

CLUEDO - PIRATES DES CARAIBES

Cluedo est un jeu de société dans lequel les joueurs doivent découvrir parmi eux qui est l'auteur d'un vol commis dans un des bateaux de Pirates des Caraïbes.

But Le but du jeu est de trouver qui a volé le Trésor, sur quel bateau ou île, et avec quelle arme a été commis le vol.

Mise en place En début de partie on classe les différentes cartes indices par type. On distingue trois types de cartes : suspects / armes / lieux. Ensuite on en tire une de chaque au hasard que l'on met dans l'enveloppe prévue sans les regarder : il s'agit de la solution de l'énigme de cette partie. Chaque joueur choisit ensuite un pion. Les cartes indices restantes sont alors mélangées et distribuées faces cachées équitablement à tous les joueurs. Ces cartes servent alors d'alibi : si un joueur possède cette carte c'est qu'elle n'est pas parmi les trois cartes mises à part et donc que l'indice correspondant n'est pas la clef de l'énigme. C'est donc une carte qui a son alibi et qui n'est pas suspecte.

Cartes du jeu le jeu est composé de 24 cartes :

- 9 cartes personnages :



- 9 cartes lieux :



- 9 cartes armes :



Déroulement Pour découvrir la vérité sur le vol chaque joueur peut à tour de rôle se déplacer dans les bateaux/îles et émettre une hypothèse sur le vol. Pour se déplacer dans le manoir, le joueur jette les dés et se déplace du nombre correspondant de cases sur le plateau dans le couloir. Lorsqu'il passe une porte ouverte, le joueur arrive dans une pièce et ne peut plus avancer ce tour-ci (même s'il n'a pas utilisé tous les déplacements auxquels le dé lui donnait droit), mais au tour prochain il pourra repartir de n'importe quelle porte ouverte de cette pièce.

Lorsqu'un joueur termine son tour dans une pièce il peut proposer une reconstitution du vol dans ce bateau/d'île. Il choisit une arme et un personnage qu'il amène directement dans ce bateau/île puis énonce la reconstitution : « je suspecte Jack Sparrow d'avoir volé le trésor avec le canon sur le Black Pearl » (le joueur doit se trouver sur le Black Pearl pour faire cette reconstitution.)

Il interroge alors le joueur à sa gauche dans le but d'authentifier sa reconstitution : si ce dernier a au moins une carte alibi, il est tenu de lui en montrer une (il peut choisir celle qu'il montre) en secret. S'il n'en possède pas, il ne montre rien et le joueur à sa gauche prend la relève. Lorsqu'une carte a été montrée, la reconstitution est invalidée et le tour passe au joueur suivant. Dans l'exemple si le joueur questionné a la carte du canon mais pas celle de Jack Sparrow ni celle du Black Pearl, il la montre alors au joueur qui a fait la reconstitution, sauf si le joueur qui soupçonne pratique la même stratégie proposée ci-dessous (soupçonner alors qu'on a l'alibi pour confirmer une idée). Il faut ainsi être prudent.

Fin du jeu Lorsqu'un des joueurs pense avoir trouvé les trois éléments du meurtre, il doit accuser (et non plus soupçonner) le personnage voulu (joueur ou non) qu'il pense être coupable du vol, ainsi que l'arme et le lieu utilisés (le joueur n'est pas nécessairement obligé de se trouver dans le bateau/île qu'il soupçonne pour faire son accusation).

Le joueur vérifie alors secrètement les trois cartes solution, cachées dans l'enveloppe.

- S'il a raison, il annonce les cartes aux autres joueurs et la partie s'achève.
- S'il s'est trompé, il remet les cartes sans les révéler aux autres joueurs, et il s'arrête de jouer. Les autres joueurs continuent de chercher jusqu'à ce que la partie s'achève.