SI VOTRE PION SE RETROUVE DANS LE LIEU IMPLIQUÉ DANS LA RUMEUR

Si vous avez été impliqué dans la Rumeur et que votre pion Suspect a été déplacé dans un nouveau lieu, vous pouvez choisir de piocher (ou pas) immédiatement une carte Pouvoir pour le tort causé. Si votre pion était déjà présent sur le lieu nommé par la Rumeur, ou que le suspect déplacé n'appartenait pas à un joueur (lors d'une partie à moins de 6 joueurs), aucune carte ne doit être piochée. Lors de votre prochain tour, vous pouvez rester sur le lieu pour lancer une Rumeur.

3 REMPLISSEZ VOTRE FEUILLE DE DÉTECTIVE

Cochez les cartes que les autres joueurs vous ont montrées; cela prouve que ces cartes ne sont pas dans l'étui confidentiel. Lorsque vous avez coché toutes les cartes des autres joueurs sur votre feuille, vous êtes prêt à porter une accusation et à résoudre le mystère.

4 COMMENT GAGNER LA PARTIE – PORTEZ UNE ACCUSATION

Lorsque vous pensez avoir deviné les trois cartes cachées dans l'étui confidentiel, rendez-vous à la Batcave et portez une accusation.



- Énoncez votre accusation à voix haute: « Je pense que le Pingouin a enlevé le commissaire Gordon avec une balle fumigène dans l'Allée du Crime. »
- Vérifiez alors le contenu de l'étui confidentiel à l'abri des regards des autres joueurs.

BONNE RÉPONSE?

Vous avez gagné! Félicitations, vous avez résolu le mystère! Révélez alors le contenu de l'étui confidentiel à tous les joueurs.

MAUVAISE RÉPONSE?

Oups! Vous avez fait une erreur et avez perdu la partie. Remettez discrètement les cartes dans l'étui confidentiel. Ne donnez aucun indice à personne!

Gardez vos cartes cachées et continuez à répondre aux Rumeurs lancées par les autres joueurs. Vous ne pouvez plus lancer de Rumeur ni porter une accusation jusqu'à la fin de la partie.

ET SI TOUS LES JOUEURS SE TROMPENT?

Si tous les joueurs portent une fausse accusation, l'affaire reste non résolue et la partie est terminée. Sortez les cartes de l'étui confidentiel pour savoir quel suspect s'en sort sans être inquiété!

Je pense que le Pingouin a enlevé le commissaire Gordon avec une balle fumigène dans l'Allée du Crime.

CONTENU:

1 plateau personnalisé • 6 pions Gadget de Batman • 6 pions Suspect 21 cartes Rumeur • 21 cartes Pouvoir

1 bloc de feuilles de détective • 1 étui confidentiel • 2 dés











CLUEDO and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission.

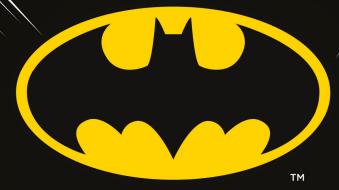
© 2022 Hasbro. All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.

BATMAN and all related characters and elements @ & " DC Comics. WB Shield: @ & " WBEI. [s22]

Fabriqué par Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Garder l'adresse pour référence.

www.hasbro.com www.winningmoves.fr

B66630240



Le Jeu des Grands Détectives

BATMAN ÉDITION RÈGLES DU JEU

L'INTRIGUE

Le commissaire de police James Gordon a été enlevé alors qu'il enquêtait sur la corruption au Gotham City Police Department. En tant que Batman, il vous incombe de localiser où le commissaire Gordon est détenu, qui est responsable de son enlèvement et quel gadget a été volé et utilisé pour l'enlever.

Suspects:



Ancienne psychiatre à l'asile d'Arkham, Harley Quinn est une gymnaste talentueuse et a complice du Joker. À la fois très intelligente et mentalement déséquilibrée, aurait-elle utilisé ses ruses pour enlever le commissaire Gordon lans le cadre d'un fin stratagème ?



Éco-terroriste, **Poison lvy** a la capacité de générer et de manipuler la croissance des plantes en fonction de ses attentes. Soucieuse de rendre le monde meilleur pour les plantes en se débarrassant de l'humanité, serait-elle responsable de l'enlèvement du commissaire Gordon afin de faire avancer sa cause?



Le Joker, l'ennemi le plus redoutable de Batman est un génie criminel complètement imprévisible qui prospère dans un chaos destructeur. Le Prince du Crime aurait-il mis au point un complot pour enlever le commissaire Gordon avant qu'il ne rende public une découverte?



Le Pingouin est un maître manipulateur et l'un des gangsters les plus impitoyables de Gotham City. Il est partout lié à la criminalité et a autorité sur de nombreux escrocs. Chef du crime tactique, capable d'opposer ses ennemis les uns aux autres, serait-il responsable de l'enlèvement du commissaire Gordon pour le faire taire?



Capable du bon comme du pire, Catwoman ruthme ses nuits d'actes occasionnels héroïques et de braquages. Maître dans les arts martiaux et acrobate, elle est également experte en effraction. Il n'y a pas de riche résidence ni d'entreprise dans lesquelles elle ne soit allée. Catwoman aurait-elle utilisé ses compétences pour cacher le commissaire Gordon?



Le criminel masqué connu sous le nom de l'Homme-Mystère utilise son intellect de génie et son esprit criminellement stratégique pour un effet dévastateur. Créant toujours des énigmes et des casse-têtes complexes, il est obsédé par le fait de prouver qu'il est mentalement supérieur à Batman. Aurait-il orchestré ce complot audacieux pour enlever le commissaire Gordon?

Gadgets de Batman :





















Pouvez-vous résoudre le mystère ?

Enfant, Bruce Wayne a vu ses parents ètre brutalement assassinés dans 'allée du Crime de Gotham City. Traumatisé par leur mort, il a consacré sa vie à devenir la plus grande arme du monde contre le crime - Batman! Incarnez Batman et retrouvez son allié, le commissaire Gordon. Essayer de découvrir qui est esponsable de cet enlèvement, où le ommissaire Gordon est létenu et quel gadget de Batman a été

volé et utilisé pour

MISE EN PLACE

Placez les six gadgets de Batman au centre du plateau et les six pions Suspect sur leurs emplacements respectifs sur le plateau. (Même si vous êtes moins

CHOISISSEZ UN PERSONNAGE

Sélectionnez le Suspect que vous déplacerez sur le plateau.

DISTRIBUEZ LES CARTES

Séparez les cartes Rumeur en trois tas : suspects, gadgets de Batman et lieux. Tirez discrètement une carte de chacun des trois tas et placez les cartes dans l'étui confidentiel. Mettez l'étui de côté.

Ces trois cartes sont le suspect, le gadget de Batman et le lieu impliqués dans l'enlèvement!

2a Mélangez le reste des cartes Rumeur et distribuez-les face cachée aux joueurs. Chaque joueur doit avoir le même nombre de cartes. Si ce n'est pas le cas, placez les cartes restantes face visible à côté du plateau.

*Chacun doit garder ses cartes secrètes!

* Ajoutez plus de mystère en plaçant les cartes restantes face cachée dans la Batcave. Lors de votre tour, si vous vous déplacez dans la Batcave, vous pouvez soit les regarder discrètement, soit émettre une hypothèse (page 5).

2b Mélangez les cartes Pouvoir et placez-les face cachée à côté du plateau. Celles-ci permettent des actions supplémentaires au cours de la partie (page 4).



PRENEZ UNE FEUILLE DE DÉTECTIVE

Faites bien attention à garder votre feuille rien que pour vous! Cochez secrètement les cartes Rumeur en votre possession, ainsi que celles qui vous seront révélées tout au long de la partie.

COMMENCEZ LA PARTIE / QUI GAGNERA LA PARTIE ?

Tous les joueurs lancent le dé, le meilleur score commence. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous gagnez si vous portez la bonne accusation (suspect, gadget de Batman et lieu dans l'étui confidentiel). Voir page 5 pour comprendre comment porter une accusation.

PENDANT VOTRE TOUR

DÉPLACEZ VOTRE PION 2 LANCEZ UNE RUMEUR 3 UTILISEZ VOTRE FEUILLE DE DÉTECTIVE 4 PORTEZ UNE ACCUSAT

Pendant votre tour, déplacez votre pion et lancez une Rumeur afin de découvrir ce que les autres joueurs savent grâce à leurs cartes. Lorsque vous pensez savoir quelles sont les cartes cachées dans l'étui confidentiel, déplacez votre pion jusqu'au centre du plateau (Batcave) et portez une accusation.

1 DÉPLACEZ-VOUS — DEUX SOLUTIONS

LANCEZ LES DÉS

Pendant votre tour, lancez les dés et déplacez votre pion selon le nombre indiqué par les dés.

CARTES POUVOIR

Vous verrez que certaines cases du plateau comportent des points d'interrogation. Si vous atterrissez sur un point d'interrogation, vous devez prendre une carte Pouvoir de la pile et la lire. Il existe sept types de cartes Pouvoir, certaines vous aideront mais d'autres vous importuneront. Vous devez utiliser la carte lors du tour où vous l'avez récupérée, sauf indication contraire.

UTILISEZ UN PASSAGE SECRET

Si vous êtes sur un lieu comportant un passage secret (un des 4 angles du plateau), vous pouvez l'utiliser pour vous déplacer vers le lieu connecté. Ne lancez pas les dés si vous en empruntez un.

RÈGLES POUR LES DÉPLACEMENTS

- Vous n'êtes **PAS** obligé d'utiliser la totalité du score des dés lors d'un déplacement.
- Vous ne pouvez PAS entrer de nouveau dans un lieu que vous venez de quitter pendant un même tour.
- Si vous tombez sur une case «? », vous devez vous ARRÊTER et piocher une carte Pouvoir.
- Pendant votre tour, vous **DEVEZ** quitter le lieu dans lequel vous vous trouvez, sauf si vous avez été déplacé par un joueur adverse au cours d'une Rumeur (voir p.5).
- Vous ne pouvez pas effectuer de déplacements en diagonale.
- Si vous entrez dans un lieu, votre déplacement est terminé jusqu'au prochain tour.
- Vous pouvez passer sur une case occupée par un autre joueur, mais pas y rester.

2 LANCEZ UNE RUMEUR

Lancer une Rumeur vous aidera à déterminer les cartes cachées dans l'étui confidentiel. Après vous être rendu sur un lieu, excepté sur la Batcave, vous pouvez lancer une Rumeur: nommez un suspect, un gadget de Batman et un lieu (celui sur lequel se trouve votre pion). Déplacez les pions Suspect et Gadget de Batman nommés dans le lieu où vous vous trouvez (s'ils ne sont pas déjà en place).

VRAIE OU FAUSSE RUMEUR

Dès que vous lancez une Rumeur, les autres joueurs doivent prouver qu'elle est fausse. Le premier à essayer est le joueur placé sur votre gauche. Si ce joueur possède l'une des trois cartes nommées par la Rumeur, il doit vous la montrer, en cachette des autres joueurs. Si ce joueur possède plus d'une carte nommée par la Rumeur, il ne doit en sélectionner qu'une seule.

QUE FAIRE SI UN JOUEUR NE PEUT PAS MONTRER DE CARTE ?

Si le premier joueur sur votre gauche ne possède aucune des trois cartes nommées par la Rumeur, c'est au joueur situé à sa gauche de vous en montrer une, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur vous en montre une. Si aucun joueur ne possède les cartes nommées, c'est la fin de votre tour. Laissez les pions Gadget de Batman et Suspect là où vous les avez déplacés. C'est au joueur



EXEMPLE:

Déplacez votre pion sur la Banque d'affaires de Gotham City. Vous lancez la Rumeur : « Je pense que c'est l'Homme-Mystère, avec le Batarang, dans la Banque d'affaires de Gotham City. » Déplacez alors le pion l'Homme-Mystère et le Batarang sur la Banque d'affaires de Gotham City.