SOCIÉTÉ

Cluedo : règles complètes (enquête, suggestion, accusation)

Mis à jour le 24 mai 2026

Règles du Cluedo : distribution des cartes, déplacements, suggestions et accusation finale (version Hasbro). Qui, où, avec quoi ? Mode d'emploi.

Cluedo (Clue en Amérique) est un jeu d'enquête où les joueurs cherchent à identifier qui a commis le meurtre, avec quelle arme et dans quelle pièce. En déplaçant leurs pions dans le manoir, ils formulent des suggestions, éliminent des possibilités grâce aux carnets de notes et tentent une accusation finale. Ce guide reprend les règles officielles Hasbro de l'édition classique à 6 suspects.

Objectif et matériel

Objectif : être le premier à identifier correctement les 3 cartes secrètes (personnage, arme, pièce) cachées dans l'enveloppe du dossier.

Matériel : plateau (plan du manoir), 6 pions suspects, 6 figurines d'armes, 21 cartes (9 pièces, 6 personnages, 6 armes), enveloppe « Dossier confidentiel », 1 dé, carnets de notes, portes optionnelles selon édition.

Joueurs : 3 à 6 (à partir de 8 ans). Durée : 45 à 60 minutes.

Mise en place

1. Placez les armes dans les pièces correspondantes du plateau (revolver au billard, chandelier au salon, etc.).
2. Chaque joueur choisit un personnage et place son pion sur la case de départ de ce personnage (ou au centre selon édition).
3. Séparez les cartes en trois paquets : Personnages, Armes, Pièces. Mélangez chaque paquet face cachée.
4. Prenez une carte au hasard de chaque paquet sans la montrer : glissez-les dans l'enveloppe : c'est la solution secrète.
5. Mélangez les cartes restantes ensemble et distribuez-les face cachée à tous les joueurs (autant que possible ; certaines cartes peuvent rester en réserve selon le nombre de joueurs).
6. Chaque joueur coche sur son carnet les cartes qu'il possède : elles ne peuvent pas faire partie de la solution.

Déplacement

À son tour, un joueur lance le dé et déplace son pion :

- Il peut aller dans n'importe quelle direction (pas en diagonale), autant de cases que le dé, en empruntant couloirs et portes
- On peut changer de direction à chaque case ; on ne peut pas repasser deux fois sur la même case au même tour
- Entrer par une porte secrète (certaines pièces) téléporte dans une autre pièce liée : selon règles de l'édition
- On peut entrer dans une pièce même si un autre pion s'y trouve

Si un joueur est dans une pièce au début de son tour, il peut choisir de rester (lancer 0 déplacement effectif) pour formuler une suggestion, ou quitter la pièce.

Suggestion (enquête)

Lorsqu'un joueur entre dans une pièce (ou s'y trouve déjà en début de tour), il peut formuler une suggestion :

« Je suggère que ce soit [Personnage], avec [Arme], dans [Pièce actuelle]. »

Exemple : « Colonel Mustard, au revolver, dans le billard. »

Le joueur à sa gauche doit prouver le contraire s'il le peut :

- S'il possède une des 3 cartes nommées, il en montre une seule en secret au suggesteur (sans révéler aux autres lesquelles il a)

- S'il n'en a aucune, il dit « Je ne peux pas prouver » et on passe au joueur suivant dans le sens horaire
- Dès qu'une carte est montrée, la suggestion s'arrête, le suggesteur coche une possibilité sur son carnet

Le suggesteur déplace le pion du personnage accusé et l'arme suggérée dans la pièce (pour visualiser l'enquête).

Accusation finale

Quand un joueur pense connaître la solution, il se déplace vers la case centrale Accusation (ou équivalent) et annonce une accusation (pas une suggestion) :

« J'accuse [Personnage], avec [Arme], dans [Pièce]. »

Il consulte secrètement l'enveloppe, sans montrer les cartes :

- Correct : il gagne la partie en montrant les 3 cartes aux autres
- Incorrect : il est éliminé, il ne joue plus mais doit continuer à prouver les suggestions des autres avec ses cartes

Une accusation ne peut être faite que depuis la case Accusation, pas depuis une pièce ordinaire.

Carnet de notes

Chaque joueur coche :

- Ses propres cartes (possession certaine)
- Les cartes prouvées lors des suggestions
- Par déduction : si deux éléments d'une suggestion sont éliminés, le troisième peut l'être aussi

Pièces et personnages (édition classique)

Personnages : Miss Scarlett, Colonel Mustard, Mme Peacock, Révérend Green, Mme White, Professeur Plum.

Armes : Chandelier, Dague, Clé anglaise, Revolver, Corde, Barre de fer.

Pièces : Hall, Salon, Salle à manger, Cuisine, Billard, Bibliothèque, Véranda, Bureau, Piscine (noms selon édition FR).

Erreurs fréquentes

- Confondre suggestion (dans une pièce) et accusation (case centrale)
- Montrer plusieurs cartes lors d'une preuve, une seule suffit
- Oublier de déplacer le pion suspect et l'arme lors d'une suggestion
- Accuser trop tôt sans avoir éliminé suffisamment de possibilités
- Parler des cartes qu'on a montrées en secret : interdit

Variantes courantes

- Cluedo Master Detective : plateau plus grand, plus de pièces
- Cluedo Express / cartes : version rapide sans plateau
- Variante maison : limite de temps par tour, ou suggestion obligatoire à chaque entrée en pièce

FAQ : Cluedo

Peut-on accuser depuis n'importe quelle pièce ? Non, l'accusation se fait depuis la case Accusation au centre du plateau.

Que se passe-t-il si je me trompe ? Vous êtes hors course pour gagner, mais vous devez encore prouver les suggestions avec vos cartes.

Combien de joueurs minimum ? 3, avec 2 joueurs, le jeu perd son intérêt d'enquête croisée.

Les portes secrètes comptent-elles comme un déplacement ? Oui, utiliser une porte secrète termine le déplacement du tour (selon édition Hasbro récente).

Peut-on bluffer en suggestion ? Oui : vous pouvez suggérer des cartes que vous possédez pour induire les adversaires en erreur.