

Étoile magique : Déplace le pion sur n'importe quelle case Animal et devine le jeton Nourriture qui s'y trouve.

Case Horloge : Avance l'aiguille de l'horloge de 5 minutes.

Une fois qu'un joueur a terminé son action, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Fin de la partie

La partie peut s'arrêter de deux manières :

1. Le temps est écoulé ! Lorsque l'aiguille revient sur 12, l'heure a sonné sans que le voleur n'ait été démasqué. Il vous reste une dernière chance pour deviner qui est le voleur. Si la réponse est bonne, vous gagnez tous. Si la réponse est fautive, vous retenterez votre chance à la prochaine partie !
2. Vous avez réussi à nourrir tous les animaux avant que le temps ne soit écoulé. Il ne reste plus qu'un personnage : le voleur. Bien joué, vous avez sauvé le royaume! Moins vous mettez de temps, mieux c'est !

Règle avancée

Toutes les cases Animal, les jetons Nourriture, les cartes Suspect et Innocent sont utilisés. Le défi pour retrouver le voleur dans le temps imparti est encore plus grand !

Trop difficile ? Essayez ceci : À chaque fois que le pion atterrit sur la case horloge, l'aiguille est reculée de 5 minutes. Maintenant, vous devriez y arriver !



Connaissez-vous déjà le jeu d'aventures et son coffre parlant ?

21 979 7 Qui l'a vu ?

© 2016 Ravensburger Spielverlag

www.ravensburger.com

Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfastatt

Qui l'a vu?

Jeux Ravensburger® n° 22 327 5

Un mystérieux jeu de mémoire pour 2 à 5 joueurs de 5 à 99 ans.



Auteur : Reiner Knizia
Illustrations : Graham Howells
Rédaction : Monika Gohl

Contenu :

11 cases Animal, 3 cases Action, 12 cartes Suspect (bords rouges), 12 cartes Innocent (bords bleus), 12 jetons Nourriture, 1 horloge Fantôme avec une aiguille, 1 pion, 1 dé Symboles

Dans le royaume, tout le monde vit paisible et heureux car le sage roi possède un anneau magique qui protège son peuple du Sorcier Noir. Un soir, il constate avec effroi que son anneau a disparu ! Qui est le voleur ? Interrogez l'animal qui se trouve dans chaque pièce. Si vous lui apportez la nourriture qu'il demande, il vous donnera des indices sur la personne qu'il a vue. Peut-être réussirez-vous alors à attraper le voleur avant l'heure fatidique et sauverez-vous ainsi le royaume.

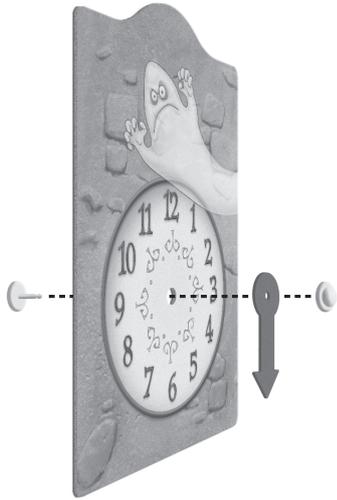
But du jeu

Il s'agit de retrouver qui a volé l'anneau avant que le temps imparti ne soit écoulé.

Ravensburger

222912

Ravensburger



Préparation

Détacher soigneusement tous les éléments de la planche prédécoupée. Monter l'horloge comme l'indique l'illustration.

Pour le jeu de base, enlever les cartes suivantes :

- deux cases Animal jaunes
- deux jetons Nourriture
- deux cartes Suspect (bords rouges)
- les deux cartes Innocent correspondantes (bords bleus)

L'ensemble du matériel n'est utilisé que dans la règle avancée.

Placez les 10 cartes Suspect non écartées face visible au centre de la table. Former un cercle avec **9 cases Animal jaunes** et les **3 cases Action bleues** autour des cartes Suspect, face visible. Les cases Action ne doivent pas se trouver l'une à côté de l'autre.

Placer le **pion** sur la case Action avec l'horloge.

Installer l'**horloge Fantôme** à côté. Placer l'aiguille sur 12."

Les jetons Nourriture sont les suivants :



Au cours de la partie, il est permis de s'aider de la règle pour savoir quel jeton Nourriture demander. Mélanger les **jetons** Nourriture et en poser un sur chaque case Animal. Recommencer avec les cartes Innocent. Le dernier pion Nourriture rejoint le fantôme sur la pendule. Le dernier **innocent** devient le **voleur** ! Le placer de côté, sans regarder la carte.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence et lance le **dé**. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.



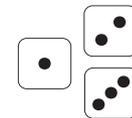
Horloge : Avance l'aiguille de la pendule de 5 minutes. Tu peux relancer le dé et effectuer une action.



Fantôme : Prends le jeton Nourriture qui se trouve sur la case juste devant le pion et échange-le, sans le regarder, avec le jeton auprès du fantôme.



Dé : Avance le pion de 1, 2 ou 3 cases au choix dans le sens des aiguilles d'une montre et effectue l'action demandée.



1, 2 ou 3 points : Avance le pion du nombre de cases obtenu. Selon la case sur laquelle tu atterris, effectue l'une des actions suivantes :

Animal avec un jeton Nourriture : Annonce à voix haute la nourriture que tu penses y trouver. Les autres joueurs peuvent t'aider. Si tu ne le sais pas, essaye simplement de deviner. Retourne ensuite le jeton :

Mauvaise réponse : Remets le jeton face cachée sur l'animal et avance l'aiguille de 5 minutes. **N'oublie pas** : Chaque mauvaise réponse fait avancer l'aiguille !

Bonne réponse : Mets le jeton Nourriture dans la boîte. L'animal t'indique qui n'est pas le voleur. Retourne la carte Innocent et place-la sur la carte Suspect bordée de rouge de ce personnage. Il peut être éliminé de la liste des suspects.

Animal sans jeton Nourriture : Il ne se passe rien. L'animal a déjà mangé.

Fée : Choisis un jeton Nourriture sur une case Animal, montre-le à tous les joueurs, puis remets-le face cachée.