

Des bleus au cartable
Roman de Muriel Zürcher
Didier Jeunesse

L'anguille
Roman de Valentine Goby
Thierry Magnier

Moi, le Minotaure
Roman de Sylvie Baussier
Scrineo

On nous appelait les mouches
Album de Davide Cali,
ill. Maurizio A.C. Quarello
Sarbacane

**Edison, la fascinante plongée
d'une souris au fond de l'océan**
Album de Torben Kuhlmann
NordSud

Libertalia
Roman de Jean-Luc Marcastel,
ill. Cécile et Lionel Marty
Gulf Stream éditeur

ATTENTION :
ne pas imprimer
ce jeu en recto-verso
sinon il ne sera pas
utilisable.



CLUEDO®

DES INCOS

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 8 pions Armes du crime (à découper)
- 8 pions Suspects (à découper)
- 1 enveloppe
- 1 feuille d'enquête par joueur
- 8 cartes Suspects
- 8 cartes Lieux
- 8 cartes Armes du crime

8 Cartes suspects

Anna Maria (*Libertalia*)
Henri (*Libertalia*)
Peter (*Edison, la fascinante plongée
d'une souris au fond de l'océan*)
Halis (*L'anguille*)
Ralph (*Des bleus au cartable*)
Poubelle (*On nous appelait les
mouches*)
Salomon (*On nous appelait les
mouches*)
Thésée (*Moi, le Minotaure*)

8 Cartes lieux + lieux plateaux

Dans le labyrinthe (*Moi, le
Minotaure*)
Sur un cargo (*Edison, la fascinante
plongée d'une souris au fond de
l'océan*)

Au musée du Louvre (*L'anguille*)
Dans le jardin du Marquis
(*Libertalia*)
Dans le bureau de la vie scolaire
(*Des bleus au cartable*)
Au Grand Bazar, la ville-marché
(*On nous appelait les mouches*)
Dans la bibliothèque de Salomon
(*On nous appelait les mouches*)
Sur la plage des Catalans à
Marseille (*L'anguille*)

8 Cartes Armes du crime

Un sabre (*Libertalia*)
Une pince de crabe (*Edison, la
fascinante plongée d'une souris au
fond de l'océan*)
Une épée (*Moi, le Minotaure*)
Une pierre à feu (*Des bleus au
cartable*)
Une loupe (*On nous appelait les
mouches*)
Une aiguille à coudre (*L'anguille*)
Des cornes de taureau (*Moi, le
Minotaure*)
Un rouleau à pâtisserie
(*Libertalia*)

Règles du jeu

But

Le but du jeu est de trouver qui a tué Jefferson (héros de Jefferson, livre lauréat des Incos en 2020) pour prendre sa place, dans quelle pièce du manoir et avec quelle arme a été commis le meurtre.

Mise en place

En début de partie, on classe les différentes cartes indices par type (suspects/armes/lieux) et 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 face cachée équitablement à tous les joueurs. Ces cartes servent d'alibi : si un joueur possède cette carte, c'est qu'elle ne fait pas partie des trois cartes mises à part et donc que l'indice correspondant n'est pas la clé de l'énigme.

Déroulement

Pour découvrir la vérité sur le meurtre, chaque joueur peut à tour de rôle se déplacer dans le manoir et émettre des suppositions sur le crime. Pour se déplacer dans le manoir, le joueur jette le dé et se déplace du nombre de cases correspondantes 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). Au prochain tour, il pourra repartir de n'importe quelle porte ouverte de cette pièce. Lorsqu'il se trouve dans une pièce de coin, il peut choisir d'emprunter le passage secret plutôt que lancer les dés.



Lorsqu'un joueur termine son tour, il peut proposer une reconstitution du crime dans la pièce où il se trouve. Il choisit une arme et un personnage qu'il amène directement dans cette pièce puis énonce la reconstitution : «Je suspecte Peter d'avoir tué Jefferson avec un sabre dans le labyrinthe» (le joueur doit se trouver dans le labyrinthe pour faire cette reconstitution.) Il choisit alors parmi les autres joueurs un adversaire pour 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. Lorsqu'une carte a été montrée, la reconstitution est invalidée et le tour passe au joueur suivant. Dans l'exemple, si le joueur questionné possède la carte du sabre mais pas celle de Peter ni celle du labyrinthe, il doit la montrer au joueur qui a fait la reconstitution.

Fin du jeu

Lorsqu'un des joueurs pense avoir trouvé la solution, il se rend dans le hall pour accuser (et non plus soupçonner) le personnage qu'il pense être coupable en précisant l'arme utilisée et la pièce où se serait déroulé le crime. 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 s'arrête de jouer. Il peut être appelé comme témoin avec ses cartes. Les autres joueurs continuent de chercher jusqu'à ce que l'un d'entre eux résolve l'enquête.

Astuces

Les fiches d'enquête permettent à chaque joueur de comptabiliser quelles sont les cartes alibis qu'il a vues. Il peut ainsi au bout d'un certain temps trouver quelle arme ou quel lieu ou quel personnage n'a aucun alibi.



plier et coller



ANNA MARIA



SUSPECT



plier et coller



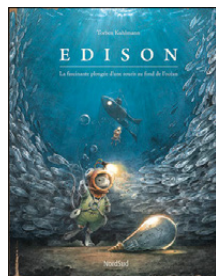
HENRI



SUSPECT



plier et coller



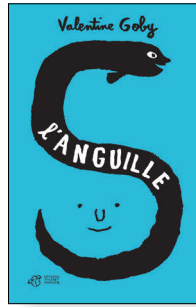
PETER



SUSPECT



plier et coller



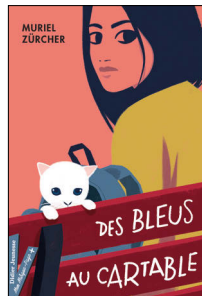
HALIS



SUSPECT



plier et coller



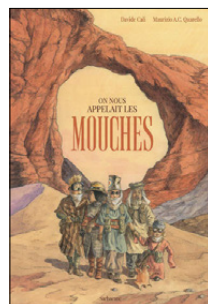
RALPH



SUSPECT



plier et coller



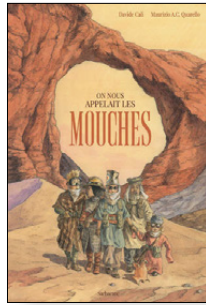
POUBELLE



SUSPECT



plier et coller



SALOMON



SUSPECT



plier et coller



THÉSÉE



SUSPECT



plier et coller



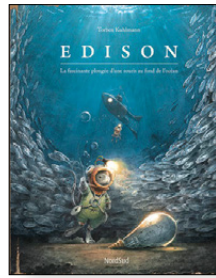
DANS LE LABYRINTHE



LIEU



plier et coller



SUR UN CARGO



LIEU



plier et coller



AU MUSÉE DU LOUVRE



LIEU



plier et coller



DANS LE JARDIN DU MARQUIS



LIEU



plier et coller



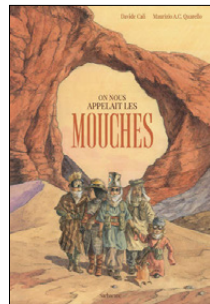
**DANS LE BUREAU
DE LA VIE SCOLAIRE**



LIEU



plier et coller



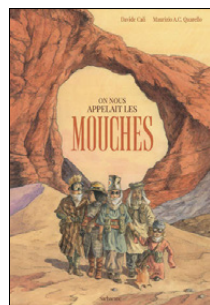
**AU GRAND BAZAR,
LA VILLE-MARCHÉ**



LIEU



plier et coller



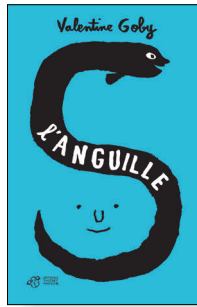
**DANS LA BIBLIOTHÈQUE
DE SALOMON**



LIEU



plier et coller



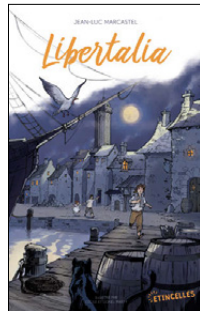
**SUR LA PLAGE DES CATALANS
À MARSEILLE**



LIEU



plier et coller



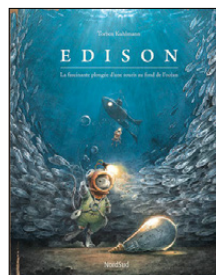
UN SABRE



ARME DU CRIME



plier et coller



UNE PINCE DE CRABE



ARME DU CRIME



plier et coller



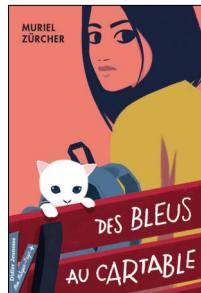
UNE ÉPÉE



ARME DU CRIME



plier et coller



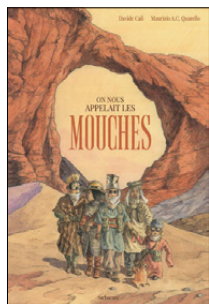
UNE PIERRE À FEU



ARME DU CRIME



plier et coller



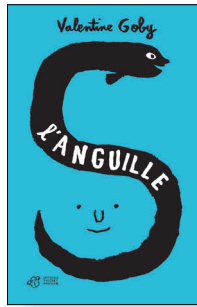
UNE LOUPE



ARME DU CRIME



plier et coller



UNE AIGUILLE À COUDRE



ARME DU CRIME



plier et coller



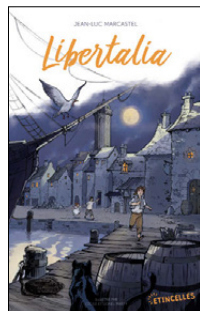
DES CORNES DE TAUREAU



ARME DU CRIME



plier et coller



UN ROULEAU À PÂTISSERIE



ARME DU CRIME

 pions à découper

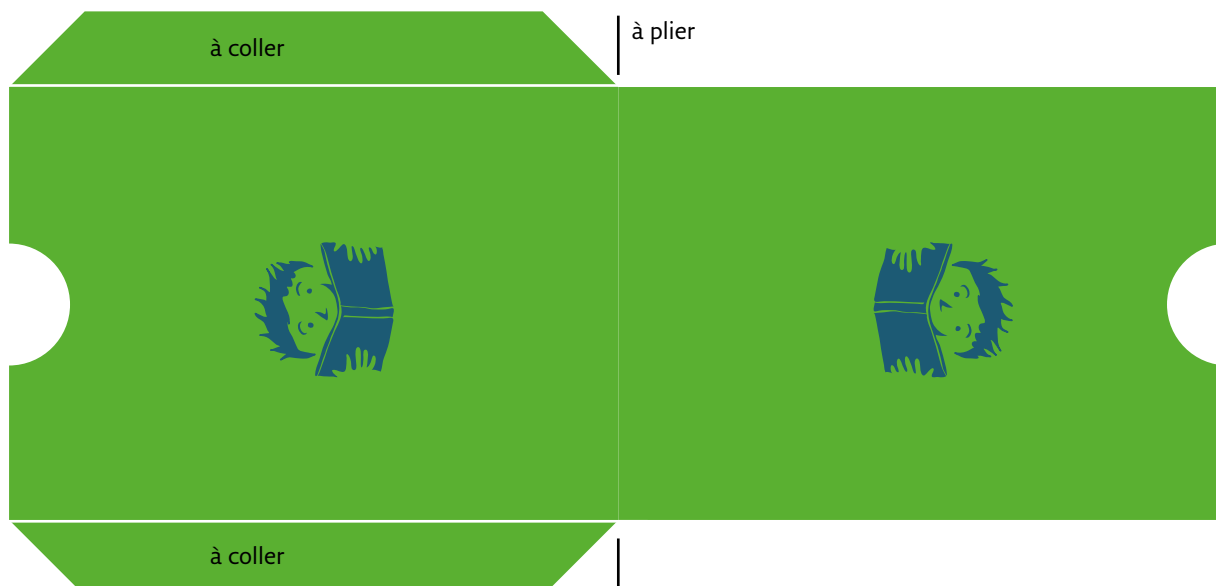
SUSPECTS



ARMES



ENVELOPPE/ÉTUI POUR CACHER LES CARTES



CLUEDO® DES INCOS /feuille d'enquête

LES SUSPECTS

Anna Maria

Henri

Peter

Halis

Ralph

Poubelle

Salomon

Thésée

LES ARMES

Un sabre

Une pince de crabe

Une épée

Une pierre à feu

Une loupe

Une aiguille à coudre

Des cornes de taureau

Un rouleau à pâtisserie

LES LIEUX DU CRIME

Dans le labyrinthe

Sur un cargo

Au musée du Louvre

Dans le jardin du Marquis

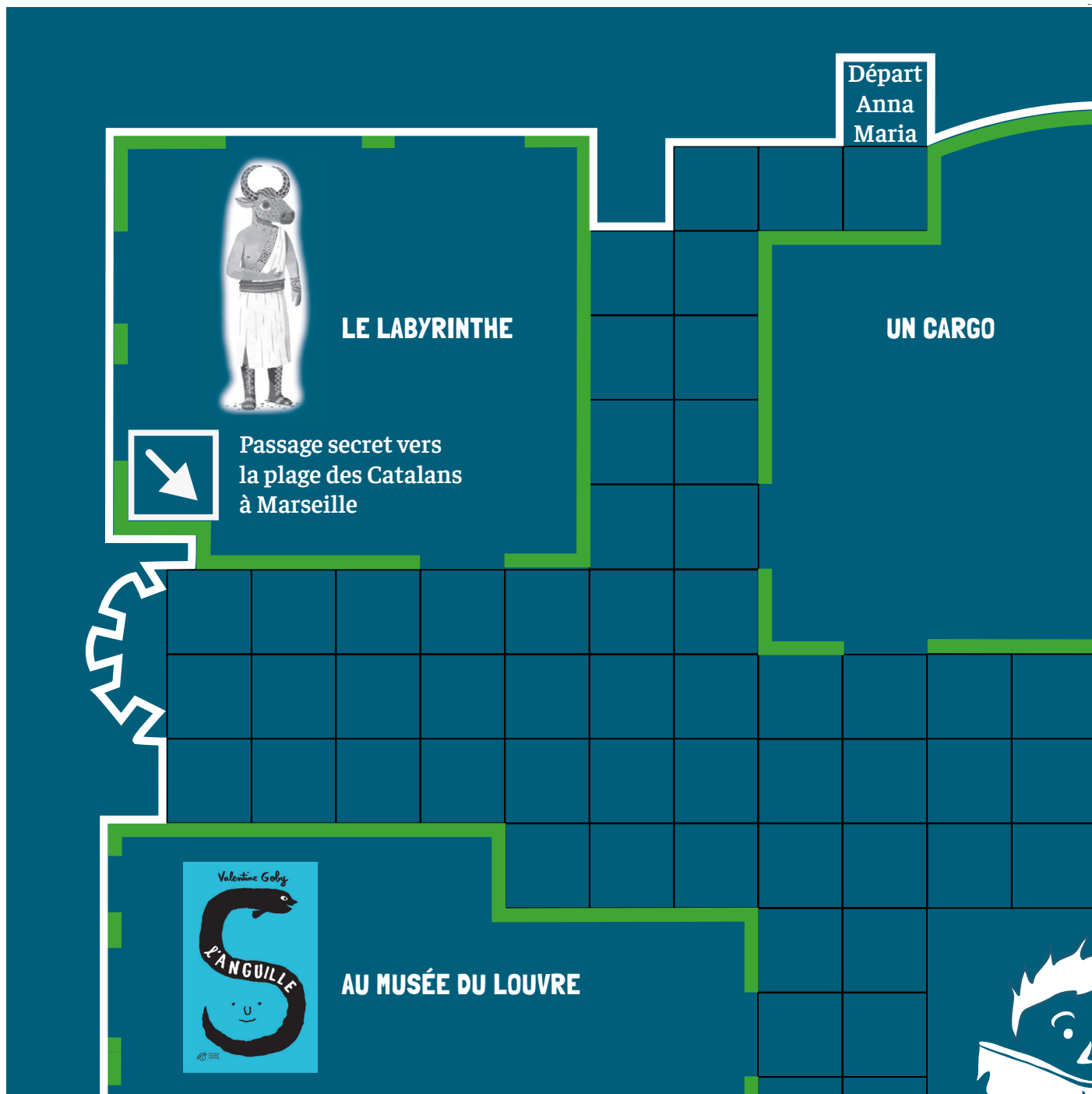
Dans le bureau de la vie scolaire

Au Grand Bazar, la ville-marché

Dans la bibliothèque de Salomon

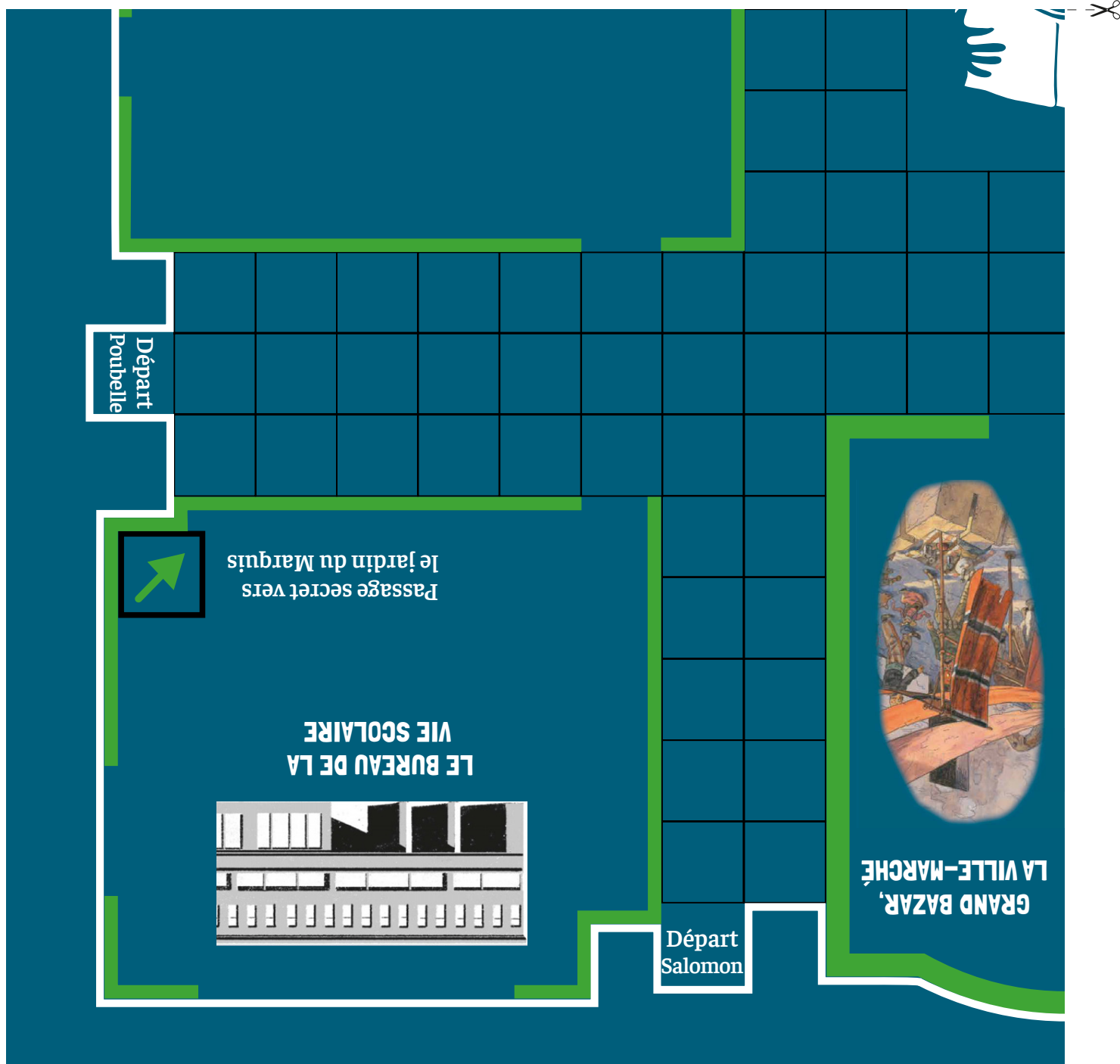
Sur la plage des Catalans à Marseille

CLUEDO® DES INCOS





CLUEDO® DES INCOS



CLUEDO® DES INCOS

