

# TABLE DES MATIÈRES

Installation.....	2
Introduction .....	3
Menu principal.....	4
Commandes du jeu.....	6
Progression dans le jeu.....	8
Activités.....	10
Compétitions .....	22
Ubisoft à votre service .....	25
Garantie.....	26

# INSTALLATION

## Installation d'*Alexandra Ledermann 8 - Les secrets du haras*

1. Insère le DVD-ROM dans le lecteur.
2. Dans la fenêtre qui s'affiche, clique sur « Installer » puis suis les instructions.
3. Si la fenêtre n'apparaît pas, lance le jeu à partir du lecteur de DVD-ROM dans le Poste de travail.
4. Si ton système ne contient pas DirectX 9c, il te proposera de l'installer. Il est recommandé de l'installer pour un fonctionnement optimal du jeu. L'ordinateur redémarrera automatiquement.

## Lancement du jeu

1. Insère le DVD-ROM dans le lecteur.
2. Dans la fenêtre qui apparaît, clique sur « Jouer ». Tu peux également lancer le jeu en cliquant sur « Démarrer/Programmes/Ubisoft/Lexis Numérique/Alexandra Ledermann 8/Lancer le jeu ».

## Divers

**Enregistrement** : clique sur « Enregistrement » afin d'enregistrer ton logiciel auprès d'Ubisoft.

**Site internet** : ce bouton donne accès au site officiel du jeu.

**Lisez-moi** : clique sur ce bouton afin de lire le fichier Lisez-moi (il est recommandé de le lire avant toute utilisation).

# INTRODUCTION

## L'histoire

Emma, une jeune Californienne passionnée d'équitation, arrive en France pour son stage de fin d'études chez un grand vétérinaire parisien. Retenue en Provence à cause d'une panne de taxi, elle va faire la rencontre de Flora et de son neveu Raphaël qui travaillent dans un superbe haras non loin du petit village typique de Bèlèou. Sous l'apparente tranquillité de la vie au haras, se prépare un drame. La propriétaire du haras, Marie, a disparu mystérieusement, le maire de Bèlèou convoite le haras... Autant d'énigmes que tu devras résoudre pour préserver ce petit coin de paradis.

## Principe du jeu

Tout en jouant, tu découvriras la vie quotidienne d'une future vétérinaire dans un haras. Tu seras totalement libre de ton temps et de tes activités au cours de la semaine. Ton comportement et tes réponses influenceront le cours du jeu et tu seras même amenée à prendre des décisions, notamment concernant ta carrière.

Tu devras t'occuper des chevaux pour développer une relation de complicité avec eux mais aussi pour te permettre d'améliorer tes performances aux compétitions. Au fil des saisons, tu verras grandir tes poulains que tu devras dresser, soigner et câliner pour qu'ils prennent confiance en eux. Il sera aussi possible d'acheter et de vendre des chevaux ainsi que d'acquérir de nouveaux poulains.

Ta vie ne se limitera pas à celle du haras puisque tu devras trouver des indices et parler avec les villageois pour résoudre le mystère de la disparition de Marie. Ton enquête et ta vie au haras t'amèneront à faire de drôles de rencontres mais aussi à te faire des amis dévoués.

# MENU PRINCIPAL

## Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie ou créer un nouveau profil, clique sur « Nouvelle Partie ».

Entre ton nom de jeu et clique sur « Valider » en bas à droite pour lancer la partie.

## Charger partie

Cette option te permet de reprendre une partie déjà commencée. Utilise les touches de direction pour retrouver la partie que tu souhaites continuer, puis clique sur « Valider » en bas à droite pour jouer.

## Entraînement

Clique sur « Entraînement » pour réaliser les parcours que tu as débloqués pendant l'aventure. Avant de débiter le parcours, tu peux entre autres choisir la selle de ton cheval et ta tenue (parmi celles que tu possèdes dans l'aventure), mais aussi le nombre de joueurs qui vont faire le parcours, car le mode « Entraînement » permet de jouer à plusieurs.

Pour valider chaque étape (choix du cheval, de tes vêtements etc.), clique sur « Valider » en bas à droite.

## Options

À partir de ce menu, tu peux modifier les options graphiques, sonores, ainsi que le niveau de difficulté du jeu :

**Niveau facile** : le temps autorisé sur un parcours est plus long.

**Niveau normal** : le temps autorisé est le temps standard.

**Niveau difficile** : le temps autorisé est plus court.

Tu peux aussi reconfigurer ton clavier pour modifier les commandes du jeu.

## Configuration des touches par défaut :

### Aventure

Bloc-notes	Touche alphanumérique 1
Plan	Touche alphanumérique 2
Inventaire	Touche alphanumérique 3
Album photo	Touche alphanumérique 4
Mode photo	Touche alphanumérique 5
Prendre une photo	Barre d'espace
Descendre du cheval	Ctrl droit

### Obstacles

Sauter	Barre d'espace
--------	----------------

### Dressage

Allure rassemblée	Touche alphanumérique 1
Allure allongée	Touche alphanumérique 2
Allure spéciale	Touche alphanumérique 3

### Apprentissage

Agrandir le cercle	Flèche gauche
Réduire le cercle	Flèche droite
Calmer le cheval	Barre d'espace

Vision de championne	Tabulation
----------------------	------------

### Quitter

Pour quitter le jeu.

# COMMANDES DU JEU

## À pied

Utilise les touches de direction du clavier pour te déplacer à pied.

---

Courir	Appuie rapidement deux fois sur la flèche haut ou bien sur Maj.
--------	---

---

---

Accéder au plan	Touche alphanumérique 2
-----------------	-------------------------

---

Accéder à l'inventaire	Touche alphanumérique 3
------------------------	-------------------------

---

Accéder au bloc-notes	Touche alphanumérique 1
-----------------------	-------------------------

---

Menu Pause	Echap
------------	-------

---

Ouvrir une porte, prendre un objet, monter à cheval, parler à quelqu'un...	Barre d'espace
---	----------------

---

---

Passer en mode une photo	Touche alphanumérique 5
--------------------------	-------------------------

---

Zoomer	Clic gauche
--------	-------------

---

Dézoomer	Clic droit
----------	------------

---

Prendre une photo	Barre d'espace
-------------------	----------------

---

---

Accéder à l'album photo	Touche alphanumérique 4
-------------------------	-------------------------

---

## À cheval

Utilise les touches de direction du clavier pour te déplacer à cheval.

---

Accélérer	Le cheval passe du pas, au trot, au galop quand tu appuies successivement sur la flèche haut.
-----------	---

---

---

Passer subitement au galop	Maj + haut
----------------------------	------------

---

---

Ralentir	Le cheval ralentit quand tu appuies successivement sur la flèche bas.
----------	---

---

---

Ralentir subitement	Maj + bas
---------------------	-----------

---

---

Tourner à droite	Flèche droite
------------------	---------------

---

---

Tourner à gauche	Flèche gauche
------------------	---------------

---

---

Sauter un obstacle	Barre d'espace. Attention le cheval peut refuser de sauter un obstacle si tu lui demandes trop tard ou que son allure n'est pas adaptée à l'obstacle à franchir. Régule sa vitesse pour que le marquage au sol devant l'obstacle soit bleu ou vert, puis appuie sur la barre d'espace quand le cheval entre dans la zone de marquage.
--------------------	---

---

---

Vision de championne	Appuie sur la touche Tab pour passer en vision de championne et améliorer la précision de tes mouvements en dressage, saut d'obstacles et cross. Appuie à nouveau pour la désactiver.
----------------------	---

---

---

Passer en mode photo	Touche 5 du pavé numérique
----------------------	----------------------------

---

---

Prendre une photo	Barre d'espace
-------------------	----------------

---

---

Descendre de cheval	Ctrl droit
---------------------	------------

---

Tu peux bien sûr accéder au plan, à l'inventaire, au bloc-notes et à l'album photo lorsque tu es à cheval ou que tu progresses dans l'aventure.

# PROGRESSION DANS LE JEU

**Les journées en temps réel :** dans *Les secrets du haras*, le décor évolue en fonction du temps qui passe, le jour alterne avec la nuit et les saisons se succèdent.

Tu peux régler le réveil dans ta chambre pour te réveiller à l'heure que tu souhaites et une fois debout, tu es libre de choisir tes activités au cours de la journée. En fin de journée, tu peux te coucher à partir de 20h. Tu peux veiller très tard, mais de moins en moins d'activités seront disponibles.

**Te déplacer :** tu peux te déplacer à pied ou à cheval, mais tu peux aussi utiliser la carte. Affiche le plan et clique à l'endroit où tu veux te rendre, tu y seras immédiatement transportée. Tu ne peux utiliser cette méthode que lorsque tu as déjà visité le lieu d'arrivée.

L'aventure se déroule par chapitres qui se déclenchent spontanément à mesure que les journées passent dans le jeu.

Tes choix et tes actions peuvent influencer le cours du jeu. Tu peux choisir parmi plusieurs voies scénaristiques en répondant aux personnages.

Au cours du jeu, tu seras amenée à collecter des objets et à remplir de petites missions. Pour te souvenir de tes objectifs, utilise le bloc-notes.

## Le bloc-notes :

Il comporte plusieurs onglets.

Quêtes : missions importantes que tu dois accomplir pour avancer dans l'aventure.

Objectifs secondaires : petites missions qui ne sont pas prioritaires.

Notes : ce sont des informations intéressantes que tu peux avoir glanées à la bibliothèque par exemple.

Photos : tu peux y consulter les descriptions des photos à prendre.



L'inventaire te permet d'accéder aux objets clés que tu possèdes.

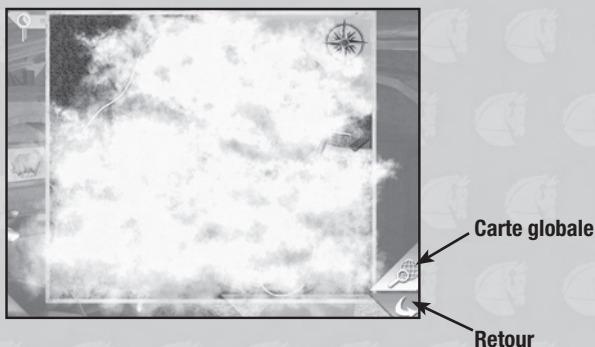
### L'inventaire :

Pour voir tes objets, affiche l'inventaire en appuyant sur la touche alphanumérique 3. Il contient les objets trouvés nécessaires pour progresser dans l'aventure. Pour utiliser un objet, ouvre l'inventaire, clique sur l'objet que tu souhaites utiliser, puis sur les écrous en haut à droite.



### Le plan :

Pour accéder au plan, appuie sur la touche alphanumérique 2. Il te permet de te repérer mais aussi de te déplacer dans la région de Bélèou en cliquant là où tu souhaites te rendre.



## L'album photo :

Tu peux accéder aux photos que tu as prises lors de tes promenades en appuyant sur la touche alphanumérique 4.



## ACTIVITÉS

Tu choisis librement tes activités au cours de la journée.

### Activités personnelles

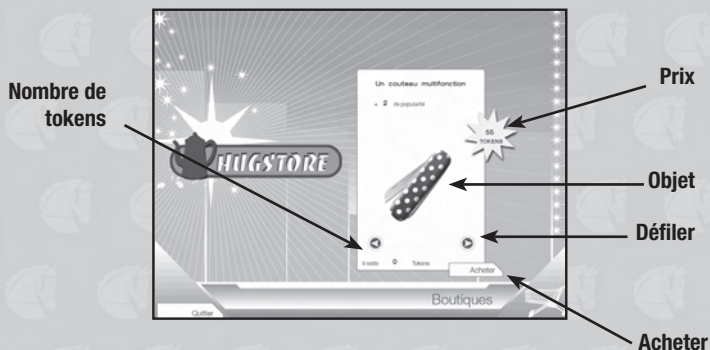
**La bibliothèque :** les livres de la bibliothèque t'apprennent de nouvelles figures de dressage, te donnent des conseils pour mieux comprendre ton cheval et le soigner. Tu peux aussi y trouver des informations nécessaires pour progresser dans l'aventure. Tu peux noter les informations qui t'intéressent dans tes notes (bloc-notes) en cliquant sur « Noter » lorsque tu lis un ouvrage de la bibliothèque. Cela te permettra de les consulter n'importe où.



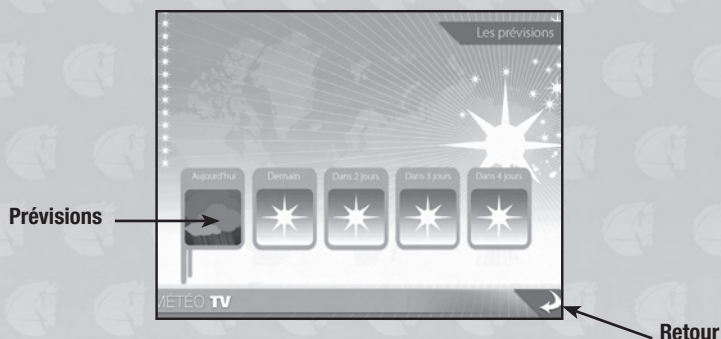
**Chambre :** dans ta chambre se trouvent la penderie où sont rangés tes vêtements, ta collection d'objets (accessoires, objets trouvés etc.), ton réveil et ton lit. Attention, tu choisais librement ton emploi du temps au cours de la journée, mais après 4h du matin, tu risques de tomber de fatigue.



**Boutiques :** tu peux faire les boutiques et acheter des objets grâce aux tokens gagnés notamment en travaillant ou en remportant des compétitions. Attention, les boutiques ne sont ouvertes qu'en journée.



**Météo** : tu peux regarder la chaîne météo dans la salle de détente.



**Photos** : pour passer en mode Photo et prendre une photo, appuie sur la touche alphanumérique 5. Appuie ensuite sur la barre d'espace pour prendre une photo. Pour quitter le mode Photo, il faut appuyer à nouveau sur la touche alphanumérique 5. Tu peux vendre des photos que tu as prises au cours de tes balades à cheval et gagner un peu d'argent. Pour vendre tes photos, rends-toi à une boîte aux lettres. Choisis celles que tu souhaites vendre à l'aide des touches de direction et valide en cliquant sur « Vendre ».



# ÉLEVAGE ET ENTRETIEN DES CHEVAUX

## Entretien

Tu peux entretenir tes chevaux dans le box du haras. En entrant dans le box, tu devras choisir, avec les touches de direction, le cheval dont tu veux t'occuper. Une fiche descriptive t'indique l'état du cheval et de son box (robe, box, sabot, faim, santé etc.)



**Brossage :**



Interrompre  
l'activité

Type de brosse :

- Brosse dure
- Brosse moyenne
- Brosse douce

Les brosses sont situées dans le box et servent à nettoyer la robe du cheval. Pour brosser ton cheval, appuie sur le bouton gauche de la souris, maintiens-le enfoncé, puis déplace la souris. Le brossage est efficace lorsque de la poussière se dégage de la robe.

Il existe trois modèles de brosses :

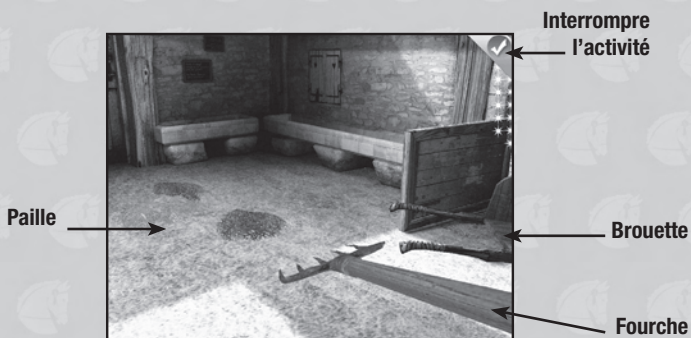
- Une brosse dure qui sert à dégraisser le cheval. On l'utilise lorsque le cheval est très sale.
- Une brosse moyenne qui sert à ôter la poussière de la robe du cheval en évitant de le blesser.
- Une brosse douce pour les finitions et pour détendre le cheval.

## Curage :



Les ustensiles nécessaires au curage se trouvent dans le box. Pour nettoyer les sabots du cheval, sélectionne le sabot à nettoyer en cliquant sur le dessin correspondant à droite. Puis, de la même façon que pour le brossage et le lavage, appuie sur le bouton gauche de la souris, maintiens-le enfoncé, puis déplace la souris sur le sabot. Le curage est efficace quand la terre sous les sabots disparaît.

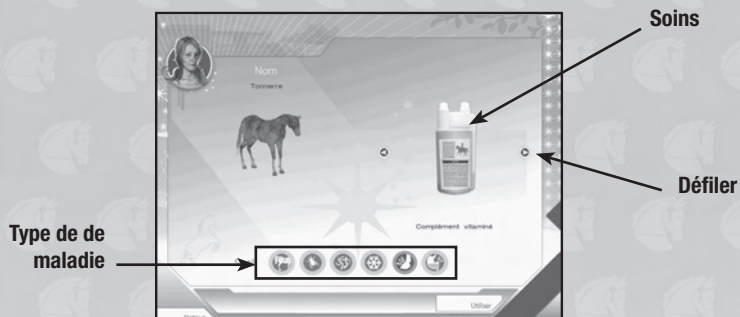
## Nettoyage du box :



Nettoie le box en remplaçant la paille souillée par de la paille fraîche. Avec la fourche, ramasse la paille en cliquant sur le bouton gauche de la souris puis dépose-la dans la brouette en cliquant sur le bouton droit de la souris. Répartis ensuite le tas de paille fraîche sur le sol.

Tu peux prendre plusieurs petits tas de paille en même temps.  
Un box bien entretenu augmente la jauge de moral de ton cheval.  
Mieux ta paille sera répartie, plus le cheval sera à son aise.

## Soigner :



Si une ou plusieurs icônes apparaissent dans la rubrique Santé de la fiche descriptive, cela signifie que ton cheval a des problèmes de santé. Pour le soigner, utilise les médicaments appropriés que tu trouveras dans l'armoire à pharmacie du box. Pour savoir de quoi souffre ton cheval et comment le soigner, lis les ouvrages de la bibliothèque.

## Nourrir :



Pour nourrir ton cheval, approche-toi de la mangeoire à côté de lui dans le box. Quand l'icône « Nourrir » apparaît, appuie sur la barre d'espace pour lui donner à manger.

Les autres activités d'entretien se font au pré. On peut y accéder par la porte du fond du box.

### Mise au pré :

La mise au pré repose ton cheval et remonte sa jauge de moral.

Apprentissage



Dialogue

Lavage

Lavage :



Interrompre  
l'activité

Tourner  
le cheval

L'arrivée d'eau pour laver ton cheval se situe dans le pré. Pour le laver, il suffit comme pour le brossage d'appuyer sur le bouton gauche de la souris, de le maintenir enfoncé, puis de déplacer la souris. Pour arrêter l'eau, relâche le bouton. Tu peux tourner le cheval pour laver l'autre flanc en cliquant sur le bouton correspondant à droite. Fais attention de ne pas arrosar la tête de ton cheval car celui-ci pourrait tomber malade.

*Note : le box n'est pas accessible la nuit.*

## Balade

Promène ton cheval à l'extérieur du haras, en dehors de toute contrainte, pour renforcer votre complicité.

## Dialogue

Nombre d'essais →

Réponse  
proposée →

Revoir le besoin  
du cheval →



Catégorie  
d'actions →

Cette activité va te permettre de développer une complicité avec tes chevaux. Tu devras observer ton cheval et comprendre ce qu'il veut. Tu choisiras ensuite une action parmi plusieurs pour répondre à ses besoins : éducation, jeu, soins, tendresse.

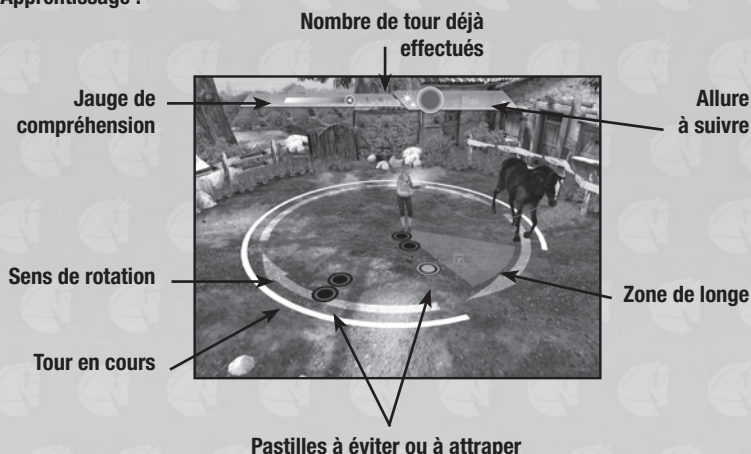
Clique sur une des caméras à gauche pour voir le comportement de ton cheval. Choisis ensuite un thème parmi les quatre en bas à droite, puis sélectionne une action de ce thème en réponse à ce que tu as vu.

La bibliothèque te t'apprendra à comprendre ton cheval et à agir en conséquence.

**Avertissement :** les attitudes du poulain et du cheval dans le mode Dialogue ne correspondent pas à la réalité. Pour que ce mode soit le plus varié possible, nous avons fait des choix qui peuvent ne pas s'appliquer à la réalité. Il est déconseillé d'agir avec un vrai cheval en fonction des informations fournies dans le mode Dialogue, sans prendre d'abord conseil auprès d'un professionnel qualifié et compétent.

## Entraînement

Apprentissage :



Le but est d'apprendre à ton cheval à obéir aux instructions qu'on lui donne. Tu dois diriger ton cheval selon les instructions indiquées, tout en maîtrisant sa longe. Pour cela, garde le curseur de la souris dans la zone de longe, en rose, durant tout le trajet.

Un cercle de flèches est tracé à terre, il représente les instructions que ton cheval doit respecter. Il doit suivre ce cercle dans le sens des flèches, à la même vitesse, et là où elles se trouvent. Tu contrôles l'allure du cheval avec les touches de direction haut et bas, et le diamètre du chemin qu'il décrit avec les touches de direction gauche et droite. Lorsque ton cheval est à l'arrêt, appuie sur la touche de direction bas pour qu'il change de sens.

Si tu arrives à maîtriser la longe de ton cheval et à lui faire suivre les instructions demandées pendant un tour, ce tour est réussi. Tu dois réussir le nombre de tours indiqué.

Pour obtenir des points de bonus, il faut passer le curseur sur les pastilles vertes tout en restant dans la zone radar. Si tu passes sur les points rouges, tu auras des points de malus. Les points de bonus augmentent la jauge de compréhension du cheval située en haut à gauche de l'écran.

Les points de malus font diminuer la jauge de compréhension du cheval. Lorsqu'elle atteint son minimum, le cheval ne t'obéit plus et son cœur s'emballa.

Lorsque le cheval se met à désobéir, un cœur clignote en haut de l'écran. Pour calmer ton cheval, tu dois le gronder en appuyant sur la barre d'espace quand le cœur est vert.

Attention ! Chacun de tes cris le stresse. Attends un peu, et choisis le bon moment pour te faire respecter, sinon il sera encore plus affolé. À chaque fois que tu appuies au bon moment, la jauge de compréhension se remplit un peu. Si par contre tu appuies quand le cœur est rouge, la jauge va diminuer.

### Dressage :

L'objectif est de réaliser le programme des figures demandées. Mieux elles sont réalisées et plus tu obtiendras de points. Le dressage apporte des points d'agilité à ton cheval.

Trois types de figures sont proposés :

### Les figures sur place :

Comme leur nom l'indique, ce sont des postures spécifiques que le cheval et le cavalier doivent prendre.

Lorsqu'elles surviennent, tu dois réaliser la combinaison rapide des touches inscrites à l'écran. La figure est réussie si tu parviens à effectuer cette combinaison jusqu'au bout, sans te tromper. Toute erreur dans la combinaison pénalisera ta note.

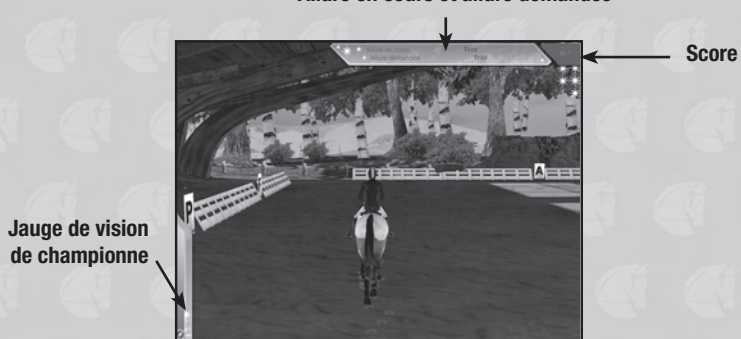
#### Allure en cours et allure demandée



### Les figures en mouvement :

Tu dois suivre le trajet signalé au sol par les pastilles colorées en respectant l'allure demandée. Tu dois bien conduire ton cheval et éviter qu'il ne dévie de sa trajectoire.

#### Allure en cours et allure demandée



Il existe des variantes d'allures :

Pour adopter une allure rassemblée, maintiens appuyée la touche alphanumérique 1.

Pour adopter une allure allongée, maintiens appuyée la touche alphanumérique 2.

Pour adopter une allure spéciale, maintiens appuyée la touche alphanumérique 3.

### Les figures de manège :

Le joueur doit effectuer un tracé précis sur la largeur du manège.



Figure à retenir  
et à reproduire

Le tracé à effectuer s'affiche en vue aérienne pendant quelques secondes, puis disparaît. Le joueur doit le mémoriser et le reproduire ensuite le plus fidèlement possible.

Tu peux utiliser la vision de championne (en appuyant sur la touche Tab) pour voir le chemin à suivre lorsqu'il est invisible.

### Le saut :

**Nombre d'obstacles franchis / Nombre total d'obstacles**

**Nombre de refus / Nombre de refus autorisés**

**Nombre de chutes / Nombre de chutes autorisées**



Pour réussir un saut d'obstacles tu dois réguler la vitesse de ton cheval et lui ordonner de sauter au bon moment.

En fonction de ta vitesse, la couleur du marquage au sol devant l'obstacle peut varier du rouge au bleu. Un saut d'obstacles est réussi lorsque le marquage est vert ou bleu (couleur idéale). Si le marquage est rouge clignotant cela signifie que tu vas trop vite. S'il est rouge permanent, cela signifie que tu es trop lente. Dans les deux cas, ton cheval refusera de sauter. Si le marquage est jaune, tu sauteras l'obstacle mais tu feras tomber une barre.

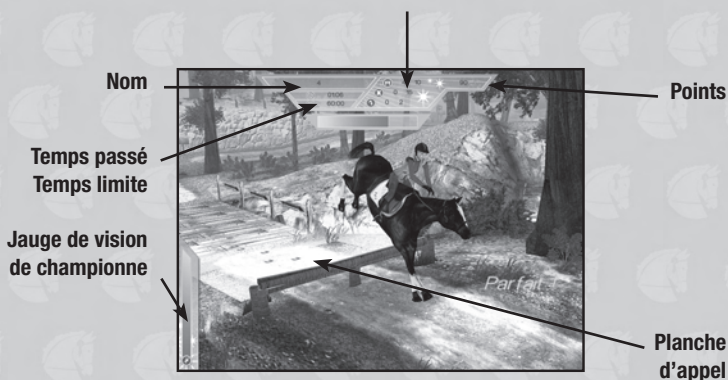
Une fois la vitesse optimale adoptée, tu devras appuyer sur la barre d'espace quand tu seras dans la zone de marquage.

Tu peux utiliser la vision de championne en appuyant sur la touche Tab pour passer en mode ralenti et améliorer tes performances.

Le saut d'obstacles rapporte des points de musculature à ton cheval.

### Cross :

**Nombre d'obstacles franchis / Nombre total d'obstacles**  
**Nombre de refus / Nombre de refus autorisés**  
**Nombre de chutes / Nombre de chutes autorisées**



Le cross est un circuit en pleine nature que tu devras réaliser le plus rapidement possible en sautant une série d'obstacles. Tu seras amenée à choisir parmi plusieurs tracés d'obstacles qui mènent chacun à l'arrivée. À toi de trouver les raccourcis qui te permettront de réaliser les meilleurs temps.

Durant le cross tu peux aller au grand galop. À cette allure, tu iras très vite mais pas de façon illimitée puisque cela dépend de l'endurance de ton cheval.

La barre en haut de l'écran représente la jauge d'endurance du cheval. Quand celle-ci est vide, ton cheval repasse automatiquement au petit galop tant que tu ne dépasses pas cette allure, ton cheval regagne progressivement de l'endurance.

Tu dois donc apprendre à gérer l'endurance de ton cheval. Le cross rapporte des points d'endurance à ton cheval.

Tu peux utiliser la vision de championne en appuyant sur la touche Tab pour affiner la précision de tes mouvements.

## Centre d'élevage

Le centre d'élevage est un des nouveaux éléments du jeu. Il te permet d'acheter et vendre des chevaux mais aussi de donner naissance à des poulains.

C'est aussi depuis le centre d'élevage que tu pourras exporter un cheval sur le site officiel.



## COMPÉTITIONS

Tous les mercredis et samedis sont organisées des compétitions. Selon la journée, la nature de la compétition peut être différente. Certaines compétitions sont dédiées à un type d'épreuve et demandent de réaliser un seul circuit. D'autres sont des complets et réunissent un circuit de dressage, un de saut d'obstacles et un de cross.

Gagner des compétitions te rapportera de l'argent, des points de compétence pour tes chevaux et des points de popularité et augmentera tes capacités de «vision de championne».

### Le parcours de dressage :

Le gagnant est celui qui a réalisé le mieux les figures demandées. Chaque figure est notée sur 10. Il suffit d'obtenir le meilleur score pour gagner. N'hésite pas à aller à la bibliothèque pour apprendre de nouvelles figures.

Les épreuves de dressage apportent des points d'agilité à ton cheval.

### L'épreuve de saut d'obstacles :

Le gagnant est celui qui a obtenu le meilleur score. Le temps peut être pris en considération pour départager en cas d'égalité.

Les épreuves de saut d'obstacles rapportent des points de musculature à ton cheval.

## Règles des épreuves de saut d'obstacles :

### Pénalités :

Obstacle renversé en sautant	3 points
Première désobéissance	4 points
Deuxième désobéissance	6 points
Chute du cavalier ou du cheval	8 points
Temps accordé dépassé	¼ point par seconde

### Élimination de la compétition :

- Troisième désobéissance
- Deuxième chute
- Saut du mauvais obstacle
- Saut d'un obstacle à l'envers
- Saut d'un obstacle déjà sauté
- Pas de franchissement de la ligne de départ, 45 seconde après le signal
- Dépassement du temps limite (double du temps accordé)

### **L'épreuve de cross :**

Le gagnant est celui qui obtient le meilleur temps et le meilleur score.  
Le temps peut être pris en considération pour départager en cas d'égalité.  
Les épreuves de cross rapportent des points d'endurance à ton cheval.

### **Règles des épreuves de cross :**

#### **Pénalités :**

Première désobéissance	20 points
Deuxième désobéissance au même obstacle	40 points
Chute du cavalier ou du cheval	65 points
Temps accordé dépassé	1 point par seconde

#### **Élimination :**

Troisième désobéissance au même obstacle  
Cinquième désobéissance en tout  
Troisième chute  
Saut du mauvais obstacle  
Saut d'un obstacle à l'envers  
Saut d'un obstacle déjà sauté  
Pas de franchissement de la ligne de départ, 45 secondes après le signal

**Passe au niveau supérieur et rejoins  
la communauté d'Alexandra Ledermann 8  
Les secrets du haras pour :**

- du contenu exclusif : informations, e-goodies...
- des concours réguliers avec de superbes lots
- des offres préférentielles : coffrets collector, éditions limitées...
- des trucs et astuces inédits
- rencontrer d'autres passionnés sur les forums et obtenir toute l'aide dont tu as besoin

**Rejoins-nous sur  
[www.clubalexandra.com](http://www.clubalexandra.com)**

## **UBISOFT À VOTRE SERVICE...**

**Le Service Clients Ubisoft  
Site Internet : [www.support.ubi.com](http://www.support.ubi.com)**

- **Guide de dépannage** : « Avant toute chose » pour les problèmes généraux.
- **FAQ** (Questions/Réponses) pour les problèmes particuliers.
- **Posez vos questions** à nos techniciens
- **Messagerie technique personnelle.**
- Les **dernières mises à jour** (patches) à votre disposition.

Si vous n'avez pas de **connexion Internet**, vous pouvez contacter nos techniciens au 0 892 700 265 (**0,34 Euros/mn**) du lundi au vendredi, de 10h00 à 20h00.

## **ASTUCES, SOLUCES**

**Téléphone : 0 892 70 50 30 (0,34euros/mn)**

- Toutes les **Astuces** et les **Soluces** complètes de nos jeux.
- **Serveur vocal** 24h/24 7j/7.
- Parlez en **direct** avec nos **spécialistes** du lundi au vendredi, de 9h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00.

## GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l'« Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement. Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

- 1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.
- 2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par «Colissimo suivi» ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : **Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix-en-Provence Cedex 3.**

- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut.

L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

## PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle.

Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

# Heartland®

Vis ta passion pour  
les chevaux avec  
Laura  
à Heartland !



Nouveauté

© MichaelFrost

POCKET jeunesse

29 romans déjà disponibles

À partir de 11 ans

Disponibles dans toutes les librairies et autres points de vente habituels.

