

TOILE D'ARAIGNÉE

A

B

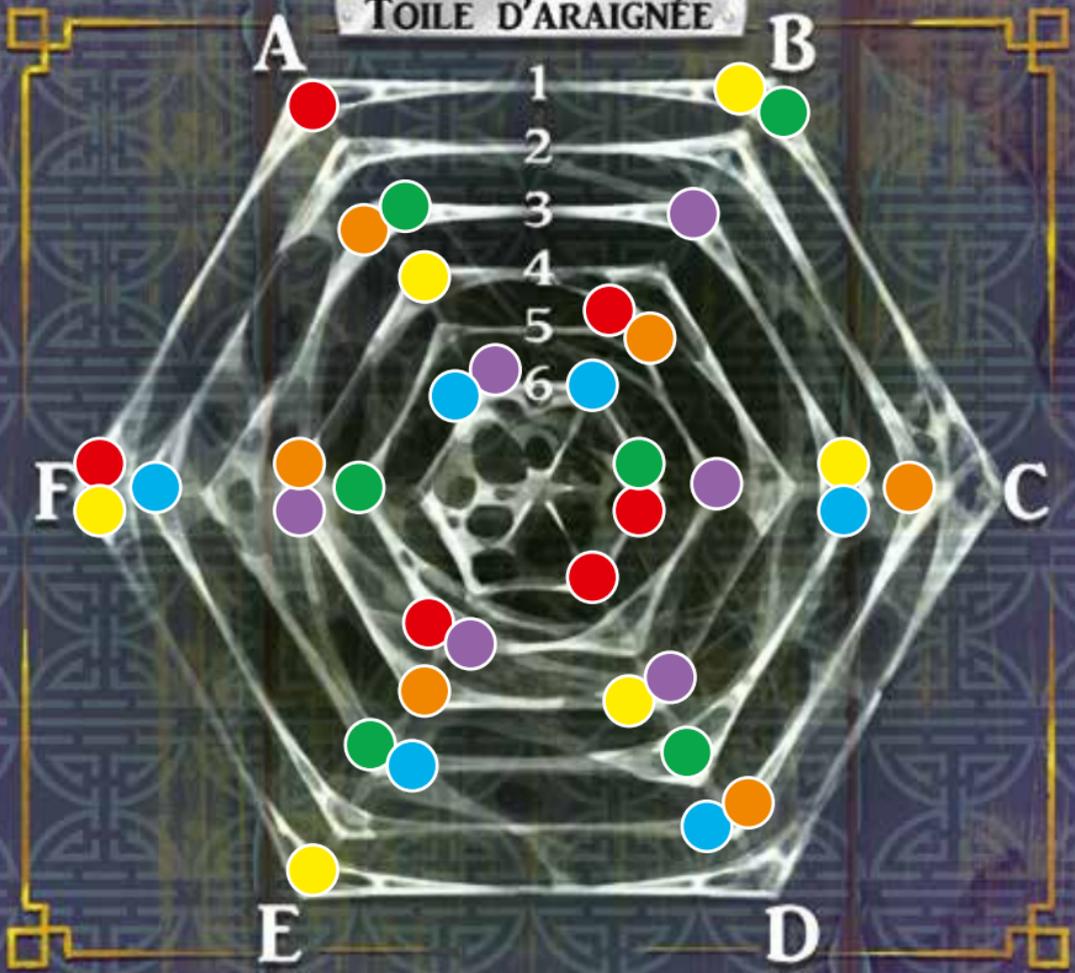
1
2
3
4
5
6

F

C

E

D



LES MYSTÈRES DE PÉKIN

LE TEMPLE DES FANTÔMES

ÉDITION ÉLECTRONIQUE

CONTENU

1 plateau de jeu
1 boîtier sonore et lumineux
32 cartes FANTÔME
6 cartes CODE
4 cartes MYSTÈRE

1 carte TOILE D'ARAIGNÉE
50 feuilles ENQUÊTE
1 pièce PORTE
6 pions
1 dé

8+

2 à 6 JOUEURS

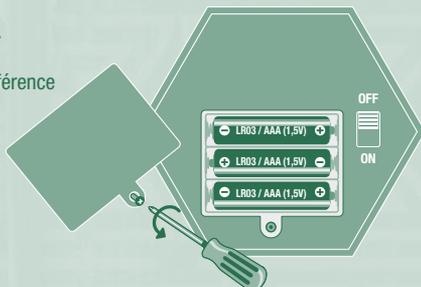
RÈGLES DU JEU

INSTALLATION ET REMPLACEMENT DES PILES

Avant d'installer les piles, assure-toi que l'interrupteur du boîtier sonore et lumineux est en position OFF.

Cette manipulation doit être effectuée par un adulte.

- Dévisser le compartiment à piles.
- Insérer 3 piles neuves de type AAA/LR03, de préférence alcalines, en respectant le sens de la polarité.
- Revisser fermement le couvercle du compartiment.



Ton boîtier sonore et lumineux est maintenant prêt !

BUT DU JEU

Vous visitez le Temple de la Famille Ming, hanté par ses fantômes. Ils sont les témoins de plusieurs crimes au sein du temple. Votre mission est d'être le premier à découvrir le coupable de ces délits. Qui a déchiré le tableau du bureau ? Qui a décoiffé la Tante Huaï ? Il y a plus de 50 mystères à résoudre ! Tout ce que vous savez, c'est que le coupable se trouve autour de cette table... Est-ce que c'est vous ? Votre voisin ? À vous de le découvrir...

Pour cela, déplacez-vous de pièce en pièce à la recherche d'indices.

Les 4 fantômes de la famille : l'élégante Lady Chulu, l'imposant Oncle Fubai, la méchante Tante Huaï et l'étrange Cousin Yisi, entreront en communication avec vous grâce au module électronique pour vous aider dans votre enquête : soyez bien attentifs aux bruits de rires effrayants, de portes, de pas, de soupirs...

Qui sera le premier à démasquer l'identité du coupable et résoudre le mystère ?



MISE EN PLACE DU JEU

- Déplie le plateau de jeu et mets-le au centre de la table.
- Installe le boîtier sonore et lumineux au centre du plateau de jeu, en t'assurant que les couleurs des boutons et des autocollants correspondent bien aux couleurs de chaque salle.
- Sur le côté du plateau, installe :
 - Les cartes MYSTÈRE ;
 - Les cartes FANTÔME séparées en 4 paquets en fonction de leur portrait ;
 - La carte TOILE D'ARAIGNÉE ;
 - Les 6 cartes CODE, visages vers le haut et dans l'ordre (de 1 à 6).
 - La pièce PORTE.
 - Distribue une feuille ENQUÊTE et un crayon à chaque joueur (garde bien ta feuille ENQUÊTE face cachée, elle te permettra de résoudre le mystère).
- Vérifie la répartition des pions selon le nombre de joueurs et choisis une couleur.

La répartition de couleurs des pions est différente en fonction du nombre de joueurs et doit être suivie à la lettre :

Nombre de joueurs	Couleurs des pions
2	Rouge, violet
3	Rouge, violet, bleu
4	Rouge, violet, bleu, vert
5	Rouge, violet, bleu, vert, jaune
6	Rouge, violet, bleu, vert, jaune, orange

Attention : définir le nombre de joueurs est important car le chiffre devra être entré dans le module électronique.

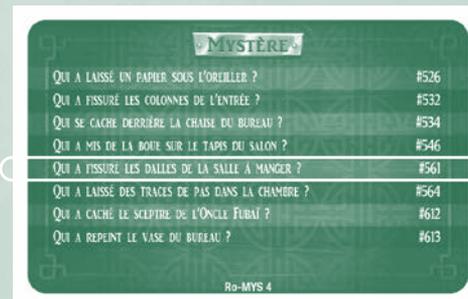
- Tous les joueurs placent leur pion sur la case Entrée.

AVANT DE COMMENCER À JOUER

Allume le boîtier sonore et lumineux en déplaçant l'interrupteur sur la position « ON ». Appuie ensuite sur n'importe quel bouton pour déclencher la partie. Tu entendas la porte du Temple des Fantômes s'ouvrir lentement et les fantômes t'accueillir en chœur. Tu pourras ensuite partir à la découverte de ce temple hanté.

Le joueur le plus jeune choisit l'enquête que vous allez résoudre sur une des cartes MYSTÈRE. Il doit ensuite appuyer sur le bouton # et entrer le code de ce mystère, puis le nombre de joueurs.

Par exemple, si tu choisis le mystère 561 et que vous êtes 4 joueurs, appuie sur le bouton #, puis sur les numéros correspondants, c'est-à-dire 5-6-1-4.



Après avoir entré le numéro du mystère et le nombre de joueurs, tu vas entendre les rires des 4 fantômes, dans l'ordre suivant :

- Lady Chulu
- Oncle Fubai
- Tante Huaï
- Cousin Yisi



Assure-toi de bien retenir le son de leur rire pour les identifier facilement et savoir quelle carte FANTÔME tu devras piocher pendant ton tour.

Conseil : tu peux appuyer sur le bouton réécouter autant de fois que nécessaire pour les entendre à nouveau.

Tu es maintenant prêt à jouer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Tous les joueurs lancent le dé. Le joueur qui a obtenu le plus grand chiffre commence, lance le dé et la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplace ton pion dans la direction que tu souhaites en fonction du chiffre que tu as obtenu. Il peut y avoir plusieurs pions sur une même case.

Note : si tu fais un 6, tu es chanceux ! Tu peux soit te déplacer où tu le souhaites, soit voler une carte FANTÔME au joueur de ton choix.

À la fin de chaque déplacement, appuie sur le bouton du module correspondant à la couleur de la pièce dans laquelle se trouve ton pion :

- Le hall d'entrée : n°1 – bouton rouge
- La chambre d'enfant : n°2 – bouton violet
- Le salon : n°3 – bouton bleu
- La salle à manger : n°4 – bouton vert
- Le bureau : n°5 – bouton jaune
- La chambre parentale : n°6 – bouton orange

Tu peux entendre 4 types de sons :

- Le rire d'un des fantômes :** Lady Chulu, Oncle Fubai, Tante Huaï, ou le Cousin Yisi. Selon le rire entendu, pioche la carte FANTÔME correspondante et place-la devant toi côté portrait (les cartes FANTÔME doivent toujours être visibles des autres joueurs, au cas où ils auraient le droit d'en voler une !).

Attention, tu ne peux pas avoir plus de 2 cartes FANTÔME identiques. Par exemple, si tu as déjà 2 cartes de Lady Chulu et que tu entends à nouveau son rire, tu peux (ou non) remplacer une de tes 2 cartes par une nouvelle carte Lady Chulu (voir paragraphe « La Cave des Indices »).

S'il n'y a plus de carte FANTÔME du rire écouté, pas de chance, tu ne pioches rien !

Note : Chaque fantôme est installé dans une des pièces du temple et ne bougera pas de son emplacement. Par exemple, si tu entends le rire de Cousin Yisi dans le salon, c'est qu'il est installé dans cette pièce. Cependant, il se peut que les fantômes décident de se réunir pour parler de tout le vacarme causé par les visiteurs du temple, et dans ce cas, ils changent tous d'emplacement (voir le paragraphe ci-dessous) !

- Les rires mélangés des 4 fantômes :** les fantômes se sont réunis pour parler de tout le vacarme causé par les visiteurs du temple et changent d'emplacement (par exemple, si l'Oncle Fubai était auparavant dans le bureau, il se peut qu'il soit à présent dans une autre salle). Chaque joueur doit donner toutes ses cartes FANTÔME au joueur de gauche. Le joueur qui a activé le son pioche alors la carte FANTÔME de son choix sur l'un des 4 paquets.
- Un soupir :** la salle est vide, il n'y a pas de fantôme !

4) **Une porte qui claque :** Tu peux placer la pièce PORTE sur le plateau de jeu entre deux salles pour bloquer les autres joueurs. Si la porte a déjà été placée sur le plateau par un autre joueur, tu dois la déplacer. Il faut obtenir un 5 avec le dé pour retirer la pièce PORTE du plateau et avancer de 5 cases.

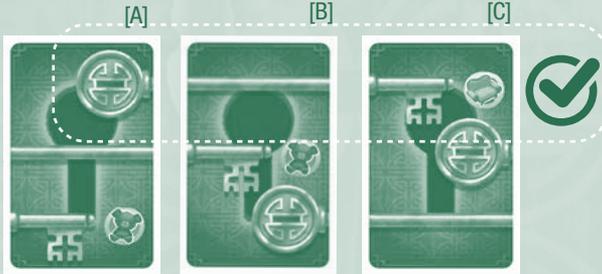
• **LA CAVE DES INDICES**

La chambre d'enfant, le salon, le bureau et la chambre parentale ont chacun une cave fermée à clé. Il te faut les bonnes clés pour les déverrouiller et accéder aux indices. Ces indices te permettront de découvrir, au fur et à mesure, qui n'est **pas** le coupable.

Pour pouvoir déverrouiller chacune des portes des 4 caves, tu devras construire une clé, composée de 3 cartes FANTÔME différentes.

Une carte clé complète se compose d'une boucle [A], d'un corps [B] et d'un embout [C] (la carte où se trouve l'icône).

Attention : les 3 cartes doivent être positionnées au même niveau.



À côté de l'embout de ta clé, tu trouveras un icône qui te permettra de savoir dans quelle pièce tu dois te rendre pour aller chercher ton indice :

- Un lit pour la chambre parentale
- Un ours en peluche pour la chambre d'enfant
- Un encrier et un livre pour le bureau
- Un fauteuil pour le salon



Lorsque tu as une clé complète en ta possession, attends ton prochain tour et ne lance pas le dé. Montre ta clé aux autres joueurs, et remplace tout de suite la carte « embout de clé » sous la pile de la carte FANTÔME correspondante.

Déplace ensuite ton pion sur le même icône que la carte « embout » remplacée.

Par exemple, s'il s'agit d'une clé avec un icône lit, mets ton pion sur l'icône lit sur le plateau. Conserve bien les deux autres cartes clé.



Appuie ensuite sur le bouton clé puis sur le bouton couleur de la pièce correspondante et écoute attentivement !

Tu entendas la porte de la cave des indices s'ouvrir et deux séries de sons successifs :

- Un certain nombre de pas
- Un certain nombre de coups

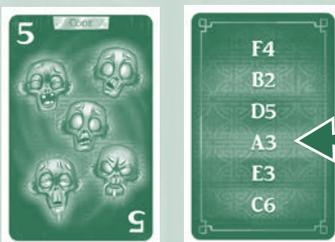
Compte-les attentivement (n'hésite pas à appuyer sur le bouton réécouter si besoin).

Astuce : pour ne pas oublier le nombre de pas et de coups, écris-les sur ta feuille ENQUÊTE dans les emplacements prévus à côté de l'icône de la pièce visitée : P = pas, C = coups.

Attention : ces prochaines étapes doivent être effectuées secrètement ; il ne faut pas dévoiler l'avancée de ton enquête aux autres joueurs !

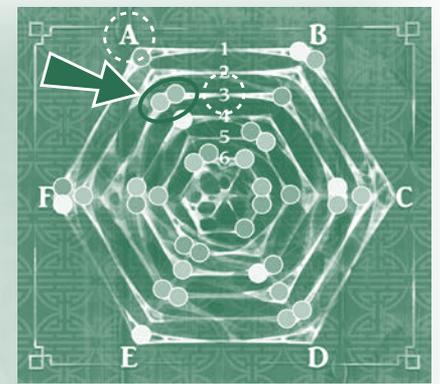
- 1) Les pas t'indiquent quelle carte CODE tu dois consulter.
- 2) Les coups t'indiquent à quelle ligne te référer au dos de la carte CODE.

Par exemple, si tu entends 5 pas et 4 coups, prends la carte CODE avec 5 têtes, retourne-la et regarde la 4^{ème} ligne.



Retiens bien ton code, réfère-toi à la carte TOILE D'ARAIGNÉE pour découvrir qui n'est pas le coupable.

FEUILLE D'ENQUÊTE				
VIOLET	VIOLET	VIOLET	VIOLET	VIOLET
JAUNE	JAUNE	JAUNE	JAUNE	JAUNE
ROUGE	ROUGE	ROUGE	ROUGE	ROUGE
ORANGE	ORANGE	ORANGE	ORANGE	ORANGE
	BLEU	BLEU	BLEU	BLEU
	VERT	VERT	VERT	VERT



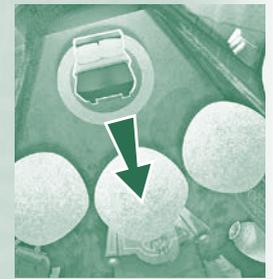
Après avoir collecté ton indice, raye, sur ta feuille ENQUÊTE à l'abri des regards, les couleurs des pions qui ne sont pas le coupable, ainsi que l'icône correspondant à la cave de la pièce visitée.

Si vous êtes moins de 6 joueurs, tu peux déjà éliminer certaines couleurs sur ta feuille ENQUÊTE. Par exemple, si vous êtes 4 joueurs, tu peux éliminer d'office les couleurs jaune et orange, qui ne font pas partie du jeu (voir le tableau de répartition de couleur des pions au début de la notice).

Lorsque tu as terminé de remplir ta feuille ENQUÊTE, remets la carte CODE à sa place, côté visage vers le haut.

Finalement, déplace ton pion sur la case du milieu de la pièce dans laquelle tu te trouves (comme indiqué sur le visuel ci-après).

NOTE : Même si les fantômes se déplacent entre les pièces, l'indice de chaque cave, une fois découvert, reste identique tout au long de la partie.



FIN DU JEU

Une fois que tu as réuni l'ensemble des indices et que tu penses savoir qui est le coupable, dirige-toi vers le vortex dans la salle à manger pour pouvoir révéler son identité. Pendant ce temps, continue le jeu normalement de sorte que les joueurs ne connaissent pas tes intentions !

Attention, pour pouvoir démasquer le coupable, tu dois être en possession de 4 cartes FANTÔME différentes.

Pour atteindre le vortex, tu n'as pas besoin d'obtenir le chiffre exact au dé, mais tu dois au moins obtenir un chiffre suffisant pour atteindre la salle à manger. Si c'est le cas, positionne-toi sur l'icône.



Une fois que tu es sur le vortex, dis : « Je connais l'identité du coupable : c'est XXX ! ».

Pour cette révélation ultime, le joueur accusé d'être le coupable doit se pencher en avant sur le plateau du jeu de sorte que son menton soit juste au-dessus de la lumière.

Astuce : pour plus d'effet, tu peux éteindre les lumières de la pièce dans laquelle vous jouez.

Appuie maintenant sur le bouton clé puis # et sur la couleur du bouton qui correspond au pion du coupable :

- 1) Si tu as trouvé le bon coupable, tu entendas une musique effrayante et son visage s'illuminera d'un vert fantomatique ! C'est gagné !
- 2) Si tu t'es trompé, il n'y aura aucune lumière verte et tu entendas « Mauvaise réponse, tu t'es trompé ! » et tu disparaîtras à tout jamais dans le Temple de Fantômes ! Les autres joueurs pourront continuer à jouer.

La Famille Ming sera ravie de te revoir à nouveau ! Pour rejouer, une fois le coupable découvert, rien de plus simple : appuie sur n'importe quel bouton et remets toutes les cartes en place (garde bien ta feuille ENQUÊTE) pour commencer une nouvelle partie. Seras-tu le coupable ?

Si tu as terminé de jouer, déplace l'interrupteur sur la position OFF.

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.

Fonctionne avec 3 piles AAA/LR03, non fournies.

Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte. Différents types de piles ou d'accumulateurs ou des piles ou des accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Seuls les piles ou les accumulateurs du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés. Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Lorsque les piles sont usées, les retirer et les placer dans les dispositifs prévus pour la récupération des piles usagées. Note : si vous n'utilisez pas le produit pendant une période prolongée, nous vous conseillons de retirer les piles.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.



Attention ! Veuillez ne pas jeter ce jouet dans la poubelle d'ordures ménagères. Merci d'emmener ce produit au point de collecte spécifique des équipements électriques et électroniques.

Réf. 75148



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