

CLUE[®]

Junior

L'énigme des prix disparus

ÂGE
5+

2-5
JOUEURS

 **MISE EN GARDE:**
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT:
Petites pièces. Déconseillé aux
enfants de moins de 3 ans.

**Devine au fil du jeu,
pour du plaisir enlevant
du début à la fin!**

Contenu

Planchette de jeu (en 2 sections), plateau de plastique, 5 pions, 6 cartes «Qui», 6 cartes «Où», 6 cartes «Quand», 1 carte À chacun ses soupçons, 18 jetons de soupçons dans chacune des 5 couleurs, 3 jetons dorés, enveloppe Solution, feuilles d'enquête et un dé.

Quel jeu choisir?

- Le jeu simple est idéal pour les jeunes enfants ou les enfants qui ne sont pas familiers avec le jeu. Suivez les règles du jeu de la *section bleue*.
- Pour les enfants un peu plus âgés ou pour ceux qui maîtrisent le jeu simple, laissez-vous prendre à l'Astucieux jeu de la fête foraine en vous aidant des règles du jeu de la *section rouge* présentées à la fin.

 **PARKER
BROTHERS**

PRÉPARATION

Section 2

2A



Section 1

1A



Jetons de soupçons



Section 1A



Section 2A

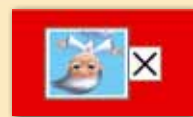


Plateau de plastique

Dessous de la boîte



1. Retirez toutes les pièces du plateau de plastique. Laissez le plateau dans la boîte en vous assurant que la flèche sur le plateau est alignée avec celle qui se trouve à l'intérieur de la boîte.
2. Détachez les jetons de couleur de la feuille cartonnée puis enfoncez le carton qui se trouve dans les fentes de la Section 2. Jetez les rebuts.
3. Déposez la section 1 de la planchette sur une surface plane, directement à côté de la boîte. Assurez-vous de placer le côté 1A face dessus de façon à aligner les deux parties du sentier.
4. Déposez la section 2 de la planchette sur le plateau de plastique. Le côté 2A doit se retrouver face dessus comme indiqué.
5. Séparez les cartes **Qui**, **Quand** et **Où** en trois paquets distincts et retirez le paquet **Où** du jeu – il est réservé à l'**Astucieux jeu de la fête foraine** seulement.
6. Brassez les cartes **Qui** sans les regarder, formez un paquet que vous déposez à l'envers et placez la carte du dessus dans l'enveloppe Solution. Faites la même chose avec les cartes **Quand**.
7. Brassez les cartes **Qui** et **Quand** restantes en un seul paquet.
8. Déposez les cartes face dessous sur les rectangles gris de la planchette de jeu. Certains rectangles se retrouveront avec une seule carte et d'autres avec deux, peu importe lesquels.
9. Donnez la carte **À CHACUN SES SOUPÇONS** au joueur le plus âgé.



Carte Qui



Carte Quand



JEU SIMPLE

Votre mission:

Les prix de la fête foraine se sont volatilisés! Vous devez trouver qui les a volés et à quelle heure. Pour ce faire, rendez-vous à chaque manège et cochez ce que vous voyez sur les cartes qui s'y trouvent.

Pour jouer:

1. Chaque joueur prend:

- Un pion de couleur
- 10 jetons de soupçons assortis à la couleur de son pion
- Une feuille d'enquête.

Utilisez le côté A et gardez vos notes à l'abri des regards pendant le jeu!

2. Placez votre pion sur la case départ de la couleur correspondante.

3. Le joueur à la gauche du joueur le plus âgé commence la partie.

4. À votre tour:

Lancez le dé et déplacez votre pion du nombre de cases indiqué par le dé, en suivant les flèches.

Il n'est pas nécessaire, pour s'arrêter sur les cases manèges, d'avoir un compte exact!

Si vous vous rendez à un manège, regardez *discrètement* les cartes qui s'y trouvent.

Sur votre feuille d'enquête, cochez les images représentées sur les cartes.

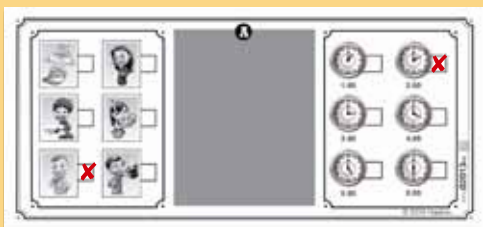
Par exemple, si vous vous arrêtez à la super glissade et que vous y trouvez ces cartes:



Cochez les cases de cette façon:

Ça signifie que Mustard *n'a pas* volé les prix et que le vol *n'a pas* eu lieu à 2 heures!

- Votre tour est terminé.



5. À CHACUN SES SOUPÇONS

Le joueur le plus âgé est responsable de cette carte. À la fin de chacun de ses tours, il doit rappeler aux autres joueurs que: «C'est l'heure des soupçons!» **TOUS** les joueurs doivent tenter de deviner **qui** a volé les prix et à quelle **heure**!

Pour faire part de vos soupçons

1. Jetez un œil à votre feuille d'enquête. Rappelez-vous, les personnes et les heures que vous **n'avez pas** cochées peuvent très bien se révéler être les bonnes réponses. (Les personnes et les heures que vous avez cochées ne sont définitivement PAS les bonnes réponses!)

Choisissez:

- la personne que vous croyez susceptible d'avoir volé les prix (quelqu'un que vous n'avez PAS coché)

ET

- l'heure à laquelle le vol s'est déroulé (une heure que vous n'avez PAS cochée)

Prenez deux de vos jetons de soupçons et placez-les dans les fentes adjacentes à la personne et à l'heure que vous avez choisies.



6. Continuez de jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé leurs 10 jetons de soupçons. C'est maintenant l'heure de découvrir la vérité!

Révéler la vérité

1. Sortez les cartes de l'enveloppe Solution pour révéler **qui** a volé les prix et à quelle **heure**.
2. Placez un jeton doré dans les deux fentes correspondantes. Par exemple, si **Green** a volé les prix à **4 heures**, mettez un jeton doré dans chacune de ces deux fentes.
3. Retirez la section cartonnée du plateau de plastique.
4. Retirez les jetons de soupçons des fentes contenant les jetons dorés et alignez-les par couleur.
5. Le joueur qui possède la ligne de jetons de soupçons la plus longue est celui qui a réussi à deviner correctement le plus souvent. Il gagne donc la partie!



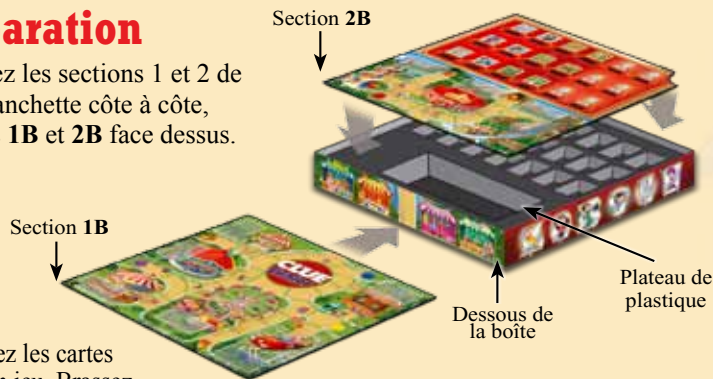
L'ASTUCIEUX JEU DE LA FÊTE FORAINE

(pour les enfants plus âgés)

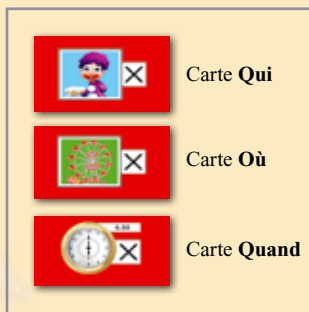
Jouez à l'Astucieux jeu de la fête foraine de la même façon que le jeu simple, mais devinez en plus à *quel endroit* les prix ont été cachés! Il y a aussi plus de manèges à inspecter. Jouez selon les règles du jeu simple, avec quelques différences:

Préparation

- Placez les sections 1 et 2 de la planchette côte à côte, côtés **1B** et **2B** face dessus.



- Gardez les cartes **Où** en jeu. Brassez les cartes et placez-les face dessous pour former un paquet. Déposez la carte du dessus dans l'enveloppe Solution (avec une carte **Qui** et une carte **Quand**).
- Brassez ensemble les cartes **Qui**, **Quand** et **Où** restantes, puis placez-les sur les rectangles gris de la planchette. Certains manèges se retrouveront avec une seule carte et d'autres avec deux. Le nombre de cartes pour chaque manège n'a pas d'importance.



À votre tour

Si vous terminez votre tour sur le sentier (et non sur un manège), demandez à un autre joueur s'il a coché un élément particulier sur sa feuille d'enquête. Par exemple : « As-tu coché 2 heures? » Le joueur doit dire la vérité en murmurant « oui » ou « non » pour que les autres joueurs ne puissent l'entendre. S'il dit « oui », cochez la case correspondante sur votre feuille.

À CHACUN SES SOUPÇONS!

Lorsque l'heure des **SOUPÇONS** est arrivée, tentez de deviner **où** les prix ont été cachés (et aussi **qui** les a volés et à quelle **heure**). Utilisez 3 jetons à chaque fois.

Passages secrets

Observez bien et identifiez les passages secrets sur le site de la fête foraine. Si vous vous rendez à un passage secret lors de votre tour, empruntez-le pour ressortir par n'importe quel autre passage et continuer votre tour à partir de cet endroit.



Pour jouer:

Jetons

Prenez les 18 jetons de soupçons assortis à la couleur de votre pion.

Feuille d'enquête

Utilisez le côté B de votre feuille d'enquête pour y cocher les manèges, les personnes et les heures selon le cas.

Rangement

- Rangez les jetons dorés et les jetons de soupçons par couleur dans les compartiments du plateau de plastique.
- Rangez tout ce qui reste dans le grand compartiment du plateau.
- Placez les sections de la planchette de jeu sur le dessus du plateau.