

8+

2 à 6  
JOUEURS

## RÈGLE DU JEU

D'étranges événements se produisent dans les rues de Pékin...  
Nous avons besoin des meilleurs détectives pour résoudre  
ces mystères et attraper les coupables !

Il y a **50 enquêtes à résoudre** et **12 coupables potentiels**.

Pour identifier le coupable, tu rencontreras différents habitants de la ville :

- **6 témoins**, dont certains te donneront un indice, tandis que d'autres diront qu'ils n'ont rien vu,
- **Le Sage**, qui t'aide à savoir si un témoin ment,
- **L'Espion**, qui t'indique dans quel dragon le coupable se cache.

Tous ces personnages se trouvent dans **8 lieux** illustrés sur le plateau : le Marché, le Salon de Beauté, le Restaurant, la Laverie, la Bijouterie, le Port, le Palais de Jade et le Temple.

Les **4 dragons** sont en fait des dragons de papier utilisés lors des festivals. Avec leur grosse tête colorée et leur long corps portés par des danseurs, ils offrent la cachette idéale pour un criminel en cavale !

La plupart des cartes sont illisibles sans l'un des trois décodeurs : **l'écran rouge, le miroir ou le révélateur de coupable**. Ne les utilise surtout pas avant de commencer la partie, sinon tu gâcherais le plaisir de l'enquête !

### AVANT DE COMMENCER À JOUER

1. Détache tous les éléments et trie-les par catégories :

- Cartes Témoin
- Cartes Sage
- Cartes Espion
- Cartes Indic
- Disques dragon
- Pions détective
- Listes des suspects
- Feuilles d'enquête
- Décodeurs (écran rouge, miroir, révélateur de coupable)

2. Retire le film de protection du miroir pour qu'il soit bien brillant.

Tu es prêt ? C'est parti !

### MISE EN PLACE DU JEU

1. Chaque joueur choisit un pion détective (à monter avec son socle) et le place **au centre du plateau** (centre de Pékin). Il prend aussi une **liste des suspects**, une **feuille d'enquête** et un **crayon** (non fourni). Si vous êtes plus de 4 joueurs, partagez les listes des suspects.

2. Sur le côté du plateau, place les **cartes Indic** (mêlées, face cachée), **l'écran rouge**, le **miroir** et le **révélateur de coupable**.

3. Place les **4 disques dragon** (peu importe leur couleur) sur les cases losange situées juste devant l'entrée des lieux suivants : le Temple, le Marché, le Port et le Palais de Jade.

4. Choisissez une énigme dans le livret tous ensemble et suivez les instructions pour isoler les cartes correspondantes et placez-les dans les lieux suivants, faces cachées : Mme Zhu Bao sur la Bijouterie, M. Xi Di sur la Laverie, M. Gang Kou sur le Port, Lady Yu sur le Palais de Jade, Miss Mei Li sur le Salon de Beauté, M. Can Ting sur le Restaurant, le Sage sur le Temple et l'Espion sur le Marché.

5. Chaque joueur lance le dé. Celui qui a fait le plus grand chiffre commence. Le tour continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

### COMMENT JOUER

À ton tour :

- Lance le dé et déplace ton pion d'autant de cases, dans la direction de ton choix.
  - Tu dois obligatoirement bouger, tu ne peux pas rester sur place.
  - Le centre de Pékin et chaque lieu comptent comme une case.
  - Tu peux changer de direction aux croisements, mais pas faire demi-tour.
  - Peu importe le score de ton dé, en passant sur un lieu, tu peux t'arrêter ou tu peux continuer ton chemin.
  - Si un dragon bloque le passage, tu ne peux pas le traverser.
  - Si tu t'arrêtes sur une case losange, pioche une carte Indic.
  - Si tu t'arrêtes sur une **case pousse-pousse**, tu peux aller directement sur n'importe quelle case ou lieu, même à travers les dragons.
- Note : Plusieurs détectives peuvent partager une case ou un lieu.

### INTERROGER LES HABITANTS

Quand tu arrives dans un lieu, consulte la carte du personnage qui s'y trouve.

• **Témoin** : utilise **l'écran rouge** pour lire la carte. Par exemple, il peut dire : « Le coupable avait un chapeau » ou « Je n'ai rien vu ».

• **Sage** : place le **miroir** horizontalement sur la table, puis mets la carte du Sage bien à plat, la flèche contre le miroir.

Le Sage dit toujours la vérité. S'il dit qu'un

témoin ment, **l'inverse** de ce qu'a dit ce témoin est vrai.

Par exemple, si Lady Yu dit « Le coupable portait un chapeau » et que le Sage déclare que « Lady Yu ne te dit pas la vérité », tu sais que le coupable ne portait en fait pas de chapeau.

• **Espion** : réchauffe doucement la carte avec tes mains ou ton doigt. Un message secret apparaîtra : il t'indiquera **dans quel dragon** se cache le coupable. Après avoir lu une carte, repose-la **face cachée** à sa place.



### CARTES INDIC

• Si tu t'arrêtes sur une case losange, **pioche une carte Indic**, lis-la à voix haute et applique ses effets.

• Pose-la ensuite **face visible** à côté de la pioche (défausse).

• Tu ne peux piocher qu'une seule carte Indic par tour !

• Quand la pioche est vide, mélange la défausse et retourne-la pour créer une nouvelle pioche.

Note : Si une carte te dit de déplacer un dragon, tu peux le placer sur **une autre case losange uniquement**.

Tu ne peux pas bloquer complètement un lieu ou un joueur.

Sur le schéma ci-contre, par exemple, tu ne pourrais pas placer le dragon sur ce chemin car tu bloquerais l'accès au Palais de Jade, ainsi que le joueur.



### UTILISER LES FEUILLES D'ENQUÊTE

Note tes indices à chaque fois que tu lis une carte **Témoin, Sage** ou **Espion**. Quand le Sage t'a permis de savoir si l'un des témoins te ment, tu peux **commencer à éliminer les suspects**.

Sur la liste des suspects, chaque numéro correspond à une personne. Par exemple, si tu apprends que le coupable ne porte pas de lunettes, **barre les suspects** qui en ont (n° 2, 5, 6, 8, 9, 10 et 11). Quand il ne te reste plus qu'un suspect, tu as trouvé le coupable !

### ACCUSER UN SUSPECT

Quand tu penses savoir qui est le coupable et dans quel dragon il se cache :

1. Déplace ton pion jusqu'à ce dragon (tu n'as pas besoin de faire le chiffre exact avec le dé).

2. Annonce, par exemple : « J'accuse le n°2, Da Huzi ! »

3. Prends le **révélateur de coupable** et pose-le sur la page de l'énigme utilisée (repère les nombres encadrés). Un chiffre va apparaître dans un cercle : c'est le vrai coupable !

• Si tu as raison, tu **gagnes la partie** ! « J'arrête Da Huzi pour le vol du panda de Miss Mei Li ! »

• Si tu t'es trompé, ne révèle pas la solution. Tu es éliminé, mais les autres joueurs continuent.

La partie se termine quand un joueur trouve le bon coupable !



Attention !  
Achtung!  
Waarschuwing!



Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.  
Enthält Kleinteile. Erstickungsgefahr.  
Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

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

(N) Bewaar deze informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren. Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen van beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft.

(E) Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren. Es wird empfohlen, alle Kunststoffstecker und andere Schutzteilchen, die kein Bestandteil des Spielzeugs sind, zu entfernen, bevor das Spielzeug dem Kind gegeben wird.



Réf : 75032

**Lansay**

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