

Où est-ce?

SOYEZ ATTENTIFS ET RATTRAPEZ LE VOLEUR
ET LE TRÉSOR DU DRAGON !



Une course-poursuite passionnante pour 1 à 5 joueurs de 7 à 99 ans

Jeux Ravensburger® n° 21 996 4

Auteur : Roberto Fraga · Illustrations : Michael Menzel

Design : DE Ravensburger, KniffDesign (règle)

Rédaction : Katja Volk · Photos : Becker Studios

Dans un lointain pays vit un peuple heureux. Les hommes ne se soucient de rien car un dragon bienveillant les protège. Du haut de sa montagne, il scrute l'horizon de sa vue perçante et monte la garde. Mais un terrible événement se produit : un voleur ose dérober le trésor du dragon. Aussitôt, de courageux enfants décident de se lancer à sa poursuite sur la terre ferme tandis que le dragon, dans les airs, ne le perd pas des yeux. Malheureusement, le dragon ne connaît pas le langage des hommes. Il ne peut aider les enfants qu'en imitant

les bruits sur l'itinéraire emprunté par le voleur sur le plateau. Il crie alors ces bruits aux enfants. À vous de faire le lien entre ce que vous entendez et les dessins du plateau pour retrouver la piste suivie par le voleur. Ne le lâchez pas d'une semelle, même s'il essaye de vous semer, car il est sans cesse en mouvement et il est difficile de prévoir quand la manche sera finie... Celui qui associera les bruits sans perdre la trace du voleur, aura le plus de chance de gagner. Réussirez-vous à capturer le voleur ?



Contenu

25 pièces Dragon



1 montagne du dragon électronique et 1 dragon (en 2 parties)



Haut-parleur

Affichage

Touche Étoile
(Départ / Pause)

Dé

Bouton magique (choix du mode et dé électronique)



1 voleur

Bouton Marche / Arrêt (en dessous)



5 pions



5 jetons Joueur

1 plateau



Préparation avant la première partie



- Détachez soigneusement tous les jetons de la planche prédécoupée.
- Assemblez le dragon.
- Ouvrez la base de la montagne à l'aide d'un cruciforme et placez 3 piles 1,5 V de type LR6-AA dans le boîtier. Demandez l'aide d'un adulte. Reportez-vous également aux indications figurant à la page 8.
- Mettez en marche la montagne à l'aide de l'interrupteur situé en dessous et placez-la à côté du plateau, à portée de main de tous les joueurs.
- Installez le dragon sur la montagne.

À l'attention des parents :

Le jeu propose trois modes de jeu de difficulté croissante. Nous conseillons de débiter par le mode Découverte pour que tous les joueurs se familiarisent avec les bruits, les images correspondantes et leurs emplacements sur le plateau.

Les fonctions de la montagne du dragon sont expliquées dans un cadre **jaune** pour chaque mode de jeu.

Si aucune fonction n'est activée pendant 3 minutes, le module électronique se met en veille. Même si l'appareil est en marche, l'affichage s'éteint et peut être réactivé en appuyant sur n'importe quelle touche. Il est impossible de continuer la partie et il faut en recommencer une nouvelle.



Mode Découverte

Familiarisez-vous avec les bruits et les dessins correspondants sur le plateau.

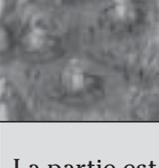
Observez le plateau en détail. À chacun des 20 dessins qui y figurent correspond un bruit particulier. Écoutez attentivement chacun d'eux et essayez de les retrouver sur le plateau.

À chaque bruit, l'affichage indique une lettre. Vous trouverez ci-contre la liste des bruits, les affichages et les dessins correspondants.

Déroulement de la partie :

Montagne du dragon – Mode Découverte		
Action	Comment ?	Affichage
Mise en marche	Bouton Marche / Arrêt	(choix du mode)
Choix du mode	1x bouton magique	
Départ	touche Étoile	(premier bruit)
Bruit suivant	Bouton magique	à
Répétition du son	touche Étoile	à
Quitter	touche Étoile (pression longue)	
Fin de la partie	Automatique	(choix du mode)

Affichage	Bruit	Dessin
	Clairons	Nouvelle partie
	Mer et mouettes	
	Fleuve	
	Forêt, cris d'oiseaux	
	Route avec vaches	
	Sorcière	
	Moutons	
	Coq et poules	
	Corbeau	
	Cheval	
	Enfants	

Affichage	Bruit	Dessin
	Fantôme	
	Charpentiers (scies et marteaux)	
	Chanteur	
	Église	
	Auberge	
	Loups	
	Forgeron (martèlement métallique)	
	Manège	
	Chien	
	Grenouilles	
	Roulement de tambour	La partie est terminée. Qui a trouvé le voleur ?

Avez-vous entendu et reconnu tous les bruits ? Alors, c'est parti !

Règles communes à tous les modes :

Pendant toute la partie, le dragon vous donne des indications sur la case occupée par le voleur. Il imite toujours le bruit de la personne, de l'animal ou de la chose représenté(e). Votre tâche consiste à bien écouter le dragon et à retrouver la trace du voleur à partir des bruits.

Déplacement du voleur :

- Il se déplace toujours d'une seule case.
- Il ne se déplace que **horizontalement ou verticalement**.
- Il ne **revient** jamais sur la case qu'il vient de quitter.

Une **pause** sépare deux bruits, durant laquelle vous n'entendez rien. Ceci vous indique à quel moment le voleur se déplace sur une autre case. Après quelques bruits, vous reconnaissez l'endroit où doit se trouver le voleur. En suivant les bruits, vous pouvez deviner où il séjourne.

Une partie se déroule en plusieurs manches. L'électronique gère la durée de chaque manche. Elle peut compter de 10 à 24 bruits.

Important : Le voleur ne peut être attrapé qu'à la fin de la manche, pas en plein milieu. Celui qui l'attrape **en fin de manche** remporte des pièces Dragon.



Mode coopératif pour débutants

Vous essayez de retrouver le voleur tous ensemble.
Vous jouez avec un seul et même pion.

Préparation du jeu

- Placez le plateau au milieu de la table et asseyez-vous de préférence en demi-cercle devant.
- Choisissez **un pion** et placez-le sur une case au choix du plateau. Vous déplacez tous cet **unique pion**.
- Préparez le voleur et les pièces Dragon à côté du plateau.
- Remettez les pions et les cinq jetons Joueur non utilisés dans la boîte.
- Placez la montagne allumée et le dragon à côté du plateau de jeu.



But du jeu

Il s'agit d'associer correctement les bruits du dragon pour ne pas perdre la trace du voleur. Vous jouez ensemble contre le voleur. Si, à la fin de la manche, vous parvenez à atteindre la case sur laquelle se trouve le voleur, vous gagnez une pièce. Dans le cas contraire, c'est le voleur qui gagne une pièce. La partie se déroule en plusieurs manches. Qui gagnera le premier 3 pièces ? Vous ou le voleur ?

Déroulement de la partie :

Le plus jeune joueur commence et entame son tour. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur ...

1. ... lance le dé

Le joueur appuie sur le bouton magique. Le dé roule. Écoutez tous le bruit.



Précisions :

- Pendant les 10 secondes que dure le bruit et l'indication du résultat du dé, le bouton magique reste inactif.
- Le bruit ne peut pas être interrompu.

2. ... déplace le pion

La petite lampe sous le dé indique de combien de cases vous devez vous déplacer :

- Avancez horizontalement et verticalement de case en case ; il est **interdit** de se déplacer en diagonale.
- Vous **devez** utiliser tous les points du dé.
- Il est interdit de repasser plusieurs fois par la même case au cours de son déplacement, c'est-à-dire de faire des allers-retours.
- Un vous autorise à tourner en rond pour revenir à la case d'où vous êtes parti.
- Il est permis de se déplacer sur n'importe quelle case, y compris la mer et le fleuve, et de franchir les murs.

Montagne du dragon – Mode coopératif Débutants		
Action	Comment ?	Affichage
Mise en marche	Bouton Marche / Arrêt	(choix du mode)
Choix du mode	2x bouton magique	
Départ	touche Étoile	
Bruit suivant	Bouton magique	
Quitter	touche Étoile (pression longue)	
Fin de la manche	Automatique	Coordonnées 0 à 9 et A à J (en alternance)
Fin de la partie	Automatique	(choix du mode)



Si le dé indique « Dragon », vous pouvez

voler jusqu'à la case de votre choix sur le dos du dragon, y compris sur la case Départ. Consultez-vous pour savoir où est le voleur et ne pas perdre sa trace. Le joueur dont c'est le tour déplace le pion.



Cas particulier de la sorcière : La sorcière aide le voleur à s'échapper en l'emmenant parfois sur son balai.

1x sorcière : Le voleur a atterri sur l'une des trois cases Sorcière.

2x sorcière : La sorcière a transporté le voleur sur l'une des deux autres cases Sorcière.

3x sorcière : La sorcière a de nouveau transporté le voleur sur une case Sorcière.

Précision : La sorcière ne revient **jamais** sur la case qu'elle vient de quitter.

Fin de la manche

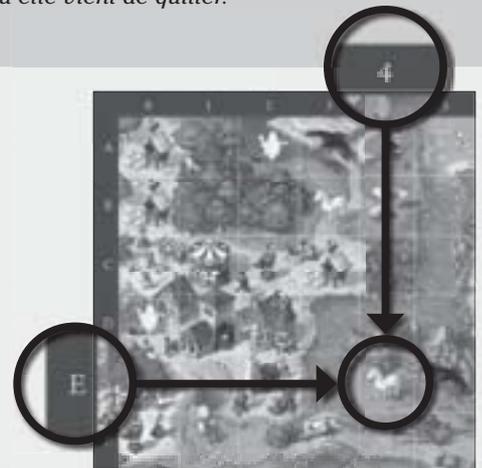
La manche est terminée lorsque vous entendez les roulements de tambour. L'affichage dévoile la case sur laquelle se trouve le voleur en indiquant ses coordonnées en alternance. Si vous voyez « E », puis « 4 », par exemple, c'est que le voleur se trouve en E4. Placez-y le voleur.

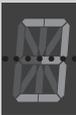
Si votre pion s'y trouve également, vous avez attrapé le voleur et gagnez une pièce Dragon. Sinon, c'est le voleur qui gagne une pièce.

Précision : Il est impossible d'interrompre une annonce.

Fin de la partie

La partie est terminée dès que vous ou le voleur possédez **3 pièces Dragon**. Celui qui y parvient remporte la partie.





Mode Initiés

Les règles sont identiques au mode Débutants aux exceptions suivantes :

1. Chaque joueur possède son propre pion.
2. Les bruits se succèdent automatiquement.
3. Vous jouez contre la montre : dépêchez-vous de lancer le dé et de déplacer votre pion.
4. Le décompte des points change.

Préparation du jeu

- Préparez le plateau et la montagne du dragon comme dans le mode Débutants.
- Chaque joueur choisit un pion et le jeton de la couleur correspondante. Placez votre pion sur une case au choix du plateau. Gardez le jeton Joueur devant vous, bien visible.
- À moins de 5 joueurs, les pions et jetons non utilisés sont remis dans la boîte.
- Placez les 25 pièces Dragon et le voleur à côté du plateau.



But du jeu

Il s'agit d'associer correctement les bruits du dragon pour ne pas perdre la trace du voleur de manière à s'en rapprocher le plus pour remporter une pièce Dragon, voire deux pièces à la fin de la manche. La partie se déroule en plusieurs manches. Le premier joueur à avoir remporté **5 pièces** gagne la partie.

Déroulement de la partie :

Le joueur le plus âgé commence et effectue son coup. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur ...

1. ... lance le dé

Appuyez sur le bouton magique pour lancer le dé. Écoutez tous le bruit.

Précisions :

- Chaque bruit dure 10 secondes.
- Faites attention aux pauses entre les bruits pour repérer à quel moment le voleur change de case.
- Les bruits se succèdent automatiquement indépendamment du dé. Dépêchez-vous de lancer le dé et de déplacer votre pion pour que ce soit rapidement à vous de rejouer.

2. ... déplace son pion

Les règles de déplacement sont les mêmes que dans le mode Débutants. Il peut y avoir plusieurs pions sur une même case. Dans ce mode aussi la sorcière intervient.

Montagne du dragon – Mode Initiés		
Action	Comment ?	Affichage
Mise en marche	Bouton Marche / Arrêt	 (choix du mode)
Choix du mode	3x bouton magique	
Départ	 touche Étoile	
Lancer de dé	Bouton magique	
Pause	 touche Étoile	
Continuer	 touche Étoile	 (clignote, le bruit interrompu est répété)
Quitter	 touche Étoile (pression longue)	
Fin de la manche	Automatique	Coordonnées 0 à 9 et A à J (en alternance)
Fin de la partie	Automatique	 (choix du mode)



Fin de la manche

La manche est terminée lorsque vous entendez les roulements de tambour.
L'affichage dévoile la case sur laquelle se trouve le voleur.



Décompte des points :

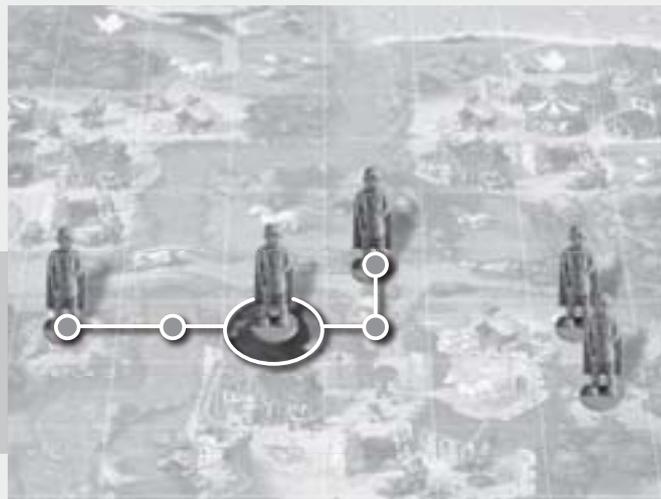
Cas 1 :

Un joueur a attrapé le voleur

Si le pion d'un joueur se trouve sur la même case que le voleur, il l'a attrapé et gagne **2 pièces**. Le ou les **deuxième(s)** joueur(s) le(s) plus proche(s) gagne(nt) 1 pièce.

Exemple :

- ~~Rouge~~ gagne 2 pièces.
- ~~Jaune et Bleu~~ gagnent 1 pièce car tous deux se trouvent à la même distance du voleur (les diagonales ne comptent pas!).
- Tous les autres joueurs ne gagnent rien.



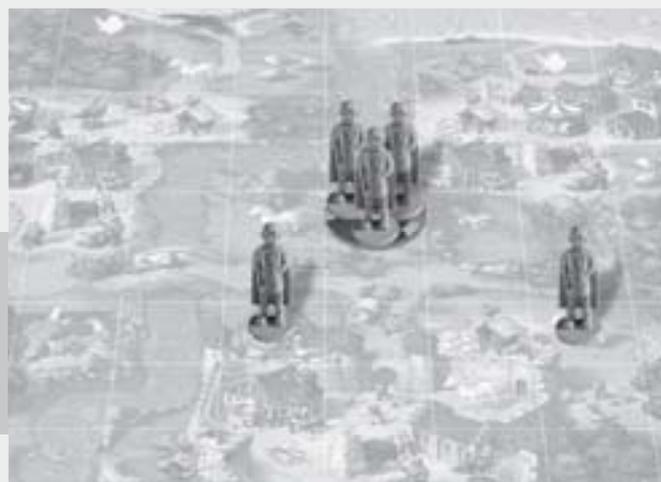
Cas 2 :

Plusieurs joueurs ont attrapé le voleur

Si plusieurs joueurs se trouvent sur la même case que le voleur, ceux-ci gagnent chacun **1 pièce** ; tous les autres ne gagnent rien.

Exemple :

- ~~Jaune, Rouge et Violet~~ gagnent 1 pièce.
- Tous les autres joueurs ne gagnent rien.



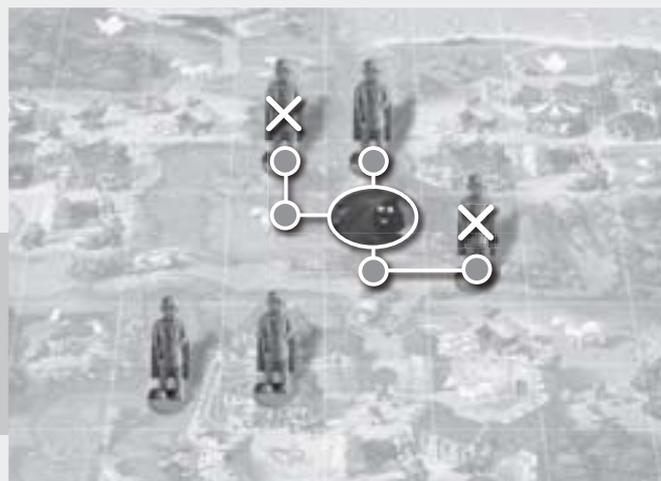
Cas 3 :

Personne n'a attrapé le voleur

Si aucun joueur n'est parvenu à attraper le voleur, le(s) joueur(s) qui se trouve(nt) **le plus près de lui** gagne(nt) 1 pièce.

Exemple :

- ~~Jaune~~ gagne 1 pièce car il se trouve sur la case voisine.
- Tous les autres joueurs ne gagnent rien, y compris ~~Rouge et Violet~~ qui se trouvent à 2 cases.



Fin de la partie

La partie se déroule en plusieurs manches. Le premier joueur qui possède **5 pièces Dragon** est déclaré vainqueur.





Mode Experts

Les règles sont identiques au mode Initiés aux exceptions suivantes :

1. Chaque joueur ne dévoile pas son identité. Cela signifie que chaque joueur connaît la couleur de son pion mais pas celle des autres. Essayez de garder secrète la couleur de votre pion aussi longtemps que possible car chacun peut déplacer n'importe quel pion.
2. Les bruits ne durent que 5 secondes, soit la moitié des autres modes !

Préparation du jeu

- Préparez le plateau et la montagne du dragon comme dans le mode Initiés.
- Placez **les 5 pions** ensemble sur une case au choix du plateau, quel que soit le nombre de joueurs.
- Un joueur prend les 5 jetons Joueur et en distribue secrètement un à chacun. À moins de 5 joueurs, placez les jetons restants sur le côté, face cachée. N'oubliez pas de redistribuer les couleurs des joueurs avant chaque nouvelle manche !
- Gardez votre jeton face cachée devant vous sans dévoiler votre couleur aux autres.
- Placez les 25 pièces Dragon et le voleur à côté du plateau.



Déroulement de la partie :

Le joueur qui a les cheveux les plus longs commence et effectue son coup. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur ...

1. ... lance le dé

Appuyez sur le bouton magique pour lancer le dé. Vous n'avez plus que 5 secondes pour écouter les bruits. **Dépêchez-vous** de lancer le dé et de déplacer un pion pour que ce soit rapidement à vous de rejouer.

2. ... déplace son pion

Les règles de déplacement sont les mêmes que dans le mode Débutants. Mais vous pouvez déplacer n'importe quel pion selon le résultat du dé. Essayez de garder votre identité secrète aussi longtemps que possible pour éviter que vos adversaires ne vous envoient dans une mauvaise direction. Ensuite au tour du joueur suivant d'appuyer sur le bouton magique.

Cas particulier de la sorcière : Dans ce mode également, la sorcière intervient.

Fin de la manche

La manche est terminée lorsque vous entendez les roulements de tambour. L'affichage dévoile la case sur laquelle se trouve le voleur. Placez le voleur sur cette case. Chaque joueur retourne alors son jeton et dévoile sa couleur. Les pièces sont distribuées selon le même décompte que dans le mode Initiés.

Fin de la partie

La partie se déroule en plusieurs manches. Le premier joueur qui possède **5 pièces Dragon** est déclaré vainqueur.

Autres variantes :

- Le mode Débutants peut également se jouer avec 1 pion par joueur.
- Le mode Initiés peut également se jouer avec des identités secrètes. Le mode Experts peut également se jouer sans identités secrètes.
- Chaque mode peut également se jouer en solo. Dans ce cas, le décompte des points est identique au mode Débutants.



Montagne du dragon – Mode Experts		
Action	Comment ?	Affichage
Mise en marche	Bouton Marche / Arrêt	 (choix du mode)
Choix du mode	4x bouton magique	
Les autres fonctions sont identiques au mode Initiés.		

Fonctions de la montagne du dragon

N'oubliez pas d'éteindre la montagne du dragon sous la base lorsque vous avez terminé de jouer.

Modes	Action	Comment ?	Affichage
1, 2, 3, 4	Mise en marche	Bouton Marche / Arrêt	 (choix du mode)
1, 2, 3, 4	Choix du mode	Bouton magique	
1	Départ	 touche Étoile	
2, 3, 4	Départ	 touche Étoile	
1, 2	Bruit suivant	Bouton magique	 à  
1	Répéter le bruit	 touche Étoile	 à 
3, 4	Lancer le dé	Bouton magique	
3, 4	Pause	 touche Étoile	
3, 4	Continuer	 touche Étoile	 blinkend unterbrochen  eräusch wird wiederholt
1, 2, 3, 4	Quitter	 touche Étoile (pression longue)	
2, 3, 4	Fin de la manche	Automatique	Coordonnées 0 à 9 et A à J
1, 2, 3, 4	Fin de la partie	Automatique	 (choix du mode)
1, 2, 3, 4	Désactivation mode veille	Bouton magique, touche étoile	

Informations sur l'utilisation de l'unité électronique

La mise en place des piles est à réaliser par un adulte. Le boîtier des piles se trouve sous la montagne du dragon. Contrôler que l'interrupteur 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 3 minutes, l'unité électronique se met en veille 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 module électronique après la partie.
- Ne pas démonter l'appareil.
- Ne pas exposer l'appareil directement au soleil ou à proximité de toute 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

- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables !
- Le chargement des accumulateurs doit se faire exclusivement en présence d'un adulte.
- Sortir les accumulateurs du jouet avant de les recharger !
- Ne pas mélanger différents types de piles, ni piles neuves et piles usagées !
- Respecter le sens de polarité + / - lors de la mise en place des piles.
- Si les piles sont déchargées ou si le jeu n'est pas utilisé pendant un certain temps, les sortir de l'appareil.
- Ne pas mettre les broches en court-circuit.
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement les piles recommandées ou de type équivalent.
- Ne jamais remplacer les piles séparément mais toujours toutes ensemble.

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.



© 2009 Ravensburger Spieleverlag

