



LES MYSTÈRES DE PÉKIN

2 à 4 joueurs,
8 +

CONTENU :

- A - 1 Décodeur,
- B - 6 Trombones,
- 100 cartes :
- C - 4 Cartes Mystère,
- D - 2 x 6 Cartes Témoin,
- E - 34 Cartes Indic,
- F - 4 x 12 Cartes Suspect,
- G - 1 Carte Dragon,
- H - 1 Carte Coupable



RÈGLE DU JEU

D'étranges événements se produisent dans les rues de Pékin ;
il nous faut les meilleurs détectives pour résoudre les mystères
et attraper les coupables. 48 mystères à résoudre et 12 coupables potentiels.
Tu vas également rencontrer différents habitants de Pékin :
6 témoins, chacun te donnant un indice sur le coupable.
Tu dois les interroger pour découvrir quel suspect est le coupable.

MISE EN PLACE DU JEU

Regroupe bien les éléments par catégorie : les cartes Témoin (D), les cartes Suspect (F), les cartes Indic (E), les cartes Mystère (C), la carte Dragon (G), la carte Coupable (H), le décodeur (A) et les trombones (B).

Le décodeur (A) : les indices des témoins (D) et la grille de la carte Coupable (H) sont difficiles à lire sans l'utilisation du décodeur à écran rouge (A).

N'essaie pas de décoder les indices ou la grille de la carte Coupable avant de commencer la partie, ou tu enlèveras tout suspense et ne prendra aucun plaisir à enquêter !

- Chaque joueur reçoit 12 cartes Suspect (F) de la même couleur chacune et les garde en main. Pour commencer, toutes les cartes doivent être positionnées de sorte à ce que le titre « Suspect » soit placé en haut, face à soi. Si les cartes suspect sont posées sur la table, face vers le bas pour plus de facilité, attention à bien les ramasser de la même manière.
- Un des joueurs choisit une carte Mystère (C) et sélectionne celui à résoudre durant la partie. Puis, il positionne un trombone (B) sur chacune des cartes Témoin (D) selon les numéros indiqués après chaque nom de suspect sur le Mystère à résoudre (1). Disposez ensuite les 6 cartes Témoin côte à côte,

personnages vers le haut, ainsi que la carte Dragon (G) et le décodeur (A), au centre de la table.

- Mélangez bien les cartes Indic et distribuez-en 3 à chaque joueur. Au cours du jeu, chaque joueur devra toujours avoir 3 cartes Indic en main au début et à la fin de chaque tour. Placez les cartes restantes, qui serviront de pioche, sur la table, face cachée.

Chaque joueur doit donc avoir 15 cartes en main : 12 cartes Suspect et 3 cartes Indic.

Tu es maintenant prêt à jouer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le but est de rendre visite au maximum de témoins pour recueillir leurs témoignages et découvrir qui est le coupable parmi les suspects.

Le premier joueur que vous aurez choisi commence et les autres participants jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur joue à tour de rôle une de ses cartes Indic et suit les instructions s'y trouvant. Une fois la carte utilisée, le joueur la jette dans la défausse à côté de la pioche « cartes Indic ». S'il ne souhaite pas jouer une de ses cartes Indic, il doit simplement dire « je passe mon tour » et jette une de ses 3 cartes dans la défausse avant d'en piocher une nouvelle.

RENDRE VISITE AUX TÉMOINS

Afin de rendre visite à un témoin, tu dois avoir une carte Indic qui te le demande (Exemple : Interroge un témoin : Rends visite à Lady Shar-Ming).

Prends alors la carte Témoin correspondante et pose sur son dos le décodeur, sur la

ligne indiquée par la position du trombone et lis l'indice que te donne le témoin (2) (Exemple : « Le coupable portait un chapeau », « Le coupable n'avait pas de cicatrice » ou « Je n'ai pas vu le coupable »). Une fois que tu as terminé d'interroger le témoin, repose la carte, personnage vers le haut, au centre de la table.

Réorganise tes cartes Suspect suivant l'indice qui t'a été donné par le Témoin. Par exemple, si le témoin t'a dit que le coupable a une moustache, tu peux tourner vers le bas les cartes qui ne possèdent pas de suspect à moustache, afin que le titre « Innocent » se retrouve en haut.

Quelques exemples de cartes :

La carte Indic « Pousse-pousse » te permet de rendre visite au témoin de ton choix et de l'interroger.

La carte Dragon sert à bloquer un témoin et à accuser un coupable. Pour pouvoir l'utiliser, il faut obtenir une carte Indic « Danse du Dragon ».

La carte Indic « Danse du Dragon » s'utilise pour jouer la carte Dragon. Pour cela, jette la carte Indic « Danse du Dragon » dans la défausse et pose la carte Dragon sur la carte Témoin de ton choix afin de bloquer ce témoin. Personne ne pourra interroger ce témoin jusqu'à ce que la carte Dragon soit déplacée. Le moyen de débloquent la carte Témoin est qu'un autre joueur utilise une carte indic « Danse du Dragon » pour déplacer la carte Dragon sur un autre témoin ou pour accuser un coupable.

La carte Indic « Le Sage dit... » te permet de donner une de tes autres cartes Indic au joueur de ton choix. En échange celui-ci devra également te donner une de ses cartes Indic.

La carte Indic « Espion » te permet de demander à un des joueurs de te montrer une de ses cartes Suspect (Exemple : « Montre-moi la carte numéro 6, So Mong). Le joueur devra discrètement te montrer de quel côté est placé sa carte : « Suspect » ou « Innocent ».

Lorsque la pioche de cartes Indic est finie, mélange la défausse et retourne-la pour former une nouvelle pioche.

ATTRAPER LE COUPABLE

Afin de pouvoir accuser un coupable, tu dois posséder et jouer une carte Indic « Danse du Dragon ».

Lorsque tu penses savoir qui est le coupable (ou que tu souhaites faire une supposition), utilise une carte Indic « Danse du Dragon », qui te permettra d'utiliser la carte Dragon. Jette la carte Indic « Danse du Dragon » dans la défausse, place la carte Dragon devant toi et pioche une carte Indic. Au prochain tour, si tu es toujours en possession de la carte Dragon, tu pourras accuser un coupable. (Exemple : « J'accuse le numéro 1, Sing-Song »)

Attention, pendant leur tour, tes adversaires pourront eux aussi prendre possession de la carte Dragon s'ils ont une carte « Danse du Dragon », soit pour accuser un coupable, soit pour placer la carte Dragon sur un témoin pour le bloquer, soit pour t'empêcher de finir !

Pour vérifier si tu as trouvé le bon coupable, regarde la lettre et le chiffre figurant sur la carte du mystère que tu penses avoir résolu (Exemple : Réponse : D 5) et reporte-toi à la carte Coupable en utilisant la grille au dos et le décodeur. Le chiffre au croisement de la

ligne horizontale et verticale (3) te révélera le coupable se trouvant sur une carte suspect !

Si tu as raison, tu remportes la partie en annonçant par exemple « J'arrête Sing-Song pour la Catastrophe du guerrier Kung Fu ! » Si tu as accusé la mauvaise personne, 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.

Lansay

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



Attention ! Présence de petites pièces.
Danger d'étouffement.



(FR) 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. Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

REF. 75120

Licensed by Calvert & Danby Ltd.