



Scotland Yard

A LA POURSUITE DE MISTER X



VERSION DÉBUTANTS

pour un Mister X et 3 à 4 détectives en herbe à partir de 8 ans

La version Débutants est une version simplifiée qui convient parfaitement à ceux qui n'ont jamais joué à Scotland Yard.

BUT DU JEU

Mister X essaye de semer les détectives pendant sa fuite à travers Londres. S'il réussit à passer à travers les mailles du filet de ses poursuivants pendant 13 tours, il gagne le jeu.

Seuls les détectives les plus malins arriveront à attraper Mister X. S'ils réussissent à se déplacer sur le même arrêt que Mister X avec l'un de leurs pions, ils gagnent la partie.



Plateau de jeu

MATÉRIEL UTILISÉ

- 1 plateau de jeu
- 4-5 pions
- 3-4 plateaux individuels
- 1 Black Ticket
- 1 ticket Coup Double
- 1 tablette de déplacements avec du papier pour Mister X
- 2 caches pour la tablette de déplacements
- 1 visière pour Mister X



Ticket Coup Double



Black Ticket



Pions



Plateaux individuels pour les détectives

PRÉPARATION

Les joueurs* décident qui jouera le rôle de Mister X. Le plateau de jeu est ensuite étalé. Mister X se place de façon à pouvoir très bien lire tous les chiffres, sans se lever.

Conseil : Cette mission exige des nerfs solides. Il est donc recommandé d'attribuer ce rôle à un joueur expérimenté.



Tablette de déplacements avec du papier pour Mister X



Visière

* 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.

Mister X reçoit :

- 1 pion blanc
- la visière pour Mister X (elle empêche les détectives d'apercevoir les regards qui pourraient le trahir)
- la tablette de déplacements contenant une feuille et les deux caches (une partie pour débutants ne se jouant qu'en 13 tours)
- 1 crayon (non fourni)
- tickets :
 - 1x Black Ticket
 - 1x Coup Double

Chaque détective reçoit :

- 1 pion de la couleur de son choix et le plateau individuel correspondant pour ses tickets. (Ainsi, chaque joueur a toujours un rappel de la couleur de son pion.)



SITUATION DE DÉPART

 Mister X place son pion blanc sur l'arrêt portant le numéro 82.

   Si 3 détectives participent, ils peuvent choisir un arrêt de départ parmi les numéros 41, 46 et 124 et y placer leur pion.

 Si un 4e détective participe, l'arrêt de départ numéro 142 s'y ajoute.

Au départ et pendant toute la partie, un même arrêt ne peut être occupé que par un seul détective.

DÉROULEMENT DU JEU

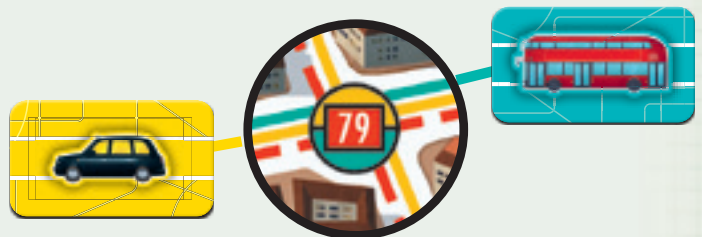
Une partie se joue au maximum en 13 tours. À chaque tour du jeu, Mister X joue d'abord, puis c'est au tour de tous les détectives dans n'importe quel ordre.

À chaque tour, Mister X et chaque détective doivent se déplacer d'au moins un arrêt.



COMMENT SE DÉPLACE-T-ON ?

La couleur des arrêts indique quel moyen de transport en part et s'y arrête. Pour pouvoir emprunter un moyen de transport, le pion doit se trouver sur un arrêt permettant d'utiliser ce transport. (Un des deux demi-cercles au moins doit donc comporter la couleur correspondante.)



Les stations et lignes du **métro** ■ ■ ■ (rouge) ne peuvent pas être empruntées dans la version pour débutants. Tous les pions ne peuvent se déplacer que vers des arrêts inoccupés.

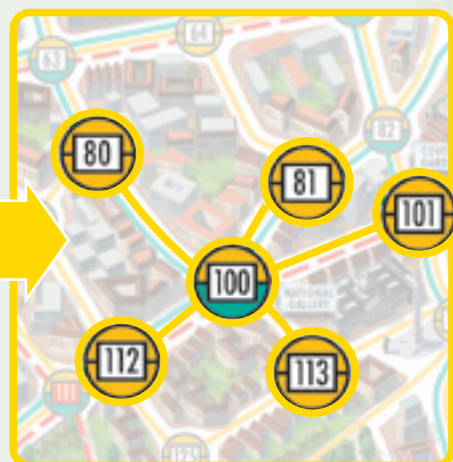
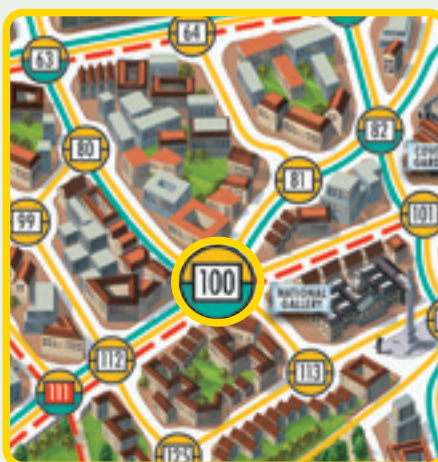
Exception : Si un détective se déplace sur un arrêt sur lequel se trouve Mister X, les détectives ont gagné.



Exemple : Votre pion se trouve sur l'arrêt numéro 100. De là, vous ne pouvez vous déplacer qu'en bus ou en taxi.

Le **taxi** (jaune) permet de rejoindre tous les arrêts sur le plateau de jeu. Mais la distance que vous pouvez parcourir est courte : vous ne pouvez vous déplacer que jusqu'à l'arrêt suivant (le long de la ligne jaune).

Exemple d'un déplacement en taxi : Depuis l'arrêt numéro 100, vous pouvez rejoindre les arrêts 80, 81, 101, 113 et 112 en taxi.



Le **bus** (turquoise) ne part que des arrêts marqués par un demi-cercle turquoise ; il permet de parcourir des distances un peu plus longues, le long des lignes de bus, jusqu'au prochain arrêt de bus turquoise.

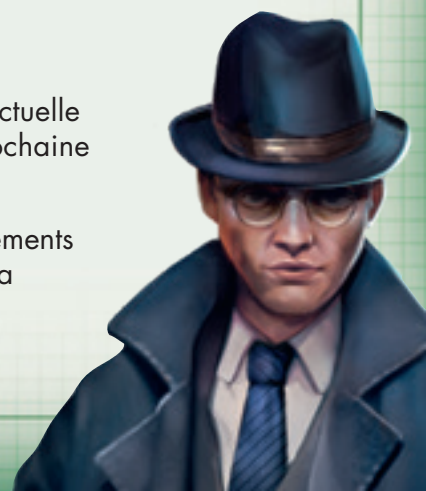
Exemple d'un déplacement en bus : Depuis l'arrêt numéro 100, vous pouvez rejoindre les arrêts 63, 82 et 111 en bus.



LES DÉPLACEMENTS DE MISTER X

À chaque tour, Mister X choisit un nouvel arrêt directement relié à sa position actuelle par une ligne (jaune ou turquoise). Il inscrit le numéro du nouvel arrêt sur la prochaine case libre de sa tablette de déplacements et y place son pion.

À son premier coup, il remplit donc la case à côté du 1 de la tablette de déplacements avec le numéro de l'arrêt où il arrive. À son prochain coup, Mister X se déplacera depuis l'arrêt précédemment noté jusqu'à l'arrêt suivant de son choix.



Mister X disparaît

Mister X disparaît régulièrement et devient invisible pendant un tour. Avant ses **3^e, 8^e et 13^e coups**, il retire son pion du plateau de jeu et note sa prochaine destination sur sa tablette de déplacements **en plaçant la main devant**.

Il inscrit le numéro de l'arrêt auquel il se rend en cachette dans la case avec le nombre entouré.

Contrairement à d'habitude, il cache l'inscription sur la tablette des déplacements avec la main jusqu'à son prochain coup.

Quand c'est de nouveau son tour de jouer, il place son pion sur son arrêt actuel et joue le prochain coup (à découvert).

Black Tickets

En remettant son Black Ticket, Mister X peut encore jouer un coup supplémentaire en cachette (comme aux 3^e, 8^e et 13^e tours) au tour de son choix. Il peut donc encore une fois disparaître pour un tour.



Il note les deux arrêts sur sa tablette de déplacements (2 cases) et place son pion sur le deuxième arrêt. Le ticket Coup Double est ensuite retiré du jeu.



Conseil : Mister X doit veiller à bien planifier sa disparition afin de tout faire pour échapper à ses poursuivants.

S'il joue ce ticket aux 2^e, 7^e ou 12^e tours, il disparaît à son deuxième coup et reste invisible jusqu'au prochain tour. Mister X peut utiliser son Black Ticket en même temps que le ticket Coup Double.

Coup Double

Lorsque Mister X joue un ticket Coup Double, il peut se rendre en 2 endroits au cours d'un même tour, et ce avec n'importe quelle combinaison de 2 moyens de transport.

Comme un Coup Double équivaut à deux tours normaux consécutifs, Mister X n'a pas le droit de se rendre sur un arrêt occupé par un détective, ni lors du premier, ni lors du second déplacement.

Si Mister X utilise le ticket Coup Double au 13^e tour, il joue ensuite un 14^e coup, puis tous les détectives peuvent encore jouer un coup.

LES DÉPLACEMENTS DES DÉTECTIVES

Après que Mister X a terminé son tour, c'est au tour des détectives de se déplacer dans **l'ordre de leur choix**.

Du fait que les détectives jouent ensemble, il est important qu'ils se mettent d'accord sur leurs déplacements.

FIN DE LA PARTIE

Les **détectives** gagnent si :

- à un moment quelconque de la partie, un détective se trouve sur le même arrêt que Mister X. Si Mister X est invisible, il est alors obligé de se montrer.
- Mister X ne peut se déplacer sur aucun arrêt inoccupé (toutes les possibilités sont bloquées par des détectives).

Mister X gagne :

- s'il réussit à se déplacer dans Londres jusqu'à la fin du 13^e tour sans être attrapé par les détectives. Le tour est seulement terminé après que les détectives se sont déplacés encore une fois.