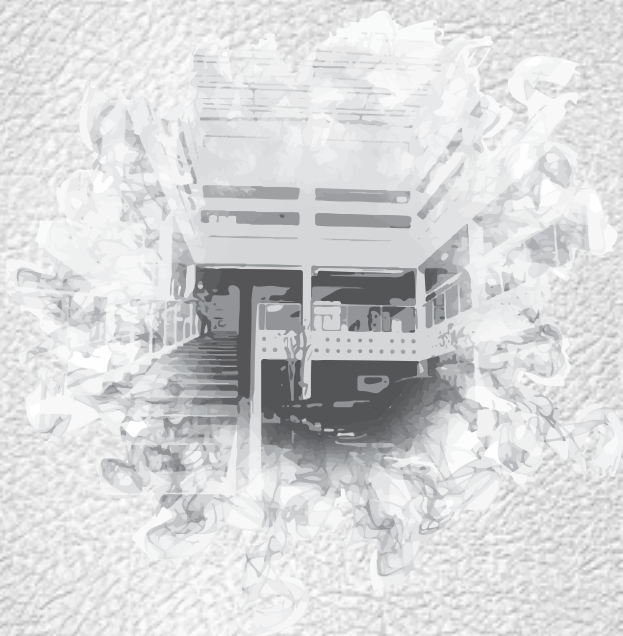




# CLUEBDX

Le jeu des détectives Infonum

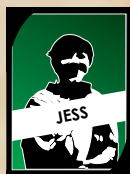


Les invitations ont été envoyées.  
Les invités sont arrivés.

Claire a été assassinée !

Tuée de sang-froid. Tous ont un mobile mais ...  
qui est le réel coupable de son meurtre ?  
C'est à vous de résoudre l'énigme...

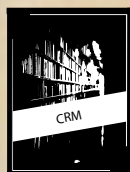
**QUI** a tué Claire d'Hennezel ?



avec **QUELLE ARME** ?



et **DANS QUELLE PIECE** ?



## MISE EN PLACE

1. Placez les 6 pions (non fournis) sur leurs cases respectives sur le plateau de jeu. Ils doivent tous être sur le plateau de jeu, même s'il y a moins de 6 joueurs.
6. Mélangez toutes les cartes personnages, armes et pièces restantes et distribuez-les aux joueurs. Peu importe que certains d'entre eux aient plus de cartes que d'autres.

Choisissez votre personnage

2. Au hasard, placez chaque arme dans une pièce différente.

3. Séparez les 29 cartes Indice des autres cartes. Mélangez la pile de cartes Indice et placez la face cachée à côté du plateau.

4. Séparez les autres cartes en 3 piles : personnages, armes, pièces. Mélangez chaque pile et placez-la face cachée.

5. Prenez la carte du dessus de chaque pile et posez les face cachées au centre du plateau. Ces 3 cartes contiennent maintenant les réponses aux questions :

**Qui a tué ? Avec quelle arme ? Dans quelle pièce ?**

C'est l'enquête que vous devez résoudre !

**Remarque :** Pour jouer en mode 2 joueurs, référez-vous à la page 7. Vous distribuerez les cartes différemment à ce moment de la partie.

7. Distribuez une feuille de détective à chaque joueur. Vous aurez également besoin d'un crayon (non inclus) pour chaque joueur.

8. Regardez vos cartes en secret et cochez les suspects, les armes et les pièces sur votre feuille. Aucun d'eux ne peut être dans le tas situé au centre du plateau ! Faites attention à garder votre feuille et vos cartes secrètes.



# PLACE AU JEU

## COMMENT GAGNER

### Résolvez le mystère !

- Déplacez-vous de pièce en pièce en émettant des hypothèses sur qui a commis le crime, avec quoi, et où.
- Les autres joueurs vous montrent une carte s'ils en ont à vous montrer !
- Une fois que vous pensez avoir résolu le meurtre, portez votre accusation.
- Regardez dans l'étui confidentiel pour voir si vous avez raison. Si vous vous trompez, vous êtes éliminé de la partie, alors soyez sûr de vous !

## COMMENT JOUER

Daddy Bo commence toujours le premier, et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Si personne ne joue Daddy Bo, le jeu commence avec le personnage suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Professor Elo, Papa Razzi ect.

### A votre tour

1. Lancez les dés (non fournis).
2. Déplacez votre pion de personnage du nombre de cases indiqué par le jet de dés.



### Vous ne pouvez pas :

- Vous déplacer en diagonale.
- Passer 2 fois par la même case pendant un même tour.
- Traverser ou vous arrêter sur une case occupée par un autre pion.

### OU

**Restez dans la pièce** où votre pion se trouve déjà

3. **Émettez une hypothèse** si vous entrez dans une pièce ou que vous êtes déjà dans une pièce.

Les hypothèses vous permettent de déterminer quelles sont les 3 cartes rangées dans l'étui confidentiel !

- Si votre pion est dans une pièce, émettez une hypothèse avec un suspect, une arme, et la pièce où vous vous trouvez Dites
- " Est-ce [un personnage], avec [une arme], dans [la pièce où vous êtes] ? "
- Déplacez le suspect et l'arme dans la pièce en émettant votre hypothèse.
- Le joueur situé à votre gauche vous montre secrètement une carte incluse dans votre hypothèse, s'il en a une.
- S'il en a plus d'une, il choisit celle qu'il vous montre.
- S'il n'a pas de carte, il le dit et le joueur suivant vous montre secrètement une carte incluse dans votre hypothèse. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur vous montre une carte.
- Si personne n'a de carte, ce n'est pas un problème.

**Rappelez-vous** que vous devez vous trouver dans la pièce de l'hypothèse que vous émettez. Les personnages qui sont convoqués dans les pièces ne reviennent pas à leur emplacement d'origine.

4. **Cochez votre feuille de détective.**

Ce que les autres joueurs vous montrent (ou pas) vous aidera à éliminer des suspects, des armes et des pièces de votre feuille de détective.

- Cochez la carte qu'on vous montre. Vous saurez qu'elle n'est pas dans l'étui !
- Si personne ne vous montre de carte, vous avez probablement appris quelque chose !

5. **Votre tour est terminé.** C'est maintenant au tour du joueur

# VICTOIRE

## PORTER UNE ACCUSATION

Une fois que vous pensez savoir qui est le meurtrier, avec quelle arme et dans quelle pièce, portez votre accusation.

- Vous pouvez le faire juste après avoir émis une hypothèse.
- Il n'est pas nécessaire de relancer les dés ou d'être dans la pièce que vous allez nommer.
- Vous ne pouvez porter une accusation que pendant votre tour !
- Mais vous ne pouvez le faire qu'une fois par partie, alors soyez sûr de vous !

1. Dites "J'accuse" (**personnage**), avec (**une arme**), dans (**une pièce**)."
2. Regardez **secrètement** dans l'étui confidentiel.  
Les 3 cartes que vous avez nommées y sont-elles?

## OUI ! Vous avez gagné !

Félicitations, vous avez résolu le mystère ! Montrez à tous les joueurs les 3 cartes.

## NON ! Oups, vous vous êtes trompé !

Remettez secrètement les cartes dans l'étui. Assurez-vous que personne ne les voit.

Vous ne pouvez plus jouer de tours, mais vous devez montrer des cartes lorsque les autres joueurs émettent des hypothèses.

-Les autres joueurs continuent la partie jusqu'à ce que quelqu'un porte une accusation correcte.

-Si personne n'y parvient, le meurtrier échappe à la justice, et personne ne gagne !



## MODE 2 JOUEURS OU PAR EQUIPE

Vous devrez lire les règles du jeu complètes pour le mode deux joueurs ou par équipe.

(Le mode par équipe est un excellent moyen de faire participer tout le monde si vous mettez un jeune joueur avec un adulte.)

### MISE EN PLACE

La mise en place commence exactement comme le mode CLUEDO classique à la page 2. Suivez les étapes 1-5. Ensuite, une fois que vous avez combiné et mélangé les cartes restantes, prenez les 4 cartes du dessus et placez-les aléatoirement et face cachée dans 4 pièces de votre choix. Puis continuez la mise en place normalement.

### EMETTEZ UNE HYPOTHESE

Si vous entrez dans une pièce qui contient une carte, regardez **en secret** cette carte (et cochez votre feuille de détective), puis émettez votre hypothèse normalement. Le reste de la partie se déroule exactement comme dans le mode CLUEDO classique.

Pour un mode deux joueurs ou par équipe plus rapide, mettez les 4 cartes face cachée dans les pièces des coins du plateau.

### ASTUCES

Cochez bien votre feuille de détective pour savoir qui vous a montré quelle carte.

Vous ne voulez pas qu'on vous montre deux fois la même carte ! Notez aussi quelles cartes vous montrez à quel joueur pour tenter de garder secrètes certaines des cartes de votre main !

## SECTION DE REFERENCE

### EMETTRE DES HYPOTHESES

Pour trouver qui a tué, avec quelle arme et quelle pièce, émettez des hypothèses ! Vos hypothèses et les cartes que les joueurs vous révèlent vous permettent d'éliminer des suspects, des armes et des pièces sur votre feuille de détective ?

- Pour émettre une hypothèse, annoncez à haute voix quel est votre suspect, avec quelle arme et dans quelle pièce.
- Supposons que vous jouiez Neuromancien et que vous alliez dans la 309. Par exemple vous pouvez dire "Est-ce Daddy Bo, avec l'appareil photo, dans la 309 ?"

Déplacez le pion de personnage vert et l'appareil photo dans la 309. Vous devez être dans la pièce que vous utilisez pour votre hypothèse.

**Remarque** : les armes et les personnages qui sont convoqués dans les pièces ne reviennent pas à leur emplacement d'origine. Il n'y a pas de limite au nombre de suspects et d'armes qui peuvent se trouver dans une pièce.

**Si vous jouez un suspect dont le pion est déplacé** dans une pièce, vous devez rester où vous êtes. Vous pouvez utiliser votre prochain tour pour lancer les dés et vous déplacer, ou émettre une hypothèse dans cette pièce.

### PROCESSUS D'ELIMINATION

Lorsque vous émettez une hypothèse, les autres joueurs, chacun leur tour, doivent vous montrer (et seulement à vous) une carte de leur main s'ils en ont une.

- D'abord, le joueur situé à votre gauche regarde dans sa main pour vérifier si une des 3 cartes que vous venez de nommer s'y trouve.
  - S'il en a une, il doit vous la montrer, et à personne d'autre.
  - S'il en a plus d'une, il choisit celle qu'il vous montre.
  - S'il n'a aucune des 3 cartes nommées dans votre hypothèse, il le dit.
- C'est alors au joueur suivant de regarder sa main et de vous montrer une carte s'il en possède une.
- Aussitôt qu'un joueur vous a montré une des cartes que vous avez nommées, c'est une preuve que cette carte ne peut pas être dans le tas au centre du plateau. Cachez votre feuille de détective. Vous avez maintenant éliminé un suspect, une arme ou une pièce. C'est la fin de votre tour.



- Si personne n'a de carte, c'est génial. Cochez votre feuille de détective.
- Vous pouvez porter une accusation après avoir émis une hypothèse.

## L'ACCUSATION

Quand vous pensez savoir quelles sont les 3 cartes au milieu du plateau, vous pouvez, **à votre tour**, porter votre accusation et les nommer.

Pour porter une accusation, vous devez être dans une pièce, peu importe laquelle.

- Dites d'abord "J'accuse [**personnage**], avec [**une arme**], dans [**une pièce**]."
- Puis, en vous assurant que personne d'autre ne puisse les voir, regardez les cartes du milieu.
- Si les 3 cartes que vous avez nommées sont là, vous avez gagné ! Montrez-les aux autres joueurs. La partie est terminée.
- Si une des cartes que vous avez nommées n'est pas là, votre accusation est fausse. Reposez en secret les cartes au milieu du plateau.
- Vous ne pouvez plus jouer de tour ou émettre d'hypothèses pendant le reste de la partie et par conséquent, vous ne pouvez pas gagner.
- Cependant, vous devez répondre aux hypothèses des autres joueurs en montrant une carte quand on vous le demande.
- Les autres joueurs peuvent déplacer votre personnage dans différentes pièces pour émettre des hypothèses.
- La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur porte une accusation exacte.

## LANCEZ LES DES

Si vous décidez d'utiliser votre jet de dés pour vous déplacer, avancez votre pion d'une case à la fois.

- Entrez dans les pièces par la porte. Peu importe que vous avez obtenu un chiffre supérieur au nombre de cases dont vous avez besoin : vous vous arrêtez une fois que vous êtes dans une pièce.
- Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale ni repasser deux fois sur la même case pendant un même tour.
- Vous ne pouvez pas passer par une porte bloquée par le pion d'un autre joueur, que vous soyez dans une pièce ou à l'extérieur.
- N'importe quel nombre de pions peut être dans une pièce en même temps.



**DADDY BO**

### **Le boss**

Bavard. Taquin.  
Sournois ? Fourbe ?

Aux yeux des élèves, il est le boss de l'IUT. Super populaire, cependant selon certaines rumeurs il cachera de nombreux secrets douteux de transactions financières sur des comptes off-shore. Daddy Bo était le patron de Claire, des bruits de couloirs disent qu'ils auraient eu une altercation suite à sa demande de mutation dans l'IUT gagnant du challenge de la veille 2021. Aurait-il des raisons de l'avoir tuée ?



**QUEEN D**

### **La raisonnable**

Dévouée. Discrète.  
Mystérieuse ? Espiègle ?

La plus sage des professeurs, elle est celle à qui l'on veut se confier. Cependant, elle ne confie jamais sur sa vie personnelle et cela paraît assez suspect d'après ses collègues de travail. Suite à des conflits familiaux, Claire ne connaît pas l'existence de sa cousine Queen D, elles sont les deux dernières descendantes de leur grand-père qui est décédé il y a quelques jours, Queen D, qui était proche de ce dernier, réclame l'héritage qui selon elle ne doit pas revenir à Claire. Aurait-elle des raisons de l'avoir tuée ?



**NEUROMANCIEN**

### **L'intellectuel**

Authentique. Charismatique.  
Pointilleux ? Manipulateur ?

L'intellectuel des professeurs, il est super compétiteur et pousse les élèves au maximum de leurs capacités. Il a pris très au sérieux le Challenge de la Veille, sa déception fut grande lorsque Strasbourg a «volé» le concours. Depuis la défaite, Neuromancien ne parvenait pas à dissimuler sa rancœur envers Claire. Selon lui, elle est la cause de la défaite car elle ne s'est pas impliquée auprès des élèves pour les faire remporter le concours. Aurait-il des raisons de l'avoir tuée ?



**PROFESSOR ELO**

### **La déterminée**

Eloquente. Communicative.

Ambitieuse ? Mesquine ?

La plus jeune de l'équipe enseignante, elle ramène de la fraîcheur et de la nouveauté grâce à ses idées novatrices. Elle s'entend bien avec les élèves. A son arrivée, elle a eu un coup de foudre pour Papa Razzi et ils ont entamé une liaison secrète. Ce dernier étant marié, il a rapidement mis fin à la relation. Quand elle a appris la liaison de Claire et Papa Razzi, elle a à tout prix voulu y mettre un terme par vengeance. Aurait-elle des raisons de l'avoir tuée ?



**PAPA RAZZI**

### **Le créatif**

Minutieux. Bienveillant.

Nonchalant ? menteur ?

Il est le créatif de l'équipe pédagogique, un brin charmeur... Il y a quelques années, il a eu une amourette avec Professor Elo et y a mis un terme par culpabilité envers sa femme, la soeur de Claire. Cette culpabilité s'est rapidement estompée quand il est tombé amoureux de Claire. Cette relation, complexe, passionnelle et pleine de risques, aurait elle poussé Papa Razzi au crime ? Plein de remords vis-à-vis de sa femme, il aurait pu vouloir rattraper les choses en éliminant Claire...



**JESS**

### **La surdouée**

Rayonnante. Passionnée.

Malicieuse ? Rancunière ?

La passionnée d'histoire et de livres de l'équipe. Toujours le nez dans un bouquin ou sur l'ordinateur. Elle a créé un logiciel qui allie la veille et l'indexation, il permet d'indexer les articles quand on fait de la veille automatique. Claire, selon certaines rumeurs aurait dérobé cette invention à Jess en faisant croire qu'elle en était la créatrice. Jess et Claire étaient alors en conflit ces dernières semaines... Aurait-elle des raisons de l'avoir tuée ?



# LA DREAM TEAM



**MAXIME JEAN**



**MARIE DELAVIGNE**



**ALEXIS MELLIN**



**NAOMIE SAVOYE**



Le contenu de livret est purement fictif et s'inscrit dans le cadre universitaire. Toute ressemblance avec des personnes existantes ou ayant existé serait purement fortuite. Nous souhaitons remercier toutes les personnes ayant accepté de faire parti du projet.

Nous vous souhaitons de bonnes parties de  
Cluebdx !!

