



QUI L'A VU? 2

Jeux Ravensburger® 23 332 8



Un jeu de mémorisation déroutant pour 2 à 4 joueurs
de 6 à 99 ans

Auteur : Reiner Knizia

Illustrations : J.Krause, J. Jantner

Rédaction : Monika Gohl

Contenu : 1 chien Bronco, 1 dé Symboles, 1 cadran à aiguilles, 1 galerie des personnages, 10 maisons, 10 croisements, 10 clés, 11 enfants

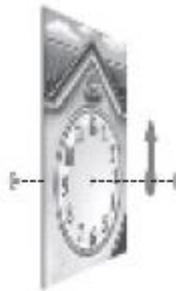
C'est le chaos dans la ville de Tournevoie : un kobold a ensorcelé la ville ! Tous les enfants sont enfermés chez eux et les clés sont complètement mélangées. Le chien Bronco ne sait plus qui est son maître et le recherche désespérément. Tous ensemble, essayez de l'aider. Et peut-être que la bonne fée vous aidera ? Si vous réussissez à libérer tous les enfants avant minuit, vous découvrirez alors qui est le maître de Bronco... !

Le but du jeu

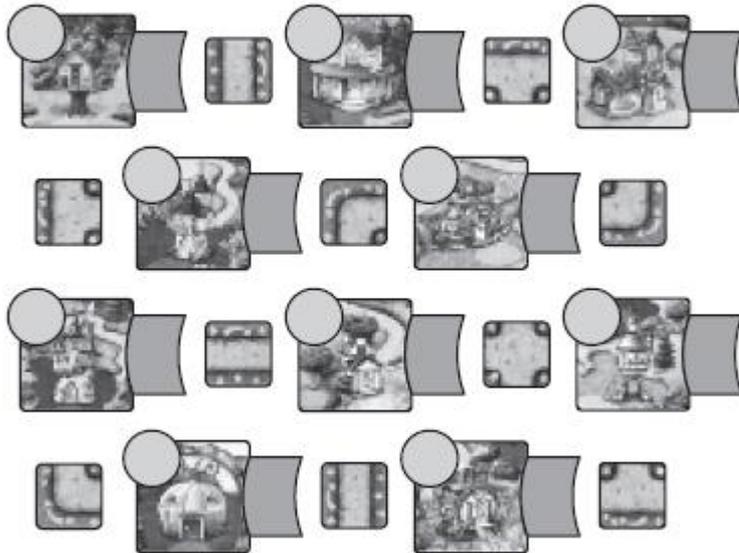
consiste à retrouver le maître de Bronco avant minuit.

Préparation

Détacher soigneusement toutes les pièces prédécoupées de la planche. Monter l'horloge comme l'indique le dessin.



Mise en place du jeu



Installer aléatoirement les 10 **maisons**, en laissant un espace suffisant entre chaque, de manière à former 4 rangées : 3 maisons dans la 1^{re} rangée ; puis, décalées en dessous, 2 maisons ; puis de nouveau 3 maisons ; et enfin 2 maisons dans la dernière rangée. Placer les **croisements**, dans n'importe quel ordre, entre les maisons. Les chemins relient les maisons les unes aux autres.

Mélanger les 11 **enfants**, *face cachée*. En mettre un de côté, sans le regarder ; c'est le maître de Bronco. Placer chacun des autres enfants, toujours *face cachée*, dans le creux sur le côté des maisons. Mélanger également toutes les **clés** *face cachée* et en poser une sur chaque maison. **Bronco** est placé sur l'une des maisons au choix.

Assembler les deux parties de la **galerie de personnages** et la placer sous les maisons. Au fur et à mesure de la partie, les enfants libérés et leurs clés seront placés dessus.

Installer l'**horloge**, avec l'aiguille sur le 12, à côté des maisons. Garder le dé à portée de main.

C'est parti !

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur se compose de 3 étapes :

1. Lancer le dé et effectuer l'action correspondante



Clé : Retourne une clé au choix (tout le monde peut la voir rapidement) et remets-la face cachée.



Horloge : Avance l'horloge d'une heure.



Baguette de la fée : La bonne fée t'aide. Saute avec Bronco jusqu'à n'importe quelle maison.



Croisement : Tourne tous les croisements (de 2 à 4 selon les cas) autour de la maison où se trouve Bronco de 90° dans le sens de la flèche.

2. Déplacer Bronco dans une maison voisine en passant par un croisement

Il peut également rester dans la maison actuelle pour libérer l'enfant qui s'y trouve. Bronco ne peut passer dans une maison voisine que si un chemin les relie, sinon il reste sur place.

3. Retourner la clé d'une maison de son choix

Si la clé correspond à la maison dans laquelle se trouve Bronco (même porte-clés que sur la maison), bravo ! L'enfant est libre ! Le joueur le retourne et le place avec sa clé sur la galerie de personnages. Certes, cet enfant n'est pas le maître de Bronco mais les joueurs se rapprochent un peu de la solution !

Si la clé ne correspond pas, elle est remise face cachée. **Important** : Comme sanction, l'horloge est avancée d'une heure !

Une fois qu'un joueur a effectué les 3 étapes de son tour, c'est à son voisin de gauche de jouer.

Fin de la partie

La partie peut prendre fin de 2 manières différentes :

1. Si les joueurs ont réussi à libérer tous les enfants avant que le temps ne soit écoulé. Il ne reste qu'un personnage : le maître de Bronco. Bien joué, vous avez gagné tous ensemble. Bronco est heureux ! Moins les joueurs ont mis de temps, mieux c'est !

2. Le temps est écoulé ! Lorsque l'aiguille de l'horloge indique de nouveau 12, il est minuit. Les joueurs ont une dernière chance de deviner qui est le maître de Bronco. S'ils trouvent, ils gagnent. Sinon... il suffit de refaire une partie. Peut-être que vous le trouverez cette fois ?

Reiner Knizia remercie Sebastian Bleasdale pour sa contribution au développement de ce jeu.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Connaissez-vous déjà le jeu d'aventures électronique ?



Qui l'a vu?

21 979 7