

PARKER BROTHERS CLASSIC DETECTIVE GAME

FOR 3 TO 6 PLAYERS / AGES 8+

JEU DE DÉTECTIVE CLASSIQUE DE PARKER BROTHERS

POUR 3 À 6 JOUEURS / ÂGE: 8+

CLUE[®]



INSTRUCTION BOOK
RÈGLES DU JEU



Object

Welcome to Tudor Mansion. Your host, Mr. John Boddy, has met an untimely end—he's the victim of foul play. To win this game, you must determine the answer to these three questions: Who done it? Where? And with what Weapon?

Equipment

- Clue® gameboard: This shows 9 Rooms in Mr. Boddy's mansion.
- 6 Character pawns, each representing one of the Suspects: *Colonel Mustard, Miss Scarlet, Professor Plum, Mr. Green, Mrs. White, Mrs. Peacock*
- 6 Miniature Weapons: Rope, Lead Pipe, Knife, Wrench, Candlestick, Pistol
- Deck of cards: One card for each of the 6 Suspects, 6 Weapons and 9 Rooms
- Pad of detective "notebooks" to aid in your investigation
- Confidential "Case File" envelope
- 2 Dice



Setup

1. Look on the gameboard for the START space and Suspect name nearest you. Take that Suspect character pawn as yours and put it on that space. If fewer than six are playing, be sure to place the remaining character pawn(s) onto the appropriate name(s)—they might, after all, be involved in the crime, and they must be on the premises!
2. Place each of the Weapons in a different Room. Select any six of the nine Rooms.
3. Place the empty envelope marked "Case File CONFIDENTIAL" on the stairs in the center of the board.
4. Sort the pack of cards into three groups: Suspects, Rooms and Weapons. Shuffle each group separately and place each facedown

But du jeu

Bienvenue au manoir Tudor. Ton hôte, M. John Boddy, vient d'être assassiné. Pour gagner la partie, tu dois résoudre ces trois énigmes: Qui l'a fait? Où? Avec quelle arme?

Contenu

- Planchette de jeu Clue®: elle illustre 9 pièces du manoir de M. Boddy.
- 6 pions de personnages, chacun à l'effigie d'un suspect: *Colonel Mustard, Mlle Scarlet, Professeur Plum, M. Green, Mme White, Mme Peacock*
- 6 armes miniatures: corde, tuyau de plomb, couteau, clé anglaise, chandelier, pistolet
- Jeu de cartes: 6 de suspects, 6 d'armes et 9 de pièces
- Bloc-notes de détective pour consigner les indices
- Enveloppe de cas confidentiel
- 2 dés

Préparation

1. Sur la planchette, repère la case DÉPART avec le nom d'un suspect, située la plus près de toi. Prends le pion du suspect correspondant et pose-le sur la case. Si vous êtes moins de 6 joueurs, répartis les pions en surplus sur les cases Départ qui leur sont réservées. Après tout, eux aussi sont des suspects et doivent rester sur les lieux!
2. Place chacune des six armes dans une pièce différente du manoir. Le choix des pièces n'a pas d'importance.
3. Place l'enveloppe vide du cas CONFIDENTIEL sur les escaliers au centre de la planchette.
4. Sépare le paquet de cartes en trois piles: suspects, pièces du manoir et armes. Brasse les paquets séparément et place-les côte à côte, face contre table. Ensuite, en t'assurant que personne ne pourra voir, prends la carte sur le dessus de chaque paquet et glisse-les dans l'enveloppe. L'enveloppe du cas CONFIDENTIEL contient maintenant les réponses aux questions: Qui? Où? Avec quelle arme?
5. Brasse ensemble les trois paquets de cartes. Ensuite, distribue-les vers la gauche, face contre table. (Il se peut que des joueurs



on the table. Then—so no one can see them—take the top card from each group and place it into the envelope. The Case File now contains the answers to the questions: Who? Where? What Weapon?

5. Shuffle together the three piles of remaining cards. Then deal them, facedown, clockwise around the table. (It doesn't matter if some players receive more cards than others.) Secretly look at your own cards. Because they're in your hand, they can't be in the Case File—which means none of your cards was involved in the crime!
6. Take a detective's notebook sheet. Fold it in half (so no one can see the notes you make) and check off the cards that are in your hand, if you wish.
7. Miss Scarlet always goes first. Play then proceeds, in turn, to the first player's left.

Gameplay

Moving Your Character Pawn.

On each turn, try to reach a different Room in the mansion. To start your turn, move your character pawn either by rolling the dice or, if you're in a corner Room, using a Secret Passage. Here's how:

Rolling

Roll the dice and move your character pawn the number of squares you rolled.

- You may move horizontally or vertically, forward or backward, but not diagonally.
- You may change directions as many times as your roll will allow. You may not, however, enter the same square twice on the same turn.
- You may not enter or land on a square that's already occupied by another Suspect.

Secret Passages

The Rooms in opposite corners of the mansion are connected by Secret Passages. If you're in one of these Rooms at the start of your turn, you may, if you wish, use a Secret Passage instead of rolling. To move through a Secret Passage, announce that you wish to do so, and



aient plus de cartes; ce n'est pas grave.) Regarde tes cartes en cachette. Ces dernières ne sont pas impliquées dans le crime car elles ne peuvent être à la fois dans tes mains et dans l'enveloppe du cas confidentiel!

6. Prends une feuille du bloc-notes de détective et plie-la en deux pour que personne ne puisse voir ce que tu y écriras. Si tu le désires, coche les cartes que tu as en main.

7. Mlle Scarlet commence toujours la partie. La partie se poursuit ensuite vers la gauche.

Jouer le jeu

Déplacer les pions.

À chacun de tes tours, essaie d'entrer dans une pièce différente du manoir. Commence par déplacer ton pion de suspect en lançant les dés ou, si tu te trouves dans une pièce en coin, en empruntant un passage secret. Voici comment.

Lancer les dés

Lance les dés et déplace ton pion du nombre de cases indiqué par les dés.

- Tu peux déplacer ton pion horizontalement ou verticalement, vers l'avant ou l'arrière, mais jamais en diagonale.
- Tu peux changer de direction à ton gré, selon le nombre de cases indiqué par les dés. Cependant, tu ne peux passer sur la même case deux fois de suite lors d'un tour.
- Tu ne peux pas passer ou t'arrêter sur une case occupée par un autre suspect.

Passages secrets

Les pièces situées aux quatre coins du manoir sont reliées entre elles par des passages secrets. Si tu te trouves dans l'une de ces pièces au début de ton tour, tu peux emprunter le passage secret au lieu de lancer les dés. Pour emprunter un passage secret, tu dois



then move your character pawn to the Room in the opposite corner.

Entering and Leaving a Room

You may enter or leave a Room either by rolling the dice and moving through a door, or by moving through a Secret Passage.

- A door is the opening in the wall, not the space in front of the doorway. When you pass through a door, do not count the doorway itself as a space.
- You may not pass through a door that's blocked by an opponent's character pawn.
- As soon as you enter a Room, stop moving. It doesn't matter if you roll a number that's higher than you need to enter.
- You may not re-enter the same Room on a single turn.
- It is possible that your opponents might block any and all doors and trap you in a Room. If this happens, you must wait for someone to move and unblock a door so you can leave!

Making a Suggestion

As soon as you enter a Room, make a Suggestion. By making Suggestions throughout the game, you try to determine—by process of elimination—which three cards are in the Confidential Case File envelope. To make a Suggestion, move a Suspect and a Weapon into the Room that you just entered. Then suggest that the crime was committed in that Room, by that Suspect, with that Weapon.

Example: Let's say that you're Miss Scarlet and you enter the Lounge. First move another Suspect—Mr. Green, for instance—into the Lounge. Then move a Weapon—the Wrench,

en avisant les autres puis déplacer ton pion de suspect dans la pièce du coin opposé.

Entrer dans une pièce et en sortir

Tu peux entrer dans une pièce ou en sortir, en lançant le dé pour passer la porte ou en empruntant un passage secret.

- Une porte est une ouverture dans un mur et non la case située devant l'embrasure. La porte ne compte pas pour une case.
- Tu ne peux pas passer une porte bloquée par le pion d'un autre joueur.
- Dès que tu entres dans une pièce, tu dois t'y arrêter, peu importe s'il te reste encore des déplacements selon le compte des dés.
- Tu ne peux pas entrer deux fois dans la même pièce lors d'un tour.
- Il se peut que des adversaires t'enferment dans une pièce en bloquant la ou les portes. Si cela se produit, tu dois attendre que l'un d'eux se déplace et libère la porte avant de pouvoir sortir!

Exprimer des soupçons

Dès que tu entres dans une pièce, tu dois exprimer tes soupçons. Le but est d'identifier, par élimination, les trois cartes qui se trouvent dans l'enveloppe du cas confidentiel. Pour ce faire, place un suspect et une arme dans la pièce où tu viens d'entrer. Ensuite, suggère que le crime a été commis dans cette pièce, par tel suspect et avec telle arme.

Exemple: Supposons que tu es Mlle Scarlet et que tu entres dans le salon. Place d'abord un suspect, disons M. Green, dans le salon. Ensuite, choisis une arme, la clé anglaise par exemple, et dépose-la dans la pièce. Suggère alors: «Je soupçonne que le crime a été commis dans le salon, par M. Green, avec la clé anglaise.»





perhaps—into the Lounge. Then say “I suggest the crime was committed in the Lounge by Mr. Green with the Wrench.”

Remember three things:

- You must be in the Room that you mention in your Suggestion.
- Be sure to consider all character pawns—including spare Suspects and including yourself—as falling under equal suspicion.
- There is no limit to the number of Suspects or Weapons that may be in one Room at one time.

Proving a Suggestion True or False

As soon as you make a Suggestion, your opponents, in turn, try to prove it false. The first to try is the player to your immediate left. That player looks at his or her cards to see if one of the three cards you just named is there. If the player does have one of the cards named, he or she must show it to you and no one else. If the player has more than one of the cards named, he or she selects just one to show you. If that opponent has none of the cards that you named, then the chance to prove your Suggestion false passes, in turn, to the next player on the left.

As soon as one opponent shows you one of the cards that you named, it is proof that this card cannot be in the envelope. End your turn by checking off this card in your notebook. (Some players find it helpful to mark the initials of the player who showed the card.) If no one is able to prove your Suggestion false, you may either end your turn or make an Accusation now. (See Making an Accusation section for details.)

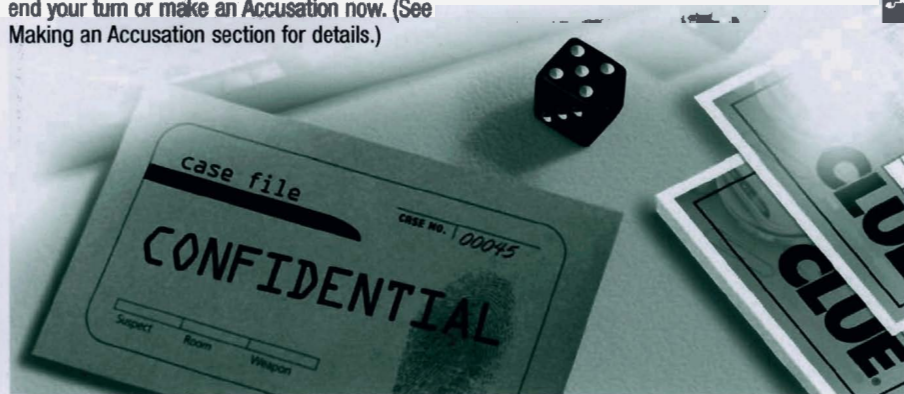
Souviens-toi des trois règles suivantes:

- tu dois te situer dans la pièce que tu soupçonnes être le lieu du crime;
- tous les pions sont des suspects, incluant les pions en surplus et le tien;
- une pièce peut contenir un nombre illimité de suspects et d'armes.

Vérifier la légitimité d'un soupçon

Dès que tu fais part de tes soupçons, les autres joueurs doivent tenter de les démentir. Le premier à le faire est le joueur assis à ta gauche: il vérifie s'il a en main l'une des cartes que tu as nommées. S'il en a une, il doit te la montrer ~~en~~ cachette. Tes soupçons s'avèrent alors infondés et la partie se poursuit. Si ce joueur possède plusieurs cartes que tu as nommées, il te montre uniquement celle qu'il désire. Par contre, s'il n'a aucune de ces cartes, le joueur à sa gauche aura alors la chance de prouver que tes propos sont erronés.

Dès qu'un adversaire te montre une des cartes nommées, tu as la preuve qu'elle n'est pas dans l'enveloppe. Alors que ton tour prend fin, assure-toi de cocher cette carte sur ta feuille. (Certains joueurs aiment aussi écrire les initiales du joueur qui possède la carte.) Si personne ne peut contredire tes soupçons, tu as alors le choix de terminer ton tour ou de passer immédiatement aux accusations. (Voir la section Accuser pour plus de détails.)





More about Moving and Making Suggestions

- You may make only one Suggestion after entering a particular Room. To make your next Suggestion, you must either enter a different Room or, sometime after your next turn, re-enter the Room that you most recently left. You may not forfeit a turn to remain in a particular Room. But if you're trapped in a Room because your opponents are blocking the door(s), you must remain there until a door is unblocked and you can move out of the Room.
- When you make a Suggestion, you may, if you wish, name one or more of the cards that you hold in your own hand. You might want to do this to gain information or to mislead your opponents.
- You may make a Suggestion that includes a Suspect or Weapon that's already in your Room. (In this case, transferring one or both of those items into the room is not necessary.) When a transfer is necessary, leave the item(s) in the new location after the Suggestion is made.
- If the Suspect transferred was your character pawn, you may, on your next turn, do one of two things: Move from the Room in one of the usual ways OR make a Suggestion for that Room. If you decide to make a Suggestion, do not roll the dice or move your character pawn.
- You may, if you wish, make a Suggestion followed by an Accusation on the same turn. (See Making an Accusation below.)

Autres règles sur les déplacements et les soupçons

- Lorsque tu entres dans une pièce, tu ne peux exprimer tes soupçons qu'une fois. Pour exprimer d'autres soupçons, tu dois te rendre dans une autre pièce ou, après ton prochain tour, revenir dans la pièce quittée précédemment. Tu ne peux passer de tour pour demeurer dans une pièce. Par contre, si la porte est bloquée par des adversaires, tu dois rester dans la pièce jusqu'à ce que l'issue soit libérée.
- Lorsque tu fais part de tes soupçons, tu peux nommer une carte ou plus que tu as en main. Cette stratégie sert à obtenir de l'information ou à tromper tes adversaires.
- Tu peux inclure dans tes soupçons un suspect ou une arme qui sont déjà dans la pièce où tu te trouves (cela élimine les transferts). Lorsqu'un transfert s'avère nécessaire, laisse le ou les articles transférés dans la pièce après avoir exprimé tes soupçons.
- Si le suspect transféré était ton pion, tu peux, à ton prochain tour, opter pour l'une des deux solutions suivantes: sortir de la pièce de l'une des façons habituelles OU exprimer des soupçons pour cette pièce. Si tu décides d'exprimer des soupçons, nul besoin de lancer les dés ou de déplacer ton pion.
- Tu peux, si tu le désires, exprimer tes soupçons et passer aux accusations lors d'un même tour (voir la section Accuser ci-après).





Making an Accusation

When you think you've figured out which three cards are in the envelope, you may, on your turn, make an Accusation and name any three elements you want. First say, "I accuse (Suspect) of committing the crime in the (Room) with the (Weapon)." Then, so no one else can see, look at the cards in the envelope. When making an Accusation, you may name any Room (unlike a Suggestion, where your character pawn must be in the room you suggest).

Important: You may make only one Accusation during a game.

If your Accusation is incorrect or if any one of the cards that you named is not inside the Case File:

- Secretly return all three cards to the envelope.
- You can not make any further moves in the game, and therefore cannot win.
- You do continue to try to prove your opponents' Suggestions false by showing cards when asked.
- Your opponents may continue to move your character pawn into the various Rooms where they make Suggestions.
- If, after making a false Accusation, your character pawn is blocking a door, move it into that Room so that other players may enter.

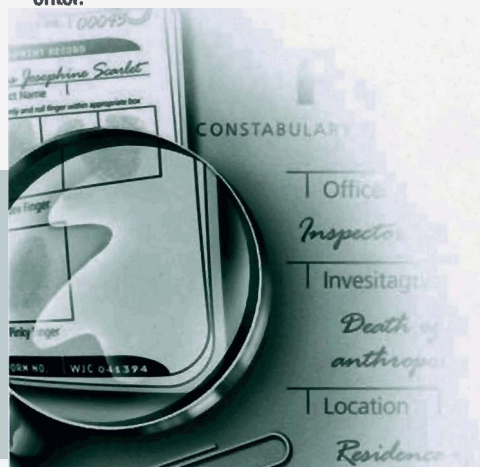
Accuser

À ton tour, si tu crois savoir quelles cartes se trouvent dans l'enveloppe, tu peux passer aux accusations. Procède en disant: «J'accuse (nom du suspect) d'avoir commis le crime dans (nom de la pièce) avec (nom de l'arme).» Ensuite, regarde les cartes dans l'enveloppe en t'assurant que personne d'autre ne puisse les voir. Lorsque tu passes aux accusations, tu n'as pas besoin d'être dans la pièce soupçonnée (contrairement aux soupçons, où ton pion doit se trouver dans la pièce suggérée).

Important: Tu ne peux porter d'accusations qu'une fois par partie.

Si tes accusations s'avèrent infondées ou si l'une des cartes que tu as nommées n'est pas dans l'enveloppe du cas confidentiel:

- remets discrètement les trois cartes dans l'enveloppe;
- tu ne peux plus déplacer ton pion et tu perds toute chance de gagner la partie;
- continue de démentir les soupçons des adversaires en montrant des cartes sur demande;
- tes adversaires peuvent continuer à déplacer ton pion dans les pièces pour exprimer leurs soupçons;
- si ton pion bloque une porte au moment où tu portes des accusations infondées, fais-le entrer dans la pièce pour laisser la voie libre à tes adversaires.



Winning

You win the game if your Accusation is completely correct—that is, if you find in the envelope all three of the cards that you named. When this happens, take out all three cards and lay them out for everyone to see.

To Order Additional Detective Notepads

To order extra notepads, please contact Hasbro at 1-800-327-8264.

Gagner la partie

Tu gagnes la partie si tes accusations s'avèrent justes, c'est-à-dire si les trois cartes que tu nommes se trouvent dans l'enveloppe. À ce moment, retire les trois cartes et dépose-les face dessus sur la table, à la vue de tous.

Commander des blocs-notes additionnels

Pour commander des blocs-notes additionnels, joindre Hasbro au 1-800-327-8264.

Web site in English. / Site Web en anglais.

parkerbrothers.com 

© 1986, 1998, 2002 Hasbro. All rights reserved.
Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada J4G 1G2.
♣101CB0045F02

