

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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° 21979 7

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 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... »

*Travaillez ensemble car vous n'y arriverez qu'en coopérant !
Parviendrez-vous à sauver le royaume ?*



Ravensburger

Contenu



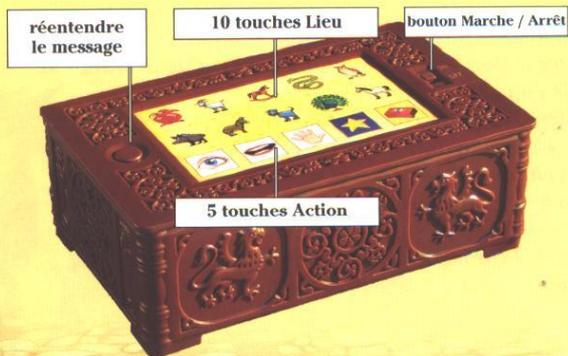
1 plateau de jeu
4 portes (qui sont placées sur le plateau)



① porte des oubliettes

② porte de la tour ③ et ④ portes de la grande salle trajet du fantôme

1 coffre magique abritant le boîtier électronique



- 4 pions (rouge, jaune, vert, bleu)
- 1 fantôme
- 1 chat
- 9 jetons Nourriture
- 4 clés
- 10 portraits des suspects
- 1 dé
- 1 anneau
- 1 coussin en carton pour poser l'anneau



Préparation avant la première partie

Détacher soigneusement les éléments de la planche prédécoupée.
Soulever le couvercle du coffre. Au dos est fixé le compartiment piles.
Y insérer 3 piles 1,5 V de type AA/LR6. Leur mise en place est à effectuer par un adulte. Pour ouvrir le compartiment, utiliser un tournevis cruciforme. Se reporter aux instructions, page 8.

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.

Insérer le coussin dans le fond du coffre et y déposer l'anneau. Replacer le couvercle, allumer le coffre et garder le dé à portée de main.

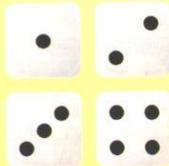


Déroulement du jeu



Le plus jeune joueur commence et effectue son coup. Chacun joue ensuite à tour de rôle.
Quand vient son tour, le joueur effectue les actions suivantes :

1. Lancer le dé



Si le dé indique un **nombre de points**, le joueur peut avancer son pion au maximum du nombre de lieux correspondant. Chaque lieu représente une case. Un joueur peut avancer moins ou même choisir de rester sur place.
Un joueur peut se déplacer dans n'importe quelle direction mais en passant uniquement par les portes ouvertes. 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 l'avance 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 dans l'armurerie, puis dans la grande salle...). S'il rencontre un pion en chemin, celui-ci doit retourner immédiatement dans la chambre d'enfants.
Le joueur qui a obtenu le fantôme au dé le relance aussitôt. 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**. Il déplace alors son pion comme expliqué ci-dessus.

Une fois qu'il a déplacé son pion, le joueur doit ensuite...

→ 2. Appuyer sur une touche Lieu



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.

Un son bref retentit, puis le joueur doit...

→ 3. Appuyer sur une touche Action.

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.



3. Appuyer sur une touche Action.

Un joueur choisit toujours 1 action parmi les 5 proposées. Pour cela, il appuie sur la touche correspondante. Un animal ou un personnage s'adresse alors aux joueurs. Chacun doit bien réfléchir à l'action qu'il désire effectuer. Les joueurs peuvent se concerter pour décider de la meilleure action à suivre.



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 sur le chat (exemple 1). **Le chat ne peut pas accepter plus de 2 jetons Nourriture.** S'il n'y a plus d'emplacement libre sur le chat, le jeton est mis dans le garde-manger de la cuisine. Le nombre de jetons Nourriture qu'il peut contenir est illimité (exemple 2).



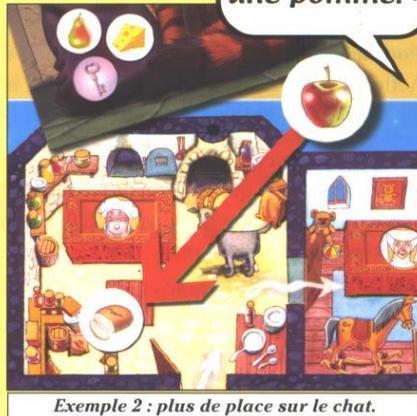
Si le joueur trouve une clé, il la pose sur la case Clé du chat. Le nombre de clés qu'il peut accepter est illimité.

« Tu trouves une pomme. »

« Tu trouves une poire. »



Exemple 1



Exemple 2 : plus de place sur le chat.



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 la carte du suspect qui peut être écarté. L'étau se resserre alors autour du voleur !



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

Important : Un joueur ne peut appuyer sur « **Donner** » que dans le tour où il a appuyé sur « **Parler** ». **Ne pas** réappuyer d'abord sur la touche Lieu.

Un joueur ne peut donner de nourriture à un animal que s'il le demande (« Donne-moi ... ») **et si ce jeton se trouve sur le chat**. Il prend alors le jeton du chat et le remet à côté du plateau, face cachée ; il n'est plus en jeu. Appuyer ensuite sur la touche « **Donner** ».



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.



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 de valeur. 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 bon lieu et le chat doit avoir une clé.



Pour mémoire : À son tour, le 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 ordres, il faut les suivre.

Il est temps de commencer la partie. Il reste sûrement des questions (« Comment est-ce que j'ouvre les portes ? », « À quoi me servent les clés ? »...) mais les animaux et les personnages du coffre y répondront au cours de la partie. S'il reste néanmoins des questions, se reporter au paragraphe « Règles complémentaires ».

**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 :

- Mode simple
- Mode moyen
- Mode difficile

Après avoir mis l'appareil en marche, il est possible de choisir le niveau de difficulté. Sans changement, 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 2e fois sur « **Magie** ».

Par une nouvelle pression, le jeu revient en mode moyen...

En mode simple, 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 vient moins en aide.

Peut-il y avoir plusieurs pions dans un même lieu ?

Oui.

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 son pion et le fantôme se trouvent ensemble 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 coup, c'est-à-dire 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 de ce coup **ne s'écoule pas**.

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

À gauche des touches Lieu et Action se trouve un bouton rond Répétition. Il permet de réentendre tout ce qui a été dit depuis la dernière pression sur une touche Action. Il 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 possible d'appuyer sur plusieurs touches Lieu à la suite ; seule la dernière compte. Important : Dès qu'une touche Action a été pressée, le joueur doit effectuer son coup. Il est impossible de revenir en arrière.

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

Comment savoir qui c'était ?

Pour connaître le coupable après la fin de la partie, appuyer sur la touche « **Ouvrir le 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. Soulever le couvercle du coffre, le boîtier piles se trouve au dos. Contrôler que l'interrupteur sur la face supérieure est bien en position « OFF ». Ouvrir alors le boîtier à l'aide d'un tournevis cruciforme. Insérer 3 piles 1,5 V 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.



8

© 2009 Jeux Ravensburger S.A.S.
Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 Pfastatt

www.ravensburger.com

226788

Ravensburger

Aide jeu pour *Qui l'a vu ?*

Qui l'a vu ? est un jeu d'enquête coopératif pour enfants de Reiner Knizia. Le déroulement du jeu est géré par le boîtier électronique du coffre. Malheureusement, le nombre d'informations à retenir est important pour des enfants et aucune aide de jeu n'est fournie dans la boîte.

Voici donc une aide de jeu sous forme d'un tableau pour noter les différentes informations glanées lors de vos parties.

Amusez-vous bien !

Mode d'emploi

Les colonnes représentent les animaux (et donc les lieux associés).

Les lignes correspondent aux différents éléments du jeu.

Action Chercher et Magie

Dans la ligne *Chercher* faites une croix quand vous avez cherché ET trouvé un aliment. Cela vous permettra de ne pas rechercher une deuxième fois dans ce lieu.

Attention toutefois, il faut parfois *Chercher* plusieurs fois dans certains lieux pour obtenir des clés ou ouvrir les portes de la tour et des oubliettes.

Dans la ligne *Magie*, faites un trait à chaque fois que vous effectuez ce type d'action dans un lieu (car il est possible d'*utiliser la Magie* plusieurs fois dans un lieu), afin de vous en rappeler pour plus tard (car les effets peuvent être différents entre deux utilisations).

Quand vous avez trouvé l'interrupteur qui permet d'ouvrir une porte (grâce à l'action *Chercher* ou *Magie*), cochez la case à l'intersection de la porte (en bas du tableau) et du lieu. Cette information vous sera utile quand le sorcier refermera les portes.

Action Parler

Dans les lignes avec les aliments, faites une croix quand un animal vous indique ce qu'il veut manger.

Exemple : Si le chien indique qu'il souhaite manger une pomme, cochez la case à l'intersection de la colonne Chien et de la ligne Pomme.

Quand un animal vous indique où est cachée une Clé, cochez la case à l'intersection de la ligne Clé et du lieu où celle-ci est cachée.

Action Donner

Ensuite, lorsque vous donnerez l'aliment à l'animal, pour s'en souvenir, le plus simple, c'est de placer le jeton face cachée sur le plateau à côté de l'animal.