

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



6-10
ans

Les détectives Anglais

Un passionnant jeu de détectives
pour 1 à 4 joueurs de 6 à 10 ans

Auteur : Kai Haferkamp · Illustrations : Dynamo Limited · Jeux Ravensburger® n° 00 533 8
Design : DE Ravensburger, kinetic, KniffDesign (notice d'utilisation) · Rédaction : Clemens Türck

Une passionnante course-poursuite contre le professeur Mad !

Le savant fou veut semer le chaos dans la ville et vous seuls pouvez l'arrêter en coopérant tous contre lui. Démasquez le saboteur dans le studio de télévision, sectionnez le bon fil pour désamorcer la bombe de gaz hilarant au musée, ou bien forcez le coffre du professeur Mad pour mettre la main sur ses plans. Tout en vous amusant, apprenez de nombreux mots en anglais et leur prononciation grâce à tiptoi®. Une aventure palpitante pour détectives malins !



Le système éducatif interactif

tiptoi®
et le savoir s'anime

Chers parents,

Le jeu « Les détectives anglais » fonctionne uniquement avec le stylo tiptoi® de Ravensburger. Le stylo vous guide à travers le jeu en vous expliquant ce que vous devez faire.

Avant la première partie, veuillez télécharger sur le stylo le fichier audio correspondant au jeu « Les détectives anglais ».

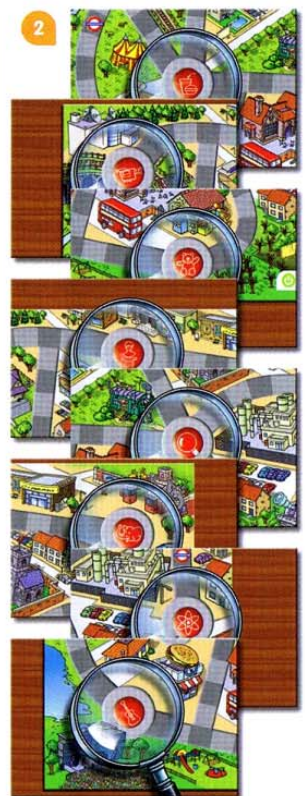
Si vous avez acheté le Starter Set contenant le stylo tiptoi® et le jeu « Les détectives anglais », vous n'avez rien à faire : le fichier audio du jeu est déjà enregistré dans le stylo !

Pour télécharger des fichiers audio sur le stylo, vous devez vous rendre sur l'application « tiptoi® Manager ». Pour installer « tiptoi® Manager », branchez le stylo sur votre ordinateur à l'aide du câble USB. Cliquez ensuite sur l'icône tiptoi® dans l'onglet « Poste de travail ». Vous trouverez le fichier d'installation de « tiptoi® Manager » (pour Windows PC et Mac OS).

Démarrez « tiptoi® Manager ». Téléchargez le fichier audio du jeu « Les détectives anglais » sur votre stylo tiptoi® en allant dans le menu « Télécharger ». Une fois le téléchargement terminé, vous pouvez débrancher le stylo de l'ordinateur. Le stylo tiptoi® est prêt !

Contenu

- 1 1 plateau de jeu
- 10 planches :
 - 2 8 planches de lieux
 - 3 1 planche Mission spéciale « Course-poursuite »
 - 4 1 planche Professeur Mad
- 5 4 pions
- 6 4 plaques d'identité
- 7 16 médailles
- 8 3 anneaux rouges (pour marquer les lieux des missions)



Préparation du jeu

- Installez le **plateau** au milieu de la table.
- Placez les **16 médailles**, les **3 anneaux rouges**, la **planche Mission spéciale** et les **8 planches de lieu** (ces dernières, de préférence, verso visible) à côté du plateau.
- Placez la **planche du professeur Mad** à côté du plateau, près de son laboratoire secret (en bas à droite).
- Chaque joueur choisit une couleur et prend la **plaque d'identité** et le **pion** correspondants. Placez les pions sur la case Départ du plateau : la case rouge avec la loupe, au centre du plateau. Cette case indique le quartier général des détectives (la cabane de chantier à côté). Chacun place sa plaque d'identité devant lui.
- Allumez le stylo tiptoi® : appuyez sur le bouton Marche jusqu'à ce le son de départ retentisse.



Si **un seul joueur** affronte le professeur Mad, se reporter au chapitre « **Version solo** » à la dernière page de cette notice.

But du jeu

Essayez tous ensemble de battre le professeur Mad ! Celui-ci apparaît en 8 lieux sur le plateau et sème la panique dans la ville. Courez vers ces lieux pour y accomplir les 8 missions.



Le joueur qui accomplit une mission avec succès gagne une médaille. Si une mission échoue, c'est le professeur Mad qui s'empare de la médaille.

Vous remportez la partie si vous possédez plus de médailles que le professeur Mad à la fin de la partie.



Signification des symboles

Les symboles, dans le coin inférieur droit du plateau, vous permettent d'accéder aux principales fonctions du jeu :

Activer		Pointez le stylo tiptoi® sur le bouton « Marche » pour activer le jeu.
Découvrir		Désirez-vous d'abord découvrir le jeu ? Pointez sur le bouton « Découvrir » . Vous pouvez alors pointer sur le plateau, les planches de lieu et les autres éléments du jeu. Vous entendez soit une description du matériel, soit le nom de l'objet pointé en anglais. Écoutez les mots anglais pour vous entraîner avant de partir à la poursuite du professeur Mad !
Infos		Le bouton « Infos » vous permet d'obtenir des conseils et des indications sur le jeu, ainsi qu'une explication courte et claire des règles. <i>Si vous le désirez, vous pouvez d'ailleurs avoir une explication orale des règles en pointant sur « Infos ». En cas de doutes, vous pourrez toujours vérifier en feuilletant cette notice papier.</i>
Passer		Vous pouvez pointer à tout moment sur le bouton « Passer » pour stopper les explications de tiptoi®.
Répéter		Vous pouvez pointer à tout moment sur le bouton « Répéter » pour réécouter les dernières paroles de tiptoi®.
Jouer		Dès que vous êtes prêts à relever le défi contre le professeur Mad, pointez sur Jouer pour commencer la partie.

Déroulement de la partie

Pour 2 à 4 joueurs

(Les modifications pour jouer seul sont indiquées en dernière page, dans « Version solo ».)

Une fois que vous avez pointé sur Jouer, suivez les instructions de tiptoi® : Commencez par vous enregistrer. Pointez à tour de rôle sur votre plaque d'identité.



Lorsque vous êtes tous enregistrés, pointez sur le quartier général, sur le plateau (la cabane de chantier au centre du plateau).

tiptoi® annonce qui commence. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le quartier général des détectives correspond à la case Départ. Déplacez vos pions sur les cases grises en partant de la case ronde rouge avec une loupe.

Déplacement :

Quand vient son tour, le joueur pointe sur sa plaque d'identité et déplace son pion du nombre de cases annoncé par tiptoi®.

Vous pouvez déplacer votre pion dans n'importe quelle direction. Les cases déjà occupées par d'autres pions sont simplement sautées sans être comptées. Un pion doit s'arrêter sur une case libre. Il est permis de se déplacer moins loin que ce qu'annonce tiptoi®.



Lieux de mission :

Au début de la partie, tiptoi® annonce **3 lieux** où une mission vous attend.

Marquez-les sur le plateau en posant les **3 anneaux rouges** sur les cases rouges correspondantes du parcours.

À chaque fois qu'une mission est terminée, tiptoi® vous annonce un nouveau lieu de mission et l'anneau y est déplacé.

Vous savez ainsi toujours dans quels lieux vous devez vous rendre.

Lieu atteint ?

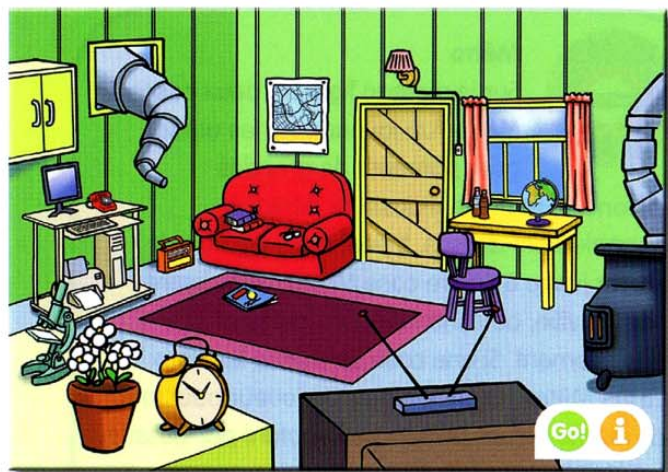
Si l'un de vous atteint un lieu, il laisse son pion sur la case rouge. Il prend la planche de lieu correspondante et essaye d'accomplir la mission.



Pour cela, il peut d'abord pointer sur le bouton « Infos » de la planche pour écouter la règle de cette mission. Pointez sur « Go ! » pour lancer la mission.



Dans la plupart des lieux, c'est le joueur arrivé le premier sur place qui doit accomplir la mission. Il n'y a qu'au quartier général que les joueurs jouent tous ensemble.



Les missions :



Le laboratoire du professeur Mad

Ouvre le coffre du professeur Mad ! Tu dois pointer sur la bonne combinaison de 3 chiffres, puis valider avec la touche verte.

La touche rouge te permet d'effacer les chiffres entrés. Mais attention ! Au bout de 3 codes faux, l'alarme se déclenche et la mission échoue !



Le zoo

Le professeur Mad veut libérer les animaux du zoo de leurs enclos pour semer le chaos et la panique dans la ville. Grâce à une télécommande, il peut ouvrir les cadenas des enclos à distance.

Mais le directeur du zoo s'en aperçoit et te dirige vers les bons animaux, pour que tu puisses refermer leur cage. Si tu parviens à pointer sur les 4 bons animaux avant que le temps ne soit écoulé, ta mission est accomplie.



Le musée

Le professeur Mad a l'intention de perturber l'inauguration de l'exposition au musée, et a dissimulé une bombe de gaz hilarant. Réussiras-tu à désamorcer la bombe avant qu'elle n'explose ? Un expert en déminage t'indique par radio les couleurs des 3 fils que tu dois sectionner en 10 secondes, en pointant dessus.

Mais prends garde de ne pas couper un mauvais fil pour ne pas faire échouer la mission !



Le studio de télévision

Le professeur Mad a introduit un saboteur dans le studio de télévision. Le show commence dans 30 secondes et tu dois vite le retrouver !

Pointe sur les silhouettes de vêtements et de cheveux. Un témoin t'indique par téléphone la couleur des vêtements et des cheveux du saboteur. Dès que tu es sûr(e) de l'avoir identifié, pointe sur lui pour accomplir ta mission ! Mais attention ! Si tu pointes sur une personne innocente, tu perds du temps.



Le concert en plein-air

Sauve le concert ! Le professeur Mad a enlevé le leader du groupe. C'est donc à toi de retrouver les bons instruments. tiptoi® t'annonce le nom d'un instrument et tu dois pointer dessus le plus vite possible.

Après 4 bonnes réponses, le concert peut avoir lieu et ta mission est accomplie.



Le magasin de jouets

Pour gâcher le plaisir de jouer des enfants, le professeur Mad a transformé tous les jouets du magasin en gris ! Aide

le marchand à leur redonner leurs couleurs.

Commence par pointer sur une couleur. Le propriétaire du magasin t'annonce alors quels jouets tu dois repeindre de cette couleur. Tu accomplis ta mission si tu redonnes leur bonne couleur à 4 jouets.



Le quartier général des détectives

(dans ce lieu, tous les joueurs jouent !)

Le diabolique professeur Mad ! Il s'est introduit dans le quartier général des

détectives et y a caché un micro. Essayez tous ensemble de le trouver !

Le premier joueur arrivé sur les lieux peut pointer sur un objet de la planche.

tiptoi® lui annonce alors si le micro est caché ici ou non. S'il n'y est pas, c'est au tour du joueur suivant de pointer sur un objet, et ainsi de suite. Celui qui trouve le micro gagne une médaille.



Le snack

Mets le professeur Mad hors d'état de nuire ! Tous les matins, un associé du professeur Mad vient chercher le petit-

déjeuner du savant fou. Tu t'es glissé(e) derrière la caisse et tu prépares la commande pour son homme de main. Tu espères ainsi glisser un somnifère dans son repas. Mais attention ! L'homme ne prendra le petit-déjeuner que si tu prépares correctement la commande. Pointe les aliments qu'il te demande sur l'écran. Si tu parviens à préparer le petit-déjeuner sans la moindre erreur, tu accomplis ta mission.

Le joueur qui accomplit une mission avec succès gagne une médaille de la réserve qu'il place devant lui. S'il échoue, il place la médaille sur la planche du professeur Mad.

Conseil : Avant de vous lancer dans la mission de la planche du lieu, vous pouvez pointer sur les objets, les animaux, etc. sur la planche pour mieux les connaître. La mission sera alors plus facile à accomplir.

Missions spéciales

De temps en temps, il peut arriver que la police fasse appel à vous pour une mission spéciale. Vous recevez alors un message par radio. Le joueur dont c'est actuellement le tour interrompt alors son tour normal, pour accomplir cette mission spéciale.

Il existe 2 missions spéciales :

La **course-poursuite** et la **chasse aux boules puantes**.

Course-poursuite

Pour la course-poursuite, prends la planche Mission spéciale.

Va dans



"Infos" pour

en savoir plus sur cette course-poursuite.



Dès que tu es prêt, pointe sur "Go" pour lancer la poursuite.



Au voleur ! Un complice du professeur Mad a volé un objet de valeur et tu dois le poursuivre. À bord de l'hélicoptère, un agent t'indique dans quelle direction s'est enfui le voleur sur son skate-board. Tu dois pointer sur la bonne flèche dès que tiptoi® t'annonce une direction. Mais dépêche-toi, sinon le voleur disparaîtra et ta mission échouera.

Chasse aux boules puantes

La chasse aux boules puantes se déroule sur le grand plateau. Pour lancer la mission spéciale, pointe sur le poste de police. Pour écouter les règles de cette mission spéciale, va dans « Infos » sur le plateau.

Le professeur Mad a caché des boules puantes dans toute la ville. Recherche sur le plateau les lieux que t'indique le pilote de l'hélicoptère et pointe dessus. Si tu es assez rapide, tu pourras désamorcer toutes les boules puantes. Si tu mets trop de temps ou si tu te trompes de lieu, les boules exploseront et la ville sentira alors atrocement mauvais.



Métro

Sur le plateau figurent deux cases Métro. Un joueur peut les utiliser pour parcourir de grandes

distances, mais peut aussi se déplacer normalement dessus. Il peut alors décider de sauter jusqu'à l'autre case Métro, en passant sous la ville, ou continuer normalement son déplacement. Si une case ou même les deux cases Métro sont occupées, un joueur peut tout de même utiliser le métro en sautant par-dessus les pions des autres joueurs.

Fin de la partie

Lorsque vous avez accompli une mission dans les 8 lieux, la partie prend fin.

Additionnez les médailles de tous les joueurs et comparez avec le nombre de médailles gagnées par le professeur Mad sur sa planche (tiptoi® a aussi compté et vous annonce le résultat).

Si le professeur Mad en a plus que vous, il gagne et la ville sombre dans le chaos.

Si c'est vous qui en avez le plus, vous avez gagné et le professeur Mad ne reviendra pas de si tôt. En outre, le joueur qui possède le plus de médailles est le « détective en chef » !



Version solo

Si tu joues seul(e), tu n'as pas besoin de te déplacer de lieu en lieu sur le plateau. tiptoi® t'annonce directement où t'attend une mission.

Prends la planche de lieu correspondante et essaye de battre le professeur Mad. tiptoi® t'indique alors le lieu suivant et ainsi de suite.

Si tu possèdes plus de médailles que le professeur Mad à la fin de la partie, bravo ! Tu l'as battu à toi tout(e) seul(e) !



© 2012 Jeux Ravensburger S.A.S.

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

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

www.ravensburger.com

www.tiptoi.fr

230241

Ravensburger