

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

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



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Cluedo

JUNIOR

Parents

Ces règles indiquent comment jouer aux deux niveaux de ce jeu. Vous décidez quel niveau convient à votre famille !

NIVEAU

1

À partir de 4 ans

Faites équipe pour trouver QUI a pris QUOI.

NIVEAU

2

À partir de 5 ans

Jouez les uns contre les autres pour découvrir QUI a déclenché l'éruption du volcan, avec QUOI et OÙ.

CONTENU

Plateau de jeu réversible • 9 tuiles Cour d'école • 6 pions Personnage • 6 pions Mobilier • 7 socles jaunes • 7 socles blancs • 6 socles bleus • 3 dés • feuille d'autocollants pour les dés • 2 carnets de détective

ATTENTION : DANGER D'ÉTOUFFEMENT – Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



F6419

DOIT ÊTRE ASSEMBLÉ PAR UN ADULTE.

NIVEAU

1

CHAHUT DANS LA COUR D'ÉCOLE

Oups ! En rangeant la cour d'école après la récréation, un des enfants a glissé par erreur un objet dans son sac à dos.

BUT DU JEU

Faites équipe pour trouver les objets sur les tuiles de la cour d'école et découvrir QUEL objet a disparu et QUI l'a pris. Dans ce jeu, la victoire se savoure en équipe !

CE QU'IL TE FAUDRA

Plateau de jeu



6 pions Personnage



Carnet de détective Chahut dans la cour d'école



6 socles bleus

Un socle à l'autocollant du sac à dos



9 tuiles Cour d'école



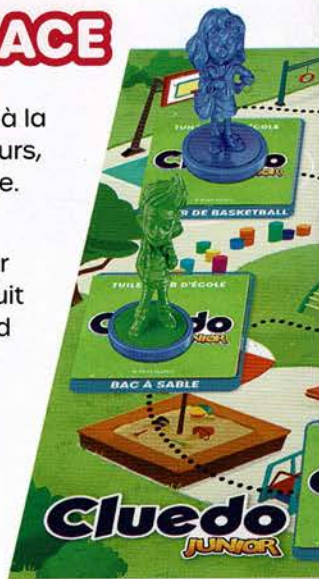
2 dés

Coller les autocollants à la première partie



MISE EN PLACE

1. Place le plateau de jeu à la portée de tous les joueurs, côté Cour d'école visible.
2. Mélange les tuiles Cour d'école et places-en huit **face cachée** au hasard sur chaque endroit délimité de la cour d'école.



3. Place la tuile restante face cachée près du plateau.

Cette tuile contient l'objet disparu.



Cherche dans l'image et trouve l'objet !

Chaque tuile Cour d'école contient un objet qui se trouve sur ta feuille du carnet de détective. Chaque objet de ta feuille n'apparaît que sur une tuile.



- Place les six socles bleus face cachée et mélange-les. Insère ensuite un personnage dans chaque socle, sans regarder en dessous.

Le personnage avec le sac à dos est celui qui a pris l'objet !



- Place tous les personnages au hasard sur des tuiles Cour d'école différentes. Chaque joueur choisit maintenant le personnage avec lequel il veut jouer.

N'oublie pas, ne regarde pas en dessous.



- Prends ensuite **une** feuille du carnet de détective et assure-toi d'avoir un crayon (non inclus). Tu peux choisir un des quatre thèmes différents du carnet : jouets, atelier d'arts plastiques, aliments et équipement sportif. Si par exemple tu choisis la feuille des jouets, tu chercheras quel jouet a disparu.

Comme c'est un travail d'équipe, tous les joueurs partagent la

PLACE AU JEU !

Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se poursuit vers la gauche.

À TON TOUR

1. Lance le dé numéroté et déplace ton personnage de ce nombre de cases en suivant la ligne pointillée dans la direction de ton choix.

2. Lance maintenant le dé avec les symboles.

Ex. : Tu as obtenu un 1.
Tu peux choisir d'aller au Toboggan ou à la cage de football.



Si tu obtiens...

Fais ceci !



Regarde sous un des personnages. As-tu trouvé le sac à dos ?

- **Non**, fais une croix sur ce personnage sur ton carnet. Il n'a pas pris l'objet.
- **Oui**, encerle ce personnage. Il a pris l'objet.

L'équipe sait déjà qui a le sac à dos ? Plus besoin de lancer le dé avec les symboles pendant les prochains tours, retourne uniquement une tuile Cour d'école.



Retourne la tuile Cour d'école de cette case.

Cherche un des objets de ta feuille du carnet de détective. Dès que tu le trouves, marque-le d'une croix sur ta feuille. N'oublie pas que tu peux travailler en équipe ! **Laisse cette tuile face visible** pour te souvenir que tu as déjà regardé à cet endroit.



Choisis une des deux options !



- 3. C'est maintenant au tour du prochain joueur.** Continue de jouer jusqu'à ce que tu aies fait une croix sur tous les objets sauf un (c'est l'objet manquant) et que tu aies découvert quel personnage a le sac à dos (celui qui a pris l'objet). Tu as élucidé le mystère !

VICTOIRE

Lorsque vous avez élucidé le mystère en équipe (quand il ne reste qu'un seul objet sans croix et que les joueurs savent qui a le sac à dos), c'est le moment de faire la grande révélation. Retourne la tuile mise de côté pour voir si l'équipe a trouvé l'objet qui a disparu. Beau travail d'équipe ! Le mystère est résolu !



JEU BONUS !

Ta famille peut utiliser les tuiles Cour d'école pour créer ses propres jeux « Cherche et trouve » ! On peut par exemple demander aux enfants de trouver un objet bleu, ou on peut aussi s'amuser à trouver en premier un certain jouet.



CLUEDO, MR. POTATO HEAD, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.

Fabriqué par: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenti par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Service Consommateurs: Hasbro France SA, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. TÉL. +33 387 827 620. conseil@hasbro.fr
Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de
Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Tel.: +31 20 800 4602. consumentenservice@hasbro.nl



0822F6419101

PARENTS:
HASBROGAMING.COM



NIVEAU

2

MYSTÈRE AU LABO DE SCIENCES

Oh, non ! Le volcan du labo de sciences est mystérieusement entré en éruption ! On dirait qu'un jeune scientifique curieux a quitté sa salle de classe un peu plus tôt pour faire une expérience...

BUT DU JEU

Explore l'école pour trouver des indices qui t'aideront à découvrir QUI a déclenché l'éruption du volcan, QUEL produit a été versé à l'intérieur et DANS quelle salle de classe le coupable aurait dû se trouver. Dans ce jeu, tu joues contre les autres joueurs pour résoudre le mystère tout seul.

CE QU'IL TE FAUDRA

Plateau de jeu



6 pions Personnage



6 pions Mobilier

À la première partie, détache-les de leur feuille en carton



Salle de Classe



Salle D'arts Plastiques



Cafétéria



Bibliothèque



Salle de Musique



Bureau du proviseur

dé



Carnet de détective Le

Mystère au labo de sciences



7 socles jaunes



7 socles blancs



MISE EN PLACE

1. Place le plateau de jeu à la portée de tous les joueurs, côté intérieur de l'école visible.
2. Place tous les socles jaunes face cachée et mélange-les. Puis sans regarder en dessous, place l'un d'eux face cachée au centre du plateau.

C'est le produit qui a été versé dans le volcan pour l'activer !

3. Insère un pion Mobilier dans chacun des autres socles jaunes (ne regarde pas en dessous) et place chaque pion dans la pièce correspondante du plateau de jeu.



Ne couvre pas les cases avec le mobilier !

4. **Mets de côté le socle blanc avec le volcan.** Place ensuite les six autres socles blancs face cachée et mélange-les. Sans regarder en dessous, place l'un d'eux face cachée au centre du plateau. **C'est la salle de classe dans laquelle l'élève espiègle aurait dû se trouver !**

PLACE AU JEU !

Lance le dé pour voir si tu peux déplacer ton personnage, regarder sous les personnages ou sous les meubles. En trouvant des indices, tu élimines des hypothèses, ce qui t'aidera finalement à trouver ce qui s'est passé !

Le joueur le plus jeune commence et le jeu continue sur la gauche.

5. Mélange le socle avec le volcan face cachée avec les autres socles blancs. Insère un pion Personnage dans chaque socle, mais ne regarde pas en dessous !

Le personnage avec le volcan est l'élève qui a déclenché l'éruption !

6. Place tous les personnages sur leur case de couleur correspondante, même s'il y a moins de six joueurs.

Tout le monde choisit maintenant un personnage.

7. Chacun prend une feuille du carnet de détective et un crayon (non inclus). Tu peux plier ta feuille afin de garder tes indices à l'abri des regards.

Si les jeunes joueurs ont besoin d'un peu d'aide, essayez le jeu en équipe !

À TON TOUR

1. Lance le dé.



Si tu obtiens...	Fais ceci !
	Regarde secrètement sous un pion Mobilier.
	Regarde secrètement sous un personnage.
 Un chiffre	Avance ton personnage de ce nombre de cases au maximum en suivant la ligne pointillée. <ul style="list-style-type: none">• Tu ne peux pas t'arrêter sur une case si elle est déjà occupée par un autre personnage.• Tu ne peux pas terminer ton tour sur la case d'où tu es parti.

Si tu as obtenu un chiffre, où t'es-tu arrêté ?

Si tu t'arrêtes sur...	Regarde secrètement sous...
	Le pion Mobilier qui se trouve dans cette pièce.
	Un personnage.
	Absolument rien ! Tu auras plus de chance la prochaine fois !

2. Coche ta feuille.

À chaque tour, tu cocheras **DEUX** éléments !

- Si tu regardes sous un socle **jaune**, fais une **croix sur l'objet** que tu vois, il n'a pas été versé dans le volcan ! Fais **aussi une croix sur le meuble** inséré dans le socle pour ne pas oublier que tu as déjà vérifié cette pièce.
- Si tu regardes sous un socle **blanc**, fais une **croix sur l'objet de la salle de classe** que tu vois, ce n'est pas la salle de classe dans laquelle le coupable devait se trouver. Fais **aussi une croix sur le personnage** inséré dans le socle, SAUF si tu trouves le volcan. Le personnage qui a le volcan est celui qui a déclenché l'éruption, alors entoure-le.
- Même après avoir découvert qui a déclenché le volcan, tu devras peut-être regarder sous les personnages pour trouver dans quelle salle de classe le coupable aurait dû se trouver.



Ex. : Tu regardes sous le chevalet et tu vois la bouteille de lait, alors tu fais une croix sur ces deux objets.



Ex. : Tu découvres la guitare sous le personnage Violet, tu fais donc une croix sur les deux images. Violet ne peut pas être le coupable. Quand tu regardes sous Leblanc, tu trouves le volcan, c'est elle la coupable !



PRÊT À RÉSOUDRE LE MYSTÈRE ?

Porte une accusation ! Tu peux le faire à tout moment **pendant ton tour**, même après avoir marqué ta feuille.

1. Dis : « **(QUI)** a déclenché l'éruption du volcan avec **(QUOI)** alors qu'il/elle aurait dû être **(OÙ)** . »
2. **Regarde secrètement** sous les socles situés au centre du plateau de jeu et sous le socle du personnage que tu accuses. As-tu trouvé les trois réponses ?

OUI ! Tu as élucidé le mystère et tu gagnes la partie !

NON ! Oups, tu es éliminé. **Mais ne dis rien à personne !**

Les autres continuent de jouer jusqu'à ce qu'un joueur élucide le mystère ou qu'il ne reste qu'un seul joueur en jeu.