

**Clue Master Detective**  
[Clue Master Detective Rules PDF](#)



**Colonel Mustard**

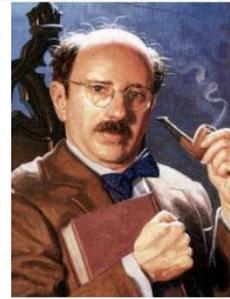
Ret., D.S.O., B.E.F., Q.E.I.

Algernon Mustard, late du Bengale Lancers, a tenu les honneurs régimentaires en tant que tireur d'élite avec à la fois un fusil à éléphant et le pistolet de petit calibre; après avoir le départ du Bengale Lancers, il est resté au Pendjab. La Le colonel a parcouru la moitié du chemin du monde pour voir M. Boddy sur une question de grande importance, dit-il. Mais pourquoi Mustard couche-t-il avec un revolver sous son oreiller ?



**Mrs. Peacock**

Après avoir sauvé à lui seul la Pie-grièche migratrice de l'extinction, l'ornithologue amateur Henrietta Peacock tourna ensuite son œil perçant vers le bec de pie grèbe. Ayant repéré un couple nichant près du manoir, elle vint implorer M. Boddy pour créer un sanctuaire d'oiseaux en faisant don de l'intégralité de sa succession au Société du Salut de Peacock, dont elle est la fondatrice et membre unique. Mme P. a-t-elle l'œil sur plus que le grèbe ?



**Profesor Plum**

Edgar Plum, Ph.D., directeur de le département d'archéologie d'une école par correspondance, est venu au manoir pour solliciter le financement d'une expédition de chasse un sans nom au Pays du Moyen-Orient. Il sait juste où déterrer un squelette préhistorique pour rivaliser avec l'homme de Piltdown - il dit qu'il peut le sentir dans ses os. Mais pourquoi le professeur se tais-t-il chaque fois que quelqu'un fouille dans son passé?



**Miss Scarlet**

Appelé la mercenaire de Macao, mais jamais en face - la sensuel et sinistre Scarlet accueillera toute proposition qui lui fait un profit. Après avoir lu une pièce explicative dans la Société de Fortune Hunters Quarterly, elle a décidé de d'essayer faire partie de la recherche d'or. Mais le prix de l'or pourrait-il être meurtrié?



**Mr. Green**

Thallo Green, cheville ouvrière réputée dans le entreprise « familiale », est un as des chiffres, mais il se retrouve dangereusement à court d'argent en ce moment. Il pensait de se sortir de l'impasse avec l'aide de M. Boddy. Lui a-t-il fait une offre qu'il ne pouvait pas refuser?



**Mrs. White**

La bonne de Boddy Mansion depuis avant la guerre - elle ne divulguera pas laquelle des Blanch White les a vus venir et aller. Le problème, c'est qu'elle les a vus quand et où ils n'étaient pas censés être. A-t-elle finalement espionné quelque chose qui lui a fait voir rouge ?



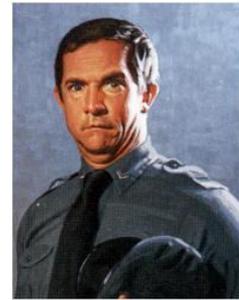
### **M. Brunette**

Monsieur Alphonse Brunette s'occupe de l'art et des armes. L'année dernière, il a presque fait une tuerie à Paris quand il a produit ce il a juré étaient les appendices manquants de la Vénus de Milo. Mais cette année, son entreprise est à bout de souffle en raison de l'authenticité douteuse de plusieurs des œuvres impressionnistes qu'il a vendues à M. Boddy. Il a affirmé qu'il s'agissait de peintures de Monet – ou était-ce Manet ? Comme Alphonse dit toujours : « Monet... Manet... Qu'est-ce quelle différence?



### **Miss Peach**

Elle est arrivée à la porte de M. Boddy sans une invitation – ou un bagage – et annoncé qu'elle est sa petite-nièce perdue depuis longtemps, Géorgie. Comme elle était pressée, elle a expliqué qu'elle a décidé à un très court préavis de prendre de longues vacances à la campagne du pays!



### **Sgt. Gray**

L'exécuteur local a littéralement trébuché sur les lieux du crime pendant sa visite hebdomadaire régulière au manoir collectant des fonds pour le Programme de sensibilisation au chantage de la police. Pourrait-on qualifier son approche sans imagination de la criminalité du fait que Gray voit toujours les choses en noir ou en blanc ?



### **Madame Rose**

L'ancienne secrétaire excentrique de M. Boddy, Rhoda Rosengarten a changé son nom lorsqu'elle a déménagé en Hongrie pour traîner son baluchon comme médium. La semaine dernière, en pleine séance, elle a « vu » un nuage sombre et menaçant descendant sur Boddy Manor et a pris un bateau à vapeur de Budapest afin d'avertir son ancien employeur. Elle n'est pas arrivée à temps ou a-t-elle?

## Une Brève Histoire Du Monde Jeu préféré de mystère

En 1946, un clerc d'avocats de Birmingham, en Angleterre, rendit visite au cabinet de Waddington Games Ltd., à Leeds. Anthony E. Pratt et sa femme étaient venus, avec un couple d'amis inventeurs de jeux, pour présenter leur idée et prototype de jeu d'énigme et de détection aux fabricants de jeux.

Ils se sont rencontrés et ont joué le jeu avec certains employés de Waddingtons sous les yeux du directeur général de l'entreprise. Heureusement pour nous tous, en 1949, Parker Brothers a apporté le jeu en Amérique. Depuis 1991, la marque CLUE® est commercialisée par Hasbro et le jeu bien-aimé de mystère et de meurtre continue de divertir les fans du monde entier.

REMARQUE : Les biographies des personnages, histoires de fond, informations concernant Le manoir de M. Boddy et l'aménagement du Le plateau de jeu Clue Master Detective a tous ont été réimprimés tels qu'ils étaient en 1988 lorsque Clue Master Detective a été commercialisé pour la première fois. Les personnages ont évolué et les histoires ont changé depuis lors, mais aux fins de ce jeu, nous avons choisi de les garder comme en 1988.

Bon travail de détective !

### Pourquoi « CLUE » ?

C'est élémentaire, mon cher Watson !

Parce que le but du jeu est de collecter suffisamment d'indices pour résoudre le mystère. Mais lorsque ce jeu classique a été créé en Angleterre, il s'appelait "CLUEDO".

À présent prenons un peu plus d'explications. Ce que nous, les Américains, appelons PARCHEESI, les Britanniques l'appellent LUDO (prononcé "lew-doh"), qui signifie simplement "je joue" en latin. Ainsi, lorsque Waddingtons Games Ltd. a accepté de produire le nouveau jeu de société d'Anthony Pratt, ils ont joué sur les mots : "LUDO" qui est devenu "CLUEDO". Et dans plus de 40 pays à travers le monde, il est connu sous le nom de soit CLUEDO soit par le nom américain CLUE.

### Qui est qui?

En parlant de noms, comment supposez-vous Mme Peacock et le colonel Mustard se nome dans d'autres nations ?

Vous seriez surpris - parce que c'est un il, et c'est une elle !

En Norvège, Mme Peacock s'appelle Baronesse von Blauw, mais en Espagne c'est Capitano Azurro, un homme. Et le colonel Mustard est connu des Suisse comme Madame Curry. En Allemagne, l'exotique Miss Scarlet s'appelle Fraulein Ming. En Suisse, elle porte un nom plus banal, Evelyne Rose, mais elle a la distinction d'être le seul INDICE suspect au monde dont la carte de suspect porte un prénom ! Dans nos dossiers de suspects, nous avons donné le prénom de la plupart de nos agresseurs - pour aider à étoffer leurs personnages !

Les joueurs espagnols appellent le professeur Plum, notre absent mais professeur à l'esprit meurtrier, le Dr Mandarino. Entre-temps, les Suisses ont plus de perspicacité dans son caractère : ils l'appellent Docteur Dunkel !

Et qu'en est-il de notre cadavre résident, que nous, les Américains, avons justement appelé M. Boddy ?

Les Britanniques qui l'ont inventé l'appellent le Dr Black. En Espagne, c'est le Dr. Citron. En Suisse, soit Herr Kludo, soit Monsieur Cluedo, selon la partie du pays d'où vous venez. Mais l'ensemble spécial de règles espagnoles des États-Unis a frappé le clou sur la tête : On l'appelle Sr. Caddaver !

Que penserait le reste du monde de nos quatre nouveaux suspects, le sergent Gray, Madame Rose, Monsieur Brunette et l'adorable Miss Peach ?

### **Le manoir des meurtres**

Depuis 1949, lorsque le jeu CLUE a été introduit aux États-Unis, le malheureux M. Boddy a été assassiné quotidiennement au à la Mansion Boddy. Dans le CLUE MASTER Version DETECTIVE, il trouvera sa fin dans sa petite maison de campagne, Boddy Manor.

Dans ce nouveau jeu, il y a trois autres lieux de meurtre possibles et certains d'autres nouvelles pièces aussi, comme il sied à un homme de la stature de M. Boddy. Mais, malgré l'inquiétude exprimé par les fans au fil des ans, il y a encore des équipements que nous n'avons pas ajoutés à sa maison - mais d'autres pays l'ont.

Plus précisément, on a demandé pendant des années à Parker Brothers où tout le monde dort, puisqu'il n'y a pas de chambres. Les joueurs inquiets se demandent également pourquoi une maison aussi élégante n'a jamais eu une salle de bain. Eh bien, les Espagnols compatissants et les Suisses efficaces ont pris soin des deux.

Le Dr Lemon, alias Herr Kludo ou Monsieur Cluedo, comme ils l'appellent, a à la fois un chambre et une salle de bain dans leurs versions du jeu. Depuis des années il a un garage en Espagne, dans son domaine CLUE MASTER DETECTIVE, nous avons ajouté une Carriage House, avec quelques chevaux - toujours pratiques pour une escapade à travers le pays!

### **Qu'y a-t-il derrière la Popularité du jeu CLUE ?**

Demandez à beaucoup de gens leur type de livre préféré ; ils pourraient faire allusion au dernier prix Nobel, Le tome du lauréat sur sa table de chevet. Mais interrogez-les davantage, et ils avoueront qu'ils aiment un bon mystère! Mais pourquoi les gens aiment-ils un bon mystère ?

Pourrait-il être les lieux étrangers? Les fascinants auteurs et suspects ? L'ingéniosité pure de l'écrivain qui rassemble toutes les bizarreries de la personnalité et les indices pour présenter une image soignée une solution à la fin ?

La romancière policière à succès Mary Higgins Clark a déclaré: «J'aime voir triompher la justice. Mon sens de l'ordre l'exige. Le monde est chaotique. Il y a catharsis dans le rétablissement de l'ordre. C'est pourquoi tant de gens lisent des mystères." Extrait d'une interview dans le Boston Globe.

Mais que vous soyez fan de Mme Clark et Agatha Christie ou préférez les sondages psychologique de Patricia Highsmith... ou que vous pensez que Dick Francis est sur la bonne voie comme les limiers durs à cuire, comme le Sam de Raymond Chandler Spade ou Robert B. Parker's Spenser... ou si vous préférez mettre vos pentouffles et regarder Perry Mason ou Sherlock Holmes résoudre le crime à la télévision, il y a pas de manque de bons mystères à choisir.

Ils offrent évasion et plaisir, car vous utilisez vos petites cellules grises pour collecter des indices en cours de route et essayez de comprendre qui est le coupable avant que l'auteur ne raconte tout à la fin.

Pendant des décennies, les passionnés de mystère n'ont eu qu'un seul motif pour jouer au CLUE - et maintenant CLUE MASTER Detective: vous pouvez faire semblant d'être Sherlock Holmes, Nancy Drew, Charlie Chan et Miss Marple, tout en un. Et là il y a tant de possibilités de Qui, Où et Avec Quelle Arme, que le mystère change à chaque fois que vous jouez.

Vous pouvez vivre l'évasion et le plaisir de jouer un jeu pendant que vous résolvez un problème en posant les bonnes questions, en collectant les bonnes informations et faites les bonnes déductions afin de résoudre le mystère. Contrairement à d'autres jeux, ces deux-là dépendent de bien plus que de la chance aveugle pour gagner. Ainsi, comme le dirait ce maître détective belge Hercule Poirot : " Exerçons notre petites cellules grises". Ensuite, il pourrait simplement ajouter: "Résolvons un mystère CLUE MASTER Detective !"

## **Règles de jeu**

### **But :**

M. Boddy de Boddy Manor a eu un grave malheur : il a été assassiné par un inconnu, quelque part dans ou autour du manoir, avec une arme encore indéterminée. C'est à vous, le joueur de CLUE MASTER Detective, de déterminer Qui? Où? Avec quelle arme ?

Même si vous êtes un vétéran de la recherche d'indices, vous devrez exercer vos "petites cellules grises" pour résoudre chaque mystère CLUE MASTER Detective, car il y a maintenant 10 auteurs possibles, 12 scènes possibles du crime et 8 armes possibles. Alors rangez votre violon, mettez votre chapeau de harceleur, remplissez votre pipe en écume de mer, et commencer à enquêter! Si vous êtes un maître détective, la solution sera élémentaire !

### **ÉQUIPEMENT :**

Plateau de jeu montrant 13 emplacements à l'intérieur et à l'extérieur de M. Manoir de Boddy

10 jetons de couleur, chacun représentant un suspect

2 dés

8 Armes

Pack de 30 cartes illustrées : 10 Suspects, 12 Lieux, 8 Armes

Bloc de Carnets de détective

Enveloppe portant la mention « Dossier - CONFIDENTIEL »

### **MISE EN PLACE:**

1. Chaque joueur sélectionne un jeton représentant l'un des suspects. Tous les jetons sont placés dans le vestiaire pour commencer, quel que soit le nombre de joueurs. (Le meurtre ne s'est jamais produit dans le vestiaire - c'est le 13e emplacement.)

2. Quel que soit le nombre de joueurs, sortez les 8 armes et placez-les ensemble dans un endroit hors du plateau de jeu. Vous apprendrez quand les utiliser plus tard.

3. Triez le paquet de 30 cartes en trois piles : suspects, lieux et armes. Mélangez les trois groupes séparément et posez-les face cachée sur le plateau ; sélectionner la carte du dessus de chacune et, sans regarder, glissez ces trois cartes dans l'enveloppe « Case Classer – CONFIDENTIEL » et mettez-la de côté. L'enveloppe contient maintenant la réponses aux questions : Qui ? Où? Comment?

4. Mélangez les cartes restantes et mélangez-les bien. Distribuez-les tous, en commençant avec le joueur à votre gauche. Certains joueurs peuvent recevoir plus de cartes que d'autres ; ce n'est pas grave. Avec vos cartes en main, vous avez commencé votre enquête parce que vous savez que si vous détenez ces cartes, elles ne peuvent pas se trouver dans l'enveloppe CONFIDENTIELLE.

5. Chaque joueur prend une feuille du bloc-notes Detective Notebook et la plie en deux pour garder l'information secrète des autres joueurs. Si vous le souhaitez, marquez sur la feuille tous les cartes que vous tenez dans votre main.

6. Chaque joueur lance les dés ; le jeu continuera vers la gauche et celui qui a le plus haut lancer de dé commencera. Pour reprendre les mots du plus grand maître détective de tous, Sherlock Holmes : "Le jeu est lancé !"

## **JEU :**

**REMARQUE :** Outre ses suspects, emplacements et armes supplémentaires, le jeu CLUE MASTER Detective inclut une fonctionnalité introuvable dans le jeu CLUE classique. Ce sont les "Snoop Spaces" - ces cases marquées d'une longue-vue sur le tableau. Avant de commencer à jouer, assurez-vous de lire la section ci-dessous qui vous explique comment espionner.

Votre objectif est de vous déplacer dans le manoir de M. Boddy, d'entrer et de sortir des 12 lieux de meurtre possibles. Chaque fois que vous entrez dans une pièce ou un lieu extérieur, vous pouvez "Faire une suggestion" et recueillir des informations précieuses sur les cartes qui se trouvent dans les mains des adversaires.

Lorsque vous avez compris quelles cartes chacun des autres joueurs tient dans sa main, et sachant ce qu'il y a dans votre propre main, vous pouvez en déduire quelles des trois fiches sont au dossier par voie d'élimination. Partez donc sur les traces du meurtrier en...

Déplacement de votre jeton : à chaque tour, déplacez-vous vers, dans ou à travers l'un des 12 emplacements en

1) lançant les dés, ou 2) en utilisant un passage secret, ou 3) une combinaison de tous les deux.

1. Rouler. Si vous lancez les dés, déplacez de ce nombre de cases, soit horizontalement, verticalement, vers l'avant ou vers l'arrière (mais pas en diagonale). Vous pouvez changer de direction au fur et à mesure autant de fois que votre lancer le permet ; cependant, vous ne pouvez pas entrer dans la même case plus d'une fois sur le même tour. Vous ne pouvez pas atterrir sur une case occupée par un autre jeton : si votre lancer de dés vous y amène en un nombre exact, vous devez vous arrêter d'une case derrière le jeton de l'autre joueur ; si vous avez obtenu un nombre plus élevé, sautez par-dessus l'autre jeton, en comptant l'espace occupé comme faisant partie du jet, et déplacez vous du nombre total des espaces roulés.

2. Passages secrets. Ces emplacements sont reliés : salon et véranda ; Bibliothèque et cuisine ; et les escaliers du sous-sol et la promenade du jardin. Si vous êtes dans un de ces endroits en début de votre tour et souhaitez emprunter le passage de liaison, annoncez que vous allez le faire et déplacez votre jeton vers l'emplacement au l'autre bout du passage.

3. Combinaison. Vous pouvez également utiliser un passage secret dans le cadre d'un lancer de dés. Lancez les dés et déplacez votre jeton à l'endroit où commence le passage ; passer par le passage, le comptant comme un espace, et sortez dans le lieu à l'autre extrémité ; Soit restez-y ou complétez votre déplacement en sortant.

Lors de l'entrée ou de la sortie d'un emplacement...

- Vous n'êtes pas obligé d'atterrir dans un emplacement par comptage exact.
- Ne comptez pas une porte comme un espace.
- Vous pouvez traverser un lieu pendant un tour, en le comptant comme un espace. Cependant, vous ne pouvez pas quitter un lieu si vous avez fait une suggestion à ce tour.
- Vous ne pouvez pas rentrer à nouveau dans la même pièce au même tour.

### **Snoop Spaces :**

Neuf espaces sur le plateau sont marqués par une longue-vue qui ressemble à ceci :



Dans le cadre de votre déplacement, vous pouvez atterrir sur l'un de ces endroits et "Espionner" Un opposant. Annoncez le joueur que vous souhaitez "Espionner", puis tirez l'un de ses cartes, sans les voir, regardez-la, notez ce que vous avez appris sur votre carnet de détective, et rendez la carte. Si vous n'avez pas utilisé votre lancer de dés, continuez votre mouvement.

### **FAIRE UNE SUGGESTION:**

Une fois que vous avez entré dans un emplacement, vous pouvez – et devriez – faire une suggestion afin d'apprendre quelles cartes vos adversaires détiennent. Pour ce faire, déplacez un jeton Suspect (un jeton utilisé par un autre joueur ou un joueur de réserve du vestiaire) et une Arme de votre choix dans l'emplacement. Vous pouvez, bien sûr, désigner votre propre jeton comme Suspect. Suggérez maintenant que le meurtre a été commis à cet endroit par ce suspect avec cette arme.

Par exemple : « Je soupçonne que le crime a été commis par Mlle Peach dans le Belvédère avec le poison. »

### **CONSEILS SUPPLÉMENTAIRES POUR FAIRE DES SUGGESTIONS :**

1. Vous pouvez, si vous le souhaitez, faire une Suggestion et une Accusation au cours du même tour.
2. Après être entré dans l'un des emplacements, vous ne pouvez faire qu'une seule suggestion. Pour en faire un autre, vous devez attendre un autre tour lorsque vous êtes dans un autre Emplacement ou, quelque temps après votre prochain tour, entrez à nouveau dans l'emplacement que vous venez de quitter. Vous ne pouvez pas perdre un tour pour rester à un endroit en particulier.
3. Vous pouvez faire une suggestion qui inclut un jeton Arme et/ou Suspect qui est déjà dans votre emplacement. Si vous avez besoin de déplacer une arme ou un jeton en place, laissez-les là après votre suggestion ; ne pas les remettre là où ils étaient avant de les déplacer.
4. Si un autre joueur a déplacé votre jeton vers un nouveau lieu afin de faire une suggestion, lors de votre prochain tour, vous pouvez soit quitter ce lieu avec l'un des moyens habituels, ou vous pouvez faire une suggestion à partir de cet emplacement. Dans ce dernier cas, vous ne lancez pas les dés et ne déplacez pas votre jeton.
5. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons ou d'armes suspectes pouvant être dans un emplacement à la fois.

## **PREUVE D'UNE SUGGESTION :**

En commençant par le joueur à votre gauche, faites votre suggestion. S'il a l'une de ses cartes mentionnées dans votre Suggestion, il vous remet cette carte ; s'il a plusieurs des cartes que vous avez demandées, il sélectionne celle qu'il vous montre. Regardez la carte, marquez les informations sur votre carnet de détective, puis retournez la carte.

Si on vous a montré une carte ou non, passez au joueur suivant et faites votre Suggestion à nouveau. S'il détient l'une des trois cartes de votre suggestion, il vous la montre; encore une fois, s'il détient plus d'une carte que vous mentionnez, il sélectionne celle à montrer. Procédez autour de la table en demandant à chaque joueur. Si aucun des autres joueurs n'a les cartes que vous avez demandées, vous pouvez soit terminer votre tour, OU vous pouvez faire une Accusation.

## **Faire une accusation :**

"Lorsque vous avez éliminé l'impossible, ce qui reste, même improbable, doit être la vérité. Sherlock Holmes, lorsque vous pensez avoir résolu l'énigme, vous pouvez, à votre tour, faire une Accusation. Annoncez que "C'était (Suspect) dans le (Lieu) avec (l'Arme)." Maintenant, regardez les cartes dans l'enveloppe du dossier. Si vous avez raison sur les trois points, qui, où et comment - VOUS GAGNEZ !

Si vous vous trompez sur l'une des cartes, remettez les cartes dans l'enveloppe - sans laisser quelqu'un d'autre les voir. Vous avez perdu votre chance de gagner, et vous n'en prenez plus de tour de jeu. Mais vous répondez toujours aux suggestions faites par les joueurs restants, et d'autres peuvent toujours déplacer votre jeton dans des emplacements lorsqu'ils font des suggestions.

N'oubliez pas : pour faire une suggestion, vous devez vous trouver à l'emplacement que vous nommez. Pour faire une Accusation, vous pouvez nommer n'importe quel Lieu sans vous trouver réellement à cet endroit.

## **CONSEILS DE STRATÉGIE:**

1. N'oubliez pas de fouiner. Surtout quand votre jet de dés est assez grand pour espionner et entrez dans un lieu dans le même mouvement.
2. Faire des suggestions. Vous pouvez nommer une ou plusieurs de vos propres cartes afin d'obtenir des informations ou tromper vos adversaires.
3. Prouver une suggestion. Il est possible lors d'un tour de voir les trois cartes ; cependant, ce n'est pas un avantage, car tous les joueurs vous ont entendu faire votre suggestion, et tout le monde saura que ces trois cartes ne sont pas dans l'enveloppe Case File. C'est une autre raison pour laquelle vous voudrez peut-être inclure l'une de vos propres cartes dans la suggestion.
4. Votre carnet de détective. Assurez-vous de noter ce que vous avez appris sur votre Carnet de détective. Vous trouverez peut-être utile de mettre les initiales des joueurs qui vous ont montré quelles cartes.
5. Déplacement sournois. Si le jeton d'un adversaire semble se diriger vers un lieu important, à votre tour, vous pouvez inclure ce suspect dans une suggestion afin de l'éloigner de cet emplacement.

## **GAGNANT:**

Le premier joueur qui nomme correctement les trois cartes dans l'enveloppe Case File gagne, et pose les cartes face visible sur la table comme preuve.