

# Règles des mystères de Pékin

## Comment jouer Les mystères de Pékin

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Mener l'enquête dans les rues de Pékin pour identifier le coupable parmi 12 suspects et découvrir sous quel dragon il se cache.
- **Mécanique principale** : Se déplacer sur le plateau, interroger des témoins, recouper les indices et éliminer les suspects un par un.
- **Condition de victoire** : Être le premier détective à accuser correctement le bon suspect au bon endroit.

Salut, apprenti détective ! Si tu aimes les jeux d'enquête et de déduction, tu vas adorer Les mystères de Pékin. Imagine-toi arpenter les ruelles d'une ville mystérieuse, interroger des témoins, démasquer des menteurs et traquer un coupable caché sous un dragon en papier. Ça a de l'allure, non ? Si tu apprécies ce genre d'ambiance, tu pourrais aussi jeter un œil aux [règles de Mysterium](#), un autre classique de la déduction à plusieurs. Allez, on t'explique tout pour que tu puisses lancer ta première partie immédiatement !

## Ce que contient la boîte

Avant de commencer, prends le temps de bien détacher tous les éléments de leurs supports en carton. Regroupe-les ensuite par catégorie pour t'y retrouver facilement :

- 1 **plateau de jeu** représentant la ville de Pékin avec 8 lieux
- 4 **pions détectives** à assembler (personnage en carton sur son socle)
- 4 **disques dragon** de couleurs différentes
- Des **cartes Témoin** (pour les 6 témoins)
- Des **cartes Sage**

- Des **cartes Espion**
- Des **cartes Indic**
- Des **listes des suspects**
- Des **feuilles d'enquête**
- 1 **décodeur à écran rouge**
- 1 **miroir** (pense à retirer le film de protection !)
- 1 **révélateur de coupable**
- 1 **livret d'énigmes** contenant 50 mystères
- 1 **dé**

Les crayons ne sont pas fournis, alors prépare-en un pour chaque joueur. Petit détail important : le **miroir** a un film protecteur, retire-le avant de jouer pour qu'il soit bien brillant et lisible.

## Préparer la partie

### Installer le plateau et les joueurs

Chaque joueur choisit un **pion détective** et le place au centre du plateau, dans le cercle du milieu qui représente le centre de Pékin. Chacun reçoit aussi une **liste des suspects**, une **feuille d'enquête** et un crayon. Si vous êtes plus de quatre joueurs, partagez les listes des suspects entre vous.

Place ensuite à côté du plateau : le paquet de **cartes Indic** (mélangées, face cachée), le **décodeur à écran rouge**, le **miroir** et le **révélateur de coupable**.

### Positionner les dragons

Place les 4 **disques dragon** sur les cases losange situées devant le **Temple**, le **Marché**, le **Port** et le **Palais de Jade**. Tu peux mettre n'importe quelle couleur devant n'importe quel lieu, ça n'a pas d'importance. Ces dragons en papier sont les cachettes potentielles du coupable !

### Choisir un mystère et placer les cartes

Ouvre le **livret d'énigmes** et choisis l'un des 50 mystères proposés. Le livret t'indique quels

numéros de cartes utiliser. Place chaque carte, face cachée, sur le lieu correspondant :

- **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
- **L'Espion** sur le Marché

Enfin, tous les joueurs lancent le **dé**. Celui qui obtient le plus grand nombre commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Surtout, résiste à la tentation de décoder les cartes avant le début de la partie. Ça gâcherait tout le plaisir de l'enquête !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'un tour de jeu

### Se déplacer sur le plateau

À ton tour, lance le **dé** et déplace ton **pion détective** du nombre de cases indiqué, dans la direction de ton choix. Quelques règles de déplacement à retenir :

- Tu **ne peux pas rester sur place**, il faut obligatoirement bouger.
- Le **centre de Pékin** et chaque **lieu** comptent comme une seule case de déplacement.
- Plusieurs détectives peuvent occuper la même case ou le même lieu sans problème.
- À un croisement, tu peux changer de direction, mais **pas faire demi-tour**.
- Si tu passes devant un lieu en cours de route, tu peux choisir de t'y arrêter même s'il te reste des points de déplacement.
- Un **dragon** bloque le passage ! Tu ne peux pas traverser une case occupée par un disque dragon.
- Si tu t'arrêtes sur une **case losange**, tu dois piocher une **carte Indic**.
- Si tu t'arrêtes sur un **pousse-pousse**, bingo ! Tu peux te téléporter sur n'importe quelle

case ou lieu du plateau, en ignorant complètement les dragons.

## Visiter un lieu et interroger un habitant

Quand tu arrives sur un lieu, tu peux lire la **carte** qui s'y trouve pour obtenir un indice. Voici comment lire chaque type de carte :

- **Cartes Témoin** (les 6 témoins) : place le **décodeur à écran rouge** par-dessus la carte. Le témoin te donnera un indice du genre « Le coupable portait un chapeau » ou « Le coupable n'avait pas de cicatrice ». Parfois, il dira « Je n'ai pas vu le coupable », ce qui ne t'aide pas beaucoup mais c'est le jeu !
- **Carte du Sage** : pose la carte à plat sur la table, puis place le **miroir** à la verticale, la flèche contre le miroir. Le Sage te révèle si l'un des témoins t'a menti. Et attention, **le Sage dit toujours la vérité** ! Si par exemple Lady Yu affirme « Le coupable portait un chapeau » et que le Sage déclare « Lady Yu ne te dit pas la vérité », alors tu sais avec certitude que le coupable ne portait PAS de chapeau.
- **Carte de l'Espion** : frotte le texte avec ton doigt ou place la carte entre tes paumes. L'encre magique va apparaître et te révéler sous quel **dragon** le coupable se cache.

Après avoir lu une carte, retourne-la face cachée sur son emplacement. Les autres joueurs pourront aussi la consulter quand ils visiteront ce lieu.

## Les cartes Indic

Quand tu t'arrêtes sur une **case losange**, tu pioches une **carte Indic** du dessus du paquet. Lis-la à voix haute et fais ce qu'elle indique. Ensuite, place-la face visible à côté du paquet pour former la **défausse**. Tu ne peux piocher qu'une seule carte Indic par tour, même si tu traverses plusieurs cases losange.

Quand le paquet est épuisé, mélange la **défausse** et retourne-la pour former une nouvelle **pioche**.

Certaines cartes Indic te demandent de déplacer un **dragon**. Tu peux bouger n'importe quel dragon se trouvant sur une case losange vers une autre case losange, mais attention : tu n'as **jamais le droit** de placer un dragon de façon à bloquer totalement l'accès à un lieu ou à piéger

un joueur sans issue.

Petite astuce : utilise les dragons à ton avantage ! Déplace-les stratégiquement pour ralentir tes adversaires tout en te laissant le champ libre. C'est un levier tactique souvent sous-estimé.

[IMAGE\_FIN]

## Mener l'enquête avec la feuille d'enquête

À chaque fois que tu obtiens un indice, note tes découvertes en secret sur ta **feuille d'enquête**.

Le principe est simple : les numéros sur ta feuille correspondent aux numéros de la **liste des suspects**. Si par exemple tu apprends que le coupable ne porte pas de lunettes, regarde ta liste et barre tous les suspects qui en portent (comme les numéros 2, 5, 6, 8, 9, 10, 11 dans cet exemple).

En recoupant les différents indices des témoins, et surtout en vérifiant auprès du **Sage** si certains mentent, tu vas petit à petit réduire la liste. Quand il ne reste plus qu'un seul suspect non barré, tu tiens ton coupable ! Si tu aimes ce plaisir de la déduction par élimination, les [règles de Dédale](#) pourraient aussi te plaire.

Conseil de pro : ne fonce pas accuser sans avoir visité le Sage. Sans lui, tu ne sauras jamais si un témoin t'a mené en bateau, et tu risques d'accuser le mauvais suspect !

## Accuser le coupable et gagner la partie

### Comment porter une accusation

Quand tu penses avoir identifié le coupable ET savoir sous quel dragon il se cache, déplace ton pion jusqu'à ce dragon. Pas besoin de tomber pile sur la case : si ton dé t'amène plus loin, tu peux quand même t'y arrêter. Annonce alors ton accusation à voix haute, par exemple : « J'accuse le numéro 2, Wei Xiao ! ».

Pour vérifier ta réponse, prends le **révélateur de coupable** et place-le correctement sur les nombres encadrés en bas de la page du **livret d'énigmes** correspondant au mystère en cours.

Un nombre apparaît dans l'un des cercles : c'est le numéro du vrai coupable.

## Résultat de l'accusation

- **Tu as raison ?** Bravo, tu remportes la partie ! Annonce fièrement ton arrestation, par exemple : « J'arrête Wei Xiao pour le vol du pendentif de jade ! »
- **Tu t'es trompé ?** Mauvais suspect ou mauvais dragon, tu es éliminé de la partie. Ne révèle surtout pas la bonne réponse ! Les autres joueurs continuent l'enquête sans toi.

La partie se termine dès qu'un joueur trouve le bon coupable au bon endroit. Si tu apprécies la tension d'une accusation finale, tu retrouveras des sensations similaires dans les [règles de Hantise](#) ou encore les [règles de Revelations](#).

## Récapitulatif des lieux et habitants

Lieu	Habitant	Rôle	Comment lire sa carte
Bijouterie	Mme Zhu Bao	Témoin	Décodeur à écran rouge
Laverie	M. Xi Di	Témoin	Décodeur à écran rouge
Port	M. Gang Kou	Témoin	Décodeur à écran rouge
Palais de Jade	Lady Yu	Témoin	Décodeur à écran rouge
Salon de beauté	Miss Mei Li	Témoin	Décodeur à écran rouge
Restaurant	M. Can Ting	Témoin	Décodeur à écran rouge
Temple	Le Sage	Révèle les menteurs	Miroir posé à la verticale
Marché	L'Espion	Révèle le dragon du coupable	Frotter avec le doigt (encre magique)

## Les points clés à retenir

- Il y a **50 mystères** dans le livret, donc une rejouabilité énorme.
- **6 témoins** donnent des indices, mais certains peuvent mentir.
- Le **Sage** te dit toujours la vérité et te révèle quel témoin a menti.
- L'**Espion** te dit sous quel dragon le coupable est caché.
- Les **dragons** bloquent les chemins mais peuvent être déplacés grâce aux cartes Indic.
- Les **pousse-pousse** permettent de se téléporter n'importe où sur le plateau.
- Note tout sur ta **feuille d'enquête** et élimine les suspects un par un.
- Une seule chance d'accuser : si tu te trompes, tu es éliminé !

Voilà, tu as toutes les clés en main pour arpenter les rues de Pékin et coincer le coupable avant tout le monde. Prépare tes crayons, choisis un mystère et que l'enquête commence !