

JEU DU MYSTÈRE DES HARDY BOYS^{MD}

LE SECRET DU MONT TONNERRE

Pour 2 à 4 joueurs — 7 à 14 ans

Règles © 1978 Parker Brothers, P.O. Box 600, Concord, Ontario L4K 1B7. Imprimé au Canada.

A la recherche de pierres précieuses volées, les frères Hardy se sont rendus au Mont Tonnerre en moto-cyclette. Là, ils ont trouvé des preuves qui leur ont permis de résoudre l'énigme du vol. A vous maintenant de trouver vos preuves pour gagner ce jeu.

MATÉRIEL

1 planche de jeu, 1 dé, 4 pions, 16 cartes de preuve, et 32 cartes "Suivez un indice".
Les cartes de preuve sont rouges, bleues, jaunes et vertes.
Les cartes "Suivez un indice" sont noires.

BUT DU JEU

Etre le premier à rassembler *les quatre* cartes de preuve qui vous sont propres.
Chacune des cartes de preuve sera de couleur différente: chacune aura votre question sur la preuve imprimée à l'intérieur. Votre question sur la preuve sera *l'une* de celles-ci: QUI? QUOI? OU? ou QUAND?

MISE EN PLACE

- Une fois installé, le coin de preuve, à votre droite, vous indique quelle question sur la preuve est la vôtre.
- A l'intérieur du grand carré au centre, à côté d'une des quatre cases de DÉPART, placez le pion avec votre question sur la preuve par-dessus.
- Choisissez un joueur pour distribuer les cartes.
- Le donneur brasse les cartes de preuve et distribue à chaque joueur une carte de chaque couleur.

Ne pas ouvrir ces cartes. Les glisser sous le rebord de la planche de jeu de manière à ce que le côté ouvert soit sous la planche — à mi-chemin sous la case de preuve de même couleur.

Même s'il y a moins de 4 joueurs, il faut distribuer *toutes* les cartes de preuve. Au début de la partie, il **doit** y en avoir une sous chaque case de preuve.

- Le donneur brasse les cartes "Suivez un indice" et en distribue 4, face en dessous, à chaque joueur. **Ne regardez pas ces cartes.**
- Mettez une carte "Suivez un indice", face en dessous, sur l'une des quatre cartes de preuve devant vous. Glissez chacune d'elles légèrement sous la planche.
- Ensuite, le donneur fait une **pile au centre** en plaçant les cartes restantes, face en dessous, sur la section des CARTES "SUIVEZ UN INDICE".

LE JEU

Le joueur placé à gauche du donneur commence: puis le jeu continue vers la gauche.

A. Quand vient votre tour, vous jetez le dé et avancez votre pion du nombre de cases que le dé indique. Au début de la partie, vous pouvez avancer votre pion dans le chemin de votre choix. Vous devez ensuite suivre les flèches de ce chemin.

B. Vous arriverez: à une ligne pointillée; à côté d'une carte "Suivez un indice"; à côté d'une carte de preuve découverte (qui n'est pas couverte par une carte "Suivez un indice"); ou à une case de PREUVE vide.

- Si vous arrivez à une ligne pointillée, votre tour est fini.
- Si, PENDANT VOTRE TOUR, vous arrivez à côté d'une carte "Suivez un indice", retournez-la et lisez-la. Vous pouvez soit la garder pour vous en servir plus tard, soit avancer immédiatement selon les instructions. En

jouant, vous vous rendez compte que le fait de garder ces cartes pour plus tard peut constituer une excellente méthode stratégique.

- Si vous décidez de la garder, placez-la devant vous sur la table face en dessus et terminez votre tour.
 - Si vous décidez de l'utiliser, mettez-la sur la pile d'ÉCART, face en dessus, après avoir joué.
Si vous avez déjà mis de côté une carte "Suivez un indice" lors d'un tour précédent, vous pouvez, si vous le voulez, vous en servir pendant ce tour.
Si vous en avez plus d'une de côté, vous pouvez continuer à vous servir des cartes conservées, soit jusqu'à ce que vous n'en ayez plus, soit jusqu'à ce que vous arriviez à côté d'une carte de preuve découverte, que vous pouvez alors lire.
- Si vous arrivez à côté d'une carte de preuve découverte, lisez-la en cachette. Si votre question sur la preuve est à l'intérieur, prenez-la et laissez-la ouverte devant vous. Sinon, fermez-la et remettez-la sous la planche. Dans un cas ou un autre, votre tour se termine.
 - Si vous arrivez à une case de PREUVE vide, vous avez un choix:
 - Vous pouvez prendre une carte "Suivez un indice" du dessus de la pile du centre. Dans ce cas, vous pouvez soit la conserver, soit en suivre immédiatement les instructions. Si vous l'utilisez, vous pouvez vous servir pendant ce tour d'une ou de plusieurs cartes "Suivez un indice" que vous avez conservées.
 - Vous pouvez glisser votre pion jusqu'à la prochaine carte de preuve découverte, **uniquement** du côté de la planche où se trouve présentement votre pion et **seulement** s'il n'y a pas de carte "Suivez un indice" entre votre pion et la prochaine carte de preuve découverte. Si vous en avez décidé ainsi, et si vous pouvez le faire, lisez la carte de preuve en cachette. Si votre question sur la preuve est à l'intérieur, prenez-la et laissez-la ouverte devant vous. Sinon, fermez-la et remettez-la sous la planche, terminant ainsi votre tour.

GAGNANT

La personne qui, la première, rassemble les quatre cartes de preuve avec sa question sur la preuve à l'intérieur, gagne la partie.

REMARQUES SPÉCIALES

- Deux pions ou plus peuvent occuper la même case en même temps.
- Quand vous faites avancer votre pion sur la planche, **ne comptez pas** son centre comme une case.
- A chaque fois que vous arrivez à une case "ALLEZ À N'IMPORTE QUEL DÉPART", vous devez vous arrêter. Au prochain tour, jetez le dé et placez-vous à la case DÉPART de votre choix. Cette case DÉPART compte alors comme première case de votre tour.