

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 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





VOICI QUELQUES INDICES POUR T'AIDER DANS TON ENQUETE :

LES SUSPECTS

NOM	YEUX	CHEVEUX	SOURIRE
Julie ROSE	Marrons	Foncés	OUI
Pierre VIOLET	Bleus	Foncés	NON
Georges OLIVE	Bleus	Clairs	OUI
Marie LEBLANC	Bleus	Clairs	NON
Marc MOUTARDE	Marrons	Clairs	OUI
Hélène PERVENCHE	Marrons	Foncés	NON

LES PIECES

NOM	SOL	COULEUR DES MURS
Cuisine	Bois	Bleu
Chambre	Tapis	Vert
Salon	Bois	Jaune
Sous l'escalier	Bois	Vert
Bibliothèque	Tapis	Bleu
Salle de bains	Tapis	Jaune

LES ANIMAUX

CHIEN
CHAT
SINGE
TORTUE
OISEAU

SERVICE CONSOMMATEURS :

Important A garder.

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre avec vos nom et adresse à :

KENNER PARKER FRANCE S.A.

Service Consommateurs
14-16 rue Scandicci
93500 PANTIN

N.V. Hasbro S.A.
Boulevard International 55-4
1070 BRUXELLES



Règle mise en ligne par François Haffner
pour les lecteurs de jeuxsoc.fr – août 2008

Cluedo Junior



De 1 à 6 joueurs .

AGE : à partir de 6 ans

MATERIEL :

- . 1 plateau de jeu et son disque à énigmes comportant 7 trappes mystérieuses
- . 7 petites cartes représentant les pièces de la maison et leur support
- . 6 figurines et leur support, représentant les 6 suspects
- . 1 loupe rouge de détective
- . 1 carnet de détective
- . 1 dé

DUREE APPROXIMATIVE D'UNE PARTIE : 30 minutes

BUT DU JEU :

Un de tes animaux favoris a disparu ! Pour gagner la partie, tu devras, le premier, découvrir grâce à la loupe magique : quel animal a disparu, où est-il caché, qui l'a fait disparaître.

PREPARATION DU JEU

Distribuez à chaque joueur une feuille du carnet de détective.

Chaque joueur devra se munir d'un crayon.

Chaque joueur choisit une figurine représentant un suspect et l'insère dans son support. Placez ensuite les pions ainsi assemblés sur la case départ.

Remarque : tous les suspects sont représentés sur le plateau de jeu, cela t'aidera à les reconnaître durant la partie.

Insérez chaque petite carte représentant une pièce de la maison dans son support et recouvrez chacune des 7 trappes mystérieuses se trouvant sur le disque à énigmes avec les caches correspondants ainsi constitués.

Sélectionnez au hasard une des 24 énigmes. Pour cela, tournez le disque du plateau jusqu'à ce que la petite flèche rouge située sur le bord du plateau s'aligne parfaitement avec une des lignes noires situées sur le disque.

Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le score le plus élevé commence. Il passe ensuite la main au joueur de gauche et ainsi de suite.



JULIE ROSE

DEROULEMENT DU JEU :

A ton tour :

- . lance le dé
- . avance d'autant de cases que le dé marque de points
- . suis les indications de la case où tu t'arrêtes.

Remarque : plusieurs joueurs peuvent se trouver sur la même case.

DESCRIPTION DES CASES :

Si tu te trouves sur la case... **Regarde l'indice sous ... :**
Soulève la petite carte qui cache la trappe mystérieuse correspondant à la pièce indiquée sur la case. Prends la loupe magique de détective et lis l'indice. Remplace ensuite le cache sur la trappe mystérieuse et inscris l'indice sur ta feuille du carnet de détective.

Exemple : Dans la bibliothèque tu découvres que le suspect a les yeux bleus. Entoure "Bleus" sur ta feuille de détective, sur la ligne "Yeux".

Rejoue :

Relance le dé et avance à nouveau du nombre de cases correspondant au dé. Suis les indications de cette nouvelle case.

Regarde n'importe quel indice :

Sans bouger le pion de la case où tu te trouves, tu as le droit de retirer n'importe quel cache posé sur l'une des trappes mystérieuses du disque (excepté celui qui recouvre la solution), de lire et de noter l'indice.

Avance... ou recule... :

Avance ou recule d'autant de cases indiquées et suis les instructions qui se trouvent sur la nouvelle case où tu arrives.



MARC MOUTARDE



PIERRE VIOLET

LE CARNET DE DETECTIVE :

Durant la partie, note sur ta feuille du carnet de détective tous les indices que tu découvres. Pour découvrir dans quelle pièce l'animal est caché, tu dois trouver et noter si le sol est en bois ou recouvert de tapis, si la couleur du mur est bleue, verte ou jaune.

Pour découvrir qui a enlevé Gribouille, ton animal favori, tu dois trouver et noter les indices concernant la couleur des yeux et des cheveux du suspect ainsi que l'expression de son visage : sourit-il ou pas?

Regarde ensuite les visages des suspects représentés sur le plateau de jeu afin de découvrir celui qui correspond à la description donnée par les indices. Inscris alors sur ta feuille de détective le nom du coupable.

Dans une des pièces de la maison, tu découvriras quel animal a été enlevé en regardant les indices placés sous les

cache recouvrant les trappes mystérieuses.

Surtout cache bien les informations que tu découvres et note-les afin que les autres joueurs ne voient pas ce que tu as déjà découvert.

RESOLUTION DE L'ENIGME :

A la fin de son tour de jeu le joueur qui a obtenu tous les indices nécessaires annonce : "J'ai résolu l'énigme ..." et annonce à haute voix la solution. Il enlève secrètement le cache du disque correspondant à la solution et vérifie, toujours secrètement, la solution avec la loupe. S'il a raison, il gagne ; mais s'il se trompe, il est éliminé du jeu et dans ce cas ne doit pas indiquer la bonne solution aux autres joueurs car la partie continue sans lui.

LE GAGNANT :

Le premier joueur qui trouve la bonne solution remporte la partie.



MARIE LEBLANC



HÉLÈNE PERVENCHE

GEORGES OLIVE

