



TINTIN ET LE PIÈGE DU TOTEM DHOR

Un jeu de Dominique Tellier

2 à 4 joueurs

7 à 77 ans

Disparus! Envolés!... Les huit totems en ébène et le prestigieux totem dhor, vestiges d'une très ancienne civilisation, ont été dérobés par Rastapopoulos au Musée Ethnographique.

Tintin et ses compagnons se lancent aussitôt à leur recherche. Mais des copies piégées des totems circulent à travers le monde et brouillent les pistes des enquêteurs.

Seul un "écrin magique" permettra de retrouver les trésors du Musée.

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu
- 5 personnages / 5 socles
- 4 fiches d'enquête / 4 curseurs
- 20 totems en ébène (noirs)
- 2 plaques d'aimant
- 1 totem dhor (jaune)
- 1 écrin aimanté
- 55 cartes aventure
- 1 dé
- 1 dé spécial
- 1 notice

BUT DU JEU

Retrouver le plus possible de totems et, si possible, le totem dhor.

JEUX NATHAN

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Fixer chaque personnage sur son socle.

Détacher les aimants des 2 plaques; retourner chaque totem (sauf le totem d'hor) et y fixer un aimant : ôter la protection et introduire la face autocollante à l'intérieur du totem.

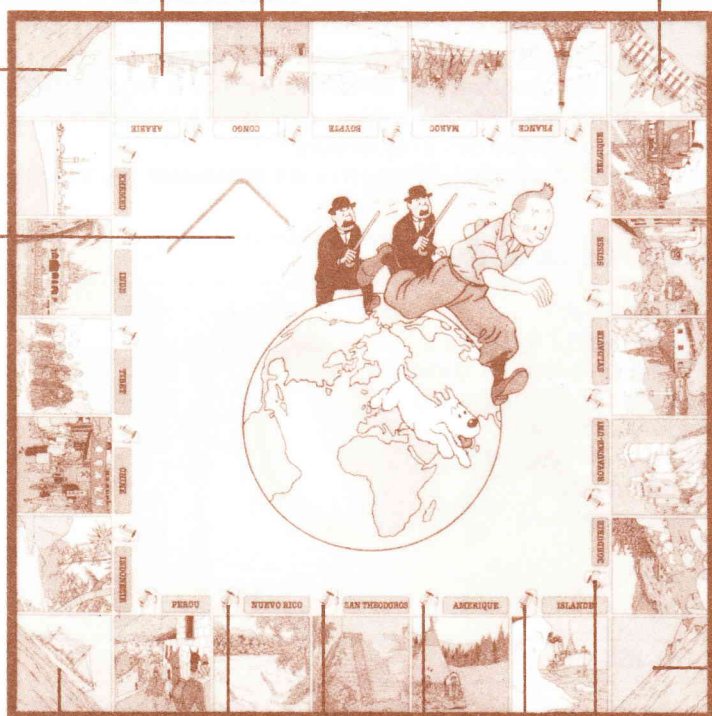
- Coller les pastilles rondes autocollantes sur chaque face du dé blanc, sans ordre précis de montage.
- Ouvrir le plateau de jeu au milieu des joueurs.
- Poser un totem en ébène sur chaque symbole au-dessus des cases enquête.
- Battre les cartes et les poser en pile, face cachée, sur le plateau.
- Placer l'écrin et le totem d'hor à côté du plateau.
- Placer Rastapopoulos sur la case "océan" illustrée d'un paquebot.
- Chaque joueur choisit un personnage et le place sur le château de Moulinesart.
- Chacun reçoit la fiche d'enquête de son personnage et glisse le curseur sur 4.
- Lancer le dé. Celui qui obtient le plus grand chiffre commence à jouer, puis la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

case de départ :
château de Moulinesart

cases enquête

case
océan

cartes
aventure





case paquebot

emplacement des totems en ébène

case
océan

DÉBUT DE LA PARTIE

- Le premier joueur lance les 2 dés.
- Si la face  apparaît sur le dé spécial, le joueur passe son tour. Sinon, il peut conserver son lancer, ou relancer les 2 dés autant de fois qu'il le désire afin d'obtenir un nouveau résultat. Mais si la face  apparaît, il passe son tour.
- Lorsque le résultat des 2 dés lui convient, le joueur déplace son personnage dans la direction de son choix du nombre de case(s) indiqué par le dé ordinaire. Le dé spécial servira plus tard.
- Si le joueur parvient sur :
 - une case "océan" : il rejoue aussitôt en relançant les 2 dés.
 - "Moulinsart" : il gagne 1 point d'enquête en montant le curseur sur sa fiche d'enquête (on ne peut pas dépasser le maximum de 4 points).
 - une case enquête : il peut procéder à une enquête.

ENQUÊTE SECRÈTE

S'il le souhaite, le joueur peut enquêter secrètement sur le totem d'une case enquête. L'enquête secrète ne permet pas de gagner le totem, mais de découvrir si ce totem est "bon" ou "piégé".

- Le joueur introduit secrètement le totem dans l'écrin, à l'abri du regard des autres joueurs :
 - si le totem se fixe au fond de l'écrin, c'est un **bon totem**,
 - s'il est repoussé, c'est un **totem piégé**.
- Après son enquête, le joueur replace le totem **au centre** de la case enquête. On ne peut plus enquêter en secret sur le totem.

ENQUÊTE PUBLIQUE

- Si le joueur parvient sur la case d'un totem ayant déjà fait l'objet d'une enquête secrète (par lui-même ou un autre joueur), il peut enquêter publiquement sur ce totem.
- Pour cela, il introduit le totem dans l'écrin sans se cacher, cette fois-ci, du regard des autres joueurs :
 - si c'est un bon totem, il le garde (il comptera pour 1 point à la fin de la partie),
 - si c'est un totem piégé, il le place au centre du plateau et perd 1 point d'enquête en abaissant le curseur sur sa fiche d'enquête.

RASTAPOPOULOS

Lorsqu'un joueur arrive sur la case où se trouve Rastapopoulos, il est obligé de combattre avant de pouvoir enquêter.

Il désigne un joueur au choix pour jouer le rôle du bandit. Les deux joueurs lancent le dé ordinaire. Celui qui obtient le plus grand chiffre gagne le combat (en cas d'égalité, on recommence) :

- si Rastapopoulos est vaincu, le joueur peut enquêter,
- si Rastapopoulos est vainqueur, le joueur perd 2 points d'enquête et passe son tour.


DÉ SPÉCIAL

Le joueur ne tient compte du dé spécial qu'après s'être déplacé et avoir, éventuellement, enquêté sur un totem.

Si le dé spécial indique :

 **+1** le joueur gagne 1 point d'enquête

 il tire une carte de la pile, la lit à voix haute, puis en applique les effets.

 il déplace obligatoirement Rastapopoulos (sauf sur Moulinsart et sur la case qu'il occupe lui-même). Il peut l'amener sur une case occupée par un ou plusieurs personnages, et en désigner un pour combattre. Les deux joueurs lancent le dé. Celui qui obtient le plus grand chiffre gagne le combat (en cas d'égalité, on recommence) :

- si Rastapopoulos (le joueur attaquant) est vaincu, il ne se passe rien.
- s'il est vainqueur, le joueur attaqué perd 2 points d'enquête.

FICHE D'ENQUÊTE

Quand un joueur descend à **0** sur sa fiche d'enquête, il perd tous les totems qu'il a déjà gagnés. Ceux-ci sont mis au centre du plateau et ne pourront plus être gagnés. Puis le joueur place son personnage sur Moulinsart et remonte le curseur de sa fiche d'enquête sur **4**.

LES CARTES "AVENTURES"

38 personnages, 12 armes, 5 hydravions.

- La plupart des cartes "personnage" sont jouées immédiatement.
- Les cartes "arme" et "hydravion" sont conservées face visible devant le joueur qui les a tirées et jouées au moment choisi par celui-ci.

Les cartes "armes"

Avant d'engager un combat contre Rastapopoulos, un joueur peut utiliser une carte "arme" s'il en possède une (une seule carte par combat). Il ajoute alors la valeur inscrite dans le carré blanc de cette carte (+1, +2, +3 ou +4) au résultat de son dé. Rastapopoulos ne peut utiliser de carte "arme".

Les cartes "hydravion"

Un joueur peut utiliser une carte "hydravion" avant de lancer les dés pour jouer. Il se place alors sur la case océan de son choix et joue.

Une carte jouée est ensuite replacée sous la pile.

LE TOTEM DHOR

- Lorsque les 8 bons totems en ébène ont été découverts, on place le totem dhor sur la case occupée par Rastapopoulos.
- Pour s'emparer du totem dhor, il faut obligatoirement se déplacer sur la case où il se trouve.
- Si Rastapopoulos occupe encore cette case, le joueur doit le vaincre au cours d'un combat. Si Rastapopoulos ne s'y trouve plus, il gagne immédiatement le totem.

FIN DE LA PARTIE

- La partie s'achève dès que l'un des joueurs s'est emparé du totem dhor.
- Chaque joueur compte alors 1 point par totem noir qu'il possède et 2 points pour le totem dhor.
- Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie (en cas d'égalité, on compare le nombre de points d'enquête et le joueur qui en possède le plus est déclaré vainqueur).
- Le rangement de la boîte vous permet, après la première utilisation, de placer les pièces plastiques dans les alvéoles individuelles.