

CLUEDO

Le Jeu des Grands Détectives

DRAGONBALL Z

RÈGLES DU JEU



REJOIGNEZ UNE QUÊTE MYSTÉRIEUSE...



Goku et ses alliés doivent rassembler des indices et élaborer un plan afin d'empêcher un ennemi caché de s'emparer de l'une des précieuses Dragon Balls. Jouez avec les six héros de légende, parcourez des lieux incontournables de l'univers Dragon Ball Z en vous déplaçant sur le plateau de jeu.

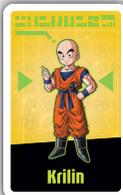
Dans ce CLUEDO : Dragon Ball Z, c'est à vous de déterminer QUEL ennemi est sur le point de trouver une Dragon Ball, QUI a le plus de chance de l'arrêter, et OÙ la bataille aura lieu.

QUI ?

Regardez attentivement les Héros.
L'un d'entre eux a de meilleures chances d'arrêter les ennemis !



Gohan



Krillin



Goku



Freezer



Boo



Cell
Forme parfaite



Piccolo



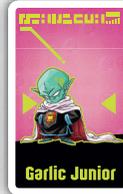
Vegeta



Gotenks



Broly



Garlic Junior



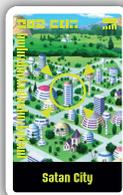
Bojack

OÙ ?

Inspectez les lieux. Le Dragon Ball a été cachée dans l'un d'entre eux !



Kamé House



Satan City



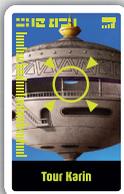
Plaine



Capsule Corp.



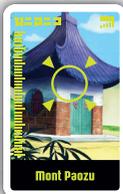
Salle de l'Esprit et du Temps



Tour Karin



Prairie



Mont Paouzu



Palais de Dieu

MISE EN PLACE



Pour commencer la partie : placez les 6 jetons ennemis et les 6 pions héros au centre du plateau, même s'il y a moins de 6 joueurs.

1) CHAQUE JOUEUR REÇOIT :



1 Carte
Personnage



1 pion
Héros



1 Feuille
de détective

Stylo ou crayon
(non inclus)

2) SÉPARER LES CARTES EN 4 PAQUETS :

Héros



Ennemis



Lieux



Cartes Intrigue



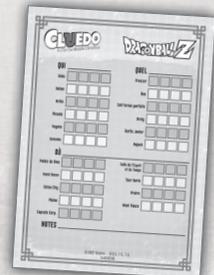
Sans regarder,
placez un Héro,
un Ennemi, et un Lieu
dans l'étui confidentiel.
Ce sont les cartes impliquées
dans l'enquête !

Mélangez le reste des
cartes et distribuez-les
uniformément
à chaque joueur.
S'il y a des cartes restantes,
placez-les face visible sur le
côté du plateau de jeu.



Cartes Rumeur

Mélangez-les séparément
et placez-les face cachée
à côté du plateau de jeu.



3) Cochez secrètement vos cartes Rumeur et cochez les cartes que les autres joueurs vous ont montré; 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 de la Dragon Ball disparue.

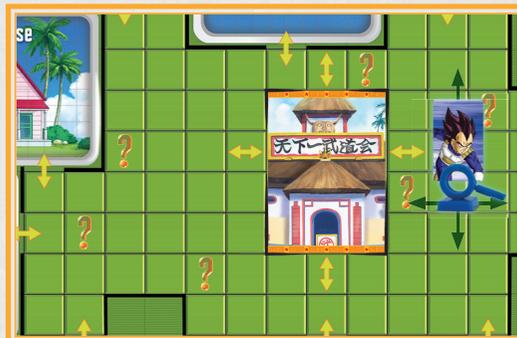
RÈGLES DU JEU



Tous les joueurs lancent le dé, le meilleur score commence.
Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

- 1) Pendant votre tour, lancez les dés et déplacez votre pion sur le plateau de jeu en essayant d'entrer dans un lieu. Vous n'avez pas besoin d'un résultat exact pour entrer dans un lieu. Vous pouvez toujours terminer votre déplacement plus tôt que prévu. (Si votre pion a été déplacé par un autre joueur depuis votre dernier tour, vous pouvez choisir de rester dans ce lieu et de poser une question).

Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction sauf en diagonale.



"Goku empêchera-t-il Freezer de trouver la Dragon Ball dans le Palais de Dieu?"



- 2) Lorsque vous entrez dans un lieu, nommez un Héros, un ennemi et le lieu dans lequel vous vous trouvez. Déplacez le pion du héros et celui de l'ennemi impliqués dans le lieu où vous vous trouvez.

Les autres joueurs doivent prouver qu'elle est fausse, c'est au joueur situé sur votre gauche de commencer. S'il possède l'une des cartes en question, il doit vous en révéler une secrètement. S'il ne possède aucune des trois cartes la question passe au joueur à sa gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur vous en montre une.

Si personne ne peut vous montrer une carte, ne faites rien transparaître ! Si vous n'avez pas bluffé en demandant l'une de vos propres cartes, vous avez compris quelles sont les cartes dans l'étui confidentiel !

- 3) Terminez votre tour en rayant la carte qui vous a été montrée sur votre feuille de détective. Laissez les jetons Héros et Ennemis que vous avez déplacés là où ils sont.

COMMENT GAGNER ?



Une fois que vous avez rempli votre feuille de détective, vous êtes prêt à porter votre accusation ! Dirigez-vous vers le Tenka Ichi Budôkai au centre du plateau de jeu et prononcez votre accusation à voix haute, puis vérifiez discrètement les cartes dans l'étui confidentiel.

BONNE RÉPONSE ?

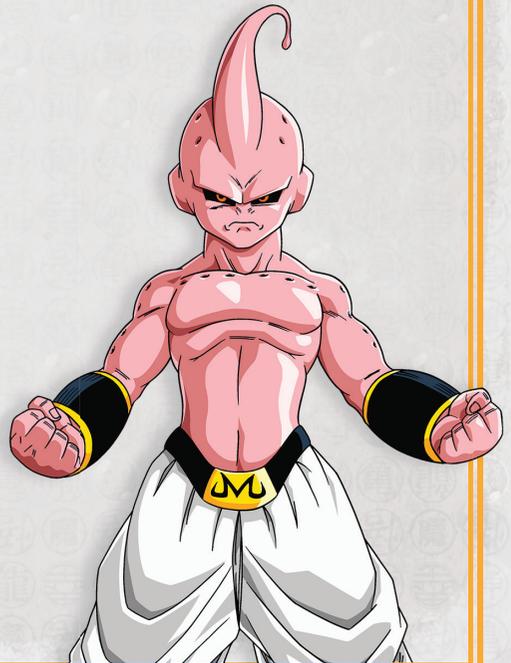
Vous avez résolu le mystère et gagné la partie.

MAUVAISE RÉPONSE ?

Vous avez fait une erreur et avez perdu la partie. Remettez discrètement les cartes dans l'étui confidentiel. Gardez vos cartes cachées et continuez à répondre aux Rumeurs lancées par les autres joueurs. Vous ne pouvez plus lancer de Rumeur ni porter d'accusation jusqu'à la fin de la partie.

SI TOUS LES JOUEURS SE TROMPENT ?

Si tous les joueurs portent une fausse accusation, les ennemis trouvent la Dragon Ball et la partie est terminée.



CARTES INTRIGUE



Vous devez piocher une carte Intrigue si vous obtenez "?" lors du lancer de dés ou si vous tombez sur une case "?". Si vous vous retrouvez sur un nouveau lieu après une Rumeur vous pouvez piocher une carte.

Il existe deux types de cartes Intrigue :

Gardiens : Si vous tirez une carte "Jouez immédiatement" suivez les instructions. Pour les autres, utilisez-les lorsque vous le souhaitez. Vous pouvez utiliser autant de cartes Gardien que vous souhaitez par tour. Débarrassez-vous des cartes lorsque vous les utilisez. Une carte utilisée ne peut plus être piochée.

Progression Ennemie : Le jeu contient huit cartes Progression Ennemie dans le tas de carte Intrigue. Les 7 premières ne font rien. Si elles sont tirées, placez la carte, face visible, sous le plateau de jeu afin que tout le monde puisse voir combien de cartes Progression Ennemie ont été tirées. Cependant, si vous tirez la 8^{ème} carte la partie se termine.



TIRER LA 8^{ÈME} CARTE DE PROGRESSION ENNEMIE

Si vous tirez la 8^{ème} carte, cela signifie que les ennemis ont mis la main sur la Dragon Ball. Les Héros échouent et la partie s'arrête immédiatement.

CARTE DE PERSONNALITÉ



Cette carte possède un pouvoir unique associé à votre Personnage choisi en début de partie. Ce pouvoir ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie. Après l'avoir utilisée, mettez la carte de côté.



PARTIE À DEUX JOUEURS OU DEUX ÉQUIPES



Pour jouer à deux joueurs ou deux équipes, prenez en compte les quelques modifications ci-dessous :

MISE EN PLACE : Suivez les instructions de mise en place en mode classique mais avant de distribuer de manière équitable les cartes Rumeur aux deux joueurs/équipes, mettez les cinq premières cartes du tas, face cachée, sur le côté du plateau.

COMMENT JOUER ? : Lancez des Rumeurs comme dans une partie classique. Le joueur/l'équipe doit toujours essayer de répondre. Si le joueur/l'équipe ne peut pas répondre, jetez un oeil à l'une des cinq cartes Rumeur placées sur le côté du plateau, à l'abri du regard des autres joueurs. Une fois l'éléments coché sur votre feuille de détective, remplacez la carte exactement là où vous l'avez prise.

À chaque fois que vous serez dans ce cas de figure, vous pourrez regarder l'une des cartes à côté du plateau de jeu. (À vous de vous souvenir celle que vous avez déjà regardée !)



LE RESTE EST IDENTIQUE AU CLUEDO CLASSIQUE !

CONTENU :

Plateau de jeu personnalisé
6 pions Héros
6 cartes Personnage
21 cartes Rumeur
25 cartes Intrigue
1 bloc de feuilles de détective
1 étui confidentiel
6 pions Ennemi
2 dés.



Winning Moves®



TOEI ANIMATION
Since 1956

Licensed by:



CLUEDO and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission.
© 2022 Hasbro. All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.

©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION License coordinated by Funimation® Productions, LLC All Rights Reserved.

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.
Gardez l'adresse pour référence.

www.hasbro.com www.winningmoves.fr

C54240240