

Chés rieules ed Cluedo in Picard

Ch'bute dé ch'ju :

té dois artrouver qui qu'ch'est qui a fait ch'crime, din que plache, pi avec quo qu'i l'a fait.

Pour cha, i faut poser des questions à chés joueurs.

Pour juer, i faut :

- Un platiau d'ju avec éne mason, des plaches et pi des **colidors**. (Couloirs, corridors)
 - Des cartes qui arprésintent chés gins, chés armes, et pi chés plaches.
 - Des pions pour vous déplacher dans ch'ju.
 - Éne feule d'arcache.
-
- **Préparation :**
On mélange les cartes suspect, arme, pièce, on en met une de chaque dans l'enveloppe. Ces trois cartes représentent l'énigme qu'on doit résoudre. Le reste des cartes est distribué entre les joueurs.
 - **Déroulement du jeu :**
Le jeu se déroule tour à tour, où chaque joueur déplace son pion dans la maison. Quand un joueur arrive dans une pièce, il peut poser une question, par exemple : *"ch'est Monsiu Verd, qu'i aurait tué din ch'forni aveuc el candèle"*
 - Les autres joueurs doivent répondre s'ils ont une carte correspondant à la question posée, en la montrant discrètement à celui qui pose la question. Si le joueur trouve un suspect, une pièce ou une arme, il va pouvoir éliminer des possibilités en les notant sur sa feuille d'enquête.

Fin du jeu :

Quand un joueur croit avoir résolu l'énigme, il peut faire une suggestion, comme :

"J'pinse qu'ch'est Monsiu Verd din ch'forni aveuc el candèle !"

Le joueur vérifie en secret l'enveloppe. S'il a trouvé juste, il gagne ! Si c'est faux, il doit rester discret et les autres continuent de jouer.

Les règles importantes :

- Si vous êtes dans une pièce, vous pouvez faire une suggestion.
- Si un joueur propose une solution, il doit garder le secret jusqu'à ce qu'il puisse vérifier l'enveloppe.
- Si quelqu'un a éliminé tous les suspects, armes et pièces, il peut faire une accusation formelle.