

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



2. Les cases

- * Si ton pion s'arrête sur une case qui est déjà occupée par un autre pion, soulève-le pour trouver un indice.
- * Si ton pion s'arrête sur une case fléchée devant une cachette, soulève-le pour trouver un indice.

Souviens-toi : à chaque fois que tu découvres un nouvel indice en-dessous d'un pion ou d'une cachette, raye le dessin correspondant sur ton carnet. Ecris aussi sur une feuille à part quels pions tu as déjà regardés et quelles cachettes tu as déjà visitées.

Résolution de l'énigme

Continue de te déplacer sur le plateau de jeu en regardant les indices situés sous les pions et les cachettes. Tu auras résolu l'énigme quand il ne te restera plus qu'un animal et un jouet non rayés sur ton carnet. Dès que tu as trouvé quel animal cache quel jouet, rends-toi au pavillon. Quand tu y arrives, dévoile tes soupçons aux autres enquêteurs. Ensuite, regarde discrètement sous les deux supports du pavillon. Si tu as raison, tu gagnes la partie ! Bravo, le mystère est résolu. Si tu t'es trompé, tu es éliminé ! Le mystère continue.

Déjà un autre mystère à résoudre

Pour résoudre une nouvelle énigme, retire les supports des pions et des cachettes, mélange-les et recommence tout depuis le début.

JUNIOR Cluedo



L'affaire des jouets
cachés !



Mise en ligne par François Haffner pour les lecteurs de jeuxsoc.free.fr – mai 2007



© 1996 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie
Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard
International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte
Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

14608F0696

Règle de jeu
De 2 à 4 joueurs

Contenu

- 1 plateau de jeu
 - 5 supports orange
 - 5 supports verts
 - 1 carnet de détective
 - 1 feuille avec des autocollants
 - 1 dé
- 1 feuille prédécoupée avec :
 - 4 pions « enquêteurs »
 - 4 cachettes
 - 1 pavillon
 - 1 clôture avec de la pelouse

But du jeu

Un des animaux du quartier a caché un des jouets. A toi de découvrir quel animal a caché quel jouet. La réponse est dans le pavillon. Le joueur qui résout le mystère le premier et qui arrive au pavillon avec les bonnes réponses gagne la partie.

Préparation du jeu

Détache toutes les pièces de la feuille prédécoupée.

1. Construction de la clôture

Assemble la clôture comme indiqué figure 1

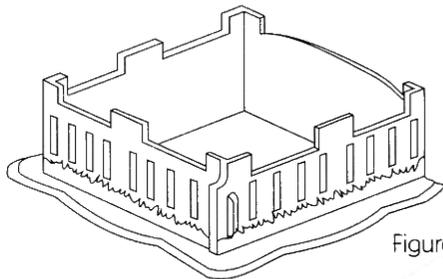


Figure 1

2. Autocollants

- * Colle les autocollants représentant les jouets sous les supports orange.
- * Colle les autocollants représentant les animaux sous les supports verts.
- * Colle les autocollants carrés sur le dé.

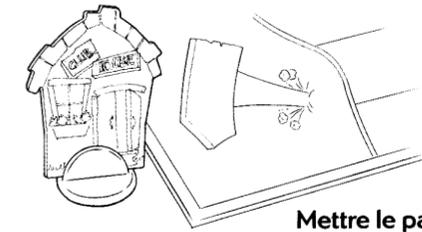
3. Pions

- * Fixe les 4 pions "enquêteurs" aux supports orange sans regarder les autocollants situés sous les supports.
- * Fixe les 4 cachettes aux supports verts sans regarder les autocollants situés sous les supports.

4. Le pavillon et les solutions

Fixe le pavillon aux supports orange et verts restant. Les autocollants situés sous ces deux supports comportent la réponse au mystère. Ne regarde pas ces autocollants. Place le pavillon à l'intérieur de la clôture. Voir figure 2.

Figure 2



Mettre le pavillon ici

Mise en place du jeu

1. Chaque joueur prend une feuille du carnet de détective et se munit d'un crayon. Les éléments du carnet du détective sont les suivants :

Enfants	Animaux	Cachettes	Jouets
Marc Moutarde	Chien	Stand de limonade	Ours en peluche
Samantha Ecarlate	Lapin	Boîte aux lettres	Roller Skate
Pierre Violet	Poisson	Cabane de l'arbre	Camion
Gina Olive	Chat	Cage à oiseau	Ballon
	Oiseau		Poupée

2. Place les 4 cachettes sur le plateau de jeu.
3. Place chacun des pions sur le point de départ de la même couleur. Choisis le pion avec lequel tu veux jouer. S'il reste des pions, il n'est pas nécessaire de les retirer du jeu car ils sont tous utiles pour l'enquête.

Le mystère commence

1. Commence par regarder discrètement l'autocollant situé sous ton pion. Raye le jouet correspondant sur ton carnet de détective. Ce jouet peut être éliminé de ton enquête : il n'a pas disparu. Ne laisse pas les autres joueurs voir ton autocollant ou ton carnet.
2. Maintenant tu dois te déplacer sur le plateau de jeu en visitant les différentes cachettes. Déplace ton pion après avoir lancé le dé. C'est le joueur le plus jeune qui commence la partie, qui continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Lancement du dé

Le dé peut indiquer:

* Un chiffre

Avance ton pion d'autant de cases que le dé marque de points.

* Skateboard

Tu peux déplacer ton pion n'importe où sur le plateau de jeu.

* Loupe

Laisse ton pion sur cette case et prends n'importe quel pion et regarde dessous pour trouver un indice.

JUNIOR Cluedo



© 1996 Hasbro International Inc.

14608ML0591

JUNIOR Cluedo



© 1996 Hasbro International Inc.

14608ML0591

JUNIOR Cluedo



© 1996 Hasbro International Inc.

14608ML0591

JUNIOR Cluedo



© 1996 Hasbro International Inc.

14608ML0591

JUNIOR Cluedo



© 1996 Hasbro International Inc.

14608ML0591

JUNIOR Cluedo



© 1996 Hasbro International Inc.

14608ML0591

JUNIOR Cluedo



© 1996 Hasbro International Inc.

14608ML0591

JUNIOR Cluedo



© 1996 Hasbro International Inc.

14608ML0591