

Règle du Cluedo : enquêter, formuler des hypothèses et gagner



Regle.Net

Règle de jeu

Mener l'enquête au Manoir Tudor sans se tromper

Le Cluedo est un jeu de société d'enquête où chaque joueur tente de résoudre un crime en identifiant le suspect, l'arme et la pièce. La règle tient en une idée simple : éliminer méthodiquement les fausses pistes avant de porter une accusation finale. Facile à lancer, mais redoutable si vous négligez vos notes.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Pour gagner, trouvez la combinaison exacte cachée dans l'étui à énigme : le meurtrier, l'arme du crime et la pièce. À votre tour, déplacez-vous dans le manoir, formulez des hypothèses et notez les cartes montrées pour éliminer les possibilités.

En bref

Réponse rapide : pour gagner, trouvez la

Généralement 3 à 6 joueurs

Matériel

Plateau, cartes, pions, armes, dés, étui et feuille d'enquête

Objectif

Découvrir le suspect, l'arme et la pièce du crime

Type

Jeu de société d'enquête et de déduction

Présentation du jeu

Le Cluedo se joue dans le Manoir Tudor, où le Docteur Lenoir a été assassiné. Chaque participant incarne un enquêteur et cherche à comprendre ce qui s'est réellement passé. La solution est composée de trois cartes gardées secrètes : une carte suspect, une carte arme et une carte pièce. Tout le reste de la partie consiste à prouver que les autres cartes ne peuvent pas être dans l'étui.

Ce jeu mélange déplacement sur plateau, observation, mémoire et bluff. Les dés servent à se rendre dans les pièces, mais la victoire ne dépend pas seulement du hasard : le joueur qui note le mieux les informations, repère les silences utiles et pose les bonnes hypothèses prend souvent l'avantage. Un lien avec un autre jeu de société peut aider à varier les soirées, mais ici, l'ambiance est clairement à l'enquête et aux soupçons lancés autour de la table.

Règle du Cluedo : enquêter, formuler des hypothèses et gagner



Regle.Net

Principe et but du jeu

Le but est de découvrir la solution exacte du crime avant les autres joueurs. Cette solution contient toujours trois éléments : le meurtrier, l'arme utilisée et la pièce où le crime a eu lieu. Au début de la partie, ces trois cartes sont retirées secrètement du jeu et placées dans l'étui à énigme. Personne ne les consulte.

Les autres cartes sont distribuées aux joueurs. Une carte que vous avez en main ne peut donc pas faire partie de la solution. Même chose pour une carte qu'un adversaire vous montre après une hypothèse. La règle centrale est donc la déduction : plus vous éliminez d'éléments, plus la vérité se rapproche.

L'hypothèse

Elle sert à obtenir des indices. Elle se formule depuis une pièce et doit citer un suspect, une arme et la pièce où se trouve votre pion.

L'accusation finale

Elle sert à tenter de gagner. Si elle est juste, vous remportez la partie ; si elle est fausse, vous ne pouvez plus gagner.

Matériel et mise en place

Le matériel classique comprend le plateau du Manoir Tudor, 2 dés, 6 pions, 6 armes, des cartes suspects, armes et pièces, un étui à énigme et un carnet de notes. Selon les éditions, les noms, illustrations ou détails visuels peuvent varier, mais la mécanique principale reste la même.

Pour préparer la partie, séparez les cartes en trois paquets : suspects, armes et pièces. Mélangez chaque paquet séparément, puis prenez une carte de chaque type sans la regarder. Glissez ces trois cartes dans l'étui à énigme : elles forment la vérité à découvrir.

- Placez les pions sur leurs emplacements de départ et les armes dans les pièces selon les indications de votre édition.
- Mélangez toutes les cartes restantes ensemble, puis distribuez-les face cachée entre les joueurs.
- Donnez une feuille d'enquête à chaque joueur et demandez à chacun de cocher immédiatement les cartes qu'il possède.
- Gardez vos notes secrètes : elles valent presque autant qu'un bon lancer de dés, parfois plus.

Déroulement d'une partie

Règle du Cluedo : enquêter, formuler des hypothèses et gagner



Regle.Net

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur lance les 2 dés, avance son pion dans les couloirs du manoir et tente d'entrer dans une pièce. En général, les déplacements se font horizontalement ou verticalement, pas en diagonale. Les murs bloquent le passage et certaines éditions empêchent de traverser une case occupée.

Dès qu'un joueur entre dans une pièce, son déplacement s'arrête, même s'il lui restait des points de mouvement. Il peut alors formuler une hypothèse en citant un suspect, une arme et la pièce où il se trouve. Exemple : « Je soupçonne le Colonel Moutarde, avec le chandelier, dans la bibliothèque. »

- Le joueur actif annonce une hypothèse contenant toujours trois éléments : suspect, arme et pièce actuelle.
- Le joueur à sa gauche vérifie ses cartes. S'il possède au moins une carte citée, il en montre une seule, discrètement, au joueur actif.
- S'il ne peut rien montrer, on passe au joueur suivant, jusqu'à ce qu'une carte soit révélée ou que personne ne puisse répondre.
- Le joueur actif note l'information obtenue, puis le tour se poursuit avec le joueur suivant.

Règles particulières et cas fréquents

Une hypothèse n'est pas une accusation. L'hypothèse sert à obtenir une information ; l'accusation finale sert à gagner. Cette différence évite beaucoup de débats au moment où un joueur commence à être sûr de lui, ou croit l'être après trois indices et un regard suspect de son voisin.

Si un joueur possède plusieurs cartes correspondant à votre hypothèse, il choisit librement laquelle montrer. Il n'est jamais obligé de tout révéler. Les autres joueurs savent qu'une carte a été montrée, mais ils ne savent pas laquelle. Cette discrétion est importante : elle permet de bluffer, de ralentir les adversaires et de masquer son raisonnement.

Certaines pièces du plateau disposent de passages secrets, souvent dans les angles. Ils permettent de rejoindre directement une autre pièce sans lancer les dés, généralement au début de son tour. C'est très utile pour tester rapidement une nouvelle pièce, surtout si les couloirs sont encombrés ou si votre enquête bloque toujours au même endroit.

Concernant l'accusation finale, de nombreuses éditions permettent de la faire à la fin d'un tour, même sans être dans la pièce accusée. En revanche, une hypothèse classique doit citer la pièce où se trouve réellement le joueur. Si votre édition prévoit une règle différente, mettez-vous d'accord avant le premier lancer de dés : cela évite le procès dans le procès.

Tableau récapitulatif

Règle du Cluedo : enquêter, formuler des hypothèses et gagner



Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Début de partie	Une carte suspect, une carte arme et une carte pièce sont placées secrètement dans l'étui.	Ces trois cartes forment la solution.
Entrée dans une pièce	Le joueur peut formuler une hypothèse liée à cette pièce.	La pièce annoncée doit être celle où se trouve le pion.
Réponse à une hypothèse	Le premier joueur pouvant contredire montre une seule carte en secret.	On ne montre jamais toutes ses cartes.
Personne ne répond	Aucun adversaire ne possède une carte citée, sauf si vous avez inclus l'une de vos propres cartes.	C'est un indice fort, mais à vérifier.
Accusation finale	Le joueur annonce la combinaison qu'il pense exacte et consulte l'étui.	Bonne accusation : victoire immédiate. Erreur : impossible de

Comment gagner ?

Pour gagner, annoncez la bonne combinaison : le bon suspect, la bonne arme et la bonne pièce. Vous portez alors une accusation finale, puis vous regardez secrètement les trois cartes placées dans l'étui à énigme. Si elles correspondent exactement, révélez-les à tous les joueurs : la partie est terminée.

Si vous vous trompez, vous remettez les cartes dans l'étui sans les montrer. Vous ne pouvez plus gagner. Selon les règles appliquées autour de la table, vous quittez la partie ou vous continuez seulement à répondre aux hypothèses des autres joueurs. Dans tous les cas, une accusation trop rapide est rarement une bonne idée.

La meilleure stratégie consiste à utiliser votre feuille d'enquête avec rigueur. Cochez vos cartes au départ, notez les cartes montrées, observez les joueurs qui ne peuvent pas répondre et repérez les hypothèses répétées. Inclure parfois une carte que vous possédez dans une hypothèse peut aussi brouiller les pistes, à condition de ne pas vous embrouiller vous-même dans vos notes.

Erreurs fréquentes

Confondre hypothèse et accusation

Règle du Cluedo : enquêter, formuler des hypothèses et gagner



Regle.Net

Une hypothèse sert à collecter des indices et peut être répétée pendant la partie.
L'accusation finale est décisive : une erreur vous empêche de gagner.

Oublier de cocher ses propres cartes

Vos cartes sont les premières preuves d'innocence. Si vous ne les notez pas dès le début, vous risquez de perdre du temps ou de tirer une fausse conclusion.

Accuser sur une intuition

Un silence ou une hésitation peut être utile, mais ne remplace pas une déduction solide.
Attendez d'avoir éliminé presque toutes les autres possibilités.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de plateau où l'on observe, calcule, bluffe ou anticipe les autres joueurs, plusieurs règles proches peuvent compléter vos soirées. Certaines sont plus stratégiques, d'autres plus familiales, mais toutes demandent de rester attentif à ce qui se passe autour de la table.

Monopoly Qui est-ce ? Rummikub ® Jeux de Société

Questions fréquentes

Combien de joueurs faut-il pour jouer au Cluedo ?

Le Cluedo se joue généralement de 3 à 6 joueurs. Certaines éditions proposent des adaptations pour 2 joueurs, mais la version classique fonctionne mieux à partir de 3 participants.

Peut-on jouer au Cluedo à 2 joueurs ?

La règle classique n'est pas vraiment pensée pour 2 joueurs. Il existe cependant des variantes où certaines cartes sont mises de côté face cachée ou consultables sous condition.
Pour une partie fluide, 3 joueurs restent préférables.

Quand peut-on faire une hypothèse ?

Un joueur peut faire une hypothèse lorsqu'il entre dans une pièce ou lorsqu'il commence son tour dans une pièce, selon la règle appliquée. L'hypothèse doit toujours citer la pièce où se trouve le joueur.

Peut-on accuser sans être dans la bonne pièce ?

Dans beaucoup d'éditions, l'accusation finale peut être faite à la fin d'un tour, même si le joueur n'est pas dans la pièce qu'il accuse. En revanche, une hypothèse classique doit concerner la pièce où se trouve le pion.



Que se passe-t-il si personne ne montre de carte après une hypothèse ?

Si aucun joueur ne peut montrer de carte, cela signifie que les cartes citées sont peut-être dans l'étui à énigme. C'est un indice très fort, mais il faut rester prudent si vous avez vous-même inclus l'une de vos cartes dans l'hypothèse.

Doit-on montrer toutes ses cartes si on en a plusieurs ?

Non. Si un joueur possède plusieurs cartes correspondant à une hypothèse, il n'en montre qu'une seule, secrètement, au joueur qui a posé la question.

Les autres joueurs voient-ils la carte montrée ?

Non. La carte est montrée uniquement au joueur qui a formulé l'hypothèse. Les autres savent qu'une carte a été montrée, mais ils ne savent pas laquelle.

Peut-on mentir au Cluedo ?

On ne peut pas mentir sur ses cartes. Si vous possédez une carte qui contredit une hypothèse et que c'est à vous de répondre, vous devez en montrer une. En revanche, vous pouvez bluffer dans vos hypothèses et votre manière de jouer.

À quoi servent les passages secrets ?

Les passages secrets permettent de se déplacer rapidement entre deux pièces éloignées. Ils sont très pratiques pour enquêter plus vite et formuler des hypothèses dans des pièces difficiles à atteindre.

Que faire si un joueur se trompe dans son accusation finale ?

S'il se trompe, il ne peut plus gagner la partie. Il remet les cartes dans l'étui sans les révéler. Selon la règle choisie, il quitte le jeu ou continue seulement à répondre aux hypothèses des autres joueurs.

Combien de temps dure une partie de Cluedo ?

Une partie dure généralement entre 30 et 60 minutes, selon le nombre de joueurs, leur expérience et la rapidité des déplacements sur le plateau.

Quelle est la meilleure stratégie pour gagner ?

La meilleure stratégie consiste à bien utiliser sa feuille d'enquête, poser des hypothèses utiles, observer les réponses des autres joueurs et ne pas révéler trop clairement ce que l'on cherche.