

TINTIN



On a enlevé le professeur Tournesol!

Paris: On vient d'apprendre à la dernière minute que le célèbre professeur Tournesol a été enlevé.

Après des mois de travail passés dans son laboratoire, le professeur Tournesol était sur le point d'aboutir à une invention qui allait sans doute faire sensation. Or, lundi dernier, il manquait au rendez-vous que lui avaient donné ses amis, Tintin, le reporter et le capitaine Haddock, navigateur chevronné. Comme tous les deux savaient que, depuis la semaine dernière, des bruits couraient sur l'invention du professeur, ils se rendirent immédiatement à son laboratoire, suivis de Milou, le chien de Tintin et des

deux détectives Dupond et Dupont venus en toute hâte.

Là, ils trouvèrent des traces de combat qui ne laissaient pas l'ombre d'un doute: il s'agissait bien d'un enlèvement! Les ravisseurs de Tournesol voulaient certainement contraindre ce dernier à leur fournir des informations sur son invention.

Aussitôt, Tintin et ses amis, comptant sur le flair de Milou, décidèrent d'engager la poursuite et de chercher le professeur.

TINTIN

Qui a enlevé le professeur Tournesol?

Jeu Ravensburger® N° 01 127 8

Jeu d'enquête pour 2 à 4 joueurs de 8 à 99 ans.

Auteurs et graphistes: AB Chr. Olsen, Handen (Suède)

© 1987 by HERGE-EXCLUSIVITY FOR EUROPE -
EDITIONS DU LOMBARD



- Contenu:
- 1 plan de jeu
 - 4 figurines de jeu (Tintin, Milou, le capitaine Haddock et les détectives Dupond & Dupont)
 - 2 autres figurines (le professeur Tournesol, 1 policier)
 - 6 supports (pour les figurines)
 - 13 cartes-maisons
 - 13 cartes-poursuites
 - 5 cartes-preuves
 - 1 dé
 - 1 enveloppe

Avant de commencer la première partie, prenez le temps de lire attentivement jusqu'au bout la règle du jeu. Ceci vous permettra d'apprécier pleinement ce jeu divertissant.

But du jeu

Les joueurs se déplacent sur le plan de jeu en essayant de recueillir le plus d'informations possible.

Le but du jeu est de découvrir dans quelle maison le professeur Tournesol est détenu par son ravisseur et quel est ce ravisseur.

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, on détache avec précaution les différents éléments de la planche. On plie en deux les figurines qu'on fixe ensuite sur les supports. Puis on met toutes les **cartes-maisons** à l'envers (image cachée) sur la table et on les mélange. On retire alors une de ces cartes et on la met dans l'enveloppe. Mais personne ne doit voir quelle maison figure sur cette carte! On met de côté l'enveloppe. Quant aux autres cartes-maisons, on les pose à l'envers (image cachée) à côté du plan de jeu en formant un rectangle (3 x 4 cartes).

A présent, on mélange les **cartes-preuves** (verso orange) sans les montrer. On pose deux de ces cartes, en cachant l'image, sur les deux cases orange du plan de jeu. Les trois cartes qui restent sont remises à l'envers dans la boîte, de sorte que personne ne puisse les voir.

Ensuite, on mélange, sans les montrer, les **cartes-poursuites** (verso jaune) sur la table et on les répartit, en cachant les images, sur les différentes cases jaunes de dimension correspondante qui se trouvent sur le plan de jeu.

Chaque joueur choisit maintenant sa figurine. Les deux figurines représentant le professeur Tournesol et le policier restent, elles, dans la boîte. On ne s'en servira que plus tard.

Les joueurs posent leurs figurines sur l'un des deux terrains d'atterrissage pour hélicoptère, situés aux deux coins du plan de jeu. Chaque joueur est libre de se placer sur le terrain de son choix pour commencer la partie.

Règle du jeu

C'est le plus jeune qui commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

On fait avancer les figurines selon le nombre de points indiqués par le dé. Il n'y a pas de direction donnée dans ce jeu. Cependant, un joueur qui est en train de déplacer sa figurine ne peut le faire que dans un sens.

On a le droit de regarder les cartes fournissant des informations quand on passe devant celles-ci. Il n'est donc pas nécessaire de tomber sur une case menant à une information, il suffit juste d'y passer.

Exemple: Si un joueur se trouve à trois cases de la prochaine maison et qu'il joue un «5», il avance de trois cases, regarde une carte-maison, puis avance encore des deux cases restantes.

Il est ainsi possible de recueillir plusieurs informations en jouant une seule fois.

Deux figurines peuvent se trouver sur une même case. Un «6» ne donne pas le droit de rejouer.

Si un joueur passe ou arrive sur une case menant à une maison

(case foncée), il retourne l'une des **cartes-maisons** posées à côté du plan de jeu (cf. p. 5), la regarde et la remet, toujours à l'envers, à sa place. Cette carte lui prouve que le professeur Tournesol n'est pas chaché dans cette maison-là. C'est pourquoi le joueur qui tire une carte doit veiller à ce que les autres ne la voient pas. Chaque joueur peut noter par écrit quelles maisons il a déjà pu voir.

Si un joueur passe ou arrive sur une case menant à une **carte-poursuite** ou à une **carte-preuve** (cf. p. 5 + 6)), il regarde la carte en question et en tire certaines conclusions. Là aussi, il doit veiller à ce que les autres joueurs ne voient pas ce qui figure sur la carte.

Raccourcis:

Normalement, les figurines avancent le long des routes, celles-ci menant aux différentes informations. Il existe cependant en dehors des routes une voie ferrée, une rivière ainsi que deux terrains d'atterrissage pour hélicoptère.

Ceci permet de prendre les raccourcis suivants:

1. la voie ferrée

Lorsqu'un joueur se trouvant sur la route passe sur un passage à niveau, il a le droit de suivre les rails jusqu'à l'un des autres passages à niveau, sans pour autant utiliser les points joués au dé. De là, il avance alors selon la procédure normale.

Exemple: Un joueur se trouvant séparé d'une seule case d'un passage à niveau joue un «4». Il avance alors d'une case. Le voici maintenant sur les rails. Il va les suivre jusqu'à l'un des autres passages à niveau. Ce passage se trouve sur une case, ce qui lui prend le deuxième point; par conséquent, il avance encore de deux cases à partir de là.

2. la rivière

Si un joueur arrive sur l'un des deux ponts qui emjambent la rivière, il a le droit de rejoindre l'autre pont à la nage, sans utiliser là non plus les points du dé. De là, il continue à avancer à condition qu'il lui reste des points à jouer.

3. les terrains d'atterrissage pour hélicoptère

Un joueur qui arrive sur l'un des terrains d'atterrissage a la possibilité de prendre l'hélicoptère, soit pour aller à une case-information de son choix et recueillir l'information en question, soit pour rejoindre l'autre terrain d'atterrissage. Dans ces deux cas, le vol ne lui coûte aucun point; aussi peut-il continuer à avancer à partir de sa nouvelle position à condition qu'il n'ait pas utilisé déjà tous ses points.

Solution de l'énigme Tournesol

Lorsqu'un joueur est parvenu à savoir dans quelle maison le professeur Tournesol est détenu et quel est son ravisseur, il termine la partie. En avançant à l'aide du dé, il rejoint la maison où il croit trouver le professeur. Une fois là, il pose sur cette maison la figurine représentant le professeur Tournesol, puis place la figurine qui représente le policier sur la carte-poursuite qui, à son avis, montre le ravisseur.

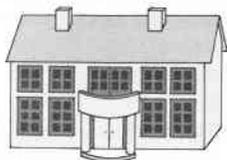
Pour vérifier son hypothèse, le joueur compare les deux cartes-preuves avec la carte-poursuite qui montre le ravisseur présumé. Si l'homme, sur cette carte, ne porte pas les objets qui figurent sur les cartes-preuves, le voilà pris sur le fait. Si, par contre, les soupçons du joueur s'avèrent faux, on remet les cartes (image cachée) à leur place et le joueur qui a commis l'erreur est éliminé. Pour la vérification de la maison, le joueur qui pense avoir trouvé la bonne solution regarde dans l'enveloppe. Si la carte qui s'y trouve représente la maison sur laquelle le joueur a placé le professeur Tournesol, il montre cette carte en signe de preuve aux autres joueurs. Au cas où son hypothèse s'avère inexacte, il remet la carte dans l'enveloppe sans la montrer aux autres et est éliminé. Les autres joueurs continuent alors à jouer, jusqu'à ce que l'un d'eux puisse résoudre l'énigme.

Fin du jeu

Le joueur qui a su trouver à la fois le ravisseur et la maison qu'on recherche a gagné la partie.

Signification des cartes

Les cartes-maisons



Les cartes-maisons reproduisent toutes les maisons qu'on voit sur le plan de jeu; le professeur Tournesol est détenu dans l'une de ces maisons: il s'agit de la carte-maison qui est cachée dans l'enveloppe. C'est donc seulement après avoir vu toutes les autres cartes-maisons qu'un joueur peut être certain de connaître la maison dans laquelle le professeur Tournesol se trouve.

Les cartes-preuves

(verso orange) Sur les cartes-preuves figurent les objets suivants: un chapeau,



des lunettes, une moustache, une pince-monseigneur et une paire de chaussures. Les deux cartes-preuves qui se trouvent sur le plan de jeu indiquent les objets que le ravisseur a perdus lors de sa fuite. Il est donc exclu qu'il ait ces objets sur lui.

Les cartes-poursuites (verso jaune) Dix cartes-poursuites montrent les personnes suspectes parmi lesquelles le ravisseur pourrait se trouver. Ces suspects se ressemblent tous, mais seul l'un d'eux peut être le ravisseur du professeur Tournesol.



Exemple:

Si les deux cartes-preuves placées sur le plan de jeu sont celles où figurent le chapeau et les chaussures, le ravisseur est alors celui qui ne porte ni chapeau ni chaussures (il porte alors des chaussettes rouges). Dans ce cas, il porte les trois objets qui ne figurent pas sur les cartes-preuves du plan, c. à. d. des lunettes de soleil, une moustache et une pince-monseigneur.



Les deux cartes-poursuites qui représentent un dé donnent à celui qui retourne l'une d'elles le droit de rejouer.

Le joueur remet ensuite à sa place la carte telle qu'il l'a trouvée (image cachée).



La carte où figurent à la fois les cinq objets (chapeau, lunettes, moustache, pince-monseigneur et chaussures) signifie que le ravisseur a trouvé le moyen de modifier son aspect extérieur. Si un joueur retourne cette carte, il faudra alors mélanger à nouveau les cinq cartes-preuves et en remettre deux, sans les montrer, sur les cases orange du plan de jeu. Les trois autres cartes-preuves seront remises dans la boîte, ceci sans que les joueurs puissent les voir.