8+

2 à 6 JOUEURS

40 MINUTES

LES MYSTÈRES DE PÉKIN

RÈGLE DU JEU

D'étranges évènements se produisent
dans les rues de Pékin ; il nous faut les meilleurs détectives
pour résoudre les mystères et attraper les coupables.

Il y a 50 mystères à résoudre et 12 coupables potentiels. Tu vas devoir rencontrer différents habitants de Pékin : 6 témoins, chacun te donnant un indice sur le coupable, le Sage, qui sait si les témoins ont menti et l'Espion, qui t'indique où est caché le coupable.
Les habitants se trouvent dans les 8 lieux illustrés sur le plateau.
Tu dois les interroger pour découvrir quel suspect est coupable du crime et où il se cache.
Les 4 dragons sont des dragons en papier qui dansent pendant les festivals. Ils ont de grosses têtes colorées et leurs longs corps sont portés par des hommes cachés en dessous. C'est la cachette idéale pour un criminel en fuite !
Les décodeurs : La plupart des cartes sont difficiles à lire sans l'utilisation d'un décodeur spécifique (le décodeur à écran rouge,
le miroir, le révélateur de coupable).
N'essaie pas de décoder les cartes avant de commencer la partie,
ou tu enlèveras tout suspense et ne prendra aucun plaisir à enquêter ! Des cartes différentes doivent être utilisées à chaque partie.

MISE EN PLACE DU JEU

1. Chaque joueur choisit un pion détective (à monter en mettant le personnage en carton sur son socle) et le place dans le cercle du milieu – le centre de Pékin – puis prend une liste des suspects, une feuille d'enquête et un crayon (crayons non fournis). S'il y a plus de quatre joueurs, partagez les listes des suspects.
2. Sur le côté du plateau, place les cartes Indic (mélangées, face vers le bas), le décodeur à écran rouge, le miroir et le révélateur de coupable.
3. Mets les disques dragon sur les cases losange devant le Temple, le Marché, le Port et le Palais de Jade. Tu peux mettre n'importe quelle couleur de dragon devant n'importe quel endroit.
4. Choisis un mystère dans le livret d'énigmes et place les cartes indiquées (repère-toi à leurs numéros), faces retournées, sur leurs emplacements : Mme Zhu Bao sur la Bijouterie, M. Xi Di sur la Laverie, M. Gang Kou sur le Port, Lady Yu sur le Palais de Jade, Miss Mei Li sur le Salon de beauté, M. Can Ting sur le Restaurant, le Sage sur le Temple et l'Espion sur le Marché.
5. Tous les joueurs lancent le dé. Le plus grand chiffre commence et les participants jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

AVANT DE COMMENCER À JOUER

Détache bien tous les éléments de leurs supports puis regroupe-les par catégorie : les cartes Indic, les cartes Témoin, les cartes Sage, les cartes Espion, les disques dragon, les pions détectives, les listes des suspects, le révélateur de coupable, le décodeur à écran rouge et le miroir.

Enlève le film de protection du miroir pour le rendre plus brillant.

Tu es maintenant prêt à jouer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Pendant ton tour, lance le dé et déplace ton détective dans la direction que tu veux en fonction du chiffre indiqué par le dé, mais attention, tu ne peux pas rester sur place !
- Deux détectives ou plus peuvent partager une case ou un lieu.
- Le centre de Pékin et les lieux comptent chacun pour un déplacement.
- À un croisement, tu peux changer de direction mais tu ne peux pas revenir sur tes pas.
- Peu importe le score de ton dé, en passant sur un lieu, tu peux t'arrêter ou tu peux continuer ton chemin.
- Tu ne peux pas passer si un dragon te barre la route.
- Si tu t'arrêtes sur une case losange, tu dois prendre une carte Indic.
- Si tu t'arrêtes sur un pousse-pousse, tu peux te rendre sur n'importe quelle case ou lieu du plateau, sans tenir compte des dragons.

RENDRE VISITE AUX HABITANTS



Le but est de visiter les différents lieux du plateau pour recueillir les témoignages des habitants en lisant la carte correspondante. Pour lire une carte Témoin, place le décodeur à écran rouge par-dessus. Le témoin va dire des choses comme : « Le coupable portait un chapeau », « Le coupable n'avait pas de cicatrice » ou « Je n'ai pas vu le coupable ».
Pour lire la carte du Sage, place la carte du Sage à plat sur la table et place la carte miroir à la verticale, avec la flèche contre le miroir. Si le Sage te dit qu'un des témoins ne dit pas la vérité, c'est que le temoin t'a en effet menti, car le Sage dit toujours la vérité. Par exemple, si Lady Yu dit « Le coupable portait un chapeau » et le Sage déclare que « Lady Yu ne te dit pas la vérité », tu sais que le coupable n'avait pas de chapeau.
Pour lire la carte Espion, frotte le texte avec ton doigt ou place la carte entre les paumes de tes mains. Son encre magique va révéler un message secret et va t'indiquer dans quel dragon s'est caché le coupable.
Après avoir lu une carte, retourne-la face cachée sur son emplacement.

CARTES INDIC



- Lorsque tu t'arrêtes sur une case losange, pioche une carte Indic, lis-la à haute voix et fais ce qui est indiqué puis place-la face vers le haut à côté du paquet pour former la défausse. Ne prends pas plus d'une carte par tour. Lorsque le paquet est fini, mélange la défausse et retourne-la pour former une nouvelle pioche.
- Quand une carte dit, par exemple, « déplace l'un des dragons », tu ne peux déplacer que l'un des dragons se trouvant sur une autre case losange. Toutefois, tu ne peux pas déplacer un dragon de sorte qu'il bloque complètement un lieu ou un joueur. Voir schéma ci-contre.
Tu ne peux pas placer le dragon sur ce chemin car tu bloquerais le joueur et l'accès au Palais de Jade.

UTILISER LES FEUILLES D'ENQUÊTE

À chaque fois que tu lis une carte, note secrètement tes déductions sur ta feuille d'enquête. Après avoir consulté le Sage pour voir si quelqu'un ment, tu peux commencer à éliminer les suspects. Les nombres dans les cases correspondent aux nombres sur la liste des suspects ; donc si par exemple tu découvres que le suspect ne porte pas de lunettes, tu peux barrer les suspects numéros 2, 5, 6, 8, 9, 10 et 11.
Quand il ne reste plus qu'un nombre, tu as trouvé le coupable !

ATTRAPER LE COUPABLE

Lorsque tu penses savoir qui est le coupable, (ou que tu veux faire une supposition) et sous quel dragon il est caché, rends-toi jusqu'à ce dragon (tu n'as pas besoin de l'atteindre en faisant le nombre exact avec le dé, si tu fais plus, ça ira aussi !) et dis, par exemple, « j'accuse le numéro 2, Wei Xiao ! ». Pour voir si tu as raison, prends le révélateur de coupable et place-le correctement sur les nombres encadrés en bas de la page du livret d'énigmes utilisée. Un nombre va apparaître dans l'un des cercles, révélant le coupable.
Si tu as raison, tu remportes la partie en annonçant par exemple : « J'arrête Wei Xiao pour le vol du pendentif de jade ! ». Si tu as accusé la mauvaise personne ou es allé au mauvais dragon, ne révèle pas la réponse. Tu es éliminé de la partie, mais les autres joueurs continuent leur course pour arrêter le coupable. La partie se termine lorsqu'un joueur trouve le coupable.

CE

Attention !
Achtung!
Waarschuwing!



Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.
Enthält Kleinteile. Erstickungsgefahr.
Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

(FR) Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.
(NL) Bewaar deze informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren. Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen van beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft.
(DE) Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren. Es wird empfohlen, alle Kunststoffstecker und andere Schutzteilchen, die kein Bestandteil des Spielzeugs sind, zu entfernen, bevor das Spielzeug dem Kind gegeben wird.



Réf : 75024

Lansay
112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr