

# Cluelo

(Par Frogeaters, pour 3 fois Forgé)

## Prologue :

Nous sommes dans un nouveau siècle, à la belle époque, l'âge des lumières, du progrès et de l'insouciance. L'exposition universel de Paris attire énormément de monde en cette année 1900 et à cette occasion Mr Émile Louvet organise une somptueuse réception. Malheureusement alors que les premiers invités arrivent il est retrouvé mort au pied de l'escalier menant à la cave.

Les joueurs interprètent les suspects de ce crime de sang. Ils sont de toutes classes sociales et leurs présences sont variées. Ils devront trouver qui se cache derrière ce crime, l'arme et où Mr Louvet a trouvé la mort. À la fin, le commissaire Louis Delaunay donnera ses propres conclusions.

## C'est pour qui ?

Cluelo s'adresse à tous les joueurs, du plus jeune au plus âgé, sans expérience rolistique. C'est un mélange entre le Cluedo et le Poker.

Un paquet de 54 cartes et 100 jetons sont nécessaire.

## Préparation :

- Chaque joueur prend un crayon et du papier pour prendre des notes.
- Le Juge prend un paquet de carte et place une ligne de figures.
- Les Acteurs choisissent leur Suspect parmi les figures. Les autres deviennent des Témoins. Le Juge en choisit une, celle-ci a vu le Coupable.
- Les Acteurs rédigent un mobile, l'arme utilisée et indique où ils se trouvaient au moment du meurtre. Ils donnent leurs papiers au Juge. Les Témoins pourront parler de cela.
- Le Juge mélange des cartes comportant un seul pique (le Coupable) et en donne une à chaque Acteur. Il reprend les cartes en regardant qui a reçu le pique.
- Le Juge distribue 3 cartes Avantage à chaque Acteur et 20 jetons.
- Le Juge énonce le Prologue.
- La partie peut commencer.

# Règle du jeu

La première règle est la bienséance d'une discussion, les joueurs racontant l'histoire de leur personnage. L'un d'eux est Juge, il a le rôle de conteur et d'arbitre. Les autres ont le rôle d'Acteur, ce qui consiste à animer la partie.

Lorsque deux joueurs ne sont pas d'accord sur le déroulement de la partie les règles ci-dessous s'appliquent. S'il n'y en a pas sur un sujet, il revient au Juge de trancher sur la question.

## Suspects et Témoins :

Deux types de personnage existent :

- Suspects : Interprété par un Acteur, il a tout pouvoir dessus. Il parle en son nom, le fait agir dans l'environnement décrit par le Juge. Il décide de ses affaires, de son histoire, sa famille et ses amis. Des règles cadrent tout cela mais l'Acteur reste libre.
  - L'un des Suspects est le Coupable, le meurtrier. Son but sera de trouver un Bouc émissaire et de le dénoncer.
- Témoins : Ils sont gérés par le Juge. Tout comme l'environnement et l'histoire il a tout pouvoir sur eux. Ils sont les spectateurs de cette sombre histoire.
  - L'un d'eux a vu le meurtre mais, il ne se dévoilera pas. Le Coupable doit le débusquer pour le menacer (automatique) afin de désigner un Bouc émissaire (au choix du Juge).

## **Les cartes :**

- En début de partie, chaque Acteur reçoit 3 cartes Avantage.
- Les autres sont prises par le Juge. Avec, il peut répondre discrètement aux questions des Acteurs en leur donnant une carte. Rouge, c'est positif. Noire, c'est négatif.
- Les Suspects peuvent enquêter en faisant un Coup. En tirant parti de ses ressources et du bluff le joueur avec la meilleure main pourra investiguer.

## **Les jetons :**

Un joueur a 20 jetons. Ils servent pour un Coup ou pour lancer une Hypothèse. Sans jeton, le Suspect ne pourra plus enquêter sur le meurtre, seulement écouter les différents points de vue et lancer son Accusation.

## **Quand faire un Coup ?**

Une policière, Marie Duval, surveille la scène de crime en attendant le commissaire. Elle empêche les Suspects d'enquêter. Ils devront louvoyer pour :

- Fouiller une pièce.
- Interroger un Témoin.
- Inspecter le corps du défunt Mr Louvet.

## **Le Coup :**

- L'Enquêteur est celui initialisant le Coup. Il décide du type d'enquête (Fouille, interrogation, inspection).
- Un Acteur voulant y participer mise 1 jeton.
- Le Juge donne 1 carte cachée à chacun dans le sens horaire en commençant par le joueur à gauche de l'Enquêteur. Il fait 3 tours. La carte du 3e tour est exposée.
- L'Enquêteur peut échanger 1 à 3 cartes avec ses cartes Avantage.
- 1e tour d'enchère en commençant par l'Acteur ayant la plus faible carte (3 jetons max).
- Le Juge donne 1 carte exposée aux joueurs encore en lice. Il fait 2 tours.
- 2e tour d'enchère en commençant par le joueur ayant la meilleure main exposée.
- Le Juge donne 1 carte exposée aux joueurs encore en lice. Il fait 2 tours.
- 3e et dernier tour d'enchère en commençant par le joueur ayant la meilleure main exposée.

Vient le résultat de l'enquête.

- Les joueurs en lice dévoilent leur main.
- La meilleure main devient Enquêteur et prend la moitié du pot.
- La moins bonne main prend l'autre moitié. Il devient l'Opportuniste.

## Résultat de l'enquête :

**Fouille :** Il fouille la pièce de son choix et il décrit ce qu'il y fait.

- Le Juge lui donne une carte rouge (lieu du meurtre) ou noire.
- L'Enquêteur donne la carte à l'Opportuniste qui la rend au Juge.
- Si le Coupable fouille la pièce du meurtre, il nettoie les preuves. Dorénavant toutes les cartes seront noires.

**Interrogation :** Il choisit un témoin, tout le monde peut discuter avec lui.

- Une fois finit le Juge donne à l'Enquêteur une carte rouge (vérité) ou noire.
- Si l'Enquêteur est le coupable et que le témoin a vu le meurtre, la carte est rouge. Ce témoin désignera dorénavant un Bouc émissaire à chaque fois.
- L'Enquêteur donne la carte à l'Opportuniste qui la rend au Juge.

**Inspection :** Le Juge décrit ce que voit l'Enquêteur.

- Celui-ci demande s'il est mort par balle, coup de couteau, etc.
- Le Juge lui donne une carte rouge (oui) ou noire.
- L'Enquêteur donne la carte à l'Opportuniste qui la rend au Juge.

## **Hypothèse :**

Un Suspect peut lancer une Hypothèse en dépensant 5 jetons. Il annonce devant tout le monde le nom du Coupable, l'arme et le lieu du meurtre.

- Le Juge donne 3 cartes rouges (oui) ou noires au Suspect, une à une.
- Celui-ci les donne à un Suspect de son choix qui les rend au Juge.

## **L'Accusation :**

Un Suspect peut lancer une Accusation. Marie Duval, la policière en faction, enregistre la déposition qui doit comporter le mobile du Coupable, l'arme du crime et la pièce où Mr Louvet a été tué :

- Si tout concorde, il gagne.
- Si le nom du Bouc émissaire apparaît, le Coupable gagne.
- Sinon, Marie Duval clôture la déposition (il perd).

## **Fin de partie :**

Quand 2 Acteurs n'ont plus de jeton, le commissaire Louis Delaunay arrive. Marie Duval lui donne les dépositions et il prend les dernières. Si personne ne trouve, le Coupable gagne.