Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

3. Une fois arrêté sur une carte "lieu", retourne-la pour découvrir une fiche d'indices.

4. Utilise la loupe magique Cluedo pour voir l'indice apparaître. Fais attention : il faut bien aligner la fiche d'indices avec les repères sur la loupe.

5. Si l'indice est un objet, c'est qu'il ne fait pas partie des objets cachés dans la niche de Farfouille, il te faut donc le rayer sur ta liste. Fais attention qu'aucun autre joueur ne puisse te voir et barre d'une croix le dessin de l'objet que tu viens de trouver. Replace l'indice à sa place et retourne la carte "lieu" du côté où l'on peut voir le chien Farfouille.

6. La partie continue jusqu'à ce que vous ayez visité tous les lieux et trouvé tous les indices, sauf deux qui sont donc les deux objets cachés par Farfouille dans sa niche.

7. Lorsque tu penses avoir découvert les deux objets cachés dans la niche, attends ton tour pour le dire tout haut aux autres joueurs. Regarde les deux fiches dans la niche de Farfouille sans les montrer aux autres.

Si tu as raison, tu es le gagnant du jeu ! Félicitations ! Si tu t'es trompé, tu es éliminé de la partie. Ne dis pas aux autres joueurs quels sont les objets cachés. Remets les fiches dans la niche pendant qu'ils continuent à chercher la solution.

8. La partie s'achève lorsque l'un des joueurs annonce correctement les deux objets cachés dans la niche de Farfouille.

Bonne chance ! Tu vas bientôt devenir un vrai Détective Junior !

1000**84575**101
© 2000 Hasbro International Inc.
Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A. - Service Consummateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tel. : 08. 25. 33. 48. 85 - email : "conso@hasbro.fr".
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.

R07-200

Cluedo

Les Détectives Juniors

Farfouille le chien de l'inspecteur Cluedo a caché des objets aux alentours de l'Ecole de Détectives. Aide les neveux et nièces de l'inspecteur, Félix Violet, Zoé Pervenche, Emilie Rose, Arthur Moutarde, Jules Olive, Théo Legris, Agathe Leblanc et Lucie Pêche à retrouver ces objets pour qu'ils deviennent de véritables Détectives Juniors !

Contenu :

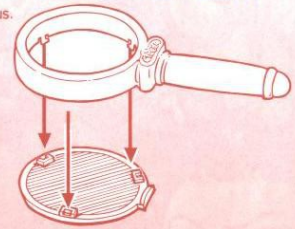
Loupe magique Cluedo, 8 pions personnages avec leurs 4 socles en plastique, la niche de Farfouille, 9 cartes "lieu", 1 carte Inspecteur Cluedo, 11 fiches d'indices, 1 bloc de listes, 1 dé.

But du jeu

Fais preuve d'esprit de déduction pour trouver quels sont les deux objets que Farfouille a cachés dans sa niche.

La première fois que vous jouez

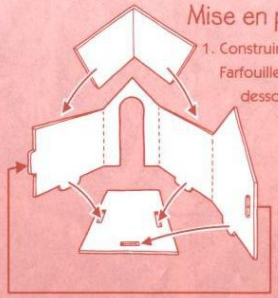
Assembler la loupe Cluedo comme illustré ci-dessous.



Assure-toi de tenir la loupe du bon côté sinon tu ne pourras pas lire les indices. Détacher les 9 cartes "lieu", la carte Inspecteur Cluedo et la niche de Farfouille.

Mise en place du jeu

1. Construire la niche de Farfouille comme illustré ci-dessous.



2. Insérer quatre des huit personnages dans leurs bases.

3. Etaler les 9 cartes "lieu" et la carte Inspecteur Cluedo sur une surface plane, comme indiqué ci-dessous, face Cluedo orange visible.

1. Portail

2. Remise

3. Piscine

4. Terrasse

5. Ecurie

6. Hall d'entrée

7. Escalier

8. Hangard à bateau

9. Serre

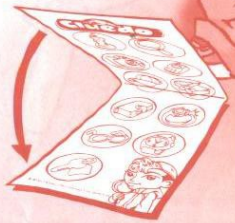
DEPART / INSPECTEUR CLUEDO

4. Retourner toutes les fiches d'indices face cachée et les mélanger.

5. Prendre deux fiches d'indices et les placer, sans les regarder, dans la niche de Farfouille.

6. Cacher chacune des autres fiches sous une carte "lieu" (sauf sous la carte DEPART/INSPECTEUR CLUEDO) sans que personne ne les voie.

7. Chaque joueur prend une liste et la plie en deux de façon à ce que les autres joueurs ne puissent pas la voir.



8. Choisis lequel des neveux et nièces va t'aider à résoudre le mystère ! Est-ce que ce sera Félix Violet (violet), Zoé Pervenche (bleu), Emilie Rose (rouge), Arthur Moutarde (jaune), Jules Olive (vert), Théo Legris (noir), Agathe Leblanc (blanc) ou Lucie Pêche (orange) ? Place ton personnage sur la case départ. Retire les personnages qui ne sont pas en jeu.

Sur la bonne piste !

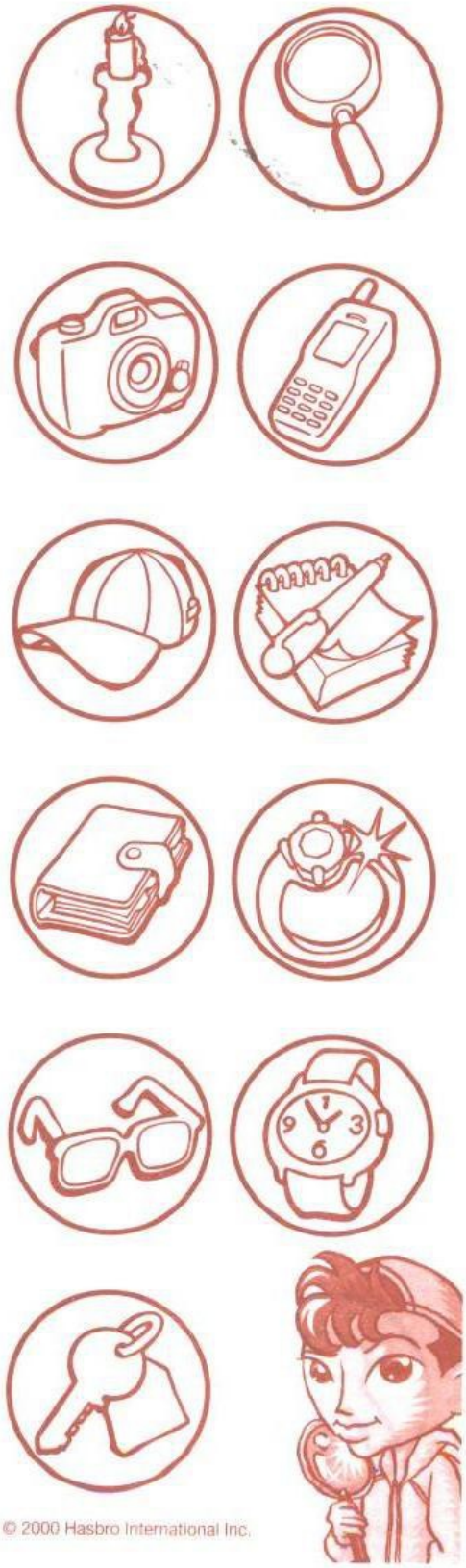
1. Le joueur le plus jeune commence.

2. Lance le dé et avance ton pion du nombre de cartes correspondant, horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale.

Cluedo

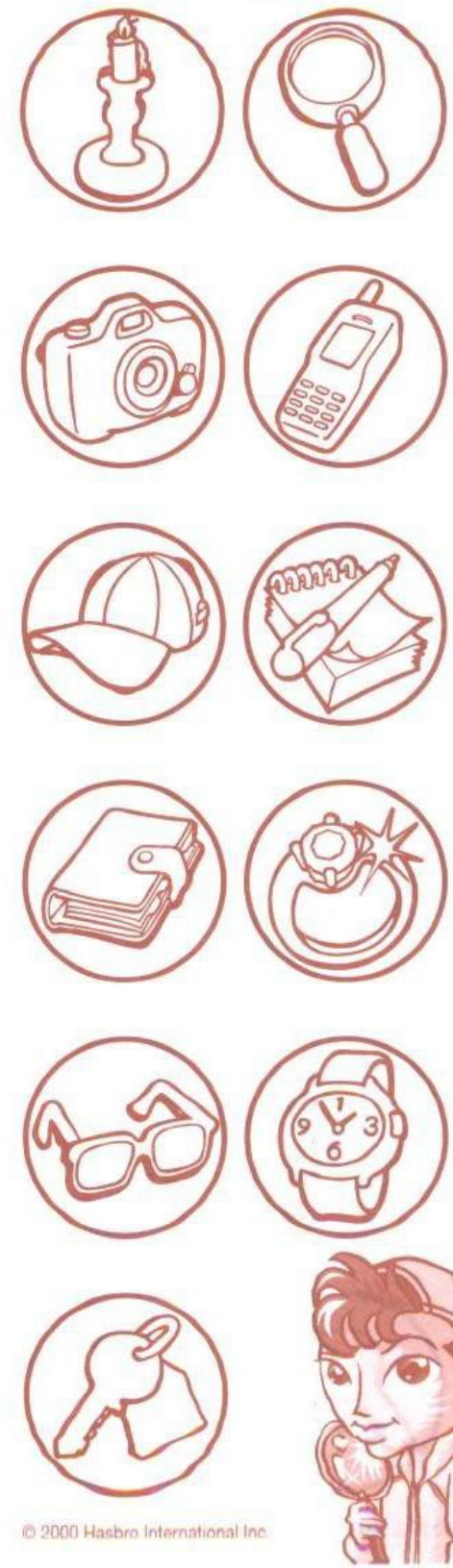
© 2000 Hasbro International Inc.

Cluedo



© 2000 Hasbro International Inc.

Cluedo



© 2000 Hasbro International Inc.