

Scotland Yard

++++ À la poursuite de Mister X +++++

Jeux Ravensburger® No 23 381 6


Une course poursuite captivante pour **2 à 4** joueurs
âgés de **8 à 99** ans

Auteur : Gunter Baars

Illustration : Thomas Haubold, Torsten Wolber

Rédaction : Stefanie Fimpel

Contenu :

- 1 plan de jeu en plusieurs parties
- 3 figurines de détectives (rouge, bleu, vert)
- 1 figurine Mister X (noir)
- 24 tickets (12 x taxi, 8 x bus, 4 x métro)
- 4 Black Tickets  (3 pour la variante de jeu)

Il vous faut aussi : une feuille de papier et un crayon

But du jeu

Mister X fuit au travers de Londres. Il doit être extrêmement prudent pour ne pas se faire attraper par les détectives. Plus longtemps il est en fuite, plus il récolte de précieux points !

Une fois que tous les joueurs ont joué une fois Mister X, on procède au décompte : le joueur ayant récolté le plus de points au cours de sa fuite gagne la partie !

Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement tous les **tickets** de la **planche prédécoupée**. Le **plan de jeu** est assemblé

de sorte qu'il représente une carte de Londres. Une **feuille de papier** et un **stylo** sont également prêts.

On joue autant de **manches** qu'il y a de joueurs. Chaque joueur est une fois Mister X, les autres joueurs sont alors les détectives. Que l'équipe de détectives soit composée d'un, de deux ou de trois détectives, elle joue toujours avec **toutes les trois** figurines de détectives.

Le joueur le plus âgé joue **Mister X** en premier. Il obtient **1 Black Ticket**. Les **24 Tickets** pour le taxi, le bus et le métro sont posés devant les détectives, face noire visible. Les tickets appartiennent aux détectives.

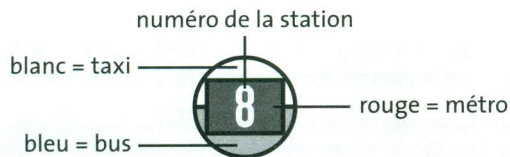
Les détectives placent leurs figurines sur 3 **cases rouges de métro** de leur choix. Mister X retourne un ticket de son choix parmi les 24 tickets posés devant les détectives. Le numéro inscrit dans le cercle est la station de départ pour Mister X. Mister X y place sa figurine. Ensuite, il repose le ticket (*face noire visible*) devant les détectives.

C'est parti !

Mister X se déplace en premier, c'est ensuite au tour des **trois détectives**.

Règle pour les déplacements

Chaque déplacement représente un trajet en taxi, en bus ou en métro depuis une station, le long de la ligne de même couleur, jusqu'à la station suivante du même moyen de transport. Chaque cercle avec un numéro est une station pour un ou plusieurs moyens de transport. Les couleurs des stations indiquent quel moyen de transport s'y arrête, respectivement avec quel moyen de transport le trajet peut être poursuivi au prochain tour :



Exemples de déplacements :

Depuis la station 8 (voir plan de jeu) on peut atteindre

- avec le taxi : les stations 3, 7, 9 et 21
- avec le bus : les stations 6 et 9
- et avec le métro : les stations 40 et 13

Remarque : si, au cours d'un déplacement d'une station à une autre, deux lignes de la même couleur se croisent, on est en droit de bifurquer.

*Exemple : depuis la station 7, on peut atteindre non seulement la station 39, mais également les stations 21 ou 22 en **bifurquant**.*

Mister X se déplace

Mister X peut emprunter tous les moyens de transport **sans** payer avec un ticket. Selon le moyen de transport pour lequel il s'est décidé, il longe la ligne de la couleur correspondante jusqu'à la prochaine station. Sa figurine s'arrête là et son tour est terminé.

Les détectives se déplacent

Pour se déplacer jusqu'à la prochaine station, les détectives **payent** à Mister X **un ticket** par figurine de détective. Les joueurs se concertent et déplacent, dans l'ordre de leur choix, **les 3 figurines de détectives**. Peu importe quel joueur déplace quelle figurine. L'essentiel est que les joueurs soient d'accord sur les stations où les 3 figurines sont déplacées et qu'il n'y en ait aucune qui ne bouge pas.

Lorsque les trois figurines de détectives se sont déplacées, c'est de nouveau au tour de Mister X de jouer.

Remarque : lorsque les tickets d'un moyen de transport sont épuisés, ce moyen de transport ne peut plus être utilisé. Si, de ce fait, une figurine de détective ne peut plus se déplacer, elle reste sur la station où elle se trouve jusqu'à la fin de la manche.

Black Ticket

Si Mister X se sent un peu trop encerclé par les détectives, il peut disparaître pour un tour. Il utilise alors un Black Ticket. Au lieu de se déplacer ouvertement d'une station à une autre, il retire sa figurine du plan de jeu et note, en cachette sur une feuille de papier, sa station de départ ainsi que sa station d'arrivée. Il donne ensuite le Black Ticket aux détectives. En fin de partie, **3 points de pénalités** sont soustraits du total des points de Mister X. Si, en revanche, Mister X renonce à l'utilisation du Black Ticket, ces 3 points ne sont pas soustraits.

Ensuite, les détectives se déplacent normalement. Après leur tour, Mister X sort de sa cachette et place sa figurine sur la station qu'il avait notée sur la feuille de papier. C'est au tour de Mister X de se déplacer.

Important : grâce au Black Ticket, **Mister X** (uniquement lui !) peut également utiliser une seule fois les **bateaux** (stations 47, 36, 84 et 112) sur la Tamise !

Fin de la manche

Il existe 3 possibilités pour qu'une manche soit terminée :

1. Une figurine de détective arrive sur la station où se trouve Mister X et le capture.
2. Les détectives n'ont plus de tickets et ils n'ont pas pu attraper Mister X.
3. Lorsque les détectives pensent qu'ils n'ont vraiment aucune chance de coincer Mister X, ils peuvent renoncer. Ils donnent les tickets restants à Mister X.

Un prix (£) est inscrit sur les tickets que les détectives ont remis à Mister X au cours de sa fuite. Ce prix correspond à des points. A la fin de la manche, Mister X additionne ses points et les note sur une feuille de papier. S'il a utilisé le Black Ticket, il soustrait 3 points.

Ensuite, c'est au tour d'un autre joueur de se glisser dans le rôle de Mister X et une **nouvelle manche** commence.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont joué une fois Mister X. Comparez les points que vous avez récoltés en tant que Mister X. Le joueur comptabilisant le plus de points gagne la partie.

Variante avec plusieurs Black Tickets

Au lieu de jouer avec un seul Black Ticket, Mister X peut en utiliser jusqu'à 4. Chaque ticket lui permet de disparaître et facilite ainsi sa fuite. Il n'est toutefois pas possible d'utiliser 2 Black Tickets à la suite. Cette variante est plus difficile pour les détectives. Les autres règles s'appliquent normalement.

© 2011/2014 Ravensburger Spieleverlag



Scotland Yard 26 601-2