

福運



Règle de jeu pour
les détectives &
Livret d'énigmes



© 2002 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde,
57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : conso@hasbro.fr. www.hasbro.fr
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da
Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

CONTENU

Plateau de jeu

4 disques Dragon chinois

6 figurines détective

6 supports de pions

84 cartes Témoin, comprenant :

60 cartes Citoyen (10 pour 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 Gâteau de Bonne Aventure

4 grilles Coupable

1 bloc de feuilles d'indices

1 carte écran Qui est le coupable

1 paire de lunettes rouges

1 cadre de miroir

1 feuille d'autocollants

Dé

LA PREMIÈRE FOIS QUE VOUS JOUEZ

1. Détachez les pions, les dragons, le miroir et l'écran Qui est le coupable de leur support.
2. Avec précaution, percez les trous correspondant aux yeux sur l'écran Qui est le coupable à l'aide d'un crayon.
3. Appliquez l'autocollant représentant le miroir sur le cadre.
4. Fixez chacune des figurines sur un support.

BUT DU JEU

Vous êtes l'un des meilleurs détectives de la ville de Pékin, et vous devez retrouver l'identité du coupable responsable du crime pour lequel une enquête a été ouverte, ainsi que le lieu où il se cache.

LES PRINCIPAUX PERSONNAGES DU JEU

Les détectives

Ce sont les dénommés : M. Pou-Ding, M. Tchîn-Tchîn, M. Houson-Métong, M. Leepao-Li, M. Majonk-Tang et M. Doré-Ming.

Les coupables

Ils sont au nombre de 12 et apparaissent sur votre carte écran Qui est le coupable. Votre détective doit identifier lequel d'entre eux est le coupable du crime sur lequel vous enquêtez ainsi que le lieu où il se cache.

Les témoins

Les 8 témoins vivent tous dans les zones représentées sur le plateau de jeu. Votre détective doit les interroger afin d'obtenir des indices. Les témoins sont répartis en trois groupes.

Les citoyens :

Mme Dia-Mang, Lady Shar-Ming, Miss Fong-d'Ting, M. Lee Pres'Hing, M. Tchang-Pabong et M. Ri-Al'O.

Le Sage :

Il vous signale si l'un des citoyens vous ment. Le Sage, lui, dit toujours la vérité.

L'Espion :

Il vous dira où se cache le coupable.

Les dragons chinois

Les disques Dragon représentent les dragons chinois que l'on voit danser dans les rues lors des festivals, faits de papier mâché, de papier et d'étoffe. Ils dressent leurs grosses têtes colorées et abritent des personnes cachées en dessous. Durant la partie, l'Espion vous dira sous quel dragon le coupable se cache. Vous devez vous arrêter sur la case correspondant à ce dragon avant de pouvoir annoncer le nom du coupable.

LES DÉCODEURS MAGIQUES

La plupart des cartes ne peuvent être décryptées sans l'aide des lunettes ou du miroir. Les cartes Espion sont imprimées au moyen d'encre sensible à la chaleur. Il suffit de les garder un instant dans vos mains et le message secret se révèle aussitôt.

Mais bien sûr, il faut éviter de décrypter les cartes Espion au début de la partie, sinon le jeu serait dépourvu d'intérêt.

On utilise des cartes différentes à chaque partie. Elles sont listées après la description de chaque énigme dans le livret des Enigmes (voir page 10).



Illustration 1: Placez les disques Dragon ici par exemple.

PRÉPARATION DU JEU

1. Placez chacun des Dragons chinois sur une des trois cases devant le Temple, le Palais de Jade, le Marché et le Port, voir illustration 1. Vous pouvez choisir l'emplacement du dragon.
2. Mélangez les cartes Gâteau de Bonne Aventure et mettez-les en pile face cachée, à côté du plateau. Les cases du plateau marquées d'un diamant sont des cases Gâteau de Bonne Aventure.
3. Placez les lunettes, le miroir et l'Ecran Qui est le coupable à côté du plateau de jeu.
4. Chaque joueur prend un détective et le place sur le cercle au centre de Pékin.
5. Chaque joueur prend une grille coupable et une feuille d'indices et aura également besoin d'un crayon. Dans le cas où il y a plus de 4 joueurs, certains d'entre vous utiliseront la même grille.
6. Choisissez une énigme du livret.

7. Sélectionnez les 8 cartes témoins pour cette énigme, en vous aidant des chiffres sur les cartes et placez-les, face cachée, à l'emplacement qui leur est destiné sur le plateau de jeu.

Mme Dia-Mang à la Bijouterie

Lady Shar-Ming au Palais de Jade

M. Lee Pres'Hing à la Laverie

Miss Fong-d'Ting au Salon de beauté

M. Tchang-Pabong au Port

M. Ri-Al'O au Restaurant

Le Sage au Temple

L'Espion au Marché

Lisez l'énigme à haute voix. Vous pouvez la relire si vous voulez, même pendant la partie si nécessaire.

8. Tous les joueurs lancent le dé. Celui qui obtient le plus gros résultat commence la partie qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE JEU

A son tour, votre détective peut se déplacer quelle que soit la direction. Il doit toujours se déplacer.

- Une case ou un lieu, comme le Restaurant, le Temple, peuvent être occupés par deux détectives ou plus.
- Le Centre de Pékin ainsi que les lieux comptent chacun comme une case durant le parcours.
- Lorsque vous atteignez un croisement, vous pouvez changer de direction, mais vous ne pouvez pas revenir sur vos pas.
- Lorsque vous atteignez un lieu, vous pouvez soit vous arrêter, indépendamment du résultat de votre dé, soit le dépasser. Vous pouvez vous rendre sur les différents lieux dans l'ordre que vous voulez.
- Vous ne pouvez pas dépasser un Dragon chinois. Arrêtez-vous sur la case juste avant.
- Si vous vous arrêtez sur une case Gâteau de Bonne Aventure, reconnaissable au diamant, prenez une carte Gâteau de Bonne Aventure.

- Si vous vous arrêtez sur une case pousse-pousse, vous pouvez aller immédiatement sur une case ou un lieu du plateau, sans tenir compte des dragons.

Gâteaux de Bonne Aventure



Illustration 2: Ne placez pas de dragon ici ou vous risquez de barrer la route de ce détective ainsi que l'accès au Palais de Jade.

A chaque fois que vous vous arrêtez sur une case Gâteau de Bonne Aventure, prenez la première carte de la pioche Cartes Gâteau de Bonne Aventure, lisez-la à haute voix et suivez l'instruction dessus. Puis placez-la face visible, à côté des autres et formez une pile de défausse.

Si par exemple une carte Gâteau de Bonne Aventure vous dit de "déplacer un dragon", vous devez déplacer l'un des dragons sur une autre case Gâteau de Bonne Aventure du plateau. Vous ne pouvez cependant pas totalement barrer l'entrée du lieu ou la route à un autre joueur, voir illustration 2.

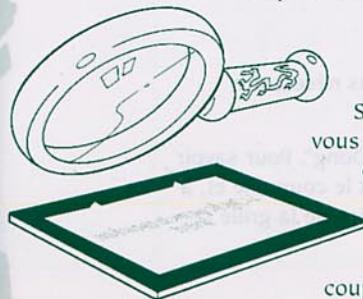
Lorsque la pile de défausse est épuisée, mélangez les cartes pour les ré-utiliser à nouveau.

Visite des témoins

Lorsque vous arrivez sur un lieu, vous pouvez questionner le témoin qui s'y trouve en prenant la carte témoin pour la lire en secret.

Pour lire une carte Citoyen

Utilisez les lunettes rouges pour décrypter le dos de la carte. Les citoyens donnent des renseignements du style "Il avait un chapeau", ou bien "Je n'ai pas vu le coupable".



Pour lire la carte du Sage

Placez la carte à plat, contre le miroir.

Si le Sage vous affirme que l'un des citoyens vous ment, vous pouvez en conclure que l'indice contraire est vrai. Si par exemple vous savez déjà que Lady Shar-Ming a dit : "Il a un chapeau" et que le Sage vous dit qu'elle ment, vous en déduisez que le coupable n'a pas de chapeau en réalité.

Pour lire la carte Espion

Prenez la carte. L'Espion vous indique lequel des dragons cache le coupable. C'est un indice qui est très important au moment où vous dénoncez le coupable.

Après la lecture de la carte Témoin, remettez-la à son emplacement d'origine.

Indices

A la lecture de l'énigme, il se peut que vous appreniez des informations importantes. Par exemple, si Mme Dia-Mang se trouvait à la Laverie, au moment du cambriolage de sa bijouterie, vous pouvez en déduire qu'elle n'a rien vu. Si un hold-up a eu lieu dans le Restaurant, vous pouvez supposer que M. Ri-Al'O a aperçu le coupable.

Il n'est pas essentiel de repérer ces indices, mais ils peuvent vous permettre de retrouver le coupable plus rapidement.

Votre feuille d'indices

Chaque fois que vous lisez une carte, répertoriez secrètement les indices sur votre feuille, en inscrivant scrupuleusement ce que vous indique chaque personne. Après avoir consulté le Sage, vous pouvez éliminer certains coupables.

Les nombres inscrits dans les cases sur la feuille d'indices correspondent aux nombres des photos d'identité sur les grilles Coupable. Si par exemple vous découvrez que le coupable n'a pas de lunettes, vous pouvez barrer les chiffres 2, 5, 6, 8, 9, 10 et 11, puisqu'apparemment ils n'ont pas commis le crime.

Lorsqu'il n'y a plus qu'un seul numéro, c'est celui du coupable.

Accusation d'un coupable

Lorsque vous croyez avoir identifié :

- le coupable
- lequel des dragons le cache

il vous faut avancer jusqu'à ce dragon. Il n'est pas nécessaire d'avoir le compte juste pour y parvenir.

Puis dites, par exemple: "J'accuse le N° 3, Hédi-Dong". Pour savoir si vous avez raison, prenez la carte écran Qui est le coupable et, à l'abri du regard des autres, placez-la sur le numéro de la grille se

trouvant au bas de la page de l'énigme à résoudre. Faites correspondre les angles de l'écran avec la case autour des chiffres. Un numéro apparaît dans l'un des yeux, révélant le coupable.

LE GAGNANT

Si votre enquête vous permet d'identifier le nom du coupable dont le numéro apparaît dans la case, vous êtes le gagnant de la partie en annonçant : J'arrête M. Hédi-Dong pour avoir volé le bateau de M. Tchang-Pabong. Prouvez que vous avez raison en montrant le numéro affiché dans la case.

Si vous avez accusé une mauvaise personne, ou que vous avez indiqué le mauvais dragon, vous êtes éliminé du jeu et les autres joueurs continuent la partie pour retrouver le coupable. Ne leur révélez pas cependant le numéro qui est apparu à l'aide de la carte Ecran.

De nouvelles parties de jeu

N'écrivez pas les réponses aux différentes énigmes, car lorsque vous aurez fait le tour des 50 énigmes proposées, vous en aurez sans aucun doute oublié les solutions et vous pourrez y jouer inlassablement sans crainte de connaître la réponse à l'avance.

Très important

Soyez énigmatique ! Ne révélez jamais aux autres joueurs où vous allez, pour quelle raison et ce que vous avez découvert !

