



RÈGLES DU JEU SCOTLAND YARD EN BREF

PRINCIPE DU JEU

Mister X, d'une part, essaie d'échapper à ses poursuivants, à savoir rester caché jusqu'au moment où les détectives ne peuvent plus avancer.

Les détectives, d'autre part, essaient de traquer Mister X, à savoir échouer sur la même case que lui.

PRÉPARATIFS

- Désignation de Mister X. Les autres joueurs sont les détectives.
- Distribution des tickets
 - Remettre à Mister X 4 tickets de taxi, 3 tickets de bus, 3 tickets de métro, 2 cartes „coup double” et autant de tickets noirs qu'il y a de détectives participant au jeu, la visière, le tableau de parcours et le pion incolore.
 - Remettre à chaque détective 10 tickets de taxi, 8 tickets de bus, 4 tickets de métro, 1 pion de couleur.
- Tirer les cartes de départ (Mister X face cachée) et placer les pions des détectives sur les points de départ.

12

FIN DU JEU

- La victoire revient à Mister X
 - a) si les détectives ne peuvent plus avancer ou
 - b) si Mister X a atteint la dernière case du tableau de parcours.
- La victoire revient aux détectives dès que l'un d'eux a capturé Mister X, à savoir qu'il réussit à se mettre sur la case servant de repaire à ce dernier.

MATÉRIEL :

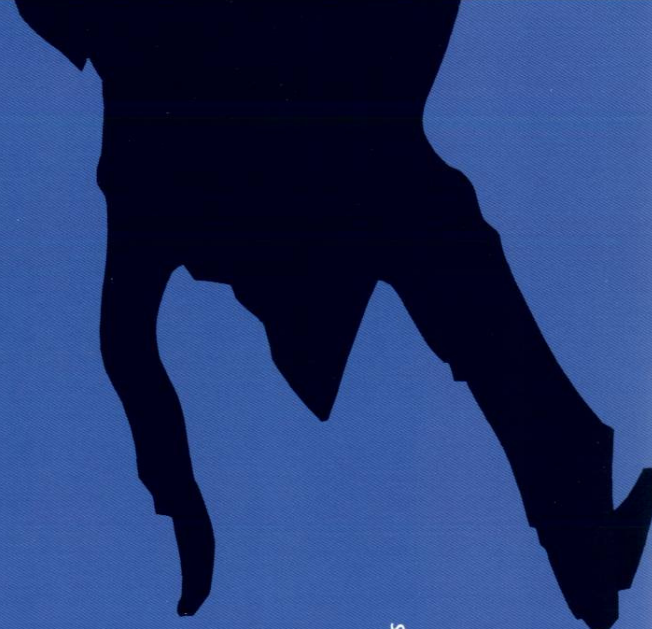
- 1 plan de jeu
- 6 pions
- 18 cartes de départ
- 125 tickets de taxi (54), bus (43), métro (23) et tickets noirs (5)
- 2 cartes „coup double”
- 1 tableau de parcours avec une feuille de papier à insérer
- 1 visière

13

Pour 3 à 6 joueurs, de 10 à 99 ans

DÉROULEMENT DU JEU

- Mister X ouvre la partie. Il note, sur le tableau de parcours, le numéro de la case où il veut se rendre. Puis il cache le numéro à l'aide du ticket correspondant. Chaque coup le fait progresser le long du tracé correspondant jusqu'à l'arrêt suivant du moyen de transport choisi.
- Les détectives remettent tout d'abord un ticket, puis avancent leur pion jusqu'au prochain arrêt du moyen de transport choisi. Les tickets reviennent à Mister X.
- Les grandes fenêtres du tableau de parcours (3, 8, 13 et 18) obligent Mister X à faire son apparition et à révéler son repaire.



RÈGLES DU JEU SCOTLAND YARD

PRINCIPE DU JEU

Dans la nuit trouble de Londres, Mister X essaie de semer ses poursuivants. Mais les célèbres détectives de Scotland Yard réussissent à l'encercler, de façon à le prendre dans les mailles de leur filet.

Le but de Mister X est de demeurer caché jusqu'à la fin du jeu. Les détectives ont l'ordre de retrouver Mister X. Pour cela, ils avancent leurs pions sur la case du plan de jeu, où celui-ci se cache précisément.

PRÉPARATIFS

Les joueurs décident de celui qui endossera le rôle de Mister X. Choisir de préférence un participant ayant les nerfs solides!

Quant aux autres, ils joueront aux détectives.

Distribution du matériel

Avant la première partie, dégager les cartes des deux planches préparées.

Mister X reçoit:

Le pion incolore

Le tableau de parcours (avec la feuille de papier insérée) et un crayon

La visière lui permettant de suivre des yeux le déroulement du jeu

4 tickets de taxi

3 tickets de bus

3 tickets de métro

Les 2 cartes „coup double”

Autant de tickets noirs qu'il y a de détectives participant au jeu



14

Chaque détective reçoit: Un pion de couleur
10 tickets de taxi
8 tickets de bus
4 tickets de métro

Placement des pions lors de l'ouverture de la partie

Afin de déterminer les points de départ des joueurs, mélanger les cartes de départ et les déposer, face cachée, sur la table. Chaque joueur tire ensuite une carte de départ. Puis les détectives placent leurs pions sur les cases portant le numéro de la carte de départ obtenu.

IMPORTANT! Seul Mister X s'abstient de tout placement de pion et conserve le secret le plus absolu quant à son point de départ!

Conseil à tous les joueurs

Pour se familiariser avec ce jeu, il est conseillé de procéder pas à pas en effectuant chaque opération décrite ci-dessus avant de poursuivre la lecture de la règle de jeu.



15

DÉROULEMENT DU JEU

Mister X ouvre la partie, puis c'est aux détectives de jouer à tour de rôle, ce qui constitue un coup complet.

Chacun doit payer sa course en remettant le ticket correspondant. Mister X inscrit ses déplacements sur le tableau de parcours. Quant aux détectives, ils font avancer leurs pions sur le plan de jeu.

Progression des pions

Chaque coup correspond à un trajet en taxi, en métro ou en bus d'un arrêt à un autre le long du tracé en couleur.

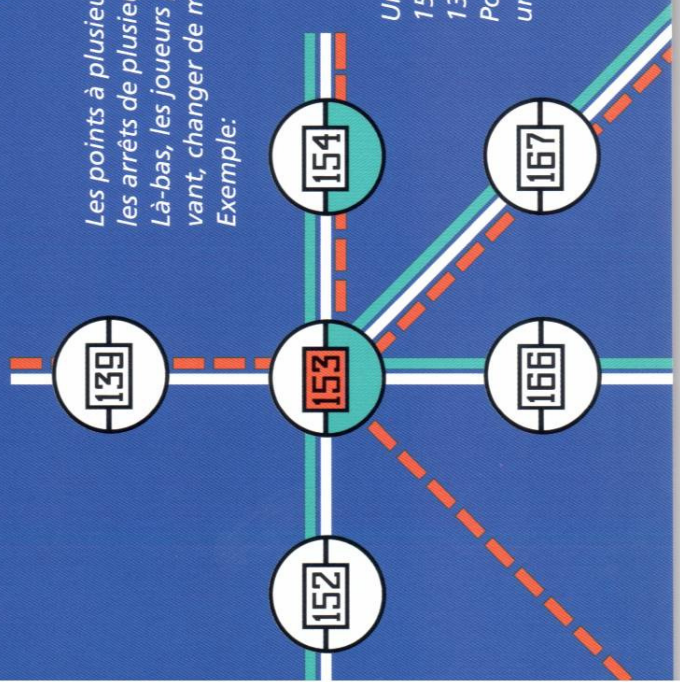
La course doit être payée avec le ticket de couleur correspondant.

Chaque point représente un arrêt d'un ou de plusieurs moyens de transport. Les couleurs des arrêts indiquent le moyen de transport y faisant halte:



Les points à plusieurs couleurs représentent les arrêts de plusieurs moyens de transport. Là-bas, les joueurs peuvent, au coup suivant, changer de moyen de transport.

Exemple:



Une course en taxi du point 153 peut conduire au point 139, 154, 167, 166 ou 152.

Pour la régler, il faut remettre un ticket de taxi blanc.

Les coups de Mister X

Mister X fait généralement ses coups dans le secret le plus absolu. Pour cela, il note en cachette, dans la fenêtre adéquate du tableau de parcours, le numéro de la case sur laquelle il voudrait se rendre. Il cache le numéro sous le ticket correspondant. A présent, les détectives connaissent le moyen de transport emprunté par Mister X, mais ignorent sa destination.

Premier coup

Au premier coup, Mister X choisit un arrêt relié à son point de départ. Il note le numéro de cet arrêt dans la première fenêtre de son tableau de parcours et le cache au moyen du ticket correspondant. La couleur de ce ticket doit en effet correspondre à la ligne de couleur reliant le point de départ à ce premier arrêt.

Au prochain tour, il avance son pion en se rendant de l'arrêt noté au prochain arrêt de son choix, et ainsi de suite.

Pour connaître les autres possibilités offertes à Mister X pour échapper à ses poursuivants, se reporter au paragraphe „Coups spéciaux de Mister X“.



Les coups des détectives

Après Mister X, c'est aux détectives de jouer à tour de rôle, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun remet un ticket et place son pion sur l'arrêt suivant du moyen de transport choisi par lui.

Mister X se voit remettre les tickets utilisés.

IMPORTANT! Pour chaque moyen de transport, les détectives ne disposent que d'un nombre limité de tickets. Dès qu'un détective a consommé sa provision de tickets, il ne peut plus emprunter le moyen de transport en question.

Les détectives doivent placer leurs tickets à l'endroit devant eux, de sorte que Mister X sache à tout moment où ses adversaires peuvent encore le traquer.

Apparition de Mister X

Mister X se manifeste à intervalles réguliers, plus précisément à son 3e, 8e, 13e et 18e coup. Les endroits où il doit faire son apparition sont indiqués par une fenêtre plus grande sur le tableau de parcours.

Mister X continue à enregistrer ses déplacements sur le tableau de parcours en cachant chaque fois le numéro au moyen du ticket correspondant. Puis il place son pion à l'arrêt où il est arrivé.

Les détectives ont à présent, chacun à tour de rôle, la chance de le serrer de près. Ils doivent cependant se dépêcher. Dès le coup suivant, Mister X replonge en effet dans l'anonymat de la ville et retire son pion du plan de jeu.



COUPS SPÉCIAUX DE MISTER X

Coup double

Mister X peut, en un seul et même coup, parvenir deux arrêts plus loin en combinant astucieusement les moyens de transport. Il note les deux arrêts (deux fenêtres!) et dépose deux tickets. La carte „coup double” est mise de côté. Si le premier coup le conduit à une station d'apparition, il doit se manifester, mais disparaît dès le deuxième coup.

Tickets noirs

Mister X peut à tout moment remettre un ticket noir à la place d'un ticket normal, ce qui lui permet d'emprunter n'importe quel moyen de locomotion. Les détectives ignorent alors le moyen de transport utilisé par Mister X.

Par ailleurs, Mister X est le seul à pouvoir se déplacer, avec un ticket noir, en bateau sur la Tamise, ce qui lui permet de viser les cases 108, 115, 157 et 194.



19

FIN DU JEU

Mister X doit se manifester au moment où un détective arrive, avec son pion, sur l'arrêt servant momentanément de repaire à Mister X. La victoire revient alors aux détectives.

Si, au contraire, Mister X parvient à rester caché jusqu'au 22e coup ou que les détectives ne peuvent plus progresser, c'est lui qui remporte la partie.

18



PARTICULARITÉS DU JEU

Plusieurs pions peuvent-ils se trouver sur un seul et même arrêt?

→ Il ne peut jamais y avoir deux pions de détective sur un seul et même arrêt.

Est-il possible d'avancer et de reculer?

→ Il est possible de faire marche arrière au prochain coup, à condition bien sûr de posséder le ticket correspondant.

Est-il permis aux détectives de se consulter?

→ Il est permis aux détectives de se consulter, ce qui peut favoriser l'encerclement de Mister X.

Les détectives peuvent-ils échanger des tickets entre eux?

→ Non, chaque détective doit se satisfaire de sa propre réserve de tickets.

L'ordre de jeu des détectives peut-il être bouleversé?

→ Non, les détectives doivent toujours jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans certaines situations délicates, le respect de cet ordre peut sauver la vie de Mister X.

Les stations d'apparition présentent-elles un danger pour Mister X?

→ Aux stations d'apparition, Mister X doit veiller à ne pas se faire prendre par un détective lors de son prochain coup.
Avant une station d'apparition, les détectives devraient se rendre à un noeud de communication favorable, afin de pouvoir, lors du coup suivant (en métro ou en bus), couvrir une longue distance en direction de Mister X.

Quand faut-il faire usage des tickets noirs?

→ Après une station d'apparition, les tickets noirs sont précieux pour Mister X qui s'en sert pour dissimuler son repaire. C'est le cas aussi dans toutes les situations où il se sent traqué par les détectives.

Que se passe-t-il lorsqu'un détective ne peut plus avancer?

→ Le jeu continue avec les autres détectives toujours aux trousses de Mister X.

VERSION POUR 3 JOUEURS

Si Mister X n'a que deux poursuivants, chacun d'eux compte pour deux détectives. Ces deux joueurs reçoivent alors deux pions de couleur et une quantité double de tickets avec obligation, bien sûr, de conserver et de jouer leurs tickets séparément. Il est important de respecter l'ordre de jeu avec les 4 pions de détective. Dans ce cas, Mister X obtient naturellement 4 tickets noirs.

20

21



Autor: Projekt Team III

Design: Springer & Jacoby, Ravensburger

Illustration: Rene Habermacher

Photo: Archives photos Tony Stone, Clive Davis

© 2000 by Ravensburger Spieleverlag