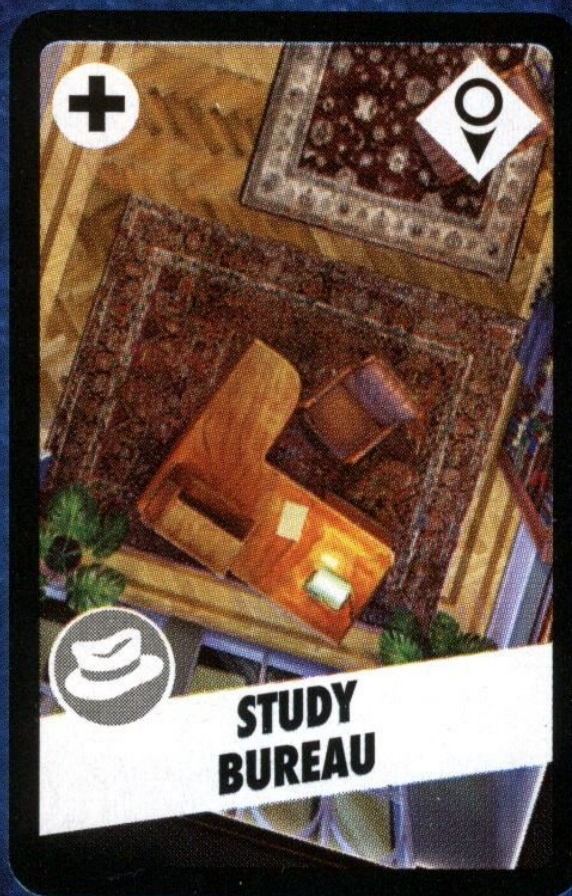
Être le premier joueur à résoudre le crime !

## JEU AVANCÉ POUR DETECTIVES EN HERBE

(2-4 joueurs)

### Prêts pour un cas « insolvable » ?

- Ajoutez les cartes (+) au paquet. Le jeu comptera dorénavant une arme et deux lieux supplémentaires.
- La préparation est la même que celle décrite plus haut, sauf que chaque joueur a maintenant 15 cartes Dossier (6 suspects, 5 lieux, 4 armes) et que le jeu compte dorénavant 3 cartes Preuve supplémentaires (pistolet, salon et bureau) qui pourraient faire partie de l'accusation.
- Comme d'habitude, posez des questions et portez votre accusation quand vous êtes prêt. Si vous jouez à deux, quand un joueur accuse, l'autre joueur doit aussi accuser.







# ÉLUCIDEZ LE MEURTRE

## TRUCS ET STRATÉGIES

- Quand vous êtes assuré qu'une carte Preuve fait partie d'un crime, débarrassez-vous de toutes les autres cartes de ce type. Par exemple, si vous êtes certain que le couteau est impliqué, déposez toutes les autres cartes Dossier de type Arme dans votre pile de défausse, faces cachées.
- Vous n'êtes pas certain qu'une carte fasse partie du crime ? Gardez-la dans votre main.
- Dupez en demandant une carte Preuve que vous **possédez** et une autre que vous n'avez pas.
- Souvenez-vous à quels joueurs vous avez montré vos cartes Preuve afin de révéler le moins de renseignements possible.
- Soyez attentifs même quand ce n'est pas votre tour. Vous pourriez découvrir des indices importants !
- Si vous pensez qu'un joueur est en voie de gagner, portez une accusation avant de disposer de toute la preuve !



Conservez cette information pour référence ultérieure. © 2018 Hasbro,  
Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Tous droits réservés. TM & ® désignent des  
marques de commerce des É.-U.

Service à la clientèle: US/Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O.  
Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 800-255-5516

PN00043775



PARENTS:

**HASBROGAMING.COM**