

# Cluedowl



## L'HISTOIRE



Les affaires de Mlle Chouette ont disparu...

Le détective Sherlowl découvre 6 suspects et 6 objets susceptibles d'avoir été volés dans 9 pièces de la maison.

Il est temps pour toi de mener l'enquête.

Pour gagner, tu dois répondre à 3 questions :

- Qui a volé les affaires de Mlle Chouette.
- Quelle affaire a réellement été volée?
- Par qui?

## RÈGLES DU JEU

Chaque jour se place sur sa couleur.

*Par exemple* : Grand-Mother White se place sur le blanc.  
Ainsi chaque jour part d'un endroit différent sur le plateau.

Lancez les dés et déplacez-vous sur le plateau en fonction du nombre de cases indiqué par les dés.

Quand vous arrivez dans une pièce, vous devez vous arrêter et émettre une hypothèse. C'est une question portant sur un suspect, un objet volé et la pièce dans laquelle vous venez d'entrer.

Le joueur à votre gauche vous montre s'il a une carte correspondant à votre demande, s'il n'en a pas c'est au suivant. Si aucun joueur n'a l'une des cartes demandées, vous pouvez retourner une des cartes restantes.

Pour mener l'enquête, il vous faut remplir votre fiche de détective.

Si vous dites : « *Je pense qu'il s'agit de Brother Purple avec le stylo dans le bureau* » et que l'un des joueurs vous montre le bureau, vous pouvez cocher cette case car cela signifie que ce n'est pas là que l'objet a été volé.

Quand vous pensez avoir trouvé la solution, *c'est-à-dire que sur votre fiche de détective, vous avez tout coché sauf UN suspect, UN objet et UNE pièce*, vous devez émettre une accusation

!

Vous accusez un suspect qui a volé un objet dans une pièce.

Il faut alors vérifier dans la pochette qui a été mise de côté au départ !

Si vous avez raison, vous avez gagné ! Félicitations !!!

Si vous vous êtes trompé, ce n'est pas grave. Remettez les cartes dans la pochette, l'enquête continue pour les autres joueurs.