



Scotland Yard

A LA POURSUITE DE MISTER X



PRINCIPE DU JEU

Mister X tente de semer ses poursuivants à travers Londres. Il s'enfuit en taxi, en bus ou en métro. Seuls les meilleurs détectives réussiront à l'arrêter.

Le but de Mister X est de leur échapper jusqu'à la fin de la partie et de dissimuler l'endroit où il se trouve. Les détectives, quant à eux, essayent d'anticiper les déplacements de Mister X pour l'attraper.

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 12 pions (6 pions standard et 6 personnalisables)
- 29 tuiles Départ :
- 130 tickets composés de :
 - » 57x Taxi ;
 - » 45x Bus ;
 - » 23x Métro ;
 - » 5x Black Ticket
- 2x Coup Double + 1 remplacement
- 10 plateaux individuels pour la réserve de tickets des détectives
- 1 tablette de déplacements avec papier pour Mister X
- 1 visière pour Mister X
- 2 anneaux pour les Bobbies



Plateau de jeu



Tuiles de Départ



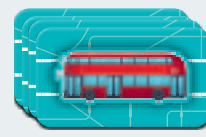
3 Coup Double



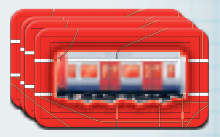
2 anneaux pour les Bobbies



Taxi



Bus



Métro



Black-Ticket



6 pions standard



Tablette de déplacements



Visière



Plateaux individuels



6 pions personnalisables

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

MISE EN PLACE

AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

Détachez soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées. Celles-ci ne serviront plus ensuite. Insérez les personnages de la planche que vous préférez dans les 6 pions personnalisables (avec la fente). Mais vous pouvez également coller une photo de vous sur les tuiles blanches, comme si vous faisiez partie du jeu ! Rendez-vous sur notre site pour imprimer le modèle nécessaire.



PERSONNALISEZ VOS PIONS !

Déposez votre photo sur notre site, imprimez-la puis collez-la sur l'un des pions personnalisables. Incarne ainsi un détective ou bien Mister ou Ms X.

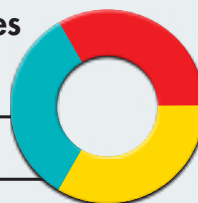
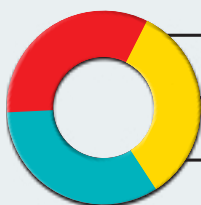


www.ravensburger.com/sy

AVANT CHAQUE PARTIE

1. Installez le **plateau** au milieu de la table, accessible à tous.
2. Choisissez qui jouera le rôle de **Mister X**.
Conseil : Pour ce rôle, il faut des nerfs solides ! Il est conseillé de le confier à un joueur expérimenté. Mister X met la **visière** ; son regard sera ainsi à l'abri de ceux des Détectives. Il place en plus le pion standard ou le personnage X en carton, ainsi que la **tablette de déplacements** (avec une feuille de papier) devant lui. Il a en plus besoin d'un crayon (non fourni). Pour finir, il reçoit son **plateau individuel**. Mister X empile les **5 Black Tickets** et les **2 Coup Double** sur son plateau individuel.
3. Chaque **Détective** choisit un personnage. Il prend son **plateau** et un **pion** de même couleur. Chaque détective peut choisir de jouer avec un pion standard de Scotland Yard ou le personnage en carton correspondant.
Remarque : À 2 joueurs, le Détective contrôle 2 personnages au choix.
 - a. Chaque Détective place son plateau devant lui, la face avec le personnage visible.
 - b. Chaque Détective reçoit **4 tickets de Métro**, **8 tickets de Bus** et **11 tickets de Taxi** et forme 3 piles distinctes bien en évidence sur son plateau.
4. Les tickets de Métro, Bus et Taxi restants constituent la **réserve générale**. Placez-les à côté du plateau (de préférence à proximité de Mister X).
5. Dans une partie jusqu'à 4 joueurs, les Détectives obtiennent le soutien de pions neutres, les **Bobbies**

Nombre de joueurs	Nombre de Bobbies
2	2*
3	2
4	1
5	0
6	0



À 3 joueurs (= Mister X et 2 Détectives), par exemple, les Détectives reçoivent le soutien de 2 des pions neutres restants, représentant les Bobbies.

* Rappel : À 2 joueurs (Mister X et 1 Détective), le Détective ne reçoit le soutien que de 2 Bobbies car il contrôle déjà 2 pions (voir étape 3 de la Mise en place). Enfilez 1 **anneau** sur chaque Bobby afin de les repérer facilement durant la partie.



6. Passons à la mise en place de départ :

- Commencez par trier les **tuiles Départ** selon leur dos : « D » pour les Détectives et « M » pour Mister X. Mélangez les séparément, puis étalez-les sur la table, face cachée.
- Chaque Détective (et pour chaque Bobby, le cas échéant) tire une tuile « D » au hasard. Il place ensuite son pion sur la station indiquée. Toutes les tuiles « D » sont ensuite remises dans la boîte.
- C'est maintenant à Mister X de connaître son point de départ : il tire une tuile Départ « M » au hasard et la consulte secrètement. Contrairement aux Détectives, il ne place pas son pion sur le plateau.



Important : Mister X ne place pas son pion sur le plateau !

- Mister X garde sa tuile Départ, face cachée devant lui. Les autres tuiles sont remises dans la boîte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en **plusieurs tours**. À chaque tour, **Mister X** joue **en premier**. C'est ensuite aux **Détectives et aux Bobbies** de jouer, dans l'ordre de leur choix.

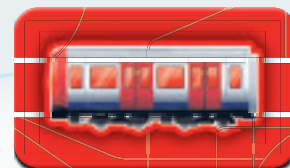
RÈGLES GÉNÉRALES DE DÉPLACEMENT

Le plateau représente le réseau de transports londonien. Il est composé de stations numérotées, reliées entre elles par des lignes. Chaque station peut être le point de départ ou d'arrivée de 1 à 3 moyens de transport différents (taxi, bus, métro). La couleur de chaque station indique quel transport s'y arrête et en part.

Comment utiliser chaque moyen de transport ?

- Au début du tour, votre pion doit se trouver **à une station** correspondant au moyen de transport utilisé.
- Jouez un **ticket** de la **couleur** correspondante.
- Déplacez ensuite votre pion en suivant **la ligne de même couleur** jusqu'à la **prochaine station de cette même couleur**. La station d'arrivée ne doit être occupée par **aucun autre pion**.

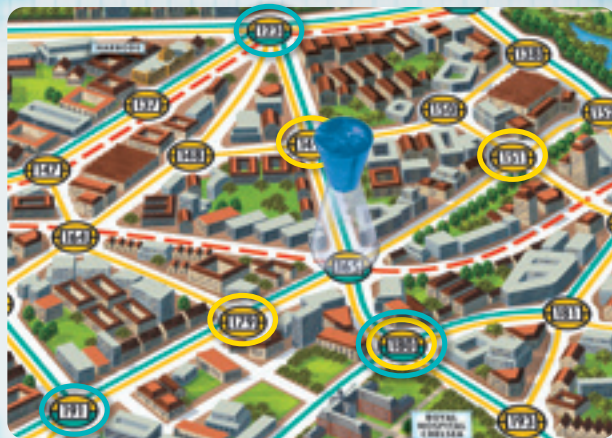
Le **taxi** suit les lignes **jaunes** ; le **bus**, les lignes **turquoise** et le **métro**, les lignes **rouges**.



Exemple de coup :

Bleu se trouve à la station 165. De là, il ...

- ... peut se déplacer en **taxi** jusqu'aux stations 149, 151, 164 ou 180 ;
- ... peut se déplacer en **bus** jusqu'aux stations 123, 191 ou même 180 ;
- ... ne peut pas utiliser le **métro**. Celui-ci passe bien par sa station mais ne s'y **arrête** pas (pas de couleur rouge à la station).



TOURS DE MISTER X

Mister X se déplace la plupart du temps **secrètement**.

Il peut effectuer au choix **un déplacement normal** ou **un déplacement spécial**, décrits ci-dessous.

Déplacement normal :

1. Mister X commence par choisir secrètement une nouvelle station. Elle doit être reliée à sa position actuelle par une ligne directe.
2. Il inscrit ensuite le numéro de cette nouvelle station dans la prochaine fenêtre vide de sa tablette de déplacements.
3. Pour finir, il cache le numéro qu'il vient d'écrire à l'aide d'un ticket correspondant au moyen de transport utilisé pour s'y rendre. Il prend tout simplement ce ticket dans la réserve générale. Les Détectives savent donc quel moyen de transport a utilisé Mister X pour se déplacer, mais pas sa station.

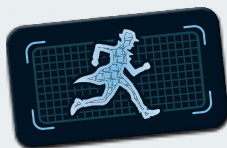
Déplacement spécial :

A. Black-Tickets

Au lieu d'un ticket normal, Mister X peut utiliser un **Black Ticket**.

Celui-ci présente 2 avantages :

- Il lui permet d'emprunter **n'importe quel moyen de transport**. Il recouvre simplement le numéro de sa station d'arrivée avec le Black Ticket. Les détectives ne savent donc pas quel moyen de transport il a utilisé.
- D'autre part, Mister X peut également s'en servir pour utiliser la **navette** sur la Tamise. Les lignes fluviales qu'emprunte la navette sont indiquées par des traits noirs. Elles relient les stations 108, 115, 157 et 194 par le fleuve.



B. Coup Double

Si Mister X utilise un **Coup Double**, il peut se déplacer immédiatement et jouer **2 tours de suite**.

Il note d'abord 1 numéro de station sur sa tablette et le recouvre avec 1 ticket (1er coup). Dans la foulée, il recommence (2nd coup). Il peut utiliser deux fois le même transport ou en changer. Il peut bien entendu utiliser des Black Tickets. Cependant, Mister X ne peut utiliser qu'**1 seul Coup Double par tour**. Une fois utilisé, il est remis dans la boîte.



SITUATIONS PARTICULIÈRES :

Mister X se montre !

À intervalles réguliers, Mister X doit se montrer. Ceci se produit à chaque fois qu'il inscrit sa station dans une fenêtre de sa tablette portant un numéro **entouré** (après les 3e, 8e et 13e coups, par exemple). À la fin de son tour, il place son pion sur la station où il se trouve. Mais dès le coup suivant, il retire son pion du plateau. Lors de l'utilisation d'un Coup Double, il peut arriver que Mister X apparaisse après le 1er coup pour disparaître immédiatement.



TOURS DES DÉTECTIVES ET DES BOBBIES

Après Mister X, c'est aux Détectives de jouer. Ils se mettent d'accord sur leurs coups respectifs et jouent dans l'ordre de leur choix.

Détectives : Chaque Détective remet un ticket correspondant au moyen de transport utilisé dans la réserve. Il déplace ensuite son pion en suivant la ligne de la couleur correspondante jusqu'à la station suivante.

Précisions :

- Les Détectives ne peuvent utiliser un moyen de transport que s'il leur reste un ticket adéquat. Il est interdit de s'échanger des tickets.
- Tant qu'un Détective possède des tickets et peut se déplacer, il est **obligé** de le faire. S'il ne peut pas ou ne possède plus de ticket, il passe son tour.

FIN DE LA PARTIE

Mister X l'emporte si ...,

... il parvient à ne pas se faire capturer par les Détectives avant la fin du 22^e coup. C'est le cas si, d'ici là, aucun Détective ni Bobby ne s'est retrouvé à la même station que lui.

Ne pas oublier : Le tour n'est terminé qu'après que les Détectives se sont déplacés.

La partie est également terminée si plus aucun Détective ne peut se déplacer par manque de ticket.

Les **Détectives l'emportent** si l'un d'eux ou un Bobby se retrouve au même moment à la **même station** que Mister X ou si Mister X ne peut pas bouger durant son tour car **toutes les stations où il pourrait se déplacer sont occupées** par les Détectives et Bobbies. Mister X doit alors révéler sa position et perd immédiatement la partie.

POINTS QUE L'ON A TENDANCE À OUBLIER :

- Aussi bien les Détectives que Mister X sont obligés de se déplacer s'ils le peuvent.
- Mister X ne doit jamais se trouver sur la même case qu'un Détective ou un Bobby, y compris lorsqu'il utilise un Coup Double. S'il le fait, il perd immédiatement.
- Seul Mister X peut utiliser des Black Tickets. Donc lui seul peut utiliser la navette fluviale.



Auteur : Projekt Team III
Illustration: Studio Hive, M81, Ron Baird
Direction artistique : Sam Dawson
Rédaction : Matthias Karl
Traduction : Éric Bouret

© 2024

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

