

Qui l'a vu ?

INTERROGEZ LES ANIMAUX ET UNISSEZ-VOUS
POUR RETROUVER LE VOLEUR !



Un jeu d'aventures tactique pour 1 à 4 joueurs à partir de 6 ans

Jeux Ravensburger® n° 21439 6

Auteur : Reiner Knizia • Illustrations : Graham Howells, Walter Pepperle • Design : DE Ravensburger, KniffDesign • Photos : Becker Studios • Adaptation française : Éric Bouret

Sauvez le royaume !

Un sage roi vit avec ses sujets dans un grand château. Il règne sur un royaume heureux et paisible car il possède un anneau serti d'une pierre magique. Tant qu'il le porte, le château et son peuple sont protégés du Sorcier Noir. Or, un matin, le roi est informé que l'ennemi a été aperçu aux portes du royaume et se dirige vers le château. Il cherche alors son anneau et constate avec effroi qu'il a disparu pendant la nuit : quelqu'un l'a volé ! La peur s'empare du château, d'autant que le Sorcier Noir se rapproche de plus en plus.

Il devrait être aux portes du château à 6 heures du soir.

Vers midi, les adultes décident de sortir à cheval pour retrouver le voleur dans les terres environnantes et sauver le royaume du Sorcier Noir. Les enfants, eux, restent seuls au château.

Mais le chat a passé la nuit aux portes du château et sait que personne n'est sorti. Toute la matinée, il a essayé de prévenir les adultes... qui n'ont pas voulu l'écouter. Très énervé, il décide d'aller tout raconter aux enfants, car eux savent parler aux animaux.

« L'anneau doit encore se trouver au château. Retrouvez le coupable qui a été ensorcelé par le Sorcier Noir et a dérobé l'anneau. Interrogez les animaux et donnez-leur la nourriture qu'ils demandent.

Ils vous fourniront des indices.

Essayez de démasquer le voleur et ouvrez son coffre.

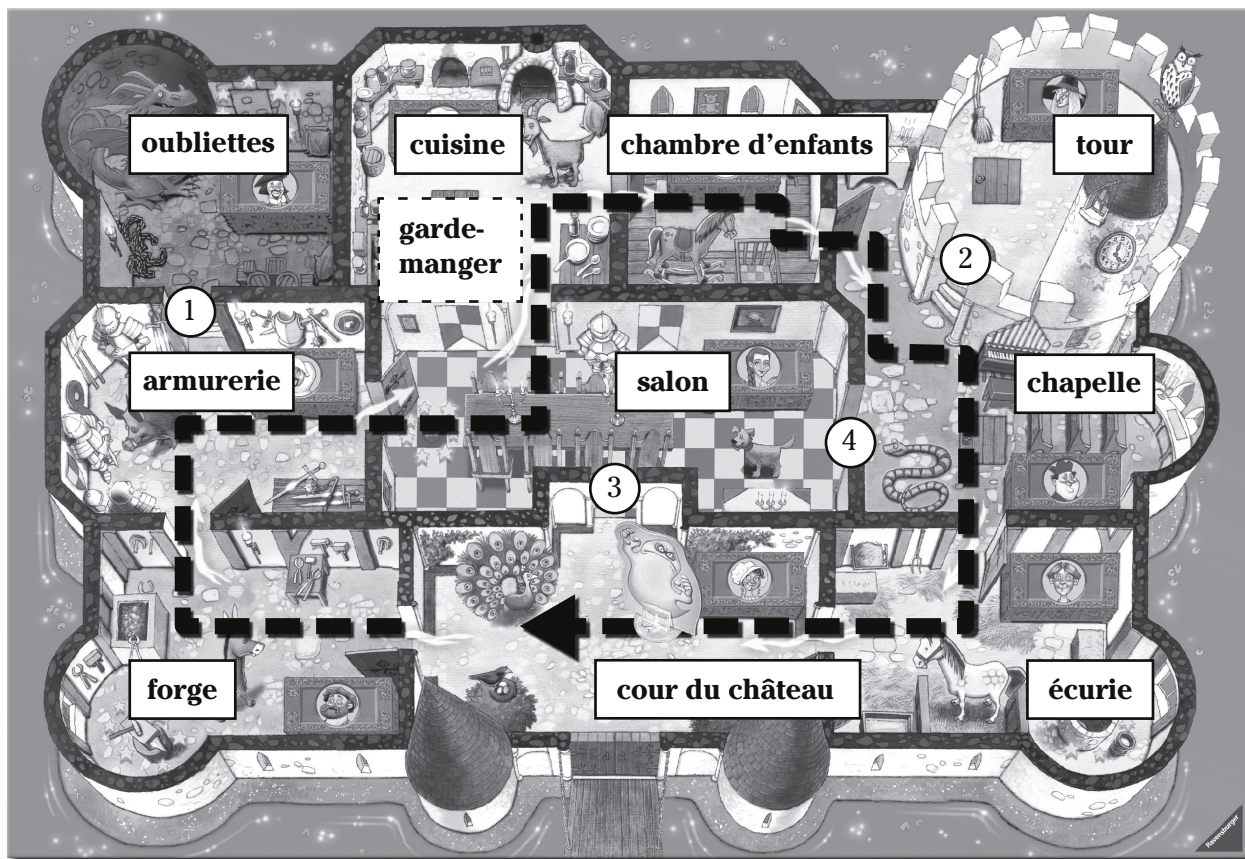
L'anneau doit y être caché.

Mais dépêchez-vous car si vous n'y arrivez pas avant 6 heures, le royaume sera perdu ... »

**Coopérez : c'est en travaillant ensemble que vous y arriverez !
Parviendrez-vous à sauver le royaume ?**



Contenu



1 plateau de jeu

4 portes fermées (qui sont placées sur le plateau)



① porte des oubliettes

② porte de la tour

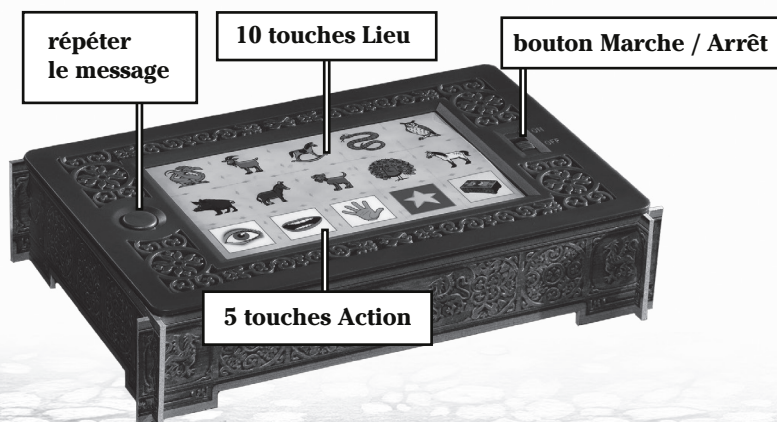
③ et

④ portes du salon

trajet du fantôme

1 coffre magique abritant le boîtier électronique

1 habillage de coffre en 4 parties



1 dé

1 plateau Chat

4 pions joueur

(rouge, jaune, vert, bleu)

1 pion fantôme

5 socles pour les pions

9 jetons Nourriture

4 jetons Clé

1 jeton Anneau

10 portraits de suspects



Préparation avant la première partie

Détacher soigneusement les éléments de la planche prédécoupée. Insérer les 5 pions dans leurs socles. Insérer 3 piles 1,5 V de type AA/LR6 dans le compartiment piles à l'arrière du coffre magique. Leur mise en place est à effectuer par un adulte. Pour ouvrir le compartiment, utiliser un tournevis cruciforme. Se reporter aux instructions, page 8. Assemblez l'habillage du coffre comme sur l'illustration ci-contre puis y insérer le coffre par le haut.

Installation du jeu

Installer le plateau au milieu de la table. Chaque joueur choisit un pion et le place dans la chambre d'enfants. Placer le fantôme dans la cour du château et les 4 portes sur leurs emplacements respectifs. Poser le chat, ainsi que les 9 jetons Nourriture, les 4 clés et les 10 cartes des suspects à côté du plateau, face visible. Allumer le coffre et garder le dé à portée de main. Placer le jeton Anneau sous le coffre.



BUT DU JEU

Vous allez devoir parcourir le château afin de collecter les indices pour retrouver le voleur de l'anneau magique parmi les 10 suspects.



Pour ce faire vous devrez fouiller les pièces du château à la recherche de jetons Nourriture et de clés.



D'autres portes peuvent être ouvertes avec la magie, ce n'est d'ailleurs qu'une des nombreuses possibilités de cette action, à vous de les découvrir !



Parler aux animaux vous permettra de savoir quel jeton Nourriture leur donner. En retour les animaux vous donneront des indices, chaque indice permet de éliminer un ou plusieurs personnages de la liste des suspects. L'étau se resserre alors autour du voleur ! Les animaux peuvent aussi vous indiquer où fouiller pour trouver les boutons cachés qui ouvrent les portes fermées.



Lorsque vous pensez avoir découvert l'identité du voleur, ouvrez son coffre à l'aide d'une clé.

Si vous avez vu juste, la partie est gagnée : vous avez retrouvé l'anneau magique et prenez le jeton correspondant. Sinon il faudra retenter votre chance.

Mais attention, le temps est compté : dépêchez-vous avant que le Sorcier Noir n'arrive !

Déroulement du jeu

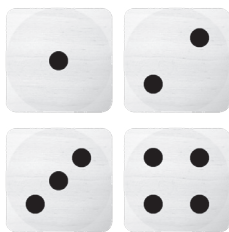


Le plus jeune commence.

Quand vient son tour, un joueur doit :

1. Lancer le dé pour se déplacer
2. Appuyer sur une touche lieu et choisir une des actions

1. Lancer le dé pour se déplacer



Si le dé indique un **nombre de points**, le joueur peut avancer son pion d'autant de lieux (chaque lieu représente une case), il peut choisir d'avancer moins ou même de rester sur place.

Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction mais uniquement en passant par des portes ouvertes. Il peut y avoir plusieurs pions dans un même lieu, par contre il est interdit de traverser ou de s'arrêter dans le lieu où se trouve le fantôme.



Si le dé indique le **fantôme**, le joueur avance celui-ci d'une case. Le fantôme se déplace toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, en suivant les flèches sur le plateau (il passe donc de la cour du château à la forge, de la forge à l'armurerie, puis dans le salon ...). S'il rencontre un pion en chemin, celui-ci doit retourner immédiatement dans la chambre d'enfants.

Puis le joueur qui a obtenu le fantôme relance le dé. S'il obtient encore le fantôme, il le déplace de nouveau d'une case. Il recommence ainsi jusqu'à ce qu'il obtienne un **nombre de points**.

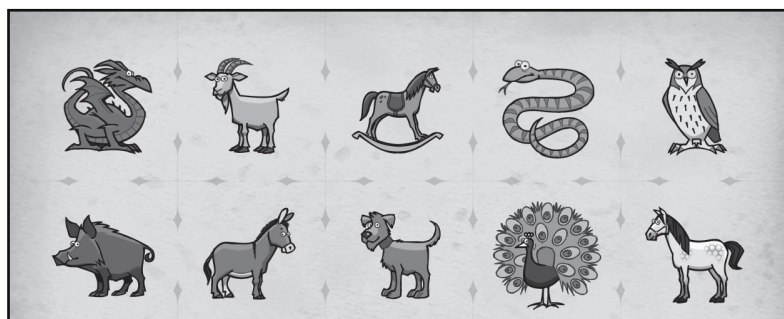
Exemple :

Le joueur vert a obtenu « fantôme » au dé : Il avance le fantôme d'une case de la cour dans la forge où se trouve le pion jaune. Il le chasse et le renvoie dans la chambre d'enfants. Le joueur vert relance ensuite le dé.



2. Appuyer sur une touche Lieu

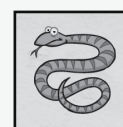
Après avoir déplacé son pion, le joueur appuie sur la touche du coffre correspondant à la case sur laquelle il se trouve. Chaque lieu du plateau est symbolisé sur le coffre par l'animal qui s'y trouve.



Exemple :

Le joueur vert a déplacé son pion dans la chapelle où se trouve le serpent.

Il appuie donc sur la touche avec le serpent.



Un son bref retentit, puis le joueur doit **choisir 1 des 5 actions proposées** en appuyant sur la touche correspondante.

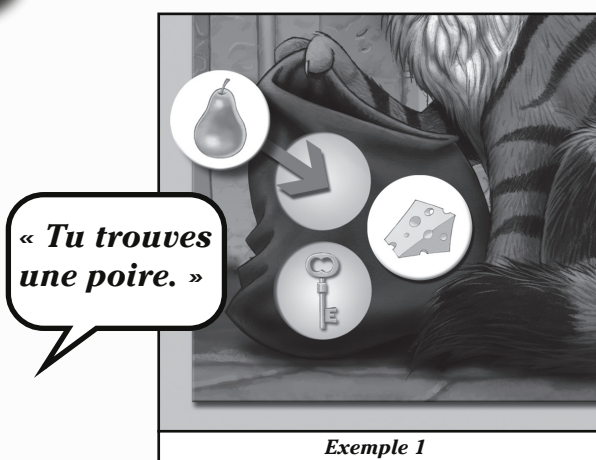


A - Chercher : Le joueur fouille la pièce.

S'il trouve de la nourriture, il prend le jeton correspondant et le pose sur un emplacement libre du plateau chat (exemple 1).

Le chat ne peut pas accepter plus de 2 jetons Nourriture : s'il n'y a plus d'emplacement libre, le jeton est mis dans le garde-manger de la cuisine où la capacité est illimitée (exemple 2).

Si le joueur trouve une clé, il la pose sur la case Clé du chat. Le nombre de clés qu'il peut accepter est illimité.



Exemple 1



Exemple 2 : plus de place sur le chat.

En cherchant dans une pièce, vous pouvez aussi trouver des boutons secrets pour ouvrir des portes fermées.

Attention : vous pouvez fouiller plusieurs fois dans la même pièce avec différents résultats. Autrement dit, même si vous avez trouvé un aliment dans une pièce, la pièce peut encore cacher d'autres secrets (bouton secret, clé ...). Par contre si vous entendez le message « tu ne trouveras rien ici » c'est qu'il n'y a rien d'autre dans la pièce.



B - Parler : *Le joueur parle avec l'animal*

Les animaux donnent des indices ou réclament de la nourriture.

Les joueurs doivent bien mémoriser ce qu'ils demandent et quels indices ils donnent. Lorsqu'ils fournissent des indications sur le voleur, retourner le portrait du suspect qui peut être écarté.



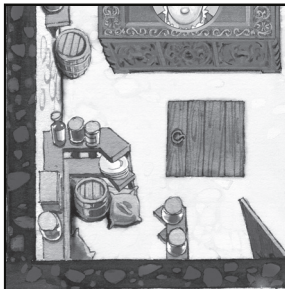
C - Donner : *Le joueur donne la nourriture demandée à l'animal.*

Appuyer sur la touche « Parler » puis ensuite sur la touche « **Donner** ».

Important : **Ne pas** réappuyer sur la touche Lieu entre les actions.

Un joueur ne peut donner que la nourriture demandée par l'animal (« Donne-moi ... »)

et ce jeton doit se trouver sur le chat. Le jeton utilisé est alors retiré du chat et remis à côté du plateau, face cachée ; il n'est plus en jeu.



Important : Les jetons sur le chat peuvent être utilisés à n'importe quel moment et par n'importe quel joueur. Un jeton dans le **garde-manger** ne peut être utilisé que par un joueur qui se trouve dans la **cuisine**. À chaque fois qu'un joueur se trouve dans la cuisine, il peut sortir un jeton du garde-manger et le placer sur le chat, avant ou après son tour, à condition qu'il y ait encore un emplacement libre. Sinon, il peut échanger des jetons du garde-manger avec ceux sur le chat.

Exemple : vous avez une poire et du pain sur le sac du chat et des cerises dans le garde-manger. Vous êtes dans l'écurie et le cheval vous dit « donne-moi les cerises ». Vous ne pouvez pas lui donner car elles sont dans la cuisine. Il faut donc qu'un joueur (un autre de préférence) aille dans la cuisine pour faire un échange entre les cerises et le pain ou la poire. À votre tour suivant, vous pourrez donner les cerises au cheval et obtenir ainsi un indice.



D - Utiliser la magie : *Le joueur utilise un objet magique.*

Certains lieux contiennent des objets magiques. Ils sont reconnaissables aux étoiles qui les entourent. Le joueur peut les utiliser en appuyant sur la touche « Magie ». Ils sont souvent très utiles mais peuvent aussi s'avérer dangereux...il suffit d'essayer !



E - Ouvrir un coffre : *Le joueur essaye d'ouvrir un coffre avec l'une des clés.*

Chacun des 10 suspects possède un coffre contenant ses objets personnels. Si un joueur pense connaître l'identité de celui qui a volé l'anneau, il essaye d'ouvrir son coffre. Il doit, pour cela, se trouver dans le lieu où se trouve le coffre en question et il doit y avoir une clé dans le sac. Cette clé doit être défaussée après ouverture du coffre.

Pour rappel : À son tour, un joueur doit d'abord appuyer sur une touche Lieu puis sur une touche Action. Du coffre sortent les voix du chat et d'autres animaux, du sorcier, du fantôme et même d'une fée. Lorsqu'ils donnent des instructions, il faut les suivre.

N'oubliez pas de vous concerter pour décider de la meilleure action à suivre, ce n'est qu'unis que vous réussirez votre quête !

Il est temps de commencer la partie. Il reste sûrement des questions mais les animaux et les personnages du coffre y répondront au cours de la partie.

**Bonne chance dans votre quête de l'anneau.
Le destin du royaume est entre vos mains !**



Règles complémentaires

Sélection du niveau de difficulté

Le jeu offre trois niveaux de difficulté :

Facile, Moyen & Difficile.

Après avoir mis l'appareil en marche, il est possible de choisir le niveau de difficulté.

Par défaut, le jeu se met automatiquement en mode moyen.

Pour sélectionner le mode facile, appuyer une fois sur la touche « **Chambre d'enfants** » (= le cheval à bascule) puis sur la touche « **Magie** » (= étoile). Pour le mode difficile, appuyer une deuxième fois sur « **Magie** ».

Appuyer une troisième fois pour revenir en mode moyen.

En mode facile, les portes des oubliettes et de la tour restent fermées ; ces lieux ne sont pas utilisés.

En mode difficile, le fantôme et le sorcier sont plus dangereux et la fée vous vient moins en aide.

Que se passe-t-il si le fantôme rejoint un pion dans la chambre d'enfants ?

Rien, le pion reste dans la chambre d'enfants. Si le fantôme se trouve dans la chambre d'enfants au début du tour, le joueur peut quitter la pièce. Mais, tout comme dans les autres lieux, il est interdit de traverser ou de s'arrêter dans la chambre tant que le fantôme s'y trouve.

Que se passe-t-il lorsque le fantôme annonce « Je me déplace de 1 / 2 / 3 / 4 lieux. » ?

Le fantôme doit avancer du nombre de lieux correspondant en suivant son parcours. Tous les pions qu'il rencontre sur son passage sont renvoyés dans la chambre d'enfants. Il en va de même lorsqu'il annonce : « Je vais jusqu'au lieu où tu te trouves. »

Comment s'écoule le temps durant la partie ?

Que se passe-t-il en cas de pause pendant le jeu ?

À chaque pression sur une touche Lieu puis Action, quelques minutes s'écoulent. Si aucun

coup n'est joué, le temps ne s'écoule pas. Il est donc possible d'interrompre une partie et de la reprendre plus tard à condition de laisser le coffre allumé. Lorsque la fée propose de rejouer (« Rejoue ! »), le temps **ne s'écoule pas** pour ce tour.

Je n'ai pas bien compris une des annonces du coffre. Que puis-je faire ?

Appuyer sur le bouton Répétition (voir p.2) pour réécouter tout ce qui a été dit depuis la dernière pression sur une touche Action. Ce bouton permet également de sauter l'introduction après l'allumage du coffre.

J'ai appuyé par erreur sur la mauvaise touche Lieu. Que va-t-il se passer ?

Tant qu'aucune touche Action n'a été pressée, aucun problème. Il suffit d'appuyer sur la bonne touche Lieu puis sur la touche Action. Il est même possible d'appuyer sur plusieurs touches Lieu à la suite ; seule la dernière compte.

Important : Dès qu'une touche Action a été pressée, il est impossible de revenir en arrière, le joueur doit effectuer son tour.

Faut-il utiliser les touches Action selon un certain ordre ?

Non. Cependant, le plus simple, pour les premiers tours de jeu, est de récolter quelques aliments avant de demander aux animaux ce qu'ils veulent manger.

Ensuite, vous pouvez utiliser les touches actions comme bon vous semble. Le seul ordre à respecter est celui pour nourrir les animaux : « bouche » puis « main ».

Nous n'avons pas trouvé le voleur avant la fin de la partie.

Pour savoir qui était le coupable après la fin de la partie, appuyer sur la touche « **Ouvrir un coffre** ». Pour connaître l'heure de la fin de la partie, appuyer sur « **Magie** ».

Informations sur l'utilisation de l'unité électronique

La mise en place des piles est à réaliser par un adulte. Contrôler que l'interrupteur sur la face supérieure est bien en position « OFF », puis ouvrir alors le boîtier à l'aide d'un tournevis cruciforme. Insérer 3 piles 1,5V de type AA/LR6 en respectant le marquage des pôles + et - à l'intérieur. Revisser ensuite le couvercle du boîtier.

Conseils d'utilisation

- Si aucune touche n'est activée au bout de 5 minutes, l'unité électronique dans le coffre se met en pause pour économiser les piles. Même dans ce mode, elles peuvent cependant finir par se vider. Pour reprendre le jeu, appuyer sur une touche au choix.
- Éteindre le coffre après la partie.
- Ne pas démonter l'appareil.
- Ne pas exposer l'appareil directement au soleil ou à proximité de tout autre source de chaleur.
- Veiller à ce qu'aucun liquide ne pénètre dans l'appareil.
- Nettoyer la surface à l'aide d'un chiffon sec ou légèrement humide. Ne pas utiliser de produit chimique.

Conseils de sécurité

- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Sortir les accumulateurs du jouet avant de les recharger et ce uniquement sous la surveillance d'un adulte !
- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables !
- Ne pas mélanger différents types de piles (alcalines et carbone-zinc, par exemple), ni piles neuves et piles usagées !
- Respecter le sens de polarité lors de la mise en place des piles. Repérer le sens des pôles + et -. Ne pas mettre les broches en court-circuit.
- Utiliser uniquement des piles 1,5 V de type AA/LR6.
- Retirer immédiatement les piles usagées et les ramener dans un centre de tri. Ne rendre que des piles déchargées.
- Si le jeu n'est pas utilisé pendant un certain temps, retirer les piles.
- Ne jamais mettre les pôles de raccordement en court-circuit.



Les produits portant ce symbole doivent être triés de la façon suivante :

Ne pas jeter les composants électriques de ce jeu dans la poubelle mais les ramener à un centre de tri chargé des déchets électroménagers. Se renseigner en mairie sur les dispositions de la commune concernant la collecte et le recyclage des appareils usagés.

