



# CLUEDO DUNE

L'un d'eux est coupable. Personne n'est innocent.

8+

2-6



approx.  
45 min.



# CLUEDO DUNE

## Règles du jeu

<https://www.regledujeu.fr/cluedo/>

### Introduction

A l'issue d'une réception donnée sur Arrakis, l'Empereur Padisha Shadam IV a été assassiné. Son corps a été retrouvé dans une des cours du palais d'Arrakeen.

### But du jeu

Résoudre, par déductions, l'énigme posée par ce crime odieux.

### Gagnant

Celui qui, le premier :

- désigne le meurtrier,
- trouve l'arme utilisée
- et situe le lieu du meurtre.

Ces précisions doivent correspondre aux 3 cartes "Énigmes" placées secrètement dans l'étui au début du jeu.

### Matériel

9 pions et 9 cartes : ils correspondent aux six personnes se trouvant sur Arrakis au moment du crime:

- Shani, la Fremen
- Gurney Halleck, le maître d'armes
- la Révérende Mère Bene Gesserit Gaius Helen Mohiam
- le docteur Yueh
- Dame Jessica, concubine du Duc Leto
- Paul, héritier de la maison des Atréides
- Rabban, guerrier Harkonnen
- la princesse Irulan
- Pieter De Vries, mentat de la maison Harkonnen

6 cartes armes du crime:

- le poignard Krys
- le pistolet maula
- le Gom Jabbar
- le chercheur-tueur
- le marteleur
- les atomiques

9 cartes lieux du crime:

- le palais d'Arrakeen
- la moissonneuse

- le Sietch fremen
- Caladan, berceau des Atréides
- Giedi Prime, berceau des Harkonnen
- le palais impérial de Kaitain
- la planète Ix
- le transporteur de la Guilde
- l'ornithoptère

Autres:

- 2 dés
- un étui pour y dissimuler les 3 cartes "Énigmes"
- un carnet de notes où les joueurs inscrivent les résultats de leurs investigations.

### Déroulement de la partie

Placez les pions sur les cases de départ. 

Placez secrètement dans l'étui une carte suspect, une carte arme et une carte lieu. Ce sont les 3 cartes "Énigmes".

Mélangez les cartes restantes.

Distribuez les entre les joueur.euse.s.

A leur tour, chaque joueur.euse lance les dés et déplace son pion du nombre de points indiqués. Pour accéder à un lieu, il n'est pas nécessaire d'utiliser l'entièreté de son déplacement.

Un double 6 ou un double 1 permet de se rendre directement dans un lieu.

Les lieux sont accessibles via les cases "entrée" sur le plateau.

Une fois dans un lieu, le joueur peut émettre une hypothèse. Exemple: "Je crois que le meurtre a été commis par la princesse Irulan, avec le Krys, dans la moissonneuse", le lieu énoncé devant correspondre au lieu où se trouve le pion.

Il s'adresse aux témoins (les joueurs suivants). Il commence par le premier à gauche.

Ce témoin, s'il possède l'une des 3 cartes de l'hypothèse, doit la lui montrer sans que les autres ne la voient.

S'il n'en a aucune, l'enquêteur interroge les témoins suivants jusqu'à ce qu'il ait obtenu satisfaction. (Précisons que le témoin interrogé, même s'il possède plusieurs cartes entrant dans l'hypothèse, ne doit en montrer secrètement qu'une seule de son choix).

L'enquêteur coche sur son carnet de notes, les noms des suspects, armes et lieux qu'il croit devoir éliminer. Ainsi, par éliminations successives arrivera-t-il à clore heureusement son enquête.

Il peut, tout de suite après avoir fait une hypothèse, formuler une accusation précise, sinon son tour est terminé.

## Astuces

Remise en cause :

Pour obtenir des indications précieuses sur le contenu de l'étui et pour égarer ses concurrents, il a le droit de mettre en cause un suspect, une arme et un lieu dont il possède la ou les cartes.

Exemple 1 :

Supposons qu'il se trouve dans le palais d'Arrakeen et qu'il possède, entre autres cartes, celles représentant Paul Atreides et le palais d'Arrakeen.

Il peut émettre l'hypothèse "le meurtre a été commis par Paul Atreide dans le palais d'Arrakeen avec le marteleur" Si aucun témoin ne lui montre l'arme indiquée, il est clair qu'elle se trouve dans l'étui.

Exemple 2 de bluff :

L'enquêteur possède 2 ou 3 cartes d'hypothèse. Il les demande, sachant pertinemment qu'elles ne pourront pas être démenties et les témoins, abusés, se lancent sur une fausse piste en pensant qu'elles sont dans l'étui.

## Faux témoignage

Il arrive qu'un joueur, volontairement ou non, cache à l'enquêteur une carte pouvant démentir une hypothèse. S'il est découvert, il n'a plus le droit d'enquêter son tour venu ; il ne reste en jeu qu'aux fins d'interrogatoires, pour démentir les hypothèses des autres.

## L'accusation

L'enquêteur qui croit connaître les trois cartes de l'énigme, en inscrit les noms sur une feuille de papier. Il compare ensuite secrètement son accusation avec le contenu de l'étui.

Si son accusation est juste, il le prouve en exposant les 3 cartes et son rapport. Il gagne la partie.

Si son accusation est fausse, il remet les cartes dans l'étui. Comme celui qui a caché une carte, il reste en jeu pour démentir les hypothèses éventuelles mais ne peut plus ni se déplacer, ni interroger, ni accuser.

Chaque enquêteur ne peut faire qu'une seule accusation. Qu'il la fasse donc à bon escient !

\*\*\*

# LES SUSPECTS



Shani

**CLUEDO**



Gurney

**CLUEDO**



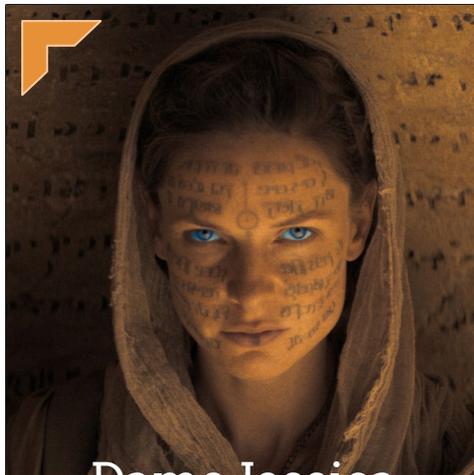
Gaius Helen  
Mohiam

**CLUEDO**



Docteur Yueh

**CLUEDO**



Dame Jessica

**CLUEDO**



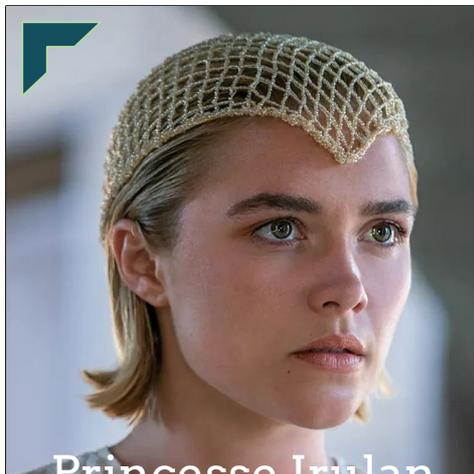
Paul Atréides

**CLUEDO**



Rabban

**CLUEDO**



Princesse Irulan

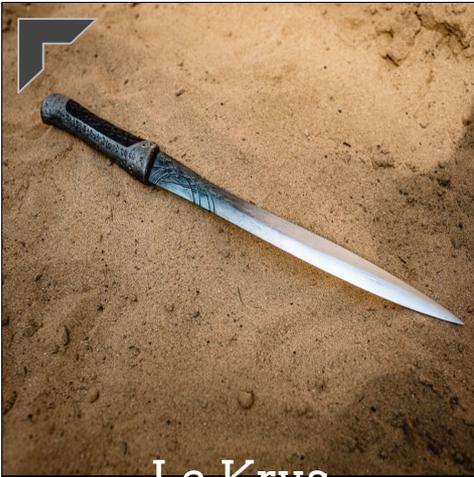
**CLUEDO**



Pieter de Vries

**CLUEDO**

# ARMES DU CRIME



Le Krys

**CLUEDO**



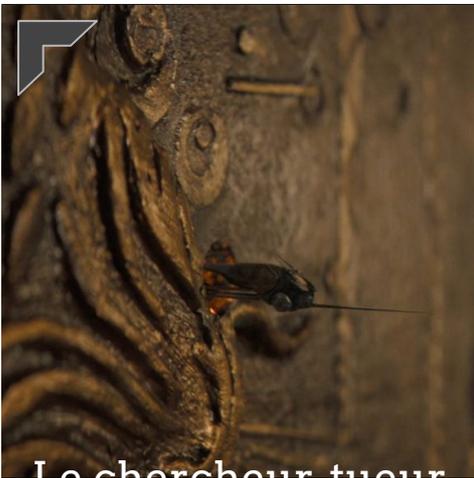
Le pistolet maula

**CLUEDO**



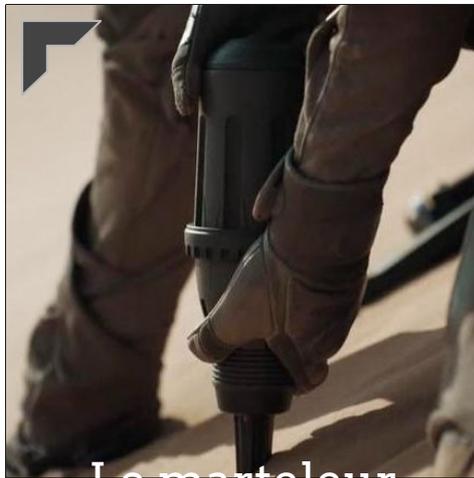
Le Gom Jabbar

**CLUEDO**



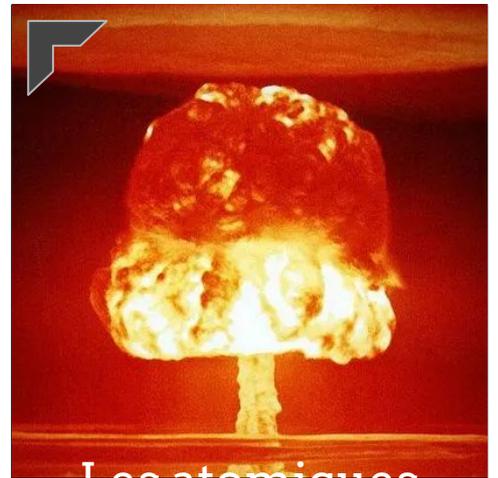
Le chercheur-tueur

**CLUEDO**



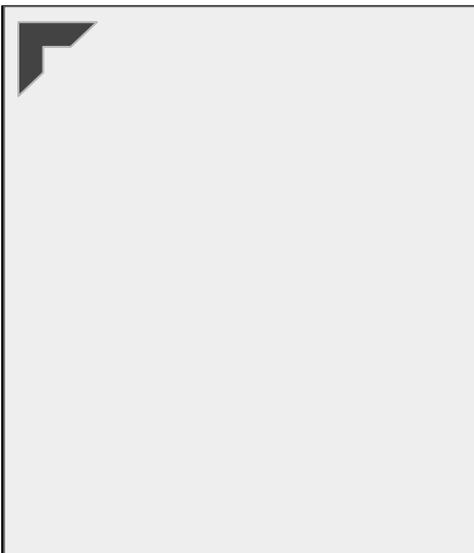
Le marteleur

**CLUEDO**



Les atomiques

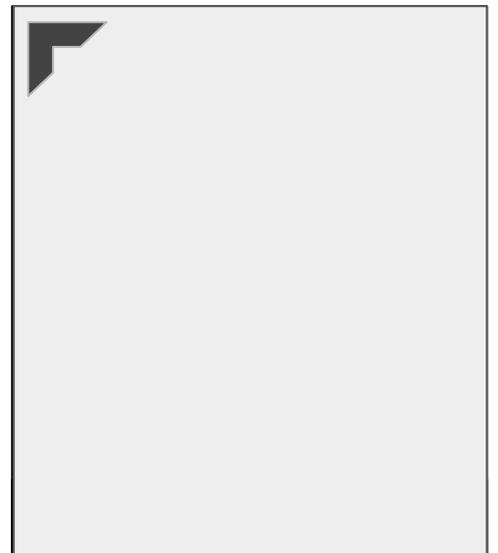
**CLUEDO**



**CLUEDO**

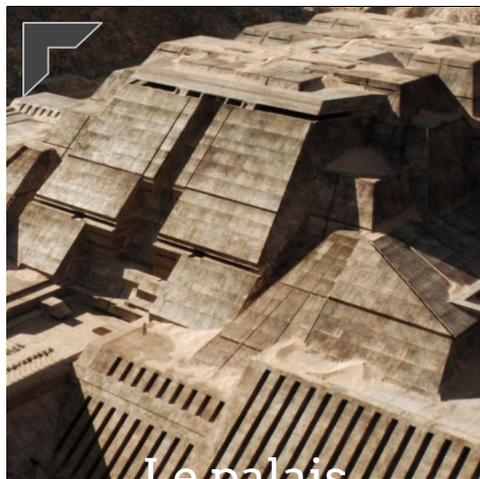


**CLUEDO**



**CLUEDO**

# LIEUX DU CRIME



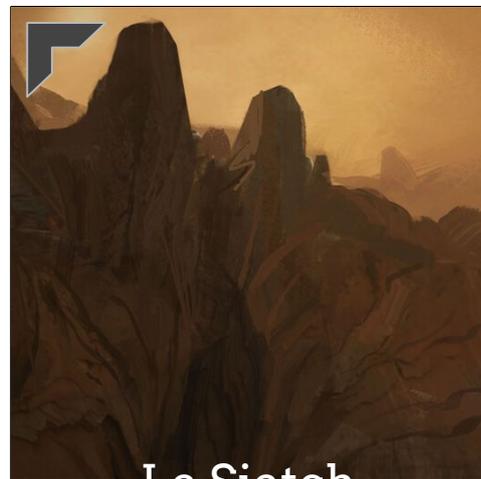
Le palais  
d'Arrakeen

**CLUEDO**



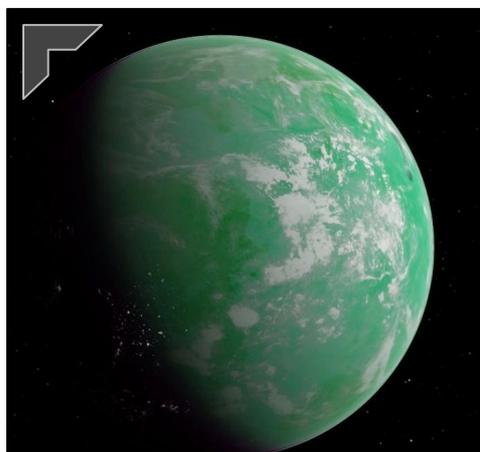
La moissonneuse

**CLUEDO**



Le Sietch

**CLUEDO**



Caladan

**CLUEDO**



Giedi Prime

**CLUEDO**



Le palais impérial  
(Kaitain)

**CLUEDO**



Ix

**CLUEDO**



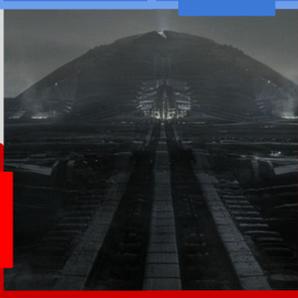
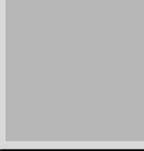
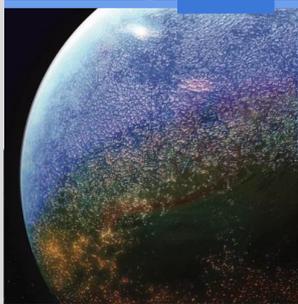
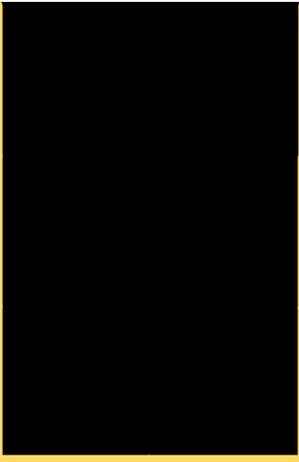
Le transporteur  
de la Guilde

**CLUEDO**



L'ornithoptère

**CLUEDO**



**CLUEDO**



# CLUEDO DUNE

## Les suspects

- Shani, la Fremen
- Gurney Halleck, le maître d'armes
- la Révérende Mère Bene Gesserit
- Gaius Helen Mohiam
- le docteur Yueh
- Dame Jessica, concubine du Duc Leto
- Paul, héritier de la maison des Atréides
- Rabban, guerrier Harkonnen
- la princesse Irulan
- Pieter De Vries, mentat de la maison Harkonnen

## Les armes du crime

- le poignard Kryx
- le pistolet maula
- le Gom Jabbar
- le chercheur-tueur
- le marteleur
- les atomiques

## Les lieux du crime

- le palais d'Arrakeen
- la moissonneuse
- le Sietch fremen
- Caladan, berceau des Atréides
- Giedi Prime, berceau des Harkonnen
- le palais impérial de Kaitain
- la planète Ix
- le transporteur de la Guilde
- l'ornithoptère

# CLUEDO DUNE

## Les suspects

- Shani, la Fremen
- Gurney Halleck, le maître d'armes
- la Révérende Mère Bene Gesserit
- Gaius Helen Mohiam
- le docteur Yueh
- Dame Jessica, concubine du Duc Leto
- Paul, héritier de la maison des Atréides
- Rabban, guerrier Harkonnen
- la princesse Irulan
- Pieter De Vries, mentat de la maison Harkonnen

## Les armes du crime

- le poignard Kryx
- le pistolet maula
- le Gom Jabbar
- le chercheur-tueur
- le marteleur
- les atomiques

## Les lieux du crime

- le palais d'Arrakeen
- la moissonneuse
- le Sietch fremen
- Caladan, berceau des Atréides
- Giedi Prime, berceau des Harkonnen
- le palais impérial de Kaitain
- la planète Ix
- le transporteur de la Guilde
- l'ornithoptère

# CLUEDO DUNE

## Les suspects

- Shani, la Fremen
- Gurney Halleck, le maître d'armes
- la Révérende Mère Bene Gesserit
- Gaius Helen Mohiam
- le docteur Yueh
- Dame Jessica, concubine du Duc Leto
- Paul, héritier de la maison des Atréides
- Rabban, guerrier Harkonnen
- la princesse Irulan
- Pieter De Vries, mentat de la maison Harkonnen

## Les armes du crime

- le poignard Kryx
- le pistolet maula
- le Gom Jabbar
- le chercheur-tueur
- le marteleur
- les atomiques

## Les lieux du crime

- le palais d'Arrakeen
- la moissonneuse
- le Sietch fremen
- Caladan, berceau des Atréides
- Giedi Prime, berceau des Harkonnen
- le palais impérial de Kaitain
- la planète Ix
- le transporteur de la Guilde
- l'ornithoptère

# CLUEDO DUNE

## Les suspects

- Shani, la Fremen
- Gurney Halleck, le maître d'armes
- la Révérende Mère Bene Gesserit
- Gaius Helen Mohiam
- le docteur Yueh
- Dame Jessica, concubine du Duc Leto
- Paul, héritier de la maison des Atréides
- Rabban, guerrier Harkonnen
- la princesse Irulan
- Pieter De Vries, mentat de la maison Harkonnen

## Les armes du crime

- le poignard Kryx
- le pistolet maula
- le Gom Jabbar
- le chercheur-tueur
- le marteleur
- les atomiques

## Les lieux du crime

- le palais d'Arrakeen
- la moissonneuse
- le Sietch fremen
- Caladan, berceau des Atréides
- Giedi Prime, berceau des Harkonnen
- le palais impérial de Kaitain
- la planète Ix
- le transporteur de la Guilde
- l'ornithoptère