

Règles du Cluedo

Comment jouer à Cluedo

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Découvrir qui a commis le crime, dans quelle pièce et avec quelle arme.
- **Mécanique principale** : Se déplacer dans la maison, formuler des hypothèses et éliminer des suspects grâce aux cartes des autres joueurs.
- **Condition de victoire** : Être le premier à identifier correctement les 3 cartes cachées dans l'étui confidentiel et l'annoncer à la Piscine.

Le Docteur Lenoir a disparu et tout le monde dans la maison fait semblant de ne rien savoir...
Votre mission, si vous l'acceptez : découvrir **qui** a commis le crime, **où** et avec **quelle arme**. Ce Cluedo version 2008 (dit « Le Jeu des Grands Détectives ») ajoute des cartes spéciales, des pouvoirs uniques et une mécanique de tension avec un meurtrier qui peut encore frapper.
Accrochez-vous, ça va être chaud !

Le matériel de jeu

Avant de lancer la partie, faites un rapide tour d'horizon de ce que contient la boîte. Vous allez manipuler tout ça très vite, autant savoir ce que c'est !

- 1 **plateau de jeu** représentant la maison avec ses 9 pièces
- 6 **pions Joueur** colorés (un par personnage)
- 9 **figurines Arme** à placer sur le plateau
- 24 **cartes Hypothèse** réparties en 3 catégories : 6 cartes Suspect, 9 cartes Pièce, 9 cartes Arme
- 6 **cartes Personnage** (avec un pouvoir unique sur une face)
- 24 **cartes Intrigue** : 16 cartes Majordome et 8 cartes Temps

- 1 **étui confidentiel** (le cœur du mystère !)
- 1 bloc de **feuilles de notes** pour noter vos déductions
- 2 **dés à 6 faces** (attention, l'un des symboles est un point d'interrogation « ? »)

[IMAGE_MATERIEL]

La mise en place


Suivez ces étapes dans l'ordre et vous serez prêts en moins de 5 minutes !

Préparer l'étui confidentiel

C'est le moment le plus crucial de la préparation. Séparez les **cartes Hypothèse** en trois paquets distincts : les **cartes Suspect**, les **cartes Pièce** et les **cartes Arme**. Un joueur (sans regarder !) pioche une carte dans chaque paquet et les glisse dans l'**étui confidentiel** qu'il referme et pose de côté. Ces 3 cartes représentent la solution du meurtre : le coupable, le lieu et l'arme. Personne n'y touche jusqu'à la fin !

Distribuer les cartes restantes

Mélangez toutes les **cartes Hypothèse** restantes (celles qui ne sont pas dans l'étui) et distribuez-les équitablement à tous les joueurs, face cachée. S'il reste des cartes après la distribution, posez-les face cachée dans la **Piscine**, au centre du plateau. Chaque joueur note immédiatement sur sa **feuille de notes** les cartes qu'il a reçues : cochez-les, ce sont des suspects, armes et pièces que vous savez déjà innocents !

 Attention : ne cochez que vos propres cartes pour l'instant. Ne présumez rien sur celles des autres joueurs, au risque de fausser toutes vos déductions.

Choisir son personnage

Chaque joueur choisit un **personnage**, prend le pion coloré correspondant et le place sur sa case de départ indiquée sur le plateau. Il prend aussi la **carte Personnage** associée et la pose devant lui, côté **Pouvoir** visible. Ce pouvoir est unique et ne peut être utilisé qu'une seule fois

dans toute la partie, alors choisissez bien le moment !

Placer les armes et les cartes Intrigue

Placez les 9 **figurines Arme** dans la Piscine au centre du plateau. Mélangez les **cartes Intrigue** et formez une **pioche** face cachée à côté du plateau. Lancez les dés : le joueur ayant le score le plus élevé commence. En cas d'égalité, relancez !

Le déroulement d'un tour

Le jeu se joue chacun à son tour, dans le sens horaire. Un tour comprend plusieurs phases que voici dans l'ordre.

Phase 1 : se déplacer

Vous devez vous déplacer à chaque tour. Vous avez plusieurs options :

- **Lancer les dés** : avancez votre pion d'autant de cases que la somme des deux dés. Si l'un des dés affiche un **point d'interrogation « ? »**, tirez immédiatement une **carte Intrigue** et déplacez-vous du nombre indiqué sur l'autre dé.
- **Emprunter un passage secret** : si vous êtes dans la Cuisine, l'Observatoire, le Spa ou la Chambre d'amis, vous pouvez vous téléporter directement dans la pièce opposée, sans lancer les dés.
- **Utiliser une carte Majordome** ou votre **carte Pouvoir** qui permet un déplacement spécial.

Quelques règles de déplacement à retenir :

- On se déplace horizontalement et verticalement, jamais en diagonale (sauf pour entrer dans la Chambre d'amis, seule exception du jeu).
- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous vos points de déplacement.
- Vous pouvez passer sur une case occupée par un autre joueur mais pas vous y arrêter.
- Si vous vous arrêtez sur une case **Point d'interrogation « ? »**, vous devez tirer une **carte Intrigue** et votre déplacement s'arrête là.
- Dès que vous entrez dans une pièce, vous arrêtez votre déplacement.

- Vous devez sortir de la pièce où vous êtes en début de tour, sauf si vous y avez été amené par une hypothèse d'un autre joueur ou si une carte Majordome vous permet de rester.
- Vous ne pouvez pas entrer dans une pièce que vous venez de quitter dans ce même tour.

💡 Petite astuce : les passages secrets sont précieux pour traverser rapidement la maison.

Pensez-y avant de lancer les dés !

Phase 2 : formuler une hypothèse

Si après votre déplacement vous vous trouvez dans une **pièce de la maison** (autre que la Piscine), vous pouvez formuler une **hypothèse**. Annoncez à voix haute un suspect, une arme et la pièce où vous vous trouvez. Exemple : « Je soupçonne M. Olive d'avoir commis le crime dans le Spa avec le trophée. » Déplacez ensuite le **pion du suspect cité** et la **figurine de l'arme citée** dans votre pièce (s'ils n'y sont pas déjà).

Ensuite, en partant du joueur à votre gauche, chaque joueur vérifie s'il possède l'une des 3 cartes citées. Si oui, il vous en montre **une seule** en secret. Vous la notez sur votre feuille : cette carte n'est pas dans l'étui, donc elle ne fait pas partie de la solution. L'hypothèse s'arrête dès qu'un joueur vous montre une carte. Si personne ne peut réfuter votre hypothèse, c'est très bon signe !

💡 Petite astuce : prenez l'habitude de noter non seulement les cartes qu'on vous montre, mais aussi qui vous les a montrées. Ces informations croisées vous aideront à déduire ce que savent vos adversaires.

⚠ Important : après avoir formulé une hypothèse, votre tour se termine dans tous les cas. Vous ne pouvez pas formuler une hypothèse ET porter une accusation dans le même tour.

Ce qui se passe quand votre pion est déplacé par une hypothèse

Si un autre joueur vous cite dans son hypothèse, votre **pion** est automatiquement déplacé dans la pièce qu'il a citée. Bonne nouvelle : vous tirez immédiatement une **carte Intrigue** pour ce dérangement (à condition que votre pion ait réellement changé de pièce). Si vous êtes déplacé plusieurs fois entre deux de vos tours, vous tirez une carte Intrigue par déplacement dans une nouvelle pièce. Quand c'est à nouveau votre tour, vous pouvez choisir de rester dans cette

pièce pour y formuler une hypothèse.

Phase 3 : porter une accusation (une seule fois dans la partie)

Quand vous êtes sûr d'avoir identifié les 3 cartes de l'**étui confidentiel**, rendez-vous à la **Piscine** et portez votre **accusation** : nommez le suspect, l'arme et la pièce. Regardez ensuite secrètement les cartes dans l'étui.

- **Si vous avez raison** : montrez les 3 cartes à tous les joueurs, vous avez gagné !
- **Si vous avez tort** : remettez discrètement les cartes dans l'étui. Vous continuez à jouer mais vous ne pouvez plus vous déplacer ni formuler d'hypothèses. Vous répondez simplement aux hypothèses des autres joueurs en leur montrant vos cartes si nécessaire.

À la Piscine, vous pouvez aussi choisir de consulter les **cartes Hypothèse** posées face cachée en début de partie, à la place de porter une accusation.

[IMAGE_FIN]

Les cartes Intrigue

Les cartes Intrigue sont tirées de la **pioche** dans trois situations : quand un dé affiche « ? », quand vous vous arrêtez sur une case « ? », ou quand votre pion est déplacé par une hypothèse. Il en existe deux types.

Les cartes Temps : attention, le meurtrier rôde !

Il y a 8 **cartes Temps** dans la pioche. Les 7 premières n'ont aucun effet immédiat : placez-les face visible sous le plateau pour que tout le monde sache combien en ont été tirées. Mais quand la **8ème carte Temps** est tirée... le joueur qui la pioche est éliminé de la partie ! Il révèle toutes ses cartes à la vue de tous, retire son pion du plateau et ne joue plus. Cette 8ème carte est alors remélangée dans la pioche : elle peut donc frapper à nouveau et encore d'autres joueurs ! Si tous les joueurs sont éliminés, personne ne gagne.

Les cartes Majordome : vos alliés secrets

Les 16 **cartes Majordome** se gardent en main secrètement. Vous pouvez en avoir autant que

vous voulez et en jouer autant que vous souhaitez, à votre tour ou même pendant le tour d'un autre joueur (selon ce qu'elles indiquent). Une fois jouée, une carte Majordome est retirée définitivement de la partie.

Carte	Effet	Quand la jouer
Rester dans la pièce (x1)	Vous restez dans votre pièce actuelle et formulez une hypothèse normalement	Début de votre tour
Déplacement libre (x2)	Déplacez votre pion où vous voulez sur tout le plateau	À la place du lancer de dés
+6 au déplacement (x2)	Ajoutez 6 au résultat de vos dés pour vous déplacer plus loin	Après le lancer, avant de bouger
Voir une carte adverse (x1)	Le joueur à votre droite vous montre une carte de son choix	Fin de votre tour
Rejouer (x4)	Jouez un tour complet supplémentaire immédiatement	Fin de votre tour
Retour à la case départ (x2)	Renvoyez le pion d'un autre joueur sur sa case de départ	Fin de votre tour
Espionner une carte (x2)	Voyez la carte qu'un joueur vient de montrer à un autre lors d'une hypothèse	Hors de votre tour
Bloquer une hypothèse (x2)	L'hypothèse reste sans réponse, personne ne montre de carte	Hors de votre tour

Les pouvoirs des personnages

Chaque **carte Personnage** donne accès à un pouvoir unique, utilisable une seule fois dans toute la partie. Une fois utilisé, retournez la carte côté « Personnalité ».

Personnage	Pouvoir
Mademoiselle Rose	Voir une carte qu'un joueur vient de montrer à

Personnage	Pouvoir
	un autre (utilisable hors de son tour)
Monsieur Moutarde	Se déplacer deux fois de suite dans le même tour (deux lancers de dés successifs)
Madame Leblanc	Se déplacer directement dans n'importe quelle pièce sans passage secret (y compris la Piscine)
Monsieur Olive	Formuler une hypothèse avec une pièce dans laquelle on ne se trouve pas (le suspect et l'arme y sont quand même déplacés)
Madame Pervenche	Piocher au hasard une carte dans la main du joueur à qui on vient de montrer une de ses cartes (utilisable hors de son tour)
Professeur Violet	Formuler deux hypothèses successives dans le même tour (dans la même pièce)

La feuille de notes du détective

Votre **feuille de notes** est votre meilleure amie. Elle liste les 6 suspects, les 9 armes et les 9 pièces du jeu. Cochez dès le départ les cartes que vous avez en main. Ensuite, à chaque fois qu'un joueur vous montre une carte, cochez-la aussi : tout ce qui est coché ne peut pas être dans l'étui confidentiel.

Suspects	Armes	Pièces
M. Moutarde	Poignard	Hall
Pr Violet	Chandelier	Salle à manger
M. Olive	Révolver	Cuisine
Mme Pervenche	Poison	Patio
Mlle Rose	Trophée	Observatoire
Mme Leblanc	Corde	Salle de projection
	Batte	Salon
	Hache	Spa

Suspects	Armes	Pièces
	Haltère	Chambre d'amis

💡 Astuce de pro : utilisez les colonnes supplémentaires de la feuille pour noter quel joueur vous a montré chaque carte. En recoupant les informations, vous pouvez déduire ce que vos adversaires savent ou ne savent pas, ce qui vous donne un avantage décisif.

D'autres jeux de société à découvrir

Si vous aimez les jeux de déduction et de stratégie, vous apprécierez peut-être aussi [les règles des Aventuriers du Rail](#) pour des parties familiales pleines de suspense, ou encore [les règles de Carcassonne](#) si vous aimez construire votre victoire pièce par pièce. Les amateurs de défis de mémorisation adoreront aussi se mesurer aux [règles des Incollables](#), et ceux qui cherchent un jeu de stratégie pure trouveront leur bonheur avec [les règles d'Azul](#).