

ALEXANDER PESHKOV & EKATERINA PLUZHNIKOVA

# Arsène Loupin

## et la note d'argent

7+

2  
4

20min

### RÈGLES DU JEU

Chaque année, dans la Vallée Pittoresque, les moutons musiciens les plus talentueux se rassemblent au festival de la *Note d'Argent* – c'est le nom du trophée suprême, remis au meilleur musicien par un jury de loups. Cette année, c'est la stupeur : le trophée a disparu ! C'est un loup qui a fait le coup, assisté de quatre complices. Aucun d'entre eux n'a participé au concert. Les loups sont déjà en route pour la gare, prêts à quitter la vallée, mais vous pouvez encore interroger les moutons.

Votre équipe de détectives pourra-t-elle identifier le voleur à temps, et retrouver le trophée ?

1

Hier, le concert de gala de la *Note d'Argent* a eu lieu dans la Vallée Pittoresque.



Notre équipe de détectives aime beaucoup la musique. Quel dommage que nous ayons manqué le concert ! Mais nous n'allons pas manquer cette affaire.

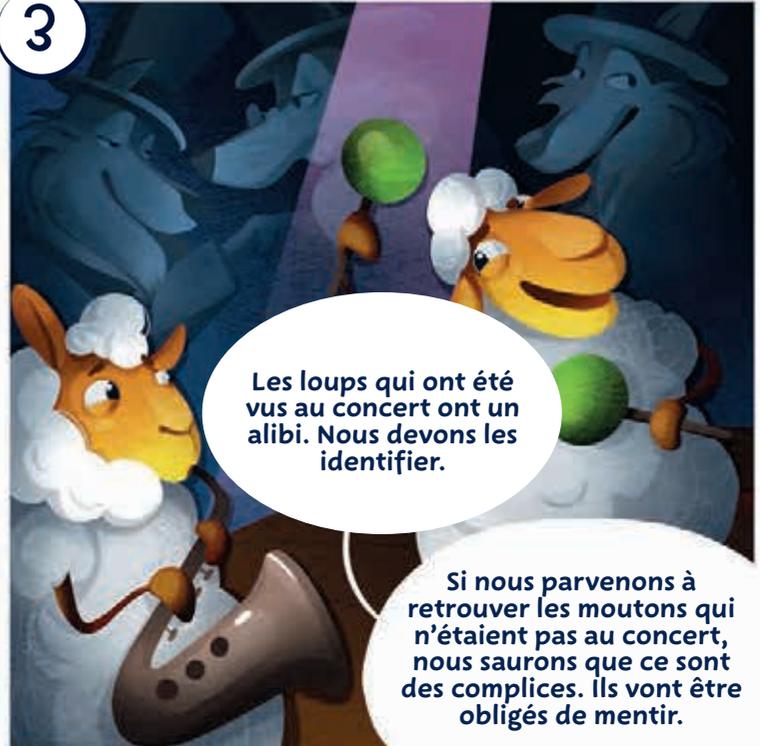
2

Pendant que tout le monde profitait du spectacle, un loup a habilement subtilisé le trophée de la *Note d'Argent*, accompagné de quatre complices parmi les moutons.



Pour résoudre cette affaire, nous devons interroger les témoins parmi les moutons !

3



Les loups qui ont été vus au concert ont un alibi. Nous devons les identifier.

Si nous parvenons à retrouver les moutons qui n'étaient pas au concert, nous saurons que ce sont des complices. Ils vont être obligés de mentir.

4

## Témoignage du clarinettiste



5

6

## Témoignage du violoniste



7

8

## Plus tard...

Nous avons interrogé presque tous les moutons. Notre enquête touche à sa fin.

Mais il nous reste 3 suspects parmi les loups, et il y a 2 témoignages contradictoires. L'un des deux témoins ment, puisque les deux désignent le même mouton.

Mais comment savoir qui dit la vérité, et qui ment ? Il faudrait demander à l'accordéoniste !

9

## Témoignage de l'accordéoniste



10



## Matériel

- ♪ 16 tuiles Mouton
- ♪ 16 cartes Loup
- ♪ 24 cartes Affaire facile (bleues)
- ♪ 16 cartes Affaire difficile (rouges)
- ♪ 32 jetons Instrument de musique (2 de chacun des 16 instruments)
- ♪ 36 jetons Légume (27 mûrs et 9 pourris)
- ♪ 1 sac de légumes
- ♪ 1 traducteur de bêlements
- ♪ 1 plateau Loup
- ♪ 1 figurine de Loup

## But du Jeu

**Arsène Loupin et la note d'argent** est un jeu coopératif où vous devez trouver le coupable parmi les loups. Interrogez les moutons, identifiez les complices et déduisez l'identité du voleur. Si vous trouvez le coupable à temps, vous gagnez tous ensemble. En revanche, si le loup qui a volé le trophée atteint la gare et s'enfuit, vous avez perdu.

## Mise en place

Avant votre première partie, détachez tous les jetons et tuiles des planches cartonnées et triez-les par type : tuiles Mouton, jetons Légume et jetons Instrument de musique. Prenez soin de bien détacher les jetons Instrument de musique des tuiles Mouton.

Pour votre première partie, utilisez uniquement les cartes bleues (Affaire facile). Les affaires difficiles sont décrites dans les règles avancées, p. 8.



**ATTENTION !** Veillez à bien insérer la carte Affaire à fond dans l'étui (la carte ne doit pas empêcher l'étui de se fermer).



- 1 Mélangez les cartes Affaire et piochez-en une au hasard, **sans la regarder**. Rangez le reste des cartes : vous n'en aurez pas besoin.
- 2 Prenez le traducteur de bêlements, ouvrez-le et retournez-le à plat, face Note visible sur le dessus. Ensuite, insérez la carte Affaire face visible vers le bas dans la fente latérale de l'étui. Refermez l'étui et posez le sur la table face Mouton sur le dessus.

**IMPORTANT :** ne regardez pas le recto de la carte, et ne le montrez pas aux autres joueurs !

- 3 Mélangez toutes les tuiles Mouton, **côté légumes visible**. Formez 4 piles de 4 tuiles sur la table.
- 4 Étalez les 16 cartes Loup sur la table. Chaque joueur doit les voir facilement.



- 5 Placez tous les jetons Légume dans le sac et mélangez le tout.
- 6 Placez le plateau Loup sur la table et la figurine de loup sur la case marquée du symbole de loup (dans la salle de concert).

Pour vos premières parties, utilisez le côté marqué . Lorsque vous serez habitué au jeu, passez au côté  pour rendre la partie un peu plus difficile.

- 7 Formez une pile avec les jetons Instrument de musique.

**IMPORTANT !** Prenez le temps d'examiner et de toucher les différents légumes avant de commencer la partie. La citrouille, la salade et l'aubergine sont de grande taille. Le poivron, la carotte et le concombre sont de taille moyenne. La tomate, le brocoli et les petits pois sont de petite taille. Un légume de chaque type est pourri (taché de noir). Les moutons aiment les légumes, et vous obtiendrez de précieuses informations en leur offrant. Chaque mouton a ses préférences (indiquées en haut de chaque tuile), mais personne n'aime les légumes pourris !

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus observateur prend le sac et commence la partie. On joue ensuite dans le sens horaire.

**Chaque tour est constitué de 5 étapes :**

### 1 LES LOUPS QUITTENT LA VALLÉE

Déplacez la figurine de loup d'une case sur le plateau. Interroger les moutons prend du temps ; à chaque seconde, les loups (dont le coupable) s'éloignent de la vallée.

### 2 CONVOQUER UN MOUTON (OU PLUSIEURS)

Choisissez un mouton à interroger parmi les quatre qui sont visibles.

Pour obtenir des informations, vous devez trouver un légume qui lui plaît (indiqué en haut de sa tuile).

Annoncez quel mouton vous souhaitez interroger, puis piochez un légume au hasard dans le sac, en essayant de trouver un de ceux qui lui convient, au toucher (mais sans regarder !). Ensuite, retirez votre main du sac et vérifiez.

**A** Si vous avez pioché un légume mûr correspondant à la demande du mouton, *placez-le à proximité du mouton désigné (sans retirer sa tuile de la pile)*. Vous pouvez maintenant interroger ce mouton (voir étape 3), ou bien...

► prendre le risque d'interroger un deuxième mouton en même temps que le premier. Le deuxième mouton **doit** aimer le légume que vous avez déjà trouvé. Trouvez un autre légume parmi ceux qu'il aime et essayez d'aller le chercher dans le sac de la même façon que le premier. Si vous réussissez, vous pouvez interroger les deux moutons (voir étape 3), ou bien...

► essayer d'interroger un troisième mouton lors du même tour ! Le troisième mouton **doit** aimer les deux légumes que vous avez déjà trouvés. Si un tel mouton est visible, choisissez un autre légume parmi ceux qu'il aime (le dernier) et essayez d'aller le chercher dans le sac. Si vous réussissez, vous pouvez interroger les trois moutons (voir étape 3).

**B** Si, à n'importe quel moment, vous échouez (en piochant un légume pourri ou que le mouton n'aime pas), votre tour s'arrête immédiatement. Remettez tous les légumes mûrs dans le sac, mais laissez les légumes pourris sur la table. Donnez le sac à votre voisin de gauche. Il n'y aura pas d'interrogatoire ce tour-ci.

**EXEMPLE** Anne veut interroger le mouton accordéoniste ①. Elle trouve une belle carotte dans le sac. Anne décide alors d'interroger en plus le mouton au tambourin ② qui lui aussi aime les carottes. Anne fouille de nouveau dans le sac et trouve une aubergine, qui convient parfaitement à ce mouton. Enfin, Anne décide d'interroger le mouton batteur ③, qui aime les carottes, les aubergines et les tomates. Malheureusement, en cherchant une tomate, Anne tombe sur une citrouille pourrie. Son tour s'arrête immédiatement et elle doit remettre la carotte et l'aubergine dans le sac, sans avoir pu interroger les moutons. C'est maintenant à son voisin de jouer. La citrouille pourrie reste sur la table.



③

①

②



### 3 INTERROGER UN MOUTON (OU PLUSIEURS)

Pour chaque mouton convoqué avec succès, prenez sa tuile et retournez la **côté bloc-notes face visible**.  
Que peut vous dire ce témoin ?

🎵 Le témoin vous indique un dessin sur un bloc-notes. Par ce dessin, **il vous informe que tous les loups avec l'accessoire indiqué étaient présents au concert.**

🎵 Le témoin vous dit aussi quelque chose... mais vous ne parlez pas couramment le mouton. C'est pourquoi vous allez utiliser le traducteur de bêlements.

Tenez le traducteur de bêlements côté Mouton visible (n'ouvrez pas encore le couvercle). Glissez la tuile Mouton à l'intérieur de celui-ci dans le sens de la flèche comme indiqué ci-contre.



Ensuite, ouvrez le traducteur de bêlements pour connaître le mouton **désigné** par le témoin : le témoin déclare **avoir vu ce mouton au concert, et garantit donc son innocence.**



Refermez l'étui, puis retirez la tuile Mouton de l'étui. Remettez-la sur la table, côté bloc-notes visible. Glissez un jeton Instrument dans l'emplacement de la tuile prévu à cet effet pour vous souvenir du mouton désigné par ce témoin.



Procédez ainsi pour chaque mouton convoqué avec succès.

### 4 REMETTRE LES LÉGUMES MÛRS DANS LE SAC

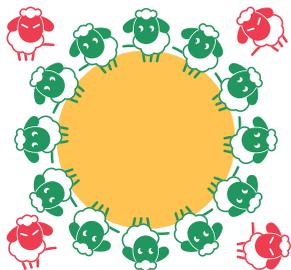
Laissez les légumes pourris de côté, le cas échéant. Passez le sac à votre voisin de gauche.

### 5 IL EST TEMPS DE FAIRE DES DÉDUCTIONS !

Il y a 16 moutons au total.

🐑 12 d'entre eux étaient présents au concert. Ils sont assis en cercle, l'un derrière l'autre. Chaque mouton ne peut voir que celui qui se trouve directement devant lui. **Un mouton qui a été désigné par un autre est forcément innocent.** *Si, par exemple, le mouton accordéoniste désigne le xylophoniste, alors c'est que le xylophoniste est innocent et dit la vérité.*

🐑 4 moutons étaient absents : ce sont les complices. Si vous les interrogez, ils désigneront un mouton honnête et mentiront probablement au sujet des loups qui étaient présents au concert. En revanche, ils ne sont jamais désignés par les autres.



Sur l'image ci-contre, les moutons verts sont les moutons honnêtes et les rouges sont les complices. Chaque mouton honnête est désigné par celui qui le suit (qui garantit donc son innocence), mais personne ne désigne les complices. Si vous réussissez à identifier un mouton honnête, il vous permettra d'innocenter certains loups. Vous pouvez écarter les cartes des loups innocents.

Si deux témoins désignent le même mouton, c'est que l'un d'eux ment. C'est en interrogeant les autres moutons que vous saurez lequel.



**EXEMPLE 1** Le guitariste (à droite) désigne le trompettiste (à gauche). Il se trouve que nous avons interrogé le trompettiste auparavant : sa tuile est visible sur la table, côté bloc-notes.

Puisque le guitariste l'a vu, c'est que le trompettiste est innocent et dit la vérité. Le trompettiste nous a indiqué que tous les loups avec un pantalon jaune étaient présents au concert. Nous pouvons donc les rayer de la liste des suspects. Nous écartons toutes les cartes des loups avec un pantalon jaune : ils sont innocents.

Mais le guitariste est-il honnête, ou s'agit-il d'un complice ?



**EXEMPLE 2** Le joueur de balalaïka (en bas à droite) désigne lui aussi le trompettiste. Mais c'est impossible car chaque musicien ne peut voir que celui qui se trouve directement devant lui, et n'a été vu que par celui qui se trouve derrière lui. Cela signifie que le guitariste ou le joueur de balalaïka ne dit pas la vérité.

En conséquence, nous savons que le coupable porte un chapeau rouge ou une veste bleue. Cela nous permet d'écarter toutes les cartes des loups qui n'ont ni l'un ni l'autre : ils sont innocents.

Notre enquête avance...



**EXEMPLE 3** Un nouveau témoin ! Le joueur de maracas (en bas à droite) désigne le joueur de balalaïka. Le joueur de balalaïka est donc innocent et le guitariste est complice ! Puisque le joueur de balalaïka est innocent, nous pouvons innocenter également les loups avec une veste bleue et les rayer de la liste des suspects. Voyons ce que nous indiquait le guitariste : un chapeau rouge. Puisqu'il a menti, au lieu de considérer que tous les loups avec chapeau rouge sont innocents, nous devons croire l'inverse : le coupable a un chapeau rouge.

Cela permet d'innocenter tous les autres loups.



**ASTUCE :** si un témoin désigne un mouton que vous avez déjà interrogé, placez-le derrière lui sur la table, l'objectif étant de reconstituer le schéma donné en bas de la p. 6.

Il arrive qu'un interrogatoire ne donne aucune information utile. Pour autant, ce peut aussi être le point de départ de toute une chaîne de révélations. À la fin de votre enquête, il ne restera qu'un seul loup : vous tenez votre coupable.

## Fin de la partie

La partie peut se terminer de deux façons :

### 1 IL NE RESTE QU'UN SEUL SUSPECT.

Ouvrez le traducteur de bêlements, retirez la carte Affaire qui s'y trouve et regardez en bas à droite pour savoir qui est le coupable. Si c'est bien celui que vous avez identifié, félicitations, vous avez gagné ! Sinon, c'est une tragique erreur judiciaire, et le coupable a filé. Vous avez perdu.

### 2 AU DÉBUT D'UN TOUR, LA FIGURINE DE LOUP EST SUR LA DERNIÈRE CASE DU PLATEAU, ET IL VOUS RESTE ENCORE PLUSIEURS SUSPECTS.

Le train va partir, et tous les suspects avec lui ! Il vous reste cependant une chance de gagner. Au lieu de déplacer la figurine de loup sur le plateau, le joueur actif peut tenter de deviner qui est le coupable parmi les suspects restants. Il vérifie ensuite son intuition en s'appuyant sur la carte Affaire, comme indiqué ci-contre. S'il a arrêté le bon suspect, bravo, vous avez gagné ! Sinon, le coupable s'enfuit et vous avez perdu.

## Règles avancées

Après quelques parties, vous pouvez ajouter ces règles supplémentaires (séparément ou en même temps).

**MOUTONS SUSCEPTIBLES** : si vous piochez un légume pourri dans le sac, défaussez immédiatement la tuile Mouton que vous vouliez convoquer. Le mouton est si vexé qu'il quitte la vallée sans attendre la fin de l'enquête, et vous ne saurez jamais ce qu'il avait à vous dire. Si vous tombez à court de témoins, il ne vous restera que votre intuition pour tenter de deviner qui est le coupable parmi les suspects restants.

**LÉGUMES CHOISIS** : pour obtenir des informations d'un mouton, vous devez non seulement annoncer quel mouton vous voulez convoquer, mais aussi quel légume vous allez lui offrir. Si vous piochez un autre légume (même s'il figure parmi ceux que le mouton aime), alors votre tour s'arrête immédiatement.

**AFFAIRES DIFFICILES** : les complices sont plus rusés. Ils sont maintenant capables de désigner un complice ! Vous pourrez démêler leurs mensonges à condition de reconstituer toute la chaîne de moutons. Ou au moins une partie... utilisez les astuces données ci-contre.



Comment identifier les complices rusés :

- Même si des complices peuvent se désigner mutuellement, un **mouton honnête** désignera toujours un **mouton honnête**.
- Comparez les témoignages : si Mouton A indique que les loups en veste bleue sont innocents et que Mouton B indique que les loups en veste verte sont innocents, alors **l'un des deux au moins** dit la vérité (le coupable ne porte qu'une seule veste).

• **Il n'y a que 4 complices**. Si la chaîne formée par les moutons qui se désignent les uns les autres est plus longue que le nombre de complices non identifiés, c'est que le dernier mouton désigné est innocent.

• **Il y a forcément un coupable !** Si un mouton vous indique que tous les suspects restants sont innocents, **c'est un mensonge !**

À l'inverse, si un mouton vous indique comme innocents des loups que vous avez déjà écartés, c'est **qu'il dit la vérité**, et n'est pas un complice.

## Les instruments

	Batterie		Guitare
	Harpe		Maracas
	Clarinette		Djembe
	Trompette		Flûte de pan
	Accordéon		Banjo
	Tambourin		Xylophone
	Violon		Balalaïka
	Saxophone		Piano à queue



AUTEURS : Alexander Peshkov & Ekaterina Pluzhnikova  
ILLUSTRATIONS : Ekaterina Izobova  
DIRECTRICE ARTISTIQUE : Anastasia Durova

CHEFS DE PROJET : Maria Kravchenko, Dmitriy Rudev  
CONCEPTION GRAPHIQUE : Lesya Yatsko  
TRADUCTION : Antoine Prono (Transludis)

ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans.  
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.  
Données et adresse à conserver.  
01-2022



Red Cat Games LLC  
51/1-14, Komitas Ave,  
Yerevan 0014,  
Republic of Armenia  
mail@redcatgames.am  
www.RedCatGames.am

Published on behalf of Lifestyle Boardgames Ltd.  
©2022 All rights reserved.

Adaptation et  
distribution françaises :



ZAL Les Garennes  
F 62930 - Wimereux - France  
www.gigamic.com

## REMERCIEMENTS

Les auteurs remercient Gamewright dont le jeu "Outfoxed" a inspiré celui-ci.