

14+ | F6418 | 4-10 | ENVIRON 45 MIN.

CONTENU

Plateau de jeu · 10 cartes Rôle secret · 10 enveloppes d'identité · 9 tuiles Piège · 35 cartes Équipement · 21 cartes Indice · 11 pions · jeton Cœur en bois · jeton Nuage en bois · 6 jetons Arme · 9 jetons Lieu · Journal de l'éclaireur Journal du garde du corps

Cluedo
CONSPIRATION

L'INTRIGUE

Peu de temps après le meurtre de Mat Lenoir au Manoir Tudor, vous recevez un appel de Carl Corail, le directeur de l'Hôtel Resort la Vipère noire (un hôtel qui s'avère appartenir au défunt M. Lenoir). Il vous invite à prendre l'avion pour le rejoindre et faire profil bas pendant que les autorités mènent leur enquête.

En descendant de l'avion, vous découvrez à votre grand désarroi que vous n'êtes pas seul : les invités qui étaient présents lors du meurtre de Lenoir ont également été conviés. La nuit tombe et vous décidez de prendre l'air, quand une tempête se lève. A votre retour à l'hôtel, vous découvrez qu'une série de pièges mortels a été installée un peu partout dans l'hôtel. Visiblement, l'un d'entre vous se méfie de Corail et a l'intention de se débarrasser de lui. Vous ne voulez pas vous retrouver avec un autre meurtre sur les bras, alors vous devrez faire équipe pour garantir la sécurité de Monsieur Corail et découvrir qui est le coupable.

Pour apprendre à jouer à Cluedo Conspiration !

VISITEZ NOTRE SITE WEB !

Scannez le code QR ou visitez le **www.cluedoconspiracy.com** pour vous guider dans la mise en place et le déroulement du jeu.

BUT DU JEU

CLUEDO CONSPIRATION est un jeu de mensonges, de sabotages et de déduction où les joueurs sont divisés en deux équipes adverses : les membres conspirateurs et les amis. Il y a trois façons de terminer une partie, chacune avec une manière spécifique de gagner. Voir LA FIN DE LA PARTIE.

Pour gagner si vous êtes un membre conspirateur :

- Votre principal objectif est de mettre à exécution un complot de meurtre qui se déroule dans un lieu précis avec une arme précise.
- Au cas où vous en seriez empêché, tentez de tuer M. Corail en déclenchant des pièges dans l'hôtel.

Pour gagner si vous êtes un ami de M. Corail :

- Votre principal objectif est de maintenir M. Corail en vie en empêchant les conspirateurs de mettre leur complot à exécution et en éliminant tous les pièges du plateau de jeu.
- Si M. Corail est tué par les pièges, vous devez aussi tenter de déterminer qui est le conspirateur en chef, quelle arme il voulait utiliser et dans quel lieu il avait l'intention de tuer Corail. Si vous réussissez à déterminer QUI, AVEC QUOI et OÙ, vous pourrez dénoncer la conspiration aux autorités, vous innocenter et gagner la partie.

MISE EN PLACE

CRÉEZ VOTRE IDENTITÉ



Enveloppe d'identité

1. Chaque joueur choisit une enveloppe d'identité. Prenez le pion de la couleur correspondante et placez-le devant vous.
2. Trouvez le deck de cartes Rôle secret et prenez le nombre de cartes nécessaires en fonction du nombre de joueurs **(voir le tableau ci-dessous).**

   Mélangez ensuite ces cartes et distribuez une carte Rôle secret à chaque joueur.

NE MONTREZ VOTRE CARTE À PERSONNE !
Regardez votre carte, puis rangez-la dans votre enveloppe d'identité.



NBRE DE JOUEURS	5	6	7	8	9	10
AMIS	3	4	4	5	5	6
COMPLICES	1	1	2	2	3	3
CONSPIRATEUR EN CHEF	1	1	1	1	1	1

Pour une partie à quatre joueurs, consultez les règles supplémentaires au dos de ce livret.



3. Sortez le Journal de l'éclaireur et le Journal du garde du corps de la boîte et mettez-les de côté.

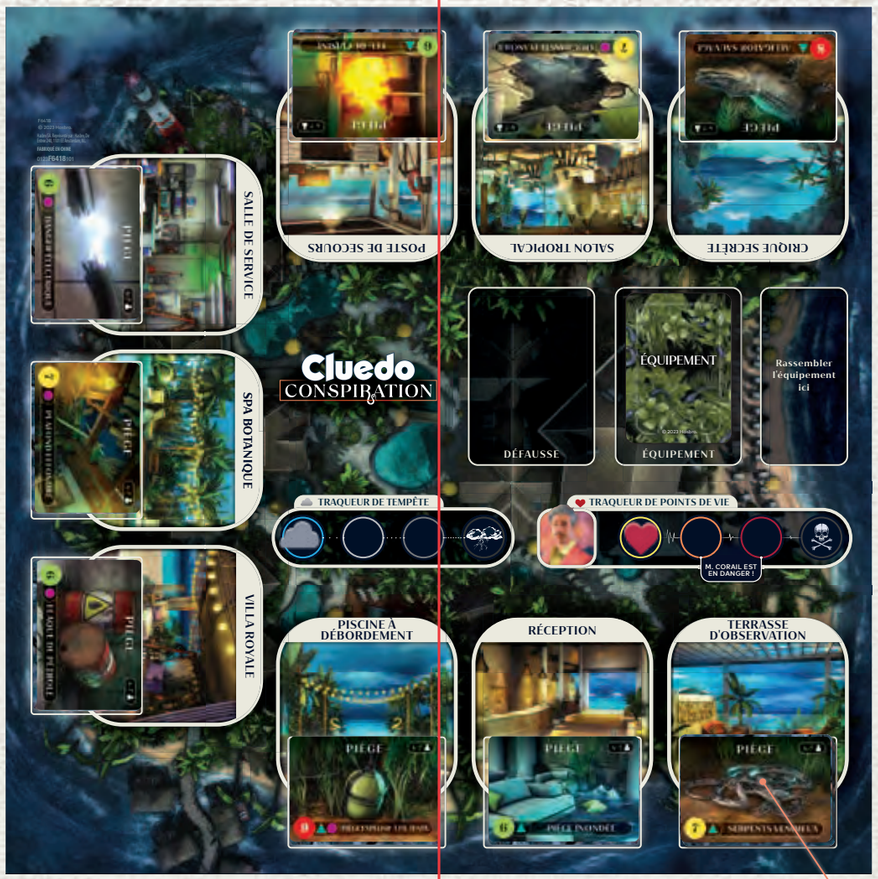
   Ils indiquent ce qu'il faut faire pendant un round.



MISE EN PLACE DE L'HÔTEL

4. Placez le plateau de jeu au centre de la table. Utilisez l'illustration ci-contre comme référence à mesure que vous progressez dans la mise en place.
5. Placez le jeton Nuage en bois sur le traqueur de tempête.
6. Placez le jeton Cœur en bois sur le traqueur de points de vie de M. Corail. Mettez le pion M. Corail de côté pour l'instant, vous en aurez besoin quand vous commencerez la partie.
7. Mettez les jetons Lieu et les jetons Arme en deux piles près du plateau.
8. Mélangez les cartes Équipement et distribuez-en trois à chaque joueur. Placez le reste des cartes Équipement face cachée sur le plateau de jeu.







Jetons Lieu



Jetons Arme

MONTER LE COMPLOT

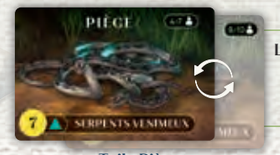
9. Séparez le deck de cartes Indice en trois piles :



- **Lieux**
- **Armes**
- **Cartes Désamorçage instantané et Aucun indice trouvé.**

10. Mélangez le deck de cartes Indice de Lieu. Piochez-en une et placez-la face cachée sur le logo CLUEDO CONSPIRATION. **C'est le lieu du complot : l'endroit où les conspirateurs ont l'intention d'assassiner M. Corail !**
11. Piochez une deuxième carte Indice de Lieu et placez-la face visible près du plateau de jeu. Ce lieu est SÛR (il ne peut pas faire partie du complot) et peut servir de point de départ pour la partie.
12. Ajoutez une carte Désamorçage instantané et une carte Aucun indice trouvé aux cartes Indice de lieu restantes et mélangez-les. Placez une carte face cachée sur chacun des neuf lieux du plateau de jeu.
13. Mélangez le deck de cartes Indice d'arme. Piochez-en une et placez-la face cachée au-dessus la carte Lieu se trouvant déjà sur le logo CLUEDO CONSPIRATION. **C'est l'arme du complot : ce que les conspirateurs utiliseront pour assassiner M. Corail !**
14. Prenez les cartes Armes, Désamorçage instantané et Aucun indice trouvé restantes, mélangez-les et placez-en une face cachée sur chacun des neuf lieux du plateau de jeu.
15. **Les tuiles Piège sont réversibles, voir l'illustration ci-dessous.** Placez un piège au-dessus de chaque pile de cartes Indice (une par lieu, incluant le lieu « sûr ») et assurez-vous que la face visible correspond au nombre de joueurs.





Tuile Piège

Les tuiles Piège sont réversibles :
4 à 7 joueurs et **8 à 10 joueurs.**

4-7 8-10

15"w x 7.5" h FOLDED TO 7.5" x 7.5"

PRÉPARATION DU JEU

Le complot pour tuer M. Corail est composé de :

- **un conspirateur en chef (QUI)**
- **un lieu (OÙ)**
- **une arme (AVEC QUOI)**

Les cartes Rôle secret distribuées pendant la mise en place déterminent l'identité du conspirateur en chef, tandis que les deux cartes placées face cachée sur le plateau de jeu indiquent OÙ et AVEC QUOI. C'est maintenant le moment de tout rassembler pour que le conspirateur en chef partage le complot avec ses complices.

LA CONSPIRATION RÉVÈLE SON COMPLOT

Choisissez un joueur au hasard qui annoncera les étapes suivantes à voix haute ; il devra soit mémoriser ces étapes ou utiliser l'appli compagnon. Voir le code QR sur la deuxième page de ces règles.

1. **Tout le monde ferme les yeux.** Tapez des pieds et faites un peu de bruit.
2. **Membres conspirateurs** (le conspirateur en chef et les complices), ouvrez les yeux pour découvrir qui sont les autres membres conspirateurs.
3. **Conspirateur en chef,** retournez les cartes du complot sur le plateau, et montrez-les à vos complices. Mémorisez le lieu et l'arme, puis placez les deux cartes dans votre enveloppe d'identité.
4. **Conspirateur en chef et complices,** fermez les yeux.
5. **Tout le monde ouvre les yeux.**

LES RÔLES DES JOUEURS

Il y a deux types de rôle dans ce jeu :

- **Les rôles secrets** (amis, conspirateur en chef et complices) qui ne changent pas.
- **Les rôles en alternance** (éclaireur et garde du corps) qui changent à chaque round. L'éclaireur et le garde du corps peuvent être des amis ou des membres conspirateurs.

RÔLES SECRETS



Amis : Votre objectif est de maintenir M. Corail en vie en réussissant à désamorcer les pièges. Quand un piège est désamorcé, il ne peut plus blesser Corail.



Conspirateur en chef : Votre objectif est d'attirer M. Corail vers le lieu du complot, mais il doit d'abord avoir subi au moins une blessure. Vous devez également avoir été choisi comme garde du corps au moment où l'équipe visite ce lieu. Pour mettre le complot à exécution, vous devez avoir le bon rôle (le garde du corps), au bon moment (une fois que M. Coral a été blessé) et au bon endroit (le lieu du complot).



Complices conspirateurs : Votre objectif est d'aider le conspirateur en chef à mettre le complot à exécution en convainquant les autres joueurs de lui faire confiance et en sabotant les tentatives de désamorçage des pièges, tout en maintenant votre identité secrète.

RÔLES EN ALTERNANCE



Éclaireur : L'éclaireur est le chef de l'équipe pour chaque round. Ce rôle passe toujours d'un joueur à l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.



Garde du corps : Le garde du corps est choisi par l'éclaireur. Lorsque l'équipe se déplace vers un nouveau lieu, le garde du corps récupère les indices de ce lieu. Selon que vous êtes un ami ou un membre conspirateur, vous pouvez dire la vérité ou mentir au sujet des informations récupérées.

15"w x 7.5" h FOLDED TO 7.5" x 7.5"

JOUER UN ROUND

La partie se joue en rounds. Chaque round est constitué de plusieurs phases :

- L'éclaireur **choisit une équipe** de joueurs et un lieu du plateau à visiter.
- Tous les joueurs **votent** pour l'équipe et le lieu, puis se déplacent sur le lieu.
- **On demande aux joueurs** si le complot a été activé.
- L'équipe choisie **tente de désamorcer le piège** de ce lieu.
- Le garde du corps **récupère les indices** une fois que le piège a été retiré.
- **On distribue les cartes Équipement.**

Une fois ces étapes effectuées, le rôle de l'éclaireur passe au joueur situé à sa gauche et un nouveau round commence.

> **Si vous voulez immédiatement passer à l'action, commencez à jouer en utilisant la suite de ces règles comme guide pour le premier round.**

1 CHOISIR UNE ÉQUIPE

Le dernier joueur à avoir pris l'avion est le premier éclaireur de la partie. Placez le Journal de l'éclaireur devant vous.

L'éclaireur choisit :

1. **UN LIEU** : Au premier round, il est recommandé de choisir le lieu sûr de la carte Indice de Lieu placée près du plateau de jeu.
2. **UN GARDE DU CORPS** : Ce joueur à la responsabilité d'« escorter » M. Corail vers le lieu choisi. Donnez le Journal du garde du corps à ce joueur.
3. **LES AUTRES MEMBRES DE L'ÉQUIPE** : Ce sont les joueurs que vous voulez à vos côtés pour ce round. Vous pouvez choisir autant de joueurs que vous le voulez, mais l'éclaireur et le garde du corps doivent toujours accompagner l'équipe.

   N'oubliez pas : Les joueurs que vous choisissez pour vous accompagner sont importants. Des membres conspirateurs se cachent parmi vous et peuvent éventuellement être découverts par la façon dont chaque joueur joue ses cartes à chaque round.

Tous les joueurs peuvent argumenter en faveur d'un autre lieu, d'un autre garde du corps ou d'autres membres de l'équipe, mais c'est à l'éclaireur de décider du choix final avant de passer au vote.

> **REMARQUE :** Pour une partie plus rapide et plus risquée, imposez une limite de **2 minutes pour les étapes ci-dessus.** Démarrez un chrono sur votre téléphone à chaque fois que le rôle d'éclaireur passe à un autre joueur. Une fois les 2 minutes écoulées, tout le monde doit voter.

LIMITES DES RÔLES : Si vous venez tout juste d'être l'éclaireur ou le garde du corps, vous ne pouvez pas reprendre un de ces rôles au round suivant. Puisque le rôle de l'éclaireur se transmet toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, si le joueur suivant vient juste d'être le garde du corps, sautez son tour et remettez le Journal de l'éclaireur au joueur à sa gauche.

2 VOTER

Une fois les membres de l'équipe et le lieu établis, tous les joueurs passent au vote en levant ou en baissant le pouce. La majorité l'emporte. **En cas d'égalité, le vote est rejeté.**

Si le vote est approuvé

- Tous les joueurs choisis pour l'équipe déplacent leur pion sur le lieu choisi. Le garde du corps doit aussi déplacer le pion de M. Corail.
- Si vous N'ALLEZ PAS dans le lieu, déplacez votre pion sur la case RASSEMBLEZ L'ÉQUIPEMENT ICI du plateau de jeu.
- Passez à l'étape VÉRIFIER LE COMPLOT.

Si le vote est rejeté

- Avancez le jeton Nuage d'une case sur le traqueur de tempête.
- Un nouveau round commence et le rôle de l'éclaireur passe au joueur de gauche (n'oubliez pas de lui passer le Journal de l'éclaireur), puis le nouvel éclaireur suit les étapes pour CHOISIR UNE ÉQUIPE. La nouvelle composition de l'équipe et le nouveau lieu passent au vote. Si le vote est approuvé, réinitialisez le jeton Tempête en le remettant sur la première case.
- Si trois votes de suite sont rejetés, la tempête interfère dans vos efforts pour protéger M. Corail, et lui inflige une blessure. Déplacez le jeton Cœur en conséquence et réinitialisez le jeton Tempête en le remettant sur la première case.

> **REMARQUE : Si M. Corail meurt après avoir été blessé de cette façon, référez-vous à la section SI M. CORAIL EST TUÉ PAR LES PIÈGES à la page 12 et suivez les instructions correspondant à cette fin de partie.**

3 VÉRIFIER LE COMPLOT

Une fois que tout le monde a déplacé son pion sur le lieu choisi pour le round en cours ou sur la case RASSEMBLER L'ÉQUIPEMENT ICI, demandez aux joueurs si le complot a été activé. Cela ne peut arriver que si :

- M. Corail a subi au moins une blessure.
- Le lieu est celui qui se trouve dans l'enveloppe d'identité du conspirateur en chef.
- Le conspirateur en chef est le garde du corps pour ce round.

Si le complot a été activé, la partie est terminée et la conspiration gagne.
Si le complot N'A PAS été activé, passez à DÉSAMORCER LES PIÈGES.

15"w x 7.5" h FOLDED TO 7.5" x 7.5"

4 DÉSAMORCER LES PIÈGES

Pour désamorcer les pièges, vous avez besoin des cartes Équipement.

- À tout moment, vous ne pouvez pas avoir plus de **trois** cartes Équipement en main.
- Toutes les cartes Équipement valent 1 ou 2. Si la valeur est 2, cette carte aura aussi une couleur : ▲●
- Les pièges ont également une valeur et une couleur. La valeur sur une tuile Piège est le seuil à atteindre pour désamorcer ce piège.



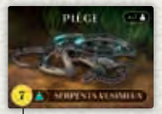
Vous pouvez parler des cartes Équipement de votre main en disant par exemple, « **Je pourrais être utile à la Piscine à débordement, mais pas à la Crique secrète.** » Essayez d'éviter de discuter des valeurs et des couleurs de vos cartes Équipement. Si vous êtes un ami, cela permet aux autres joueurs de savoir si vous pouvez les accompagner pendant un round donné, et peut même contribuer à prouver votre innocence. Si vous être un membre conspirateur, vous pouvez mentir au sujet des cartes de votre main pour gagner la confiance des amis et saboter leur plan.

Pour désamorcer un piège :

1. Tous les joueurs qui se sont déplacés sur le lieu, incluant l'éclaireur, doivent soumettre au moins une carte Équipement face cachée à l'éclaireur. Si vous le voulez, vous pouvez même donner toutes les cartes Équipement de votre main.
2. L'éclaireur récupère les cartes Équipement et les mélange.
3. L'éclaireur retourne ensuite les cartes Équipement et additionne leur valeur.
   - Les cartes Équipement dont la valeur est 1 peuvent servir à désamorcer un piège.
   - Les cartes Équipement dont la couleur correspond à celle d'un piège peuvent servir à désamorcer ce piège.
   - La valeur des cartes Équipement dont la couleur ne correspond pas à celle du piège est soustraite de la valeur totale des cartes Équipement soumises.

REMARQUE : Si vous êtes un membre conspirateur, soumettez des cartes Équipement qui ne correspondent pas à la couleur du piège afin d'empêcher les amis de le désamorcer.

EXEMPLE



▲7 points sont nécessaires pour désamorcer le piège



+6 ▲ POINTS

−2 ● POINTS

+2 POINTS

=6 DÉSAMORÇAGE ÉCHOUÉ

4. La valeur totale des cartes Équipement soumises est-elle égale ou supérieure à la valeur du piège ?

   Oui : Le piège est désamorcé ! Retirez la tuile Piège du plateau.

   Non : Votre tentative de désamorçage a échoué, M. Corail tombe dans le piège et se blesse. Retirez la tuile Piège du plateau, et faites descendre d'une case le jeton Cœur sur le traqueur de points de vie.

5. Si M. Corail meurt pendant ce round, référez-vous à **LA FIN DE LA PARTIE**. Dans le cas contraire, poursuivez avec **RÉCUPÉRER DES INDICES**.

REMARQUE : Le piège Explosif à fil tendu a les deux couleurs. Ce qui signifie que TOUTES les cartes Équipement peuvent servir à désamorcer le piège.

5 RÉCUPÉRER DES INDICES



1. Que le piège ait été désamorcé ou non, le garde du corps peut maintenant récupérer les cartes Indice de ce lieu et choisir quels renseignements, le cas échéant, il partagera avec les autres joueurs. **NE MONTREZ VOS CARTES INDICE À PERSONNE.**

IL Y A QUATRE TYPES DE CARTE INDICE :



ARMES ET LIEUX : Si vous trouvez une Arme ou un Lieu, vous savez que cette carte ne fait pas partie du complot, ce n'est donc ni l'arme du crime ni le lieu du complot.



DÉSAMORÇAGE INSTANTANÉ : Gardez cette carte jusqu'à ce vous en ayez besoin après être arrivé sur un lieu. Elle désamorce instantanément le piège d'un lieu sans que les joueurs n'aient à soumettre de cartes Équipement. Vous ne voulez peut-être pas révéler aux autres joueurs que vous en avez trouvé une.

IMPORTANT : Jouer une carte Désamorçage instantané n'empêche pas l'activation du complot.



AUCUN INDICE TROUVÉ : Il n'y a rien à voir ici !
Même les meilleurs détectives n'arrivent pas à trouver d'indices là où il n'y en a pas.

2. Après avoir révélé aux autres joueurs ce qu'il a trouvé (ou menti à ce sujet), le garde du corps place ses cartes Indice **face cachée** devant lui. De plus, si le garde du corps déclare avoir trouvé une carte Indice d'arme ou de lieu, il **prend le jeton correspondant** et le place devant lui comme rappel visuel pour le groupe afin de savoir qui a vu quoi.

15"w x 7.5" h FOLDED TO 7.5" x 7.5"

6 DISTRIBUER LES CARTES ÉQUIPEMENT

1. L'éclaireur pioche le nombre de cartes Équipement équivalent au nombre de pions (incluant le pion de M. Corail) sur le lieu actuel, puis, **sans les regarder**, il les distribue comme il le souhaite aux joueurs sur ce lieu. Procédez toujours à cette étape, même si une carte Désamorçage instantané a été utilisée pour désamorcer le piège.
2. Tous les joueurs qui ne se sont pas déplacés sur le lieu actuel peuvent piocher une carte Équipement dans le deck. N'oubliez pas que le nombre maximum de cartes Équipement qu'un joueur peut avoir en main est 3. Si vous en avez déjà 3, vous ne pouvez pas piocher ou recevoir de cartes Équipement supplémentaires.
3. Passez le Journal de l'éclaireur au joueur de gauche et commencez un nouveau round.

LA FIN DE LA PARTIE

Il y a plusieurs façons, tant pour les amis que pour la conspiration, de terminer et de gagner la partie.

SI TOUS LES PIÈGES SONT RETIRÉS

Si les amis ont réussi à se rendre sur chaque lieu du plateau et à retirer les neuf tuiles Piège avant que M. Corail ne se fasse tuer, ils gagnent la partie.

SI LE COMPLOT EST ACTIVÉ

Si la conspiration réussit à attirer M. Corail dans le lieu du complot, que le conspirateur en chef est le garde du corps et que M. Corail a subi au moins une blessure (bon rôle, bon endroit, au bon moment), le complot est activé ! M. Corail est assassiné, et la conspiration gagne.

> **REMARQUE :** Si aucune des situations ci-dessus ne se produit, référez-vous à la page suivante pour SI M. CORAIL EST TUÉ PAR LES PIÈGES ▸

SI M. CORAIL EST TUÉ PAR LES PIÈGES

Si les points de vie de M. Corail atteignent 0, la partie est terminée et les joueurs doivent porter une accusation finale. Pour les amis, c'est leur dernière chance de découvrir le complot de la conspiration et d'innocenter leur nom à l'arrivée des autorités. Pour les conspirateurs, c'est leur dernière chance d'échapper à la justice.

Pour porter l'accusation finale :

1. Passez le Journal de l'éclaireur au prochain joueur. L'éclaireur commence le round final.
   - i. Choisissez une équipe comme vous le feriez dans un round normal, mais cette fois, vous n'avez besoin ni d'un garde du corps ni d'un lieu.
   - ii. Laissez les joueurs voter pour l'équipe. Si le vote est refusé trois fois, la conspiration gagne automatiquement.
   - iii. L'éclaireur récupère toutes les cartes Indice restantes sur le plateau (et se défausse de tout piège restant), les mélange et les distribue aux membres de l'équipe qu'il a choisis.
2. **Retournez le plateau de jeu.**



VERSO du plateau de jeu

3. Démarrez un chrono de 5 minutes. Vous pouvez discuter et débattre de chaque élément du complot : QUI est le conspirateur en chef ? OÙ avait-il prévu de tuer M. Corail ? QUELLE arme avait-t-il l'intention d'utiliser ?
4. Tous les joueurs (même ceux qui n'ont pas été choisis dans la dernière équipe) votent. **La majorité l'emporte, mais en cas d'égalité, l'éclaireur doit choisir laquelle des deux options ayant reçu le plus de votes sera le choix final du groupe.**
   - ▸ Une fois que le groupe s'est mis d'accord sur l'arme et le lieu, utilisez les jetons correspondants pour indiquer votre choix sur le plateau. Utilisez le pion de M. Corail pour indiquer qui vous soupçonnez d'être le conspirateur en chef.
5. **Une fois que vous avez procédé à tous les votes, portez votre accusation finale en disant, « C'était (le personnage), dans (le lieu), avec (l'arme). » Le conspirateur en chef révèle alors son identité et les cartes qui se trouvent dans son enveloppe d'identité.** Si au moins une des trois réponses est fausse, la conspiration gagne ! Si les amis réussissent à découvrir les trois éléments, ils gagnent et dénoncent la conspiration aux autorités.

15"w x 7.5" h FOLDED TO 7.5" x 7.5"

RÈGLES POUR UNE PARTIE À 4 JOUEURS

Dans une partie à quatre joueurs, il y a quelques différences importantes.

RÔLES SECRETS

POUR ATTRIBUER LES RÔLES :

1. Prenez deux cartes Amis, une carte Complice et une carte Conspirateur en chef. Mélangez-les et donnez-en une à chaque joueur.
2. Pendant la mise en place décrite à la section LA CONSPIRATION RÉVÈLE SON COMPLOT, le conspirateur en chef regarde comme d'habitude le lieu et l'arme du complot, mais le complice doit garder ses yeux fermés et son identité secrète. Dans cette version du jeu, la conspiration ne saura pas qui est dans son camp.

CARTES ÉQUIPEMENT

- Le nombre maximum de cartes Équipement qu'un joueur peut avoir en main est de 4, au lieu de 3. Vous pouvez toujours soumettre autant de cartes Équipement que vous le voulez lorsque vous tentez de désamorcer un piège.
- Lorsque l'éclaireur récupère les cartes Équipement soumises par les joueurs lors d'une tentative de désamorçage, il doit piocher une carte Équipement du deck et l'ajouter à la pile avant de mélanger les cartes. Puisqu'elle est piochée au hasard, cette carte peut aider ou empêcher la tentative de désamorçage.

GARDE DU CORPS

- Le rôle du garde du corps est le même que dans les règles principales, à l'exception que même si un joueur vient tout juste d'être l'éclaireur, il PEUT être choisi pour être le garde du corps au round suivant.
- Un joueur ne peut pas être le garde du corps deux rounds de suite.

Toutes les autres règles sont les mêmes. Bonne chance.



CLUEDO, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.

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

0123F6418101

HASBROGAMING.COM

15"w x 7.5" h FOLDED TO 7.5" x 7.5"

