

Stratégie au Cluedo

Bon, voilà, ca y est, je me lance dans la description d'une technique pour trouver méthodiquement les cartes coupable/arme et lieu du crime, mais sans (trop) tenir compte (pour l'instant, mais vous trouverez, en fin de description, des conseils pour améliorer cela) de ce que font les autres. Ce n'est pas la meilleure des stratégies, mais sans doute la plus simple à appliquer et avec souvent un résultat avant les autres joueurs (s'ils jouent sans stratégie meilleure !) et donc la victoire. Ci-dessous les détails d'une partie/enquête.

L'idée de base étant toujours de faire une interrogation avec une seule carte inconnue de vous, ceci évitant que des joueurs vous montrent plusieurs fois la même carte lors de la partie.

Accrochez vous, je commence !

Première demande :

Je vais dans le Dining Room (que je possède) et je propose le colonel moutarde (que je possède aussi) et le chandelier (que j'essaie de trouver chez un autre joueur, sachant que si tout le monde passe alors par déduction, le chandelier sera l'arme du crime!).



Le joueur jaune m'indique que c'est lui qui a le chandelier, ce que je note sur ma fiche.

Deuxième demande :

Je vais dans le Lounge (apparemment dans cette version PC, on ne peut pas rester au même endroit deux tours de suite, je ne me rappelle plus si c'est dans les règles de bases du jeu de soc', mais cela n'a pas d'importance : continuons), et comme je ne possède pas le Lounge, je vais rajouter avec le Lounge, deux cartes que j'ai : le colonel moutarde et le couteau.



Décidément, le joueur jaune a toutes les cartes que je demande !

Troisième demande :

Je retourne dans le Dining Room, pour cette fois, tout en gardant aussi le colonel moutarde, chercher à savoir si quelqu'un a le revolver.



Cool, personne n'a rien, donc l'arme du crime est le revolver ! (j'ai changé le système de note dans le jeu pour mettre les cartes cachées et trouvées en vert).

A partir de maintenant, je peux, pour varier mes demandes, me servir du couteau, du revolver ou de la clé anglaise (tout en cherchant le lieu et le meurtrier).

Quatrième demande :

Je vais dans la Ballroom et je propose le colonel moutarde et la clé anglaise (que j'ai tous les deux), histoire de savoir si le lieu du crime n'est pas la Ballroom,



Décidément le joueur jaune à toutes les cartes que je demande !

Bon, ce n'est pas le Ballroom, le lieu du crime : on continue donc méthodiquement.

On va passer à la cinquième demande mais avant lors du tour d'enquête de mes adversaires, il y a la situation suivante :

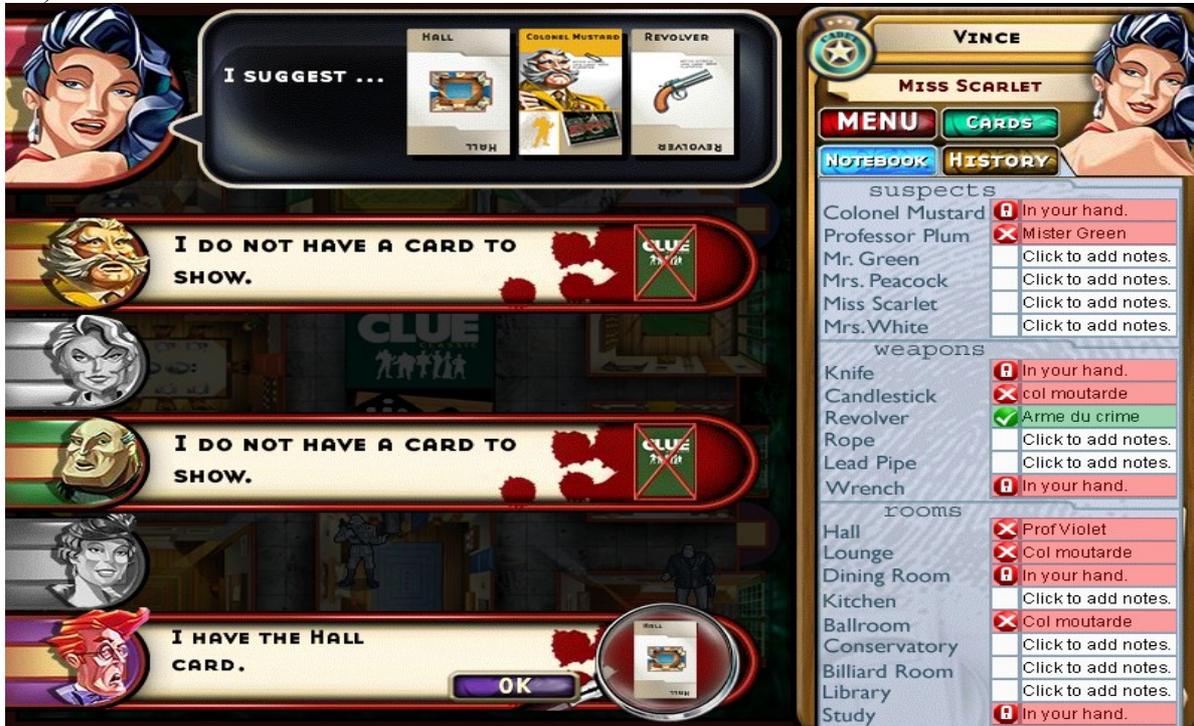


Par déduction comme j'ai le Dinning Room et que le revolver est l'arme du crime, j'en déduit très facilement que le joueur vert a le Professeur Violet dans sa main (carte qu'il est en train de montrer au joueur jaune).

Donc ce n'est pas le Prof Violet le meurtrier.

Cinquième demande :

Je vais dans le hall et je demande avec le Colonel Moutarde (que j'ai) et le revolver (qui est l'arme cachée) :



Cette fois c'est le joueur Violet qui me montre le Hall (donc ce n'est pas le lieu du crime).

Sixième demande :

Je vais (choisi en fonction de mes lancers de dés pour le déplacement) dans le Study (que je possède) et rajoute la clé anglaise (que j'aie aussi) et Mister Green.



Là encore c'est le joueur jaune qui me répond : ce n'est donc pas mister Green,

Septième demande :

Je vais dans la cuisine (kitchen) et je demande le « traditionnel » Col Moutarde avec le couteau (que je possède).



Personne n'a rien, donc le lieu du crime est la cuisine (Kitchen), il ne manque plus que le coupable !

Huitième demande :

Pour pouvoir optimiser ma question sur le coupable, il faut forcément que j'aie dans un des lieux que je possède ou alors le lieu du crime : je vais donc alterner mes demandes entre la cuisine et le studio (via le passage secret).

Dans le studio, je demande Mrs Peacock avec le couteau.



C'est le joueur vert qui me dit qu'il a Mrs Peacock.

On approche, on approche ...

Malheureusement, je n'ai pas eu le temps de terminer mon enquête et le joueur vert a trouvé avant moi :



Bon ce n'est pas grave, je n'étais pas loin et par exemple, si à ma huitième demande j'avais mis Mrs White à la place de Mrs Peacock alors c'est moi qui aurait gagné !

A noter aussi que je n'ai pas tenu compte des demandes/interrogation des autres joueurs (voir ci-dessous pour le détail de comment procéder), de toute façon le logiciel n'est pas très pratique à ce niveau là, mais les fiches de jeu vendu avec la boîte de Cluedo, elles, sont très bien faites pour cela. De plus, j'ai perdu 2 coups, il me semble, avec des petits lancers de dés et où je n'ai pas pu faire de demande pendant un tour.

A noter aussi, qu'aux 1 / 2 / 3 premiers tours vous pouvez aussi faire des demandes avec 3 cartes inconnues de votre part, l'important étant de rebasculer au moment opportun sur la méthode décrite ci-dessus et en cherchant donc à éviter qu'un joueur ne vous montre 2 fois la même carte (chose absolument à éviter car cela sous-entend la perte d'un tour d'enquête)

Voilà, j'espère vous avoir donné une bonne base pour mener efficacement vos futures enquêtes.

Pour progresser encore, je vous conseillerai aussi de voir lors des demandes des autres si vous ne pouvez pas faire de déductions aussi (en fonction de ce que vous connaissez déjà) : par exemple, ce qui c'est passé entre ma quatrième et ma cinquième demande, et où j'ai pu déduire que le joueur vert avait le Prof Violet.

De plus lors des demandes des autres joueurs, n'hésitez pas à vous servir à fond de votre fiche pour noter les cartes que les joueurs n'ont pas. En effet lorsque suite à une demande, un joueur passe, c'est qu'il n'a aucune des 3 cartes demandées et donc vous pouvez cocher les cases correspondantes

sur votre fiche pour marquer que ce joueur ne possède pas ces cartes. Là encore des fois cela permet de gagner un tour ou deux, en trouvant l'une des 3 cartes cachées (car vous avez noté par déduction qu'aucun des autres joueurs n'avait cette carte, et que vous ne l'avez pas vous même). Enfin, si vous jouez toujours avec les même joueurs, ils vont finir par connaître un peu vos petites manigances, pour éviter de vous faire trop repérer, changez régulièrement vos indices « figés », histoire de brouiller les pistes. De plus dans ce cas là, je vous conseille d'enquêter d'abord sur le type de carte (Personnage, arme, lieu) que vous possédez le moins (je vous laisse y réfléchir ...).

Bonnes enquêtes !