



UNE ENQUÊTE
À RÉSOUDRE
À USAGE UNIQUE

Cluedo

ESCAPE

LE CLUB DES
ILLUSIONNISTES



CLUEDO, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2024 Hasbro.

Fabriqué par: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Service Consommateurs: Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Greutzwald, France. TÉL. +33 387 827 620. conso@hasbro.fr
Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de
Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Tel.: +31 20 800 4602. consumentenservice@hasbro.nl



0823F8817101



PARENTS :
HASBROGAMING.COM



CONTENU :

6 pions en plastique • 7 plateaux • 109 cartes
1 enveloppe secrète • enveloppe de solution

DÉMARRAGE RAPIDE

1. Sortez le plateau THÉÂTRE de la boîte et posez-le sur la table. Placez vos pions sur le plateau sans couvrir les nombres. Ensuite, sortez le Deck 1 et placez-le à côté du plateau THÉÂTRE.

NE REGARDEZ PAS CE QU'IL Y A SUR LES CARTES.



2. C'est un jeu collaboratif, mais le joueur le plus jeune commence. Déplacez votre pion sur n'importe quel lieu numéroté du plateau, puis piochez la carte du Deck 1 correspondant au numéro indiqué. Ces numéros représentent les différents points d'intérêt de la pièce et les cartes que vous piochez vous donnent des informations sur ce que vous y trouvez.

3. Lisez les cartes à voix haute.

- Si c'est une carte narrative, elle vous donne des informations et des consignes à suivre. Il peut y avoir des consignes au bas de la carte qui vous indiquent votre prochaine action, ne les ratez pas ! Quand vous avez terminé, défaussez-vous de ces cartes dans le couvercle de la boîte.
- Si c'est une carte d'énigme, elle est identifiée par une pièce de puzzle dans son coin inférieur droit portant un numéro et une lettre. Les pièces de puzzle portant la même lettre vont ensemble. Le nombre de pièces nécessaires pour la résoudre est indiqué sur le bord inférieur de la carte.



REMARQUE : Si vous n'avez pas toutes les pièces nécessaires pour résoudre l'énigme, explorez d'autres lieux numérotés sur le plateau et laissez la carte d'énigme non résolue face visible sur la table jusqu'à ce que vous trouviez plus de pièces.

Toutes les réponses aux énigmes du jeu sont des NUMÉROS.

Quand vous pensez avoir résolu l'énigme et trouvé le bon numéro, piochez la carte correspondante. **Si la carte que vous piochez indique « RÉSOLUE », vous avez réussi !** Si le numéro que vous avez trouvé n'a pas de carte correspondante ou si la carte n'indique pas « RÉSOLUE », vous vous êtes trompé. Essayez encore !

4. Quand le premier joueur a terminé son tour, le jeu continue vers la gauche. Le joueur suivant doit déplacer son pion vers un lieu numéroté inexploré et piocher la carte avec le numéro correspondant.
5. Le but du Deck 1 est d'expulser la fumée qui envahit le théâtre. Bonne chance ! À tout moment pendant la partie, si vous restez bloqué sur une énigme, regardez la section **ASTUCES** à la fin de ce livret.

STOP. RANGEZ LES RÈGLES DU JEU ET COMMENCEZ À JOUER.

Vous serez invité à lire les règles du jeu si nécessaire.

BUT DU JEU

Vous explorez le Club des Illusionnistes chacun votre tour en collaborant pour résoudre des énigmes et recueillir des indices qui vous permettront de vous échapper du club et de résoudre le mystère de la disparition de Sable, la propriétaire des lieux. Plus vous trouvez d'indices, plus vos chances de résoudre le mystère augmentent. QUI a saboté le tour d'Adélaïde Sable, OÙ est Sable et QUEL objet a été utilisé pour saboter son tour ?

PLACE AU JEU

Le joueur le plus jeune commence, puis le jeu se poursuit vers la gauche.

À VOTRE TOUR

Le seul moyen de résoudre le mystère et de vous échapper du club est d'explorer les différentes pièces, de résoudre des énigmes et de trouver des indices. Pour ce faire :

- DÉPLACEZ votre pion sur un lieu numéroté inexploré du plateau de jeu. Prenez la carte du deck avec le numéro correspondant.
- LISEZ la carte à voix haute au reste du groupe et effectuez les actions indiquées sur la carte (le cas échéant). Si c'est une énigme, placez-la sur la table à la vue de tous jusqu'à avoir trouvé toutes les pièces dont vous avez besoin pour la résoudre. Pour plus d'informations sur les différents types de carte, voir **LES CARTES**.
- Vous pouvez essayer de RÉSOUDRE toutes les énigmes disponibles sur le plateau avec l'aide des autres joueurs.
- Si vous ne pouvez plus rien faire, le tour PASSE au joueur suivant, vers la gauche.

REMARQUE : En raison de la nature collaborative de ce jeu, la structure des tours est assez fluide, mais faites au mieux pour vous rappeler qui a effectué la dernière action. Comme point de repère, rappelez-vous qui est le dernier joueur à avoir déplacé son pion vers un lieu numéroté inexploré.

LES CARTES

Dans ce jeu, vous trouverez plusieurs types de cartes.



CARTES NARRATIVES

La plupart des cartes sont des cartes narratives qui vous racontent une partie de l'histoire et dirigent vos actions pendant la partie. Lisez-les à voix haute et faites ce qu'elles disent. Si une carte a un , défaussez-vous-en dans le couvercle du jeu quand vous avez terminé.



CARTES D'ÉNIGME

Les énigmes sont généralement composées de plusieurs cartes et consistent à déchiffrer des énigmes textuelles ou visuelles.

Les cartes d'énigme ont un symbole de pièce de puzzle dans le coin inférieur droit avec la lettre correspondant à l'énigme et une note indiquant combien de pièces sont nécessaires pour la résoudre. Ces cartes déverrouillent de nouveaux objets, de nouveaux lieux et de nouveaux indices et sont essentielles à la progression de la partie.

Placez les énigmes face visible à la vue de tous et ne vous en défaussez pas tant qu'une autre carte ne vous indique pas de le faire.

N'oubliez pas, toutes les solutions des énigmes sont des numéros. Quand vous pensez avoir trouvé le bon numéro pour résoudre l'énigme, cherchez cette carte dans le deck.

- Si vous ne trouvez pas la carte, c'est que vous vous êtes trompé et vous devez réessayer.
- Si vous la trouvez, vérifiez que « RÉSOLUE » est écrit en haut de la carte.
- Si « RÉSOLUE » N'APPARAÎT PAS en haut de la carte, c'est que vous vous êtes trompé. Remettez la carte dans le deck et cherchez une nouvelle solution.

ASTUCES : Si une énigme vous donne du fil à retordre et que vous ne pouvez plus progresser, allez voir les ASTUCES à la fin de ce livret. Pour trouver l'astuce, référez-vous à la lettre de la pièce de l'énigme qui vous pose un problème. Il y a trois indices par énigme. Les solutions aux énigmes se trouvent à la fin du livret.

CARTES D'INDICE

Les cartes d'indice sont conservées pendant toute la partie et sont identifiées par un symbole de loupe dans le coin inférieur droit. Elles ne servent pas à résoudre des énigmes, mais elles seront utilisées pour résoudre le mystère final à la fin de la partie. Gardez-les face visible sur la table à la vue de tous.



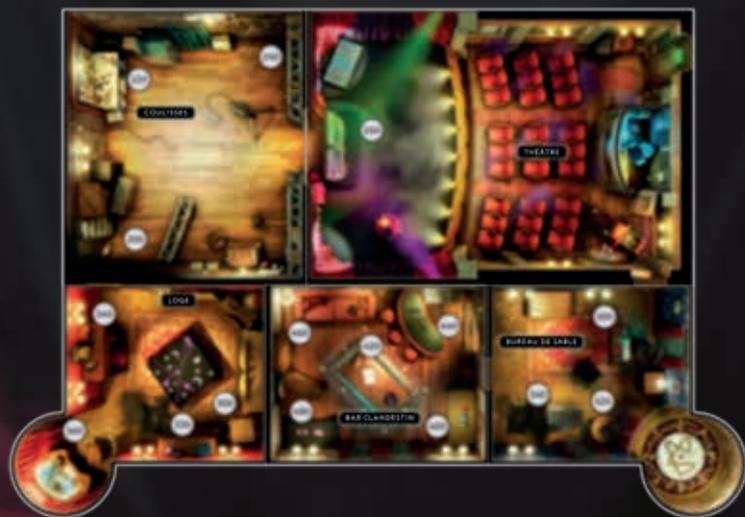
CARTES SUPERPOSABLES

Les cartes superposables modifient le plateau, soit comme énigmes, soit comme moyen d'ajouter des lieux numérotés à explorer. Quand le jeu vous le demande, cherchez ces cartes dans le deck et placez-les sur le plateau. Alignez l'illustration sur la carte avec celle du plateau.

Si un joueur était dans un lieu recouvert par la carte, il peut être placé au-dessus de la carte. Le cas échéant, vous pouvez maintenant explorer le nouveau lieu numéroté.

CONSTRUCTION DU CLUB

Le plateau de jeu évolue et s'agrandit pendant la partie, à mesure que vous découvrez de nouvelles pièces du club. Quand le jeu vous demande de sortir un plateau, prenez-le dans la boîte et placez-le à côté des autres. De même, quand le jeu vous le demande, sortez les nouveaux decks de cartes de la boîte, déballez-les et placez-les sous votre deck actuel. **Ne regardez pas les cartes et ne les mélangez pas.**



ÉLUCIDEZ LE MYSTÈRE

À la fin de la partie, vous devrez décider en équipe : QUI a saboté le tour d'Adélaïde Sable, OÙ se trouve Sable et QUEL objet a été utilisé pour saboter son tour ?

Utilisez tous les indices et les preuves que vous avez rassemblés pendant votre évasion pour prendre une décision finale. Si vous voulez explorer d'autres pièces ou d'autres lieux numérotés que vous n'avez pas encore explorés, prenez le temps de le faire. Essayez de placer les indices dans les pièces où vous les avez trouvés et tentez de reconstituer le parcours du coupable dans le club. Une fois que vous êtes prêts à porter une accusation, ouvrez l'enveloppe de solution pour savoir si vous aviez raison.

RANGEMENT

Pour réinitialiser le jeu avant de le passer à de nouveaux joueurs :

1. Triez les cartes par ordre numérique pour chaque deck. La première carte de chaque deck indique quelles cartes se trouvent dans le deck et sert de séparateur.
2. Une fois les decks triés, rangez-les dans leur cavité, tout comme les pions et les cartes de personnage.
3. Désassemblez les plateaux.
4. Pliez l'enveloppe de solution et refermez-la. Remettez le miroir dans l'enveloppe A.
5. Rangez les éléments restants dans la boîte dans l'ordre suivant : Enveloppe de solution, plateau F, plateau E, plateau D, plateau C, enveloppe A, plateau B1 et B2, plateau A, règles du jeu, feuille STOP.

SOLUTIONS DES ÉNIGMES

SOLUTIONS DES ENIGMES	
138	A
157	B
352	E
243	F
349	J
248	H
423	M
534	N
435	L
521	O
564	T
539	R
924	W
358	U
957	X
978	Y
318	Z

ASTUCES

Lettre de l'énigme	Première astuce	Deuxième astuce	Troisième astuce
A	On dirait qu'il faut assembler cette clé et ce verrou étranges.	Plusieurs formes sont dissimulées dans le mécanisme. Essayez de superposer les cartes à différents angles jusqu'à ce que vous puissiez identifier les chiffres cachés.	N'oubliez pas que le dernier chiffre est déterminé par une addition.
B	Les fils de couleur relie chacun deux chiffres.	Il y a une suite logique à chaque rangée de boutons qui vous permet de prédire les chiffres manquants.	Les symboles sur les cercles colorés vous indiquent que vous devez effectuer une soustraction pour résoudre cette énigme.
E	Il y a 3 chaînes enroulées autour du miroir. Les deux extrémités de chaque chaîne correspondent à un outil spécifique.	Essayez de placer les cartes dos à dos pour vous aider à suivre les chaînes autour du miroir.	L'une des chaînes est d'une couleur différente des deux autres. Vous devez la retirer en premier pour libérer la suivante.
F	La longueur de chaque flèche montre sur quelle longueur tirer la corde. Chaque corde sera tirée vers le bas sur une longueur différente.	Faites attention au nombre de rubans rouges sur chaque corde, certaines cordes en ont plusieurs.	Les rubans rouges peuvent croiser les autres cordes plusieurs fois.
J	Cela peut paraître ridicule, mais faites comme si votre index était une baguette magique.	Les mouvements de la baguette ont l'air de suivre un certain ordre— serait-ce des symboles ?	N'oubliez pas que vous avez un public ! Les motifs que vous voyez sont inversés, mais le public verra des chiffres.
H	Chaque symbole correspond à un chiffre du code dont vous aurez besoin pour ouvrir la boîte.	On dirait qu'il y a des flèches tracées sur les lignes violettes.	Utilisez le miroir et comptez combien de fois vous voyez chaque objet dans le miroir et sur la table.
L	Chaque récipient contient une quantité différente de liquide. Au début, le shaker est vide.	Les nombres au-dessus de chaque récipient indiquent leur volume total. Les coches blanches devraient vous aider à déterminer le nombre de millilitres de liquide contenu dans chaque récipient.	Essayez de noter la quantité de liquide que vous versez à chaque étape.
M	Les deux cartes ont l'air identiques à première vue. Examinez-les de plus près.	Certains détails manquent entre les deux cartes.	Comptez combien de symboles de chaque type manquent. Chaque symbole représente un chiffre du code.

Lettre de l'énigme	Première astuce	Deuxième astuce	Troisième astuce
N	Utilisez votre imagination pour suivre la balle !	Les marques représentent les trois chiffres du code permettant de résoudre l'énigme.	Essayez d'utiliser une feuille de papier et un crayon pour noter les mouvements des gobelets et de la balle.
Q	Ces trois objets sont des accessoires de magie classiques, vous les trouverez dispersés aux quatre coins du club.	Essayez de retirer vos pions du plateau au cas où ils couvriraient quelque chose d'important.	Comptez le nombre d'objets de chaque type pour déterminer la solution à trois chiffres.
R	Cet étrange symbole dans la tour ressemble beaucoup aux marques sur la table.	Utilisez le miroir pour « modifier » la forme du symbole au sol.	Pour chacun des trois symboles, repérez les points dans les cercles de la pièce d'énigme R1 pour déterminer quel chiffre regarder dans le miroir quand il est apposé sur le cercle.
T	Ces grands cubes ressemblent étrangement à des dés à six faces.	Faites attention à l'orientation des 1 pour déterminer quels chiffres ne sont pas visibles.	Suivez les rotations du cube sur la pièce d'énigme T1. Quels chiffres sont visibles sur la surface supérieure à chaque rotation ?
U	Chaque fois que vous tirez sur une épée, la bille avance un peu plus loin.	Notez les épées que vous retirez au fur et à mesure pour déterminer laquelle restera en dernier au bout du trajet de chaque bille.	N'oubliez pas les épées que vous avez déjà enlevées. Chaque épée a deux extrémités. Il se peut que vous l'avez déjà retirée !
W	Utilisez l'épée pour briser le verre.	Placez l'épée au-dessus de la carte représentant l'aquarium, puis brandissez-la en faisant pivoter la poignée.	La pointe de l'épée s'alignera parfaitement avec les points faibles de l'aquarium.
X	En superposant les cartes, vous verrez peut-être le labyrinthe plus clairement.	Les fissures semblent indiquer quelque chose, tracez le chemin avec votre doigt.	Le chemin du labyrinthe forme un nombre !
Y	L'encadrement de la porte ressemble beaucoup à celui du miroir ; peut-être le miroir cache-t-il quelque chose ?	Il fait si chaud, essayez de transférer un peu de cette chaleur au miroir en frottant les bords avec vos doigts.	Les symboles au centre de la porte semblent correspondre aux symboles autour du miroir.
Z	Il y a un reflet intéressant sur le sol.	Peut-être que vous pourriez utiliser quelque chose pour le voir plus clairement.	Si vous placez le bord du miroir sur la ligne pointillée, vous devriez pouvoir voir trois chiffres dans le reflet.