LES MYSTÈRES DE PÉKIN JUNIOR

Le jeu du détective chinois version Junior !
Adapté aux tout-petits.

5+

2 à 4 JOUEURS

Exemple d'une partie :









CONTENU :

10 cartes MYSTÈRE
42 cartes TÉMOIN
18 cartes OBJET
12 cartes ACTION
1 révélateur de coupable
1 liste des suspects
1 jeton DRAGON
1 décodeur à écran rouge
1 loupe
1 bloc de feuilles d'enquête

MÈNE L'ENQUÊTE

D'étranges évènements se produisent dans les rues de Pékin ; il nous faut les meilleurs détectives pour résoudre les mystères et attraper les coupables.

20 mystères à résoudre et 5 coupables potentiels. Pars à la rencontre des différents habitants de Pékin et interroge-les. Chacun te donnera un indice pour découvrir quel suspect est le coupable.

AVANT DE COMMENCER À JOUER

Regroupe les cartes par catégorie : les cartes MYSTÈRE, les cartes ACTION, les cartes TÉMOIN et les cartes OBJET.

Détache le révélateur de coupable, le jeton DRAGON et la liste des suspects de leur support pré-découpé.

MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur prend une feuille d'enquête et un crayon (non inclus). Plie ta feuille d'enquête afin que personne ne remarque les indices que tu notes.



Le joueur le plus âgé sélectionne une carte MYSTÈRE et la pose au centre de la table. Cette même carte sera utilisée jusqu'à la fin de la partie.



La carte MYSTÈRE est composée de 3 parties:

- la partie du haut comprend les 6 symboles représentant les témoins à interroger.

- la partie du milieu te permet de découvrir le coupable grâce au révélateur de coupable.

- la partie du bas représente le mystère à résoudre (par exemple : qui a mis le poisson dans le panier à linge ; qui a déchiré le manuscrit chinois...).



Choisis tes 6 cartes TÉMOIN, à l'aide des symboles situés en haut de la carte MYSTÈRE, et dispose-les au centre de la table (le reste des cartes MYSTÈRE et TÉMOIN ne sera pas utilisé dans cette partie).

Mélange les cartes ACTION et place le paquet sur la table, face vers le bas. Place sur la table la liste des suspects afin que tous les joueurs puissent la voir, la loupe, le décodeur à écran rouge et le révélateur de coupable.

Tu es maintenant prêt à jouer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence. Les participants jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

1 Pioche une carte :

- s'il s'agit d'une carte OBJET, lis-la à haute voix et garde-la.

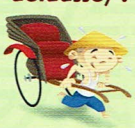
Dès que tu obtiens une paire, pose tes 2 cartes face vers le haut sur la table et rends immédiatement visite à un témoin.



Par exemple, si tu obtiens deux fois la carte OBJET « Bijoux» tu peux interroger Mme Dia-Mang.

Une fois ton témoin interrogé, place tes cartes OBJET dans la défausse.

- s'il s'agit d'une carte ACTION (une fois tes cartes ACTION utilisées, place-les dans la défausse) :



· Carte POUSS-POUSS: tu peux rendre visite au témoin de ton choix sans avoir constitué une paire avec 2 cartes OBJET (à utiliser immédiatement).



· Carte WOK: mélange les cartes de la pioche et les paires déjà composées ; puis pioche une nouvelle carte (à utiliser immédiatement).



· Carte ENQUÊTE: tu peux réclamer une carte OBJET à n'importe quel joueur. Par exemple tu peux dire à ton voisin de droite: « Je voudrais le bol de riz de M. Ri-Al'O». Si le joueur possède la carte demandée, il doit te la donner et si tu obtiens une paire tu peux immédiatement rendre visite à ton témoin. Si le joueur n'a pas la carte que tu souhaites, c'est au tour du joueur suivant (si tu n'as aucune carte à réclamer tu peux conserver ta carte ENQUÊTE et l'utiliser plus tard dans la partie après avoir pioché).

2 Prends la carte TÉMOIN correspondant à la paire obtenue, et regarde-la en secret en plaçant la loupe et le décodeur à écran rouge contre le dos de la carte.



Si le témoin te montre des lunettes, cela veut dire que le coupable porte des lunettes. Trouve tous les suspects qui ont des lunettes sur ta feuille d'enquête et remplis cette partie-là du cercle.



Les témoins peuvent aussi te montrer les indices ci-dessous:

- Une boucle d'oreille
- Une cicatrice
- Un chapeau
- Une moustache
- Un visage triste : le témoin n'a rien vu et n'a donc pas d'indice à te donner. Tu pourras rayer le visage triste sur ta feuille d'enquête.

Une fois l'indice trouvé, raye l'image du témoin à qui tu as rendu visite pour te rappeler qu'il n'est plus nécessaire de l'interroger.

Le jeton DRAGON

Si tu as deux cartes OBJET similaires, par exemple le bol de riz de M. Ri-Al'O, mais que tu as déjà rendu visite à ce témoin, tu peux alors prendre le jeton DRAGON et le placer sur la carte du témoin. Grâce à ce jeton, personne n'a le droit de rendre visite à ce témoin tant que le jeton n'a pas été déplacé sur un autre témoin.

RÉSOUS LE MYSTÈRE

Lorsque tu auras trouvé 4 indices sur l'un des coupables, tu verras que tu l'auras complètement encerclé sur ta feuille d'enquête.



Il est piégé et ne peut plus s'échapper !



Tu peux alors dire « J'accuse Sing-Song d'avoir mis le poisson dans le panier à linge ». Pour voir si tu as raison, prends la carte MYSTÈRE et place-la correctement derrière le révélateur de coupable.

Un visage apparaîtra dans l'un des cercles révélant ainsi le coupable : utilise ta loupe pour le regarder.

Si le coupable correspond au nom que tu viens d'annoncer, tu as GAGNÉ !

Si tu as accusé la mauvaise personne, tu es éliminé de la partie. Ne révèle surtout pas la réponse car la partie continue et les autres joueurs poursuivent leur enquête pour arrêter le coupable.

La partie se termine lorsqu'un joueur trouve le coupable.

Attention !
Achtung!
Waarschuwing!



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

(FR) 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.

(DE) 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.

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

FABRIQUÉ EN EUROPE
HERGESTELLT IN EUROPA
GEMAAKT IN EUROPA

CE

REF. 75023

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