

# SUPER CLUEDO™



**LIVRET  
DE JEU**

**Réservé aux  
grands détectives !**

De 3 à 10 joueurs

**AGE :** à partir de 10 ans

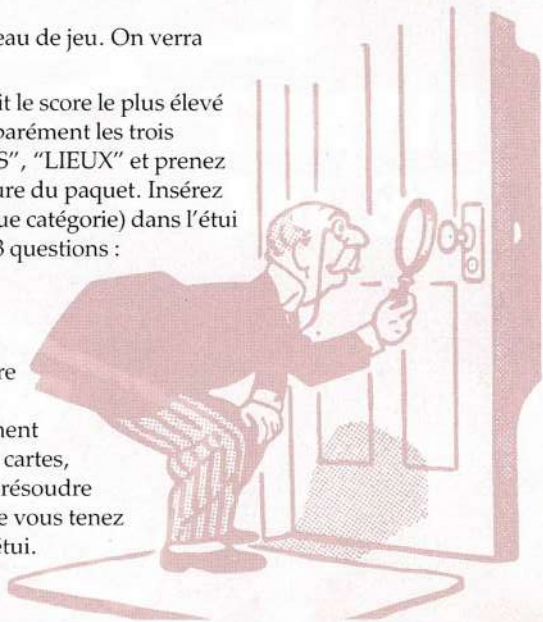
### **MATERIEL...**

- 1 plateau de jeu.
- 10 pions : ils correspondent aux 10 suspects se trouvant dans la villa au moment du crime : pion jaune, Colonel MOUTARDE ; vert, Docteur OLIVE ; violet, Professeur VIOLET ; bleu, Madame PERVENCHE ; rouge, Mademoiselle ROSE ; blanc, Madame LEBLANC ; marron, Monsieur PRUNELLE ; pêche, Mademoiselle PECHE ; gris, Sergent LEGRIS ; rose, Madame CHOSE.
- 8 armes : 1 poignard, 1 chandelier, 1 revolver, 1 corde, 1 matraque, 1 clef anglaise, 1 fer à cheval, 1 fiole de poison (ces armes entrent en jeu au fur et à mesure que les joueurs formulent des "HYPOTHESES" comme on le verra ultérieurement dans la règle).
- 30 cartes : 10 cartes représentant les 10 suspects, 12 autres les différents lieux du crime et les 8 autres, les armes.
- 2 dés • 1 Etui Confidentiel pour insérer les 3 cartes de l'énigme.
- 1 Carnet de Détective où les détectives inscrivent les résultats de leurs investigations.

**BUT DU JEU ...** A l'issue d'une réception dans sa villa, le Docteur Lenoir est trouvé assassiné. Le cadavre a été traîné au pied de l'escalier menant à la cave. Le but du jeu est de résoudre, par déductions successives, l'énigme posée par ce crime. Mais attention, seuls les plus grands détectives réussiront à désigner le meurtrier, à trouver l'arme utilisée et à situer le lieu du meurtre, car pour chaque énigme de Super Cluedo™, il existe 10 meurtriers potentiels, 12 lieux du crime éventuels et 8 armes possibles. Le gagnant sera celui qui, le premier, trouvera quelles sont les 3 cartes "ENIGMES" placées secrètement dans l'étui, au début du jeu.

### **PREPARATION ...**

1. Chaque joueur choisit un pion représentant un des suspects (si vous êtes moins de 10, les pions en trop sont cependant utilisés pour formuler des "HYPOTHESES"). Placez l'ensemble des pions dans le HALL. Le crime n'a jamais lieu dans cette pièce car cette pièce est maléfique, c'est la pièce n° 13 !
2. Placez l'ensemble des 8 armes sur le plateau de jeu. On verra dans la règle comment les utiliser.
3. Chaque joueur lance les dés. Celui qui fait le score le plus élevé mélange et distribue les cartes. Battez séparément les trois paquets de cartes "SUSPECTS", "ARMES", "LIEUX" et prenez chaque fois, face cachée, la carte supérieure du paquet. Insérez secrètement ces trois cartes (une de chaque catégorie) dans l'étui qui contient désormais les réponses aux 3 questions : Qui ? Où ? Comment ?
4. Mélangez soigneusement les 27 cartes restantes et distribuez-les une par une à tous les joueurs, en commençant par votre gauche. Peu importe si, en fonction du nombre de joueurs, certains sont légèrement avantagés par la distribution. Grâce à ces cartes, vous pouvez dès à présent commencer à résoudre l'énigme car vous savez que les cartes que vous tenez dans la main ne peuvent pas être dans l'étui.



5. Chaque joueur prend une feuille du Carnet de Détective. Chaque joueur peut, s'il le désire, cocher sur sa feuille les suspects, armes et lieux qui correspondent aux cartes qu'il a entre les mains.

## L'ENQUETE !

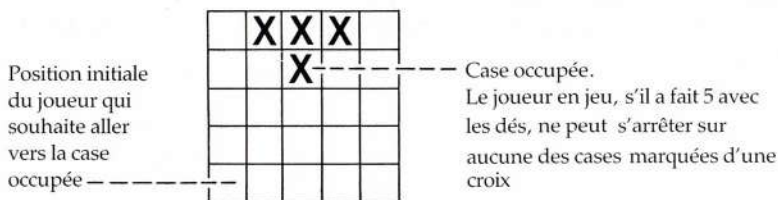
En plus des suspects, armes et lieux supplémentaires, le jeu SUPER CLUEDO™ inclut un autre nouvel élément : ce sont, sur le plateau de jeu, les cases ESPION, reconnaissables à la petite loupe. On verra dans la règle comment les utiliser.

## DEPLACEMENTS ...

Chaque joueur peut déplacer son pion soit en lançant les dés, soit en utilisant un passage secret ou bien par une combinaison des deux.

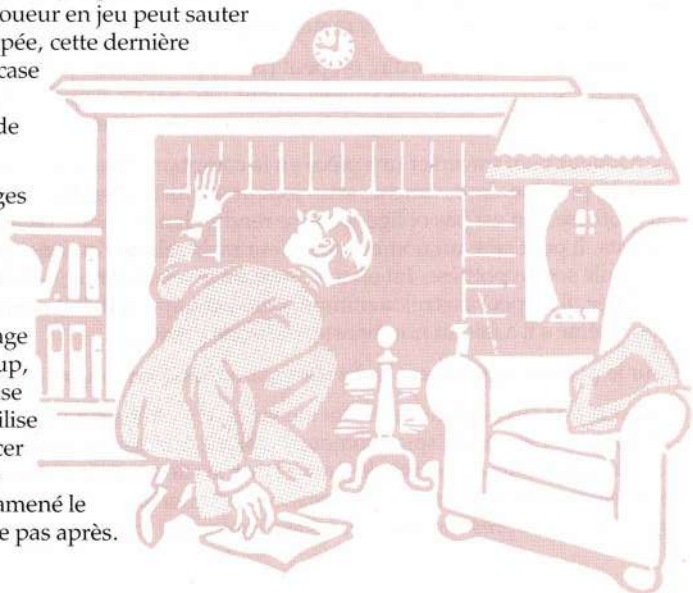
1. **Dé** : Celui qui joue lance les dés et avance vers la pièce de son choix d'autant de cases que le total des points indiqués par les dés. Il avance ou recule, verticalement, horizontalement ou bien par une combinaison des 2 mais jamais en diagonale. Il ne peut pas s'arrêter sur une case occupée. Toutefois, si un joueur souhaite se diriger vers une pièce près de laquelle se situe déjà un autre joueur, il existe deux cas de figure :

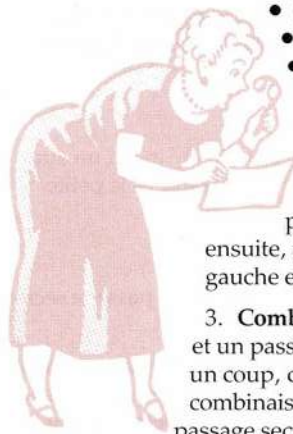
- 1) Si le total obtenu avec les deux dés correspond exactement au nombre de cases à parcourir jusqu'à la case occupée, le joueur arrête son pion où il veut sauf sur la case occupée et les cases situées devant cette dernière ; ainsi, s'il obtient un total de 5 avec les dés, il n'avancera en fait que de 4 cases :



- 2) Si le total obtenu avec les dés est strictement supérieur au nombre de cases à parcourir jusqu'à la case occupée y compris, le joueur en jeu peut sauter par dessus la case occupée, cette dernière comptant comme une case à part entière dans le décompte du nombre de cases parcourues.

2. **Passages secrets** : 6 passages secrets souterrains permettent d'aller d'un endroit donné à un autre sans lancer les dés. Un déplacement par un passage secret compte pour un coup, c'est-à-dire comme une case normale. Le joueur qui utilise le passage secret sans lancer les dés formule son hypothèse dans la pièce où l'a amené le passage secret. Il ne rejoue pas après.





- Passage secret de la Bibliothèque vers la Cuisine.
- Passage secret du Grand Salon vers la Véranda.
- Passage secret de la Véranda vers le Grand Salon.
- Passage secret de la Cuisine vers la Bibliothèque.
- Passage secret du Jardin vers les escaliers du Hall.
- Passage secret des escaliers du Hall vers le Jardin.

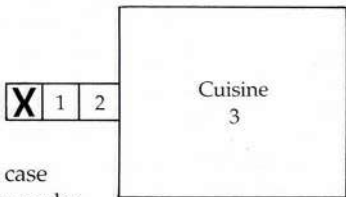
Le passage secret vers le Jardin est différent des autres ; en effet, il permet d'aller au fond du Jardin, dans le chemin de pierres ; ensuite, pour aller dans le Jardin, il faut passer par les cases situées à gauche et à droite du chemin.

3. **Combinaison** : le joueur en jeu peut très bien combiner un lancer de dés et un passage secret ; le déplacement par le passage secret compte alors pour un coup, c'est-à-dire comme une case normale. Le joueur qui utilise cette combinaison doit formuler son hypothèse dans la pièce où l'a amené le passage secret. Il ne peut pas, avant ou après avoir formulé son hypothèse, sortir de cette pièce. Ainsi, même s'il a obtenu 8 avec les dés et qu'il n'a utilisé que 4 points, il ne peut ni rejouer, ni sortir de cette pièce.

N'oubliez pas : si votre pion s'arrête dans une pièce après avoir emprunté un passage secret ou après la combinaison d'un lancer de dé et d'un passage secret et si vous y formulez une hypothèse, vous ne pourrez vous déplacer qu'au prochain tour de jeu.

#### 4. Pour aller dans un lieu ou pour le quitter...


Les portes des pièces ne comptent pas comme des cases. En revanche, les pièces comptent comme des cases.



Ainsi, si le joueur en jeu est situé sur la case marquée d'une croix et qu'il souhaite se rendre dans la cuisine, il doit faire au minimum 3.

Pour pénétrer dans le Jardin, on peut passer par les deux portes ou emprunter le chemin (passage secret) et les cases situées autour, ou, par les deux fenêtres situées de part et d'autre du Jardin. Ces fenêtres comptent comme une case normale.

Un joueur peut traverser une pièce en la comptant comme une simple case, sans y formuler une hypothèse. En revanche, si un joueur souhaite aller dans une pièce pour y formuler une hypothèse, il n'est pas obligé, pour se rendre dans la pièce, de faire le nombre exact de points. Il peut faire un nombre supérieur mais cela ne l'autorise pas à rejouer après avoir formulé son hypothèse. En effet, dès qu'un joueur formule une hypothèse dans une pièce donnée, il ne peut pas rejouer immédiatement après. Il doit attendre son prochain tour de jeu, même s'il a fait un nombre supérieur de points.

Sur le plateau de jeu, neuf cases sont marquées d'une loupe: .

Au cours de ses déplacements, un joueur peut s'arrêter sur l'une de ces 9 cases et espionner un adversaire. Les cases Espion comptent comme une case normale dans le décompte du nombre de cases parcourues. En fait, le joueur lance les dés et obtient un total de points. Si, lorsqu'il s'arrête sur la case Espion, il n'a pas avancé du nombre total de cases auquel il avait droit, il peut repartir, après son arrêt sur la case Espion, en comptant un coup pour la case Espion.

Le joueur en jeu qui est arrêté sur une case ESPION choisit n'importe lequel de ses adversaires et lui demande de lui montrer secrètement une carte. L'adversaire est obligé de montrer une carte mais il montre celle de son choix. Puis, il reprend, toujours secrètement, sa carte et la remet dans son jeu.

## HYPOTHESES...

Dès qu'un joueur pénètre dans une pièce, il peut y faire une hypothèse mais il ne peut en faire qu'une et une seule ; il fera sa prochaine hypothèse à son prochain tour de jeu mais, attention, il ne peut pas faire 2 hypothèses consécutives dans la même pièce.

Pour faire son hypothèse, le joueur en jeu fait venir dans la pièce où il se trouve un suspect et une arme de son choix. Après avoir formulé son hypothèse, il laissera le suspect et l'arme dans la pièce où il vient de formuler son hypothèse.

Supposons que le Docteur OLIVE se trouve dans le Bureau. Il est le joueur en jeu et va formuler une hypothèse : il soupçonne Madame LEBLANC d'avoir frappé la victime avec le chandelier. Il "appelle" son suspect dans le Bureau, y place le Chandelier et dit :

"Je crois que le meurtre a été commis par Madame LEBLANC,  
dans le Bureau, avec le Chandelier !"

Le joueur en jeu peut faire une hypothèse avec une arme ou/et un suspect déjà présents dans la pièce ; à l'inverse, il peut être obligé de faire venir dans la pièce où il se trouve une arme ou/et un suspect. Dans ce cas, après qu'il ait formulé son hypothèse, il laisse dans la pièce l'arme ou/et le suspect. Le joueur dont on a déplacé le pion pourra, lorsque ce sera son tour de jeu, soit faire une hypothèse dans la pièce où on l'a déplacé (il ne lance donc pas les dés et ne rejoue pas après avoir formulé son hypothèse) soit partir de cette pièce, en lançant les dés, comme d'habitude.

## TEMOINS...

Le joueur qui vient de formuler son hypothèse interroge les joueurs suivants, c'est-à-dire les témoins. Il commence par interroger le premier à sa gauche. Ce témoin, s'il possède l'une des





3 cartes de l'hypothèse, doit la lui montrer sans que les autres ne la voient. Même si ce témoin ne possède aucune carte à lui montrer, l'enquêteur interroge tous les témoins suivants. Précisons que chaque témoin interrogé, même s'il possède plusieurs cartes entrant dans l'hypothèse, ne doit en montrer secrètement qu'une et une seule de son choix.

L'enquêteur coche sur son Carnet de Détective les noms des suspects, armes et lieux qu'il croit devoir éliminer.

Ainsi, par éliminations successives, arrivera-t-il à clore son enquête.

A chaque tour de jeu, l'enquêteur peut, après avoir fait son hypothèse et interrogé les témoins, formuler une accusation (même si l'ensemble des témoins n'a aucune carte à lui montrer).

## L'ACCUSATION !

A chaque tour de jeu, le joueur en jeu peut formuler une accusation s'il croit connaître les trois cartes de l'énigme. Il inscrit secrètement les 3 noms (Suspect – Arme – Lieu) sur une feuille de papier et compare ensuite secrètement son accusation avec le contenu de l'Étui Confidentiel.

Si son accusation est juste, il le prouve en montrant à ses adversaires les 3 cartes de l'étui et sa feuille de papier. Il gagne alors la partie.

Si son accusation est fautive, il remet les cartes dans l'étui qu'il repose dans le Hall. Il reste en jeu pour démentir les hypothèses éventuelles des autres joueurs mais il ne peut plus ni se déplacer, ni interroger, ni accuser.

Chaque enquêteur ne peut faire qu'une seule accusation pendant toute la partie. Qu'il la fasse donc à bon escient ! Rappelez-vous également que pour faire une hypothèse, vous devez être dans le lieu que vous pensez être le lieu du crime, c'est-à-dire la pièce que vous proposez dans votre hypothèse. Pour faire une accusation, vous pouvez vous trouver dans n'importe quelle pièce.

## ASTUCES !

1. N'oubliez pas de passer par les cases ESPION... tout spécialement quand le total des points marqués par les dés vous permet, au même tour de jeu, de passer par une case ESPION puis de pénétrer dans une pièce de la villa.
2. Pour obtenir des indications précieuses sur le contenu de l'étui et pour égarer ses concurrents, le joueur en jeu a le droit, lors d'une hypothèse, de mettre en cause un suspect, une arme et un lieu dont il possède la ou les cartes. Supposons qu'il se trouve dans la Véranda et qu'il possède, entre autres cartes, celles représentant le Docteur OLIVE et la Véranda. Il "appelle" dans la Véranda le Docteur OLIVE avec la Corde par exemple. Si aucun témoin ne lui montre l'arme demandée, il est évident qu'elle se trouve dans l'étui.
3. Autre exemple de bluff : l'enquêteur possède 2 ou 3 cartes d'hypothèse. Il les demande, sachant pertinemment qu'elles ne pourront pas être démenties et les témoins, abusés, se lancent sur une fausse piste en pensant qu'elles sont dans l'étui.

4. N'oubliez pas de noter sur votre Carnet de Détective tous les indices que vous découvrez et, en particulier, les initiales des joueurs qui vous montrent des cartes lorsque vous formulez des hypothèses. Cela vous permettra de savoir qui vous a montré quoi.
5. Si vous avez l'impression qu'un enquêteur adverse cherche à se rendre dans une pièce afin d'y formuler une hypothèse, formulez vous-même une hypothèse, dans une autre pièce, en appelant comme suspect le pion de cet adversaire. Ainsi, il se trouvera éloigné de la pièce dans laquelle il voulait se rendre.



### **SERVICE CONSOMMATEURS : Important! A Garder.**

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre avec vos nom et adresse à :

KENNER PARKER FRANCE S.A.  
Service Consommateurs  
14-16 rue Scandicci  
93500 PANTIN

KENNER PARKER BELGIQUE  
Riverside Business Park-Spey House  
Boulevard International 55-4  
1070 BRUXELLES



CE