

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.

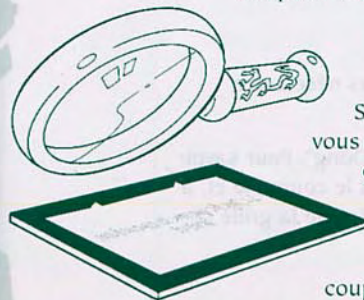
Lorsque la pile de défausse est épuisée, mélangez les cartes pour les ré-utiliser à nouveau.

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 !



LE MYSTÈRE DU JADE MANQUANT DU PALAIS

Au retour d'une cérémonie à la Cour Impériale, Lady Shar-Ming découvre que la collection de superbes sculptures d'animaux en jade, jadis appartenant à ses ancêtres, a été dérobée de son palais. La plus petite de toute est retrouvée entre les planches qui recouvrent la zone d'arrimage du port, où les voleurs ont dû la faire tomber. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 22 Lady Shar-Ming
- 26 Mme Dia-Mang
- 51 M. Tchang-Pabong
- 55 M. Ri-Al'O
- 68 Miss Fong-d'Ting
- 77 Le Sage
- 78 M. Lee Pres'Hing
- 83 L'Espion

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

5	1	6	2	3	6	7		
	3	1		2	11	8	6	
5	8	10	11	9	12	5	4	8
4	11	7	6	2	6	7		
10		2	9	3	8	6	5	8
2	9	3	1	4	12	8		
1	9	7	12	12	2	11	4	

LE MYSTÈRE DES CHAUSSONS GLISSANTS

Miss Fong-d'Ting se rend dans un magasin de chaussures pour acheter une nouvelle paire de chaussons en soie rouges, élégants. Lorsque le marchand va chercher plusieurs paires pour les lui faire essayer, il remarque aussitôt qu'un étranger s'est introduit dans son arrière boutique et a répandu de l'huile à frire sur les paires de chaussons uniquement. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 14 M. Tchang-Pabong
- 27 Miss Fong-d'Ting
- 40 M. Ri-Al'O
- 54 Lady Shar-Ming
- 79 L'Espion
- 86 Mme Dia-Mang
- 93 M. Lee Pres'Hing
- 95 Le Sage

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

10	2	12	11	10	4	1	5	
2	12	2	6	8	5	4	3	6
5	3	1	3	2	6	9	6	8
1	9	11	3	10				
7	4	11	4	9	6	11	10	
12	8	5	8	9	6	4	1	9
3	11	5	11	7	10	7	2	

L'INEXPLICABLE MYSTÈRE DES POUSSES DE HARICOTS

Miss Fong-d'Ting décide de rendre son Salon de Beauté plus attrayant en le décorant à l'aide de plantes exotiques en pots. Elle achète donc un certain nombre de paquets de semence très rare et très chère. Puis elle embauche un jardinier afin qu'il les sème dans de la poterie chinoise. Vous n'imaginez pas sa déception, lorsque, quelques semaines plus tard, elle découvre à la place des belles plantes exotiques, de banales pousses de haricots. Le jardinier lui a sûrement volé la semence qu'elle avait achetée. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- | | |
|---------------------|-------------------|
| 32 Le Sage | 70 Lady Shar-Ming |
| 36 M. Lee Pres'Hing | 75 M. Ri-Al'O |
| 38 M. Tchang-Pabong | 80 Mme Dia-Mang |
| 39 Miss Fong-d'Ting | 85 L'Espion |

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

2	6	12	4	7	3	8
	2	4	5	11	6	1
10	4	2	3	1	11	6
	7		2	9	1	
8	12	10	8	9	12	2
11	2	11	6	5	3	2
3	10	4	1	3	8	6

L'ÉNIGME DE L'HABIT DE MARIÉ

Le Prince Héritier de Chine va bientôt se marier, alors imaginez le désarroi dans lequel il se trouve lorsqu'on découvre que son habit de marié a été dérobé de la laverie alors que M. Lee Pres'Hing est au lit. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 19 M. Ri-Al'O
- 21 Le Sage
- 29 M. Tchang-Pabong
- 34 Miss Fong-d'Ting
- 63 Mme Dia-Mang
- 73 L'Espion
- 84 M. Lee Pres'Hing
- 91 Lady Shar-Ming

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

6	3	12	1	11	3	12
	4	2		4	4	1
8	12	9	10	10	7	9
4	8	4	2	6	7	1
8	7	10	8	8	12	2
2	8		7	1	11	10
5	12	4	11	3	5	10

LE CAS DU POISSON ROUGE

Un beau jour, un bijoutier apporte à Mme Dia-Mang un très beau collier unique au monde, composé de petits poissons rouges en or massif. Elle lui attribue la meilleure place derrière sa vitrine. Mais le jour suivant, à l'ouverture de sa boutique, elle découvre que le collier a disparu. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 17 M. Lee Pres'Hing
- 25 L'Espion
- 33 M. Ri-Al'O
- 49 Miss Fong-d'Ting
- 61 Lady Shar-Ming
- 71 Mme Dia-Mang
- 74 M. Tchang-Pabong
- 87 Le Sage

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

5	6	12	6	4	2	10	5
	7	9	8	2	4	1	5
10	7		2	1	7	4	12
	1	4	12		12	3	
8	3	3	8	11	9	10	7
	9	11	2	11	6	4	3
10	4	6	4	2	1	2	9

L'OISEAU DE MAUVAIS AUGURE

Miss Fong-d'Ting se fait raconter la bonne aventure dans une minuscule maison près du port. Soudain, un marin se rue à l'intérieur de la maisonnette et désespérément se fait lire son avenir. Un inconnu a apparemment peint une chouette sur le drapeau de son mât, symbole de tragédie immédiate. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 24 Le Sage
- 27 Miss Fong-d'Ting
- 37 Lady Shar-Ming
- 44 Mme Dia-Mang
- 48 M. Lee Pres'Hing
- 64 M. Ri-Al'O
- 69 M. Tchang-Pabong
- 90 L'Espion

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

10	1	8	7	9	5	9	3
	12	9	4	5	5	11	11
5	10	9	6	8	11	7	4
	3	12	3	7	5	4	
6	12	9	10	2	6	2	3
	1	4	9	5		2	1
10	4	11	7	12	3	2	

L'ÉNIGME DES GÂTEAUX

M. Ri-Al'O est en route pour le temple avec un panier plein de gâteaux parfumés en guise d'offrande au Dieu de la Cuisine, Zhang. Il marche lentement, en tentant de se concentrer pour ne laisser tomber aucun des gâteaux, quand, tout à coup, un homme qui coure le bouscule, faisant voler tous les gâteaux hors de leur panier. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 14 M. Tchang-Pabong
- 28 M. Ri-Al'O
- 31 L'Espion
- 35 Mme Dia-Mang
- 45 Le Sage
- 52 M. Lee Pres'Hing
- 65 Lady Shar-Ming
- 88 Miss Fong-d'Ting

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

10	8	6	5	4	12	1	3
1	5	8	4	8	7	6	9
7	4	12	9	11	12	11	12
10	3	11	1	6	12	6	
6	9	11	1	7	4	8	3
3	12		1	6	9	1	
4	2	10	1	3	1	5	8

LE CAS DE LA REINE CREVETTE

L'Empereur de Chine planifie d'ouvrir une nouvelle zone consacrée à la pêche royale, près du port, destinée à la reproduction des crevettes, pour l'honorable cuisine impériale. Pendant qu'il fait visiter les lieux à Lady Shar-Ming, un voleur audacieux dérobe toutes les cages de bébés crevettes. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 15 Le sage
- 18 Miss Fong-d'Ting
- 22 Lady Shar-Ming
- 56 M. Tchang-Pabong
- 59 L'Espion
- 60 M. Lee Pres'Hing
- 80 Mme Dia-Mang
- 89 M. Ri-Al'O

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

5	7	11	2	7	12	3	
	12	6	10	3	6	2	
1	11	1	8	5	5	1	
	6	2	1	9	4	8	2
2	4	8	6	3	12	3	4
	8	2	12	7		9	1
7	8		6	9	1	2	

QUI A DÉPLACÉ LE MOBILIER

Miss Fong-d'Ting a commissionné un expert en feng-shui pour réorganiser sa maison. Satisfaite de la nouvelle disposition de ses pièces, et ayant foi en un avenir prometteur, elle part faire une promenade. À son retour, elle a l'horrible surprise de voir qu'une personne a pénétré dans sa maison et a déplacé tous ses meubles dans un désordre innommable. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 16 Mme Dia-Mang
- 20 M. Tchang-Pabong
- 23 M. Ri-Al'O
- 46 Lady Shar-Ming
- 49 Miss Fong-d'Ting
- 77 Le Sage
- 84 M. Lee Pres'Hing
- 94 L'Espion

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

5	7	11	2	7	12	3		
12	10	3	6			2		
5	10	7	10	10	4	10	7	9
2	4	1	3	4	8	1		
6	2	7	5	7	1	3	2	
10	6	3	6	7				
8	9	6	1	4	7	2	1	

LE MYSTÈRE DES GILETS VOLANTS

Comme M. Tchang-Pabong s'apprête à pénétrer dans la laverie pour récupérer des habits nettoyés, une personne se jette vers la sortie, avec une pile de gilets dans les bras. M. Tchang-Pabong se met aussitôt à la poursuite du voleur en criant : "Arrêtez-le, arrêtez-le !". Mais trop tard, car le voleur s'est déjà évanoui dans la nature. M. Lee Pres'Hing raconte par la suite à M. Tchang-Pabong que les gilets étaient ceux qu'il venait de nettoyer ! Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 29 M. Tchang-Pabong
- 30 Mme Dia-Mang
- 36 M. Lee Pres'Hing
- 47 L'Espion
- 53 Le Sage
- 55 M. Ri-Al'O
- 76 Miss Fong-d'Ting
- 91 Lady Shar-Ming

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

12	8	7	5	4	12	9	3
7	4	6	4	2	1		
8	3	7	10	1	3	2	1
6	4	2	1	5	7	2	1
6	2	7	5	11	5	7	
3	5	9	7	9	8	3	
5	12	12	1	5	1	4	7

L'ÉNIGME DES PERLES HORS DE PRIX

Un fermier fait irruption dans la bijouterie, en s'exclamant qu'il a découvert quelques perles dans le fond de la mangeoire de ses cochons au marché. Lorsque Mme Dia-Mang se rend dans son coffre-fort, elle réalise que celui-ci a été forcé et qu'il lui manque un coffret de magnifiques perles. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 13 M. Ri-Al'O
- 52 M. Lee Pres'Hing
- 62 L'Espion
- 65 Lady Shar-Ming
- 68 Miss Fong-d'Ting
- 71 Mme Dia-Mang
- 82 M. Tchang-Pabong
- 92 Le Sage

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

11	7	10	8	8	4	7	1	
9	4	9	1	11	9	5	6	
12	1	7	1	3	5	2	10	7
6	4	3	2	4	7	1	5	
10	12	1	8	2	1	6	4	
3	8	12	8	1	5			
2	6	2	8	12	12	10	9	2

LE MYSTÈRE DES BISCUITS

M. Ri-Al'O a préparé une bonne fournée de biscuits à l'occasion du Festival de la Lune. Il est abasourdi de voir que ses clients découvrent à l'intérieur de chacun des biscuits un message écrit : avez-vous remarqué la ressemblance entre M. Ri-Al'O et l'Homme sur la Lune ? Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 11 Lady Shar-Ming
- 12 L'Espion
- 21 Le Sage
- 38 M. Tchang-Pabong
- 43 Miss Fong-d'Ting
- 48 M. Lee Pres'Hing
- 64 M. Ri-Al'O
- 86 Mme Dia-Mang

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

11	6	12	1	8	7	2		
7	2	11	3	11	3	4		
11	4	8	9	2	4	7	8	1
		2	6		1	3	9	
10	9	1	4	7	8	2	5	
4	9	1	10		12	2		
10	6	1	2	5	2	7	1	3

QUI A ATTAQUÉ L'ACROBATE ?

Un soir, Miss Fong-d'Ting et Lady Shar-Ming vont voir le spectacle de Hai Flai Ying, l'acrobate le plus audacieux de Pékin, qui se déroule au Circus City. Soudain, très haut sous le chapiteau, une silhouette pousse Hai Flai Ying hors de la corde, l'envoyant ainsi dans le filet de sécurité. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 17 M. Lee Pres'Hing
- 25 L'Espion
- 27 Miss Fong-d'Ting
- 28 M. Ri-Al'O
- 32 Le Sage
- 51 M. Tchang-Pabong
- 54 Lady Shar-Ming
- 80 Mme Dia-Mang

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

2	9	8	10	10	5	6		
10	12	11	2	5	6	9		
3	8	4	3	11	7	12	1	
12	9	4	3	2	1	4		
7	11	12	9	8	7	1	2	
10	2	7	4	5	1			
6	9	3	2	1	10	2	10	1

LES LARMES DU SAULE PLEUREUR

Lady Shar-Ming a commissionné un artiste célèbre pour peindre une vue de son palais depuis l'autre côté de la rivière. Pendant qu'elle lui montre l'emplacement qu'elle réserve à la toile dans la salle à manger, un inconnu pénètre dans le jardin et coupe l'un des saules pleureurs devant le palais, ruinant complètement la composition du tableau. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 22 Lady Shar-Ming
- 40 M. Ri-Al'O
- 41 M. Tchang-Pabong
- 42 M. Lee Pres'Hing
- 49 Miss Fong-d'Ting
- 58 Mme Dia-Mang
- 79 L'Espion
- 87 Le Sage

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

8	9	12	12	5	10	9	4
1	2	6	3	4	7		
1	8	4	11	12	3	2	8
2	6	2	1	4	9	2	
11	1	8	2	12	6	4	7
5	2	9	7	2	4	6	
2	3	11	9	5	4	1	6

LE CAS DES CLIENTS

M. Ri-Al'O du Restaurant Dragon de Pékin est très célèbre pour ses fameuses boulettes cuites à la vapeur. Il prépare des plats succulents et très bien présentés pour la venue des mandarins de la ville qui ont réservé tout le restaurant à l'occasion d'un banquet. Au fur et à mesure de leur dégustation, on voit les convives lever les bras de colère : en effet leur mâchoire reste collée, car la sauce savoureuse de M. Ri-Al'O a été remplacée par une sauce au goût indéfinissable faite de caramel collant. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 16 Mme Dia-Mang | 73 L'Espion |
| 55 M. Ri-Al'O | 74 M. Tchang-Pabong |
| 57 Miss Fong-d'Ting | 81 Lady Shar-Ming |
| 72 Le Sage | 84 M. Lee Pres'Hing |

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

12	6	3	5	9	10	3	7
2	7	8	9	2	1		
3	9	11	10	4	7	12	8
5	4	3	2	1	8	2	4
2	4	2	6	2	7	3	1
1	3	2	6		9	2	
11	5	8	12	6	8	10	2

LE MYSTÈRE DES ALGUES CROUSTILLANTES

Une nuit, un méprisable scélérat remplit le bateau de M. Tchang-Pabong d'algues sèches et y met le feu. Le bateau ne coule pas mais lorsque M. Tchang-Pabong revient au port dans la matinée, il découvre la coque de sa barque noircie, pleine d'algues carbonisées. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- | |
|---------------------|
| 14 M. Tchang-Pabong |
| 23 M. Ri-Al'O |
| 45 Le Sage |
| 61 Lady Shar-Ming |
| 71 Mme Dia-Mang |
| 85 L'Espion |
| 88 Miss Fong-d'Ting |
| 93 M. Lee Pres'Hing |

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

3	12	2	4	9	6	3	1
8	7	5	12	2	4	6	
5	7	2	6	9	2	1	5
	11		3	10	4		
8	5	4	8	1	6	2	8
	9	3	7	1	2	1	8
8	2	5	10	8	6	1	5

QUI A DÉCORÉ LES LIONS

Un après-midi, durant lequel le Sage prend le thé chez Lady Shar-Ming, il décide de quitter sa résidence un peu plus tôt qu'à l'accoutumé. Il s'aperçoit que les lions de pierre qui ornent le portail de Lady Shar-Ming ont été peints : des fleurs et des pandas souriants décorent désormais les statues. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 21 Le Sage
- 39 Miss Fong-d'Ting
- 56 M. Tchang-Pabong
- 63 Mme Dia-Mang
- 64 M. Ri-Al'O
- 67 M. Lee Pres'Hing
- 83 L'Espion
- 91 Lady Shar-Ming

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

10	4	5	6	11	12	3	1
7			9	2			3
7	9	11	5	12	10	9	2
	3	5	10	12	2	3	4
11	4		7	8	2	8	1
	1	6	9	4	2	4	1
7	1	10	2	1			6

AU CIMETIÈRE

M. Lee Pres'Hing et Mme Dia-Mang sont en route pour rendre visite à leurs ancêtres au cimetière se trouvant à l'extérieur de Pékin. Au moment où ils passent les portes de la ville, ils croisent une charrette pleine de fleurs et la laissent passer. Lorsqu'ils arrivent au cimetière, ils apprennent qu'un imposteur a volé toutes les fleurs qui décoraient les tombes. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 24 Le Sage
- 27 Miss Fong-d'Ting
- 33 M. Ri-Al'O
- 35 Mme Dia-Mang
- 37 Lady Shar-Ming
- 38 M. Tchang-Pabong
- 59 L'Espion
- 60 M. Lee Pres'Hing

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

8	6	1	6	8	4	1	3
	1	2	4	7	8		2
10	2	12	1	6	4	3	
		11	5		2		
7	1	9	2	3		6	
	6	2	7	10	4	2	3
9	10	2	4	3		2	

LE MYSTÈRE DES MANDARINES

A l'aube un beau jour, M. Ri-Al'O descend au port car il attend une livraison de mandarines de qualité pour son restaurant. Il perçoit la silhouette de la barque de l'agriculteur à travers le brouillard, mais M. Ri-Al'O a l'horrible surprise de voir qu'elle est vide. Un pirate a volé la marchandise durant son voyage pour Pékin. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 18 Miss Fong-d'Ting
- 20 M. Tchang-Pabong
- 26 Mme Dia-Mang
- 52 M. Lee Pres'Hing
- 55 M. Ri-Al'O
- 62 L'Espion
- 65 Lady Shar-Ming
- 77 Le Sage

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

2	3	2		7	1	5	6	8		
	10	8	7	1		6	5	4	9	
9	7		6		8	3	2		1	
	8	4	11		2		9	7	1	
8	2	1		6		9		6	9	
	6	1	12		2			4	7	
8	3	1		4	5		9		2	1

LE SERPENT KIDNAPPÉ

Un admirateur de Miss Fong-d'Ting, Han Sum, vient de lui offrir un magnifique pendentif de jade en forme de serpent. Elle est heureuse de recevoir ce présent car il représente l'année de sa naissance : l'année du serpent. Comme le couple s'en va gaiement le long de la rivière en admirant les cygnes, un voleur à bicyclette arrache le pendentif du cou de Miss Fong-d'Ting et s'enfuit. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 14 M. Tchang-Pabong
- 15 Le Sage
- 48 M. Lee Pres'Hing
- 49 Miss Fong-d'Ting
- 58 Mme Dia-Mang
- 61 Lady Shar-Ming
- 75 M. Ri-Al'O
- 90 L'Espion

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

9	7	11		3	2	1		9	8	1
	1	2			3			12	9	
8	4		2	6	10		3		2	1
		6	9		2	1	7		6	5
12	6		4		5	7	12	7		2
		5	4	1		8	9	2		11
3		8	1		5	7		6	2	1

L'ÉNIGME DU SERVICE DE THÉ

Lady Shar-Ming a invité un certain nombre de personnes à prendre une tasse de thé chez elle, et pour donner à cette réception un caractère un peu spécial, elle demande à ses servants de dresser la table la veille à l'aide de son service de thé décoré d'un saule. Le lendemain matin, elle découvre avec horreur que tous les plats et tasses ont été grimés avec le portrait de M. Ri-Al'O. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 22 Lady Shar-Ming
- 28 M. Ri-Al'O
- 29 M. Tchang-Pabong
- 30 Mme Dia-Mang
- 31 L'Espion
- 34 Miss Fong-d'Ting
- 66 Le Sage
- 84 M. Lee Pres'Hing

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

3	5	2	12	5	4	2	9
3	7			2	4		1
8	7	5	9	10	12	4	2
	6	7		9	2	6	3
6	3	10		6	2	12	5
	11	2		2		7	3
1	2	8	10	5		1	8

LE MYSTÈRE DES MASQUES

Miss Fong-d'Ting et Mme Dia-Mang assistent à la lecture par le Sage, d'une oeuvre intitulée "Il n'y a point de laides amours", lorsqu'un intrus accroche des masques d'horreur devant la devanture du salon de Beauté. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 13 M. Ri-Al'O
- 27 Miss Fong-d'Ting
- 42 M. Lee Pres'Hing
- 54 Lady Shar-Ming
- 69 M. Tchang-Pabong
- 71 Mme Dia-Mang
- 94 L'Espion
- 95 Le Sage

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

6	11		2	4	7	5	4
	2	9		7		4	12
10		8	5	4	6	2	1
	3	2	1	10		11	17
12	2		1	6	9	7	6
	4	2	5	7	6	2	11
2	10		12		1	4	8

L'ÉNIGME DU MAH-JONG

M. Lee Pres'Hing pour son jour de congé invite son ami, M. Rinse-Hing, à disputer une partie de Mah-jong. Lorsqu'il ouvre son placard pour en sortir son superbe jeu, une belle pièce d'antiquité, il est atterré de voir qu'il a disparu et qu'on a mis à la place un jeu de dominos des plus affreux. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 12 L'Espion
- 37 Lady Shar-Ming
- 40 M. Ri-Al'O
- 52 M. Lee Pres'Hing
- 53 Le Sage
- 74 M. Tchang-Pabong
- 76 Miss Fong-d'Ting
- 80 Mme Dia-Mang

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

1	5	7	6	2	9	1	4	2
	4	3	4	5	7	10	2	
2	6	7	4	3	2	2	1	
		6	7		1	4		2
9	8	12	6	7	2	11	4	
	8	9	2		6	7	8	
2	1	3	1	2	3	6	1	2

LES PÂTES COLLÉES

M. Ri-Al'O est en train de passer une commande de marchandises pour son restaurant et vérifie si le stock de nouilles dans le garde-manger est encore suffisant. Lorsqu'il s'y rend, il s'aperçoit que les nouilles restantes ont été abondamment arrosées. Il ne reste maintenant plus qu'un tas de nouilles collées et sèches. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 11 Lady Shar-Ming
- 21 Le Sage
- 35 Mme Dia-Mang
- 38 M. Tchang-Pabong
- 43 Miss Fong-d'Ting
- 47 L'Espion
- 55 M. Ri-Al'O
- 78 M. Lee Pres'Hing

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

11	3	2	8	1	10	2	
	3	5		2	11	6	
5	8	3	6	9	2		
	6	9	2	6	3	1	2
12	7	2	1	6	9	3	1
	5	4	2	2	12	6	1
2	6	8	5	4	2	8	1

AGITATION DES DRAPEAUX

Un jour, M. Lee Pres'Hing découvre que des rideaux jaunes et bleus très chers appartenant à un noble ont été dérobés de sa laverie. Quelques jours plus tard, alors qu'il se promène dans le centre de Pékin, il est stupéfait de voir de nouveaux drapeaux flottant dans le vent, apparemment taillés dans le même tissu que celui des rideaux de son client. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 23 M. Ri-Al'O
- 46 Lady Shar-Ming
- 49 Miss Fong-d'Ting
- 51 M. Tchang-Pabong
- 84 M. Lee Pres'Hing
- 85 L'Espion
- 86 Mme Dia-Mang
- 87 Le Sage

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

10	8	2		4		6		8		1
	4	10	4		3	6	9		1	
9	2	3	2		4	5	3		12	1
	6	5	11		8	9		1	2	
8	2	3		6	9		1	5		2
	1		8		6	7			5	
3	2		5	11		10	9		1	8

DRAME À L'OPÉRA CHINOIS

Toute la ville est à l'Opéra pour assister à une représentation donnée par le meilleur ténor en Chine, Yao Ling, "Le Guerrier en pleurs". Au moment où Lady Shar-Ming cherche un mouchoir dans son sac sous son siège, un coup venant de la scène retentit. Yao Ling s'effondre, raide mort sur les planches. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 19 M. Ri-Al'O
- 39 Miss Fong-d'Ting
- 44 Mme Dia-Mang
- 52 M. Lee Pres'Hing
- 79 L'Espion
- 82 M. Tchang-Pabong
- 91 Lady Shar-Ming
- 92 Le Sage

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

	5		4		4		10	5		3
	2		4	5		6	3	2	1	
8		2	1		6	3		1		
		3	2	7		1	6			
8	3	12	1		4	3		11	6	
	6	9	3		1	2		4	6	
1	11		6	2		11		10		

L'INCIDENT DES BATONS D'ENCENS

Horriblement en retard pour aller au temple, M. Lee Pres'Hing s'arrête en coup de vent pour acheter des bâtons d'encens chez un marchand ambulant. Lorsqu'il en allume un au temple, celui-ci commence à faire des étincelles et M. Lee Pres'Hing comprend qu'on lui a en fait vendu des pétards à la place. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 15 Le Sage
- 16 Mme Dia-Mang
- 22 Lady Shar-Ming
- 25 L'Espion
- 29 M. Tchang-Pabong
- 36 M. Lee Pres'Hing
- 64 M. Ri-Al'O
- 68 Miss Fong-d'Ting

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

9	1	8	2	1	3	2	
	5	6	1	3	2	6	1
5	4	8	2	11	6	8	2
	3	1	4	5	6	7	1
6	9	2	12	10	3	6	1
	5	4	1	6	8	2	
3	2	1	4	8	10	5	1

LE CAS DU FAISEUR DE TROUS

Alors qu'il pleut des cordes, M. Tchang-Pabong doit se rendre à pied à la laverie, qui se trouve de l'autre côté de la ville. Il quitte le port, et lorsqu'il ouvre son parapluie, celui-ci est totalement criblé de douzaines de trous. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 14 M. Tchang-Pabong
- 18 Miss Fong-d'Ting
- 32 Le Sage
- 33 M. Ri-Al'O
- 37 Lady Shar-Ming
- 60 M. Lee Pres'Hing
- 80 Mme Dia-Mang
- 83 L'Espion

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

9	2	3	4	6	8	2	1	
	5	9	2	6	10	4	1	
9	2	8	6	1	5	2	4	6
	4	3	2	4	3	6	11	
3		6	7	8	3	2	1	
	1	3	7	12		5	7	
1		2		3	4		2	

L'ÉTRANGE AFFAIRE DES VOIX CHINOISES DE L'AU-DELÀ

On dit dans les rues de Pékin qu'une voix mystérieuse venant des profondeurs du puits aux abords du marché murmure des messages de bonne aventure à l'oreille des passants qui veulent bien lancer une pièce de monnaie en or. La plupart des citoyens sont extrêmement déçus car jamais aucun de leurs vœux n'a été exhaussé. Après enquête, la police découvre qu'un imposteur se cache en fait dans le puits et récupère les pièces d'or. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 13 M. Ri-Al'O | 71 Mme Dia-Mang |
| 34 Miss Fong-d'Ting | 74 M. Tchang-Pabong |
| 46 Lady Shar-Ming | 84 M. Lee Pres'Hing |
| 62 L'Espion | 95 Le Sage |

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

4	3	9	2	11	10
1	2	5	6	7	8
12	2	11	9	12	1
	6	2	9	2	4
8	2	4	9	11	10
	8	1	3	2	10
1	12	2	12	10	1

L'AFFAIRE DU BRACELET TRANSFORMÉ

M. Lee Pres'Hing a commandé un ravissant bracelet porte-bonheur pour sa sœur à la bijouterie. Lorsque celui-ci est enfin prêt, Mme Dia-Mang demande à un coursier de le livrer à la laverie. M. Lee Pres'Hing paye le coursier et ouvre la boîte. Il constate avec horreur que les petits porte-bonheur ont été remplacés par des symboles porte-malheur et de mauvais présages. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 24 Le Sage
- 27 Miss Fong-d'Ting
- 41 M. Tchang-Pabong
- 55 M. Ri-Al'O
- 63 Mme Dia-Mang
- 73 L'Espion
- 81 Lady Shar-Ming
- 93 M. Lee Pres'Hing

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

12	1	12	1	5	9	3
8	1	7	9	6	2	1
3	2	1	4	6	3	8
	9	5	2	12	9	7
8	1	3	6	9	2	1
	1	3	11		10	9
3	2	4	10	7	2	1

LE MYSTÈRE DES POISSONS

Comme le bateau de M. Tchang-Pabong est en réfection à l'occasion de la parade du Nouvel An chinois, il demande à Lady Shar-Ming s'il peut pêcher à la ligne dans la rivière depuis son palais. Lorsqu'il rentre chez lui, il découvre avec horreur qu'on a peint l'inscription "Sauver les poissons de Pékin" sur le côté de son bateau. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 22 Lady Shar-Ming
- 38 M. Tchang-Pabong
- 43 Miss Fong-d'Ting
- 44 Mme Dia-Mang
- 45 Le Sage
- 47 L'Espion
- 48 M. Lee Pres'Hing
- 89 M. Ri-Al'O

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

12	2	4	6	9	12	1	
1	2	3	6			6	
9	12	6	9	12	5	8	3
4	2	3	1	10	9	8	
7	9	8	12	8	7	6	
7	5	4	1				
4	3	2	8	9	6	2	1

CHAHUT AU RESTAURANT

Miss Fong-d'Ting se rend au restaurant de M. Ri-Al'O pour réserver une table pour un dîner. Pendant leur conversation, un serveur ouvre la porte du restaurant comme tous les soirs et les clients affluent dans le restaurant. Soudain, des cris de mécontentement s'élèvent dans le brouhaha. Quelqu'un avait pris tous les menus et avait écrit en face de chaque plat : non disponible ce soir. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 35 Mme Dia-Mang
- 49 Miss Fong-d'Ting
- 51 M. Tchang-Pabong
- 61 Lady Shar-Ming
- 64 M. Ri-Al'O
- 72 Le Sage
- 78 M. Lee Pres'Hing
- 83 L'Espion

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

9	7	3	11	12	10	9
8	3	6	12	1		
12	8	6	9	4	3	1
4	3	2	11	9	8	3
10	3	7	9	2	1	3
2	1	3	10	9		
6	9	3	5	7	2	

LE MYSTÈRE DU POISSON VOLANT

M. Lee Pres'Hing est cloué au lit avec une pile de mouchoirs propres sur sa table de chevet, car il a un rhume épouvantable. Il est bien trop malade pour aller rejoindre la foule et voir le spectacle de cerfs-volants dans le centre de Pékin. Il est encore plus déçud'avoir raté le spectacle, lorsqu'un ami lui raconte en toute hâte qu'un farceur a fait sécher les poissons de M. Tchang-Pabong pour en faire des cerfs-volants. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

14 M. Tchang-Pabong	57 Miss Fong-d'Ting
33 M. Ri-Al'O	66 Le Sage
52 M. Lee Pres'Hing	86 Mme Dia-Mang
54 Lady Shar-Ming	90 L'Espion

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

8	7	6	9	2			1	4	3	6
		9	1		3	4			2	6
6		3	2		6	4	3		2	
		9	6	3		4	3	2	10	
10		12		9		3		2		6
		7			11				1	7
12	10		9	6		5	4		3	2

LE CAS DES PAONS PÉKINOIS

Pour promouvoir sa nouvelle affaire, M. Ri-Al'O affiche à l'extérieur de son restaurant ce qui suit : "À partir de maintenant, déjeuners, dîners, et plats pour repas d'affaires à emporter". Lady Shar-Ming organise un dîner chez elle et lui demande s'il peut lui proposer quelque met spécial. M. Ri-Al'O lui répond sans hésiter : "Oui", car un fournisseur vient de lui livrer une douzaine de canards plumés avec lesquels M. Ri-Al'O prépare sa spécialité : le canard pékinois rôti. Imaginez la colère de Lady Shar-Ming lorsqu'elle découvre que tous les paons de son jardin ont disparu. Il est évident qu'un commerçant crapuleux les a volés pour les vendre à la place des canards. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

17 M. Lee Pres'Hing	59 L'Espion
26 Mme Dia-Mang	74 M. Tchang-Pabong
34 Miss Fong-d'Ting	77 Le Sage
55 M. Ri-Al'O	91 Lady Shar-Ming

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

10	9		3	2		1	4	3		4
		6	3	4	9		2	1	2	
12		6	7		3	4		2		1
		9		3			2	1		
16		7	8		3	2		1	9	1
		6	9	6		3	2			9
12	10	9		7	6		4		3	1

LE CAS DU SEAU AU MARCHÉ

Un matin, alors que Miss Fong-d'Ting se fraye un chemin au milieu de la foule au marché, une dispute entre deux commerçants éclate, au sujet de leurs jus de châtaignes qui, aux dires de l'un et de l'autre, sont les meilleurs. La dispute va croissant lorsqu'un passant prend un des récipients plein de jus de châtaignes et le renverse sur la tête du commerçant le plus proche de lui. Le pauvre se retrouve incapable de bouger pendant trois jours, jusqu'à ce que le médecin l'aide à s'en sortir. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

21 Le Sage	42 M. Lee Pres'Hing
31 L'Espion	70 Lady Shar-Ming
38 M. Tchang-Pabong	80 Mme Dia-Mang
40 M. Ri-Al'O	88 Miss Fong-d'Ting

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

8	9	3	2	4	6	7	8	5
6	2	1	9	7	8			
12	3	2	1	10	8	6	7	2
	3	7			9	2		
10	2	3	4	2	3	8	9	
	5			3			7	
11	1	2	3	9	8	3	2	

LE MYSTÈRE DE LA SOUPE SINISTRE

M. Ri-Al'O a cuisiné une soupe à l'anguille si délicieuse qu'il en a gardé un peu de côté pour sa famille. Sur son chemin pour rentrer chez lui, il passe rapidement au Salon de Beauté pour acheter une crème spéciale visage pour sa femme. Arrivé à la maison et en compagnie de sa famille pour déguster sa préparation, il découvre un papier flottant dans la soupe, avec le message suivant : "Laissez un récipient de soupe à l'anguille sous le ponton du port ou vous êtes mort." Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

12 L'Espion	61 Lady Shar-Ming
27 Miss Fong-d'Ting	64 M. Ri-Al'O
56 M. Tchang-Pabong	67 M. Lee Pres'Hing
58 Mme Dia-Mang	87 Le Sage

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

10	12	8	6	4	3	2	9
	1	7	6	3	2	4	1
9	2	3	4	6	2	3	1
		2	1		4		3
9	12	11	9	7	6	3	2
	11	8	7	4		2	1
8	3	5	4	2	6	7	

UN PROBLÈME SINGULIER

M. Tchang-Pabong est assis sur le mur du port réparant ses filets de pêche tout en discutant avec Miss Fong-d'Ting qui se promenait par là. Soudain des voyous se jettent sur M. Tchang-Pabong, le roule dans ses filets, l'attachent comme un boudin, n'hésitent pas à faire un tas de nœuds, et prennent la fuite avec son bateau. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 16 Mme Dia-Mang
- 22 Lady Shar-Ming
- 23 M. Ri-Al'O
- 39 Miss Fong-d'Ting
- 53 Le Sage
- 82 M. Tchang-Pabong
- 84 M. Lee Pres'Hing
- 94 L'Espion

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

10	8	6	2	3	2	4	1	2
	8	7	6	3	2	1		4
12	8	1	5	7	8	1	7	8
	7	2	1	3	2	6	1	
9	2	1	8	7	6	1	4	
	6		4	3	8	2	1	
12		8	7	6	12	8		

L'INCENDIE CRIMINEL

Lady Shar-Ming achète des clochettes en argent à la bijouterie lorsque Miss Fong-d'Ting fait irruption pour annoncer la nouvelle suivante : un pyromane a mis le feu à la capitainerie du port. Apparemment, bon nombre de témoins l'ont vu lancer une allumette sur le toit en chaume puis s'enfuir comme un lapin. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 20 M. Tchang-Pabong
- 45 Le Sage
- 48 M. Lee Pres'Hing
- 57 Miss Fong-d'Ting
- 71 Mme Dia-Mang
- 75 M. Ri-Al'O
- 83 L'Espion
- 91 Lady Shar-Ming

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

10	8	3	2	6	8	1	2	
	7	4	3	2	1	10	12	
8	6	3	10	8	4	2	3	
	8	10	12	5	6	9	12	1
9	6	2	4	3	12	10	1	
	8	3		2	11	6	3	
12	3	6	9	4	3	2	1	

L'INCIDENT DU DRAGON

M. Ri-Al'O achète un beau panier d'huîtres chez M. Tchang-Pabong pour en faire une soupe délicieuse. À son retour au restaurant, il s'aperçoit qu'un inconnu a peint des chaussures violettes sur l'enseigne portant un dragon jaune au dessus de la devanture de son restaurant. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 14 M. Tchang-Pabong
- 55 M. Ri-Al'O
- 63 Mme Dia-Mang
- 70 Lady Shar-Ming
- 76 Miss Fong-d'Ting
- 78 M. Lee Pres'Hing
- 79 L'Espion
- 92 Le Sage

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

12	9	8	7	3	4	2	1
6	4	2	11	3	2		
10	1	5	4	8	10	12	3
	2	9	6	2	1		
9	2	12	3	3			
4	12	10	7	4			
1	4	6	2	3	1		

L'ÉNIGME DES VOLEURS DE PERLES

Mme Dia-Mang se trouve au port pour acheter des perles lorsqu'un gang fait irruption et dérobe les perles. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 25 L'Espion
- 44 Mme Dia-Mang
- 52 M. Lee Pres'Hing
- 64 M. Ri-Al'O
- 68 Miss Fong-d'Ting
- 69 M. Tchang-Pabong
- 72 Le Sage
- 81 Lady Shar-Ming

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

10	1	2	6	3	7	5	4
6	4	9	3	1			
12	8	7	6	5	4	3	2
	9	2	1	11	6	7	10
8	8	3	2	12	6	5	4
9	8	2				6	1
10	2	5	7	2	6	2	7

LE FAUX VENDEUR DE THÉ

On entend dire de partout à Pékin qu'un commerçant de Shanghai vend du thé d'une saveur extrême au marché le jour de Nouvel An. Tout le monde se rue pour en acheter, mais lorsque les gens veulent s'en faire une tasse à leur domicile, ils réalisent qu'on ne leur a vendu rien de moins que de banales feuilles de bambou mâchées. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 11 Lady Shar-Ming
- 18 Miss Fong-d'Ting
- 32 Le Sage
- 36 M. Lee Pres'Hing
- 38 M. Tchang-Pabong
- 80 Mme Dia-Mang
- 85 L'Espion
- 89 M. Ri-Al'O

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

12	8	6	3	2	1	4	3
9	2	7	6	2	5	4	
10	8	6	3	4	2	9	3
	10	7	6	9	9	12	2
12	3	8	8	3	8	11	1
	2	1	3	3		2	1
8	10	8	6	3	4	12	

LE FAUX CLOWN

La laverie de M. Lee Pres'Hing est pleine de vêtements à nettoyer, le jour après le Bal Costumé de l'Empereur.

Un homme fait irruption réclamant son costume de clown. Mais on apprend bientôt qu'un manuscrit a été dérobé au Temple par un voleur habillé d'un costume de clown. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 22 Lady Shar-Ming
- 28 M. Ri-Al'O
- 29 M. Lee Pres'Hing
- 35 Mme Dia-Mang
- 49 Miss Fong-d'Ting
- 73 L'Espion
- 93 M. Lee Pres'Hing
- 95 Le Sage

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

12	8	6	2	8	1	5	2
	8	1	3	11	9	5	2
8	3	8	8	9	12	1	
	6	9	12	10	9	3	4
10	8	7	6	5	4	12	
	6	5	2		3	1	
4	2	6	7	1	4		

LE MYSTÈRE DU CORPS FLOTTANT

Un beau jour, M. Lee Pres'Hing est sur le pont derrière sa laverie, prenant un peu de repos après un long moment de repassage. Il admire tranquillement les nénuphars dans l'eau lorsqu'il remarque quelque chose en train de flotter, juste sous les feuilles. Quel choc, lorsqu'il réalise que c'est un corps humain. Il s'agit en fait de la statue de l'un des illustres ancêtres de Lady Shar-Ming qui a été dérobée de son hall d'entrée. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 13 M. Ri-Al'O | 53 Le Sage |
| 34 Miss Fong-d'Ting | 61 Lady Shar-Ming |
| 41 M. Tchang-Pabong | 71 Mme Dia-Mang |
| 47 L'Espion | 84 M. Lee Pres'Hing |

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

10	8		6	2		5	6		6	1
	1			6		1				2
12		8		4		12			9	2
		9	8		7	6		4	3	2
11	8		6	3		4	7		11	10
		3	2	1		6	5	10		11
4	8	12	1		9		8		6	

L'ÉNIGME DES SANDALES DE L'EMPEREUR

Mme Dia-Mang a été commissionnée pour incruster deux nouvelles boucles de diamant aux sandales de l'Empereur. Un servent en uniforme royal vient les chercher, mais imaginez seulement sa peur lorsqu'elle découvre qu'il s'agit en fait d'un voleur déguisé. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 14 M. Tchang-Pabong
- 24 Le Sage
- 30 Mme Dia-Mang
- 31 L'Espion
- 37 Lady Shar-Ming
- 52 M. Lee Pres'Hing
- 57 Miss Fong-d'Ting
- 75 M. Ri-Al'O

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

12		8	6		3	2		1	7	
		10	8		9	8		5	2	
10	8	7		6		3	2		1	
			1	11			2	3	4	
1		4	12	6	7		8		9	
		8			4	3		6	10	
10		10		9		4		3	2	1

LE CAS DU VOLEUR D'AIGUILLES

Les bras et les épaules de M. Ri-Al'O lui font tellement mal après les 500 rouleaux de printemps qu'il a faits, qu'il décide de participer à une séance d'acupuncture à la clinique juste à côté. Lorsque l'acupuncteur ouvre sa mallette, il découvre avec horreur que toutes les aiguilles ont été remplacées par des punaises. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 17 M. Lee Pres'Hing
- 56 M. Tchang-Pabong
- 59 L'Espion
- 63 Mme Dia-Mang
- 64 M. Ri-Al'O
- 66 Le Sage
- 68 Miss Fong-d'Ting
- 91 Lady Shar-Ming

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

12	9	6	2	8	12	1
4	12	9	9	4	6	2
10	4	4	12	1	5	9
9	10	9	7	8	3	1
11	2	11	3	6	7	9
6	2	1	10	4	8	
10	8	3	9	2	1	

LE MYSTÈRE DU MOINE FANTÔME

Les visiteurs du Temple, le soir, ont eu la peur de leur vie en découvrant la silhouette d'un moine vêtu de blanc, faisant des apparitions entre les colonnes du temple. Le Sage, qui n'a pas peur, attend le fantôme et l'attrape : ce n'est rien d'autre qu'un intrus habillé de blanc. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 11 Lady Shar-Ming
- 19 M. Ri-Al'O
- 27 Miss Fong-d'Ting
- 36 M. Lee Pres'Hing
- 38 M. Tchang-Pabong
- 45 Le Sage
- 58 Mme Dia-Mang
- 90 L'Espion

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

1	9	8	1	7	3
6		12	11	3	
10	8	3	4	6	2
7	10	2	5	7	2
6	8	9	7	1	3
6	1	9	1	3	9
8	9	1	5	2	7

L'ÉTRANGE CONDUCTEUR DE POUSSE-POUSSE

M. Lee Pres'Hing a réservé un pousse-pousse pour l'emmener au port car il a besoin de livrer une pile de chemises venant d'être repassées chez un client en bas de la rivière. Cependant, au lieu de le déposer normalement à l'arrêt, le conducteur le jette proprement et simplement hors du pousse-pousse dans la rivière et s'enfuit avec les chemises. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 49 Miss Fong-d'Ting
- 60 M. Lee Pres'Hing
- 65 Lady Shar-Ming
- 72 Le Sage
- 74 M. Tchang-Pabong
- 80 Mme Dia-Mang
- 89 M. Ri-Al'O
- 94 L'Espion

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

3	5	9	7	9	8	3
2	4	7	2	6	2	
7	5	7	11	12	3	8
1	7	8	6	9	3	2
7	8	7	5	3	5	10
1	10	8	3	1	4	
12	10	9	7	6	3	

LE MYSTÈRE DU GONG EN OR

À la porte principale du Palais de Jade est accroché un gong en or, que le majordome de Lady Shar-Ming fait retentir chaque fois qu'un visiteur arrive. Un soir, Lady Shar-Ming est appelée par les cris de ses servants : quelqu'un a dérobé le gong et s'est enfuit par le petit pont en bois. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 22 Lady Shar-Ming
- 31 L'Espion
- 33 M. Ri-Al'O
- 39 Miss Fong-d'Ting
- 67 M. Lee Pres'Hing
- 71 Mme Dia-Mang
- 82 M. Tchang-Pabong
- 87 Le Sage

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

9	6	5	4	8	1
3	1	2	4		
9	3	7	6	5	4
3	10	6	1	10	3
10	2	3	4	12	2
11	8	9	3	1	
8	6	9	4	3	2

LE MYSTÈRE DE L'ABEILLE PÉKINOISE

Lady Shar-Ming est au Salon de Beauté se laissant masser à l'aide d'une essence de fleur de lotus, savamment administrée par Miss Fong-d'Ting. A ce moment-là, M. Tchang-Pabong fait irruption dans le salon et demande une lotion apaisante. Un certain nombre de personnes a été piqué par des abeilles, qu'un inconnu a délibérément laissé échapper d'une ruche sur le quai. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 12 L'Espion
- 16 Mme Dia-Mang
- 23 M. Ri-Al'O
- 49 Miss Fong-d'Ting
- 69 M. Tchang-Pabong
- 78 M. Lee Pres'Hing
- 91 Lady Shar-Ming
- 92 Le Sage

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

8	9	4	3	2	1	10
11	6		7		2	1
12	8	9	3	5	12	12
	4	3		2		
8	6	9	2	3	2	1
8		2	1	6	3	
6	2	7	5	7	2	7

LE SECRET DU POT DE GINGEMBRE GÉANT

Lady Shar-Ming est en train de trier des objets de famille dans son grenier lorsqu'elle tombe sur une jarre géante pleine de gingembre. A l'intérieur, elle découvre une feuille de papier de riz portant les mots suivants :

Si vous trouvez un sens dans ces mots obscures,
De trouver des richesses vous en serez très sûr.
Cependant, comme le reste des mots utilisent un langage étrange, elle apporte la feuille de papier au Sage. Malheureusement, quelqu'un la dérobe de son bureau avant même qu'il n'ait le temps de déchiffrer le message. Qui est le coupable ?

Placez ces cartes sur le plateau de jeu :

- 30 Mme Dia-Mang
- 43 Miss Fong-d'Ting
- 51 M. Tchang-Pabong
- 55 M. Ri-Al'O
- 73 L'Espion
- 77 Le Sage
- 81 Lady Shar-Ming
- 84 M. Lee Pres'Hing

Utilisez votre carte Écran pour découvrir qui est le coupable.

8	5	4		12	3	12
	9	7	6	5	8	11
12	12	3	6	8	8	2
	8	3	4	1	9	8
12	9	3	2	6	5	9
	6		3	10		9
1	10	12	8	3	9	12