1239

INSTRUCTIONS

2-6 JOUEURS

Contenu du jeu

Plateau de jeu
6 pions "Détective" (6 couleurs)
60 cartes "Témoin" (10 de chacun des personnages suivants: M. Lee Pres'Hing, Mme Dia-Mang, M. Tchang-Pabong, Lady Shar-Ming, Miss Fong-d'Ting et M. Ri-Al'O)
12 cartes "Le Sage"
12 cartes espion
24 cartes "Indic"
4 disques Dragon chinois de couleurs différentes
4 grilles de coupables
1 livret contenant 50 énigmes
1 bloc de feuilles d'indices
3 décodeurs: 1 rouge, 1 miroir, 1 grille SPY transparente
1 carte écran "Qui est le coupable?"
1 dé
1 feuille d'adhésifs
Chaque joueur aura également besoin d'un crayon.

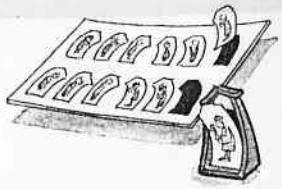


Figure 1: Détachez les autocollants couleurs et appliquez-les sur les pions détectives correspondants.

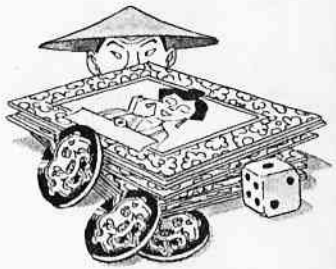
Préambule du jeu

Dans l'ancienne ville de Pékin, un détective sillonne la ville à la recherche d'indices qui lui permettront de découvrir le coupable. Pour cela, il s'adressera à des témoins et devra décoder leur message. Mais attention, parmi ces témoins se cachent des menteurs que le Sage dénoncera. Il faut faire preuve de perspicacité pour découvrir le premier le coupable.

But du jeu

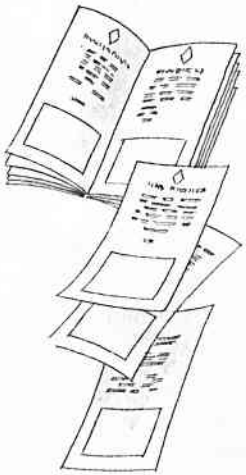
Il faut résoudre une énigme choisie dans le livret et découvrir l'identité du coupable.

Les détectives
Ce sont les pions de jeu: M. Pou-Ding, M. Tchin-Tchin, M. Houson-Métong, M. Leepao-Li,



M. Majonk-Tang et M. Doré-Ming.

Les coupables
Ils sont au nombre de douze et apparaissent sur votre feuille de carton. Leurs noms sont: Sing-Song, Dino-Lee, Hédi-dong, Haie-Holi, Pag-Aie, So-Mong, Tang-Pee, Ding-Dong, Pat-Tchouli, Lap-Lee, Mar-Maie et Ping-Pong. Le détective devra découvrir lequel d'entre eux est le coupable.



Les témoins
Ces 8 personnages occupent des emplacements qui leur sont réservés sur le plateau de jeu. Votre détective doit se rendre chez eux et les interroger afin de découvrir l'identité du coupable. Mais attention, ces témoins peuvent vous mentir dans certains cas (voir Paragraphe "Pour lire la carte du Sage"). Ces témoins sont:

Les citoyens: Chacun d'entre eux a des renseignements à vous fournir sur le coupable. Il s'agit de: Mme Dia-Mang, Lady Shar-Ming, Miss Fong-d'Ting, M. Ri-Al'O, M. Lee Pres'Hing et M. Tchang-Pabong.

L'Espion: Il peut vous dire où se cache le coupable.

Le Sage: Il dit toujours la vérité. Il pourra vous dire si l'un ou l'autre des citoyens ment.

Pour lire le message inscrit au dos des cartes témoins, vous devrez utiliser un décodeur: décodeur rouge pour les cartes citoyens, grille SPY pour les cartes espions, miroir pour les cartes Sage. Il ne faut pas déchiffrer l'une ou l'autre de ces cartes avant le début de la partie car le jeu serait alors sans intérêt.
A chaque partie on utilise des cartes différentes. Le livret des énigmes vous indique quelles cartes vous devez placer sur le jeu.

Préparation du jeu

1. Choisir l'une des énigmes dans le livret.

2. Sélectionner les 8 cartes "Témoin" indiquées (regarder les numéros figurant sur les cartes) et les placer, faces cachées, sur leur emplacement respectif:
Mme Dia-Mang sur la Bijouterie
M. Lee Press'Hing sur la Laverie
M. Tchang-Pabong sur le Port
Lady Shar-Ming sur le Palais de Jade
Miss Fong-d'Ting sur le Salon de Beauté
M. Ri-Al'O sur le Restaurant
Le Sage sur le Temple
L'Espion sur le Marché

3. Chaque joueur choisit un pion "Détective" qu'il place au centre de Pékin (cercle central).

4. Chaque joueur prend une grille "Coupables", une feuille d'indices et un crayon. (S'il y a plus de 4 joueurs, certains d'entre eux peuvent utiliser la même grille).

5. Placer les éléments suivants près de la planche de jeu: les cartes "Indic" (mélangées et empilées faces cachées), le décodeur rouge, la grille SPY, le miroir et la carte écran "Qui est le coupable?".

6. Placer les disques Dragons chinois sur les cases qui se trouvent devant le Temple, le Marché, le Port et le Palais de Jade sans tenir compte des couleurs (Fig 2).

7. Un des joueurs lit à haute voix l'énigme choisie. Celle-ci peut être lue plusieurs fois.

8. Chacun des joueurs lance le dé; celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie et le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

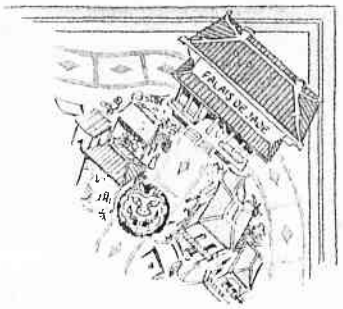


Figure 2: Placer les disques Dragons ici par exemple.

Le jeu

Déplacement de votre détective
Lorsque c'est à vous de jouer, lancez le dé et déplacez votre détective du nombre obtenu sur le dé, dans n'importe quelle direction. Il faut toujours, cependant, qu'il se déplace.
Remarques:
Si vous vous arrêtez sur une case avec un carreau, vous devez tirer une carte "Indic".
• Si vous vous arrêtez sur un pousse-pousse, vous pouvez vous rendre immédiatement sur une case ou un emplacement du jeu sans vous soucier des Dragons.
• Deux ou plusieurs détectives peuvent occuper la même case ou se trouver au même endroit en même temps.
• Le centre de Pékin et chaque emplacement (Marché, Temple etc.) comptent pour une case du parcours.
• Vous ne pouvez passer sur un Dragon chinois.
• En arrivant à un carrefour, vous pouvez changer de direction, mais vous ne pouvez revenir sur vos pas.
• En arrivant à un emplacement tel que Restaurant, Temple, etc, vous pouvez soit vous y arrêter (quel que soit le nombre indiqué sur votre dé), soit le traverser.

Cartes "Indic"
Chaque fois que vous arrivez juste sur une case marquée d'un carreau, vous devez prendre la première carte "Indic" de la pile, la lire à voix haute, vous conformer aux indications qu'elle vous donne, puis la replacer à côté des autres, face visible, afin de former une nouvelle pile. On ne peut tirer qu'une seule carte à chaque tour.
Quand la pile est épuisée, mélangez les cartes déjà tirées et utilisez-les de nouveau.

Les dragons chinois
Les Dragons chinois sont ceux qui dansent dans les rues pendant les festivals. A la fin du jeu vous devrez vous arrêter sur un dragon pour pouvoir annoncer le coupable. Quand une carte "Indic" vous mentionne, par exemple: "Déplacez un dragon", vous devez placer l'un des Dragons sur une autre case marquée d'un carreau. Toutefois, vous ne devez pas placer les dragons de telle façon qu'ils bloquent complètement les mouvements d'un autre joueur ou l'accès à un Restaurant, Temple ... (Fig 3). Après avoir rendu visite à l'Espion, celui-ci vous demande de vous rendre chez l'un des quatre dragons. L'espion vous dira chez lequel.

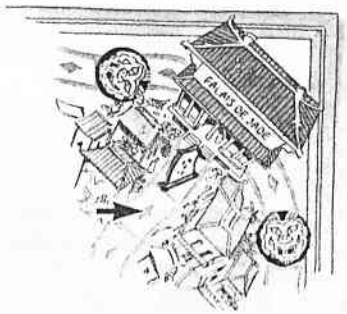


Figure 3. Vous ne pouvez placer un Dragon sur cette route, car vous bloqueriez M. Tchin – Tchin et, l'empêcheriez d'accéder au Palais de Jade.

La visite aux Témoins
Quand vous arrivez chez un témoin (Restaurant, Temple, Bijouterie ...), vous pouvez interroger le témoin en prenant la carte "Témoin" et en décryptant le message avec l'un des décodeurs.
Pour lire une carte "Citoyen": Placez le décodeur rouge sur la carte en question. Les Citoyens vous donneront des indices du genre: "Il a un chapeau", ou "Il n'a pas de cicatrice", ou "je n'ai pas vu le coupable".

Pour lire la carte du Sage: Tenez le miroir devant vous, en position verticale sur la table, puis placez la carte à plat avec les flèches contre le miroir. Si le Sage vous dit que l'un des citoyens ne vous dit pas la vérité, vous pouvez supposer que l'indice contraire est vrai. Par exemple, si vous avez déjà appris de Lady Shar-Ming que le coupable "n'a pas de chapeau" et que le Sage vous dit que Lady Shar-Ming a menti, vous pouvez en déduire que le coupable "a un chapeau".

Pour lire la carte espion: Placez la grille SPY sur la carte en veillant à bien superposer les bords

de la grille avec ceux de la carte. Le message alors vous apparaîtra clairement. L'Espion vous dit où "se cache" le coupable.

Après avoir lu une carte "Témoin", remettez-la à sa place.

Indices
A la lecture de l'énigme, il se peut que vous appreniez quelque renseignement utile. Par exemple, si Mme Dia-Mang se trouvait à la laverie quand sa bijouterie a été dévalisée, vous pouvez en déduire qu'elle n'a rien vu. Si un hold-up a eu lieu à l'extérieur du Restaurant, vous pouvez supposer que M. Ri-Al'O a aperçu le coupable. Il n'est pas essentiel de repérer de tels indices, mais ils peuvent vous aider à démasquer le coupable plus rapidement.

Feuille d'indices
Chaque fois que vous lisez une carte, notez secrètement sur votre feuille d'indices ce que chacune des personnes vous a dit. Après avoir consulté le Sage qui vous dénoncera le ou les témoins menteurs, vous pouvez commencer à éliminer certains des coupables de la grille. Les numéros inscrits dans les cases en bas des feuilles d'indices correspondent aux numéros de la grille des coupables. Exemple: Si vous apprenez que le coupable n'a pas de lunettes, vous pouvez rayer les numéros 2, 5, 6, 8, 9, 10 et 11. Quand il ne reste plus qu'un seul numéro, vous avez découvert le coupable!

Identification du coupable
Lorsque vous pensez connaître l'identité du coupable (ou risquez une présomption) déplacez-vous vers le Dragon dans lequel "il se cache" (il n'est pas nécessaire d'y arriver juste selon le nombre indiqué par le dé) et déclarez, par exemple, "J'accuse Numéro 2, Dino-Lee". Pour savoir si vous avez raison, prenez la carte

écran "Qui est le coupable?" et placez-la soigneusement sur les numéros qui se trouvent en bas de la page du livret d'énigmes où figure l'énigme à résoudre. Faites coïncider les angles de la carte avec les marques autour des numéros. Le numéro apparaissant dans l'une des fenêtres identifie le coupable. Vous annoncez par exemple: "J'accuse Dino-Lee d'avoir volé le pyjama de l'Empereur". Si vous avez porté une fausse accusation, ou si vous vous êtes rendu chez le mauvais Dragon, vous êtes éliminé du jeu et la partie continue jusqu'à ce qu'un autre joueur découvre le vrai coupable.

Le Gagnant

Si vous avez réussi à identifier le coupable, vous êtes le meilleur détective et vous êtes le grand gagnant de la partie.

Remarques très importantes

– "Motus et bouche cousue"! Ne dites jamais aux autres joueurs où vous allez, pourquoi vous y allez et ce que vous avez découvert!

– N'écrivez pas la solution des énigmes. Une fois que vous les avez toutes résolues, vous vous apercevrez que vous avez oublié le nom des coupables et vous pourrez jouer inlassablement à ce jeu sans crainte de connaître la solution.

© 1993 Hasbro International Inc.
Tous droits réservés.
Distribué en France par MB France S.A.,
73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V.,
Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par MB (Switzerland) AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8968 Mutschellen.

4096F0693