



Scotland Yard

POURSUIVEZ MISTER X À TRAVERS LONDRES



BUT DU JEU

Mister X tente d'échapper à ses poursuivants à Londres. Mister X s'enfuit en taxi, en bus ou en métro. Vous devez être un détective particulièrement intelligent pour attraper Mister X. Mister X dissimule ses allées et venues pour échapper aux détectives jusqu'à la fin du jeu. Les détectives, quant à eux, doivent anticiper les déplacements de Mister X pour le retrouver.

CONTENU

- 1 plateau de jeu (4 parties)
- 6 pions joueurs :
 - 3 détectives, 1 Mister X, 2 Bobby
- 29 cartes de départ
- 96 Tickets, comprenant :
 - » 44 x taxi
 - » 32 x bus
 - » 15 x métro
 - » 5 x ticket noir
- 3 tickets Coup Double
- 1 carnet de voyage pour Mister X.
(Papier non inclus).
- 1 visière pour Mister X



Cartes de départ



Tickets Coup Double



Visière



Plateau de jeu



6 pions joueurs :
3 détectives, 1 Mister X, 2 Bobby



Carnet de voyage pour Mister X.
(Un papier est nécessaire).
Voir page 7 pour les instructions
de montage.



Taxi



Bus



Métro



Tickets noirs

MISE EN PLACE

AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

Retirez soigneusement toutes les pièces de la planche à découper. Jeter les planches à découper vides.

AVANT CHAQUE PARTIE

1. Placez le plateau de jeu sur la table, à portée de main de tous les joueurs.
2. Décidez qui jouera le rôle de Mister X. **Conseil:** il faut avoir des nerfs d'acier pour être Mister X. Si possible, confiez ce rôle à un joueur expérimenté.
 - Mister X prend la visière et la met en place. Cela lui permet de cacher son expression aux détectives. De plus, Mister X prend le personnage au chapeau gris, le carnet de voyage, une feuille et un crayon (ces 2 derniers éléments ne sont pas fournis) et les placent devant lui. Mister X prend également 5 tickets noirs et 2 tickets Coup Double.
3. Chaque détective choisit un pion détective en carton avec une pièce en plastique. Remarque : dans une partie à deux joueurs, le détective choisit et joue deux personnages. Chaque détective prend **4 tickets de métro, 8 tickets de bus et 11 tickets de taxi**.
4. Tous les tickets de métro, de bus et de taxi restants constituent la réserve générale de tickets et doivent être placés à côté du plateau de jeu (près de Mister X).
5. En fonction du nombre de joueurs, les détectives sont aidés par des pièces neutres appelées "Bobby" :



DEVENEZ VOTRE PROPRE DÉTECTIVE !

Vous pouvez télécharger vos photos sur notre site web et les imprimer pour les coller sur les pièces vierges du personnage. Vous devenez alors votre propre détective ou Mister X !



www.ravensburger.com/sy

Nombre de joueurs

Nombre de Bobby

2	2*
3	2
4	1

Si, par exemple, il y a trois joueurs (Mister X et deux détectives), les détectives reçoivent 2 Bobbys supplémentaires.

* Pour rappel : Dans un jeu à deux joueurs (Mister X et un détective), le détective n'obtient que deux Bobby parce qu'il joue déjà deux personnages (voir l'étape 3 de la mise en place).



6. Vous pouvez maintenant définir la position initiale de départ :
 - a. Triez d'abord les cartes de départ en deux piles : „D” pour Détectives et „X” pour Mister X. Mélangez les deux piles séparément et placez-les face cachée sur la table.
 - b. Chaque détective (et chaque bobby) tire ensuite une carte de départ „D” au hasard. Placez chaque pièce de jeu sur la station indiquée sur la carte de départ tirée pour elle. Remettez ensuite toutes les cartes de départ „D” dans la boîte.
 - c. Mister X détermine alors sa position de départ en tirant une carte „X” au hasard, sans la révéler aux détectives. Contrairement aux détectives, Mister X ne place pas son pion sur le plateau de jeu.



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

- d. Mister X place sa carte de départ face cachée et les autres cartes de départ sont remises dans la boîte.

COMMENT JOUER ?

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Mister X joue en premier à chaque tour. Ensuite, les détectives et les bobbies jouent dans n'importe quel ordre.

RÈGLES GÉNÉRALES DES DÉPLACEMENTS

Le plateau de jeu représente le réseau de transport londonien. Il se compose de stations numérotées reliées entre elles par des itinéraires. Chaque station est un point de départ et d'arrêt pour un à trois moyens de transport différents (taxi, bus, métro). Les couleurs des stations indiquent les moyens de transport qui y démarrent et s'y arrêtent.

Utilisation d'un moyen de transport spécifique

1. Le pion du joueur doit se trouver à une station marquée pour ce moyen de transport au début de son tour.
2. Le joueur joue un ticket de la couleur correspondante.
3. Le joueur déplace ensuite son pion le long de la ligne de la même couleur jusqu'à la station suivante de la même couleur. Un joueur ne peut se déplacer que vers des stations inoccupées. Le taxi se déplace le long des lignes orange, le bus le long des lignes turquoise et le métro le long des lignes rouges.



Exemple :

Orange est à la station 165. De là, ils pourraient ...

- ... Prendre un **taxi** jusqu'aux stations 149, 151, 179 ou 180.
- ... Rejoindre les stations 123, 180 ou 191 en **bus**.
- ... Mais il ne pas utiliser le **métro**: Bien qu'il passe par la gare, il ne s'y arrête pas (la gare n'a pas de rouge).



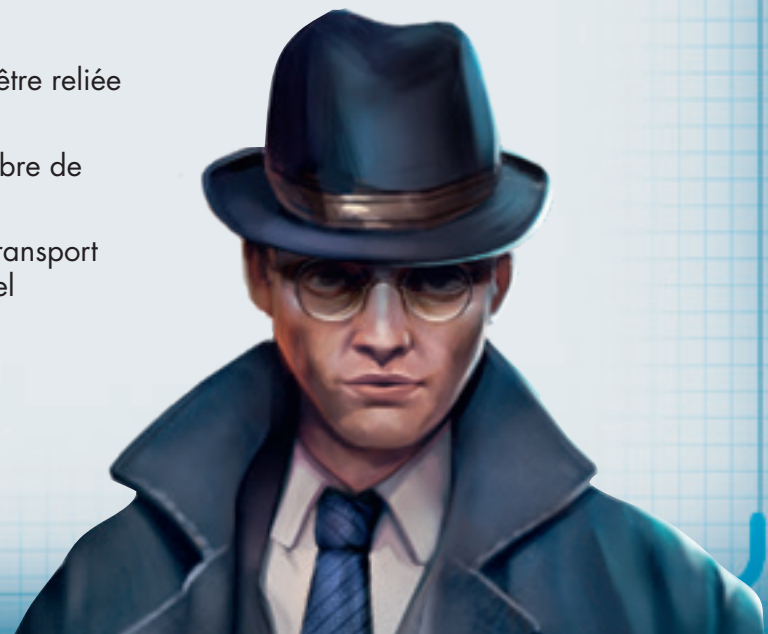
DÉPLACEMENT DE MISTER X

Mister X dissimule toujours ses déplacements.

Il peut choisir entre des déplacements normaux et des déplacements spéciaux, comme décrit ci-dessous.

Déplacement normal :

1. Tout d'abord, Mister X choisit secrètement une nouvelle station qui doit être reliée à sa station actuel par une ligne.
2. Il note ensuite le numéro de la nouvelle station sur le prochain espace libre de son carnet de voyage.
3. Enfin, il couvre ce qu'il vient d'écrire à l'aide d'un ticket du moyen de transport utilisé, qu'il prend dans le stock général. Ainsi, les détectives savent quel moyen de transport Mister X a emprunté, mais pas à quel endroit. ...



Déplacement spécial :

A. Tickets noirs

Au lieu d'un ticket normal, Mister X peut utiliser un ticket noir.

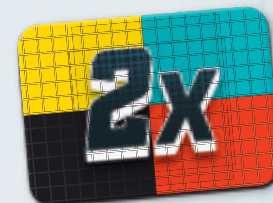
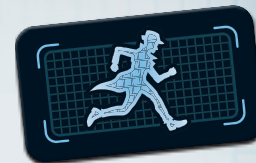
Le ticket noir présente deux avantages :

- Mister X peut utiliser n'importe quel moyen de transport. Il lui suffit de couvrir son inscription dans le carnet de voyage avec le billet noir. De cette manière, les inspecteurs ne savent pas quel moyen de transport Mister X a utilisé.
- Ils peuvent également emprunter le ferry sur la Tamise avec un billet noir. Les lignes de ferry sont noires. Elles relient les stations 108, 115, 157 et 194 de l'autre côté de la rivière. Le ferry va du point de départ le long de la ligne noire jusqu'à la station suivante.

B. Coup Double

Si Mister X joue un ticket Coup Double, il effectue deux tours consécutifs. Il inscrit une station dans son carnet de voyage et la recouvre d'un billet (premier tour). Il refait ensuite la même chose (deuxième tour). C'est à lui de décider si Mister X utilise deux fois le même moyen de transport ou deux moyens de transport différents. Il peut également utiliser des Tickets noirs, mais il ne peut jouer qu'un seul Ticket Coup Double par tour.

Les Tickets Coup Double usagés sont placés dans la boîte.



ÉVÉNEMENT SPÉCIAL :

Mister X se révèle !

De temps en temps, Mister X doit se montrer. Il doit le faire chaque fois qu'il écrit le numéro d'une station à côté d'un numéro encerclé sur le carnet de voyage (par exemple, après les troisième, huitième et treizième tours). Il place son pion sur l'emplacement actuel du plateau après avoir effectué son déplacement, mais le retire du plateau avant son prochain tour.

Ainsi, s'il effectue un Coup Double, il apparaît après le premier déplacement et disparaissent immédiatement après. ...



DÉPLACEMENTS DES DÉTECTIVES ET BOBBY

Les détectives et les Bobby jouent après Mister X. Ils coordonnent leurs déplacements et les exécutent dans n'importe quel ordre.

Détectives : Chaque détective choisit un moyen de transport et remet les tickets utilisés dans la réserve générale. Ils se déplacent ensuite le long de la ligne appropriée jusqu'à la station suivante.

Bobby : Les détectives jouent ensemble avec les Bobby. Les mêmes règles de déplacement que pour les détectives s'appliquent, mais ils n'ont pas besoin d'utiliser de tickets pour se déplacer.

En outre :

- Les détectives ne peuvent utiliser que les moyens de transport pour lesquels ils ont encore des tickets. Ils ne peuvent pas échanger de tickets avec d'autres joueurs.
- Tant qu'un détective a encore des tickets et qu'il peut se déplacer, il doit le faire. S'il ne peut pas se déplacer ou s'il n'a plus de tickets, il ne bouge plus.

FIN

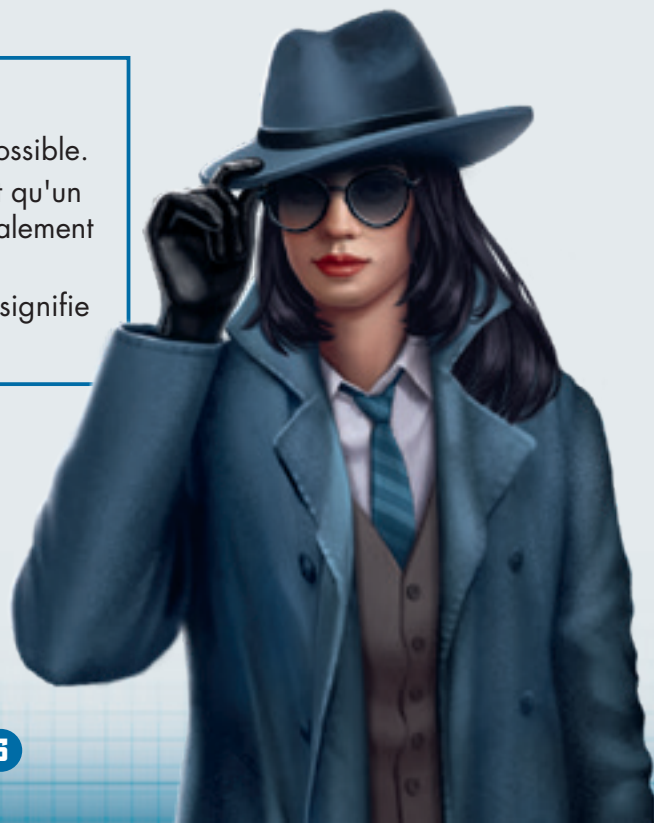
Mister X gagne si...

- Il réussit à échapper à la capture des détectives jusqu'à la fin du tour 22. C'est le cas si aucun détective ou bobby ne s'est jamais trouvé au même endroit que Mister X au même moment. **N'oubliez pas :** La manche n'est terminée que lorsque les détectives ont également joué.
- Aucun des détectives n'est en mesure de se déplacer en raison de manque de tickets.

Les détectives gagnent si à tout moment, un joueur ou un bobby se trouve au même endroit que Mister X. Dans ce cas, Mister X doit se dévoiler et a perdu la partie.

N'OUBLIEZ PAS !

- Les détectives et Mister X doivent se déplacer si possible.
- Mister X ne peut jamais s'arrêter au même endroit qu'un joueur ou qu'un Bobby. Cette règle s'applique également en cas d'utilisation d'un ticket Coup Double.
- Seul Mister X peut utiliser des tickets noirs, ce qui signifie que seul Mister X peut utiliser le ferry.

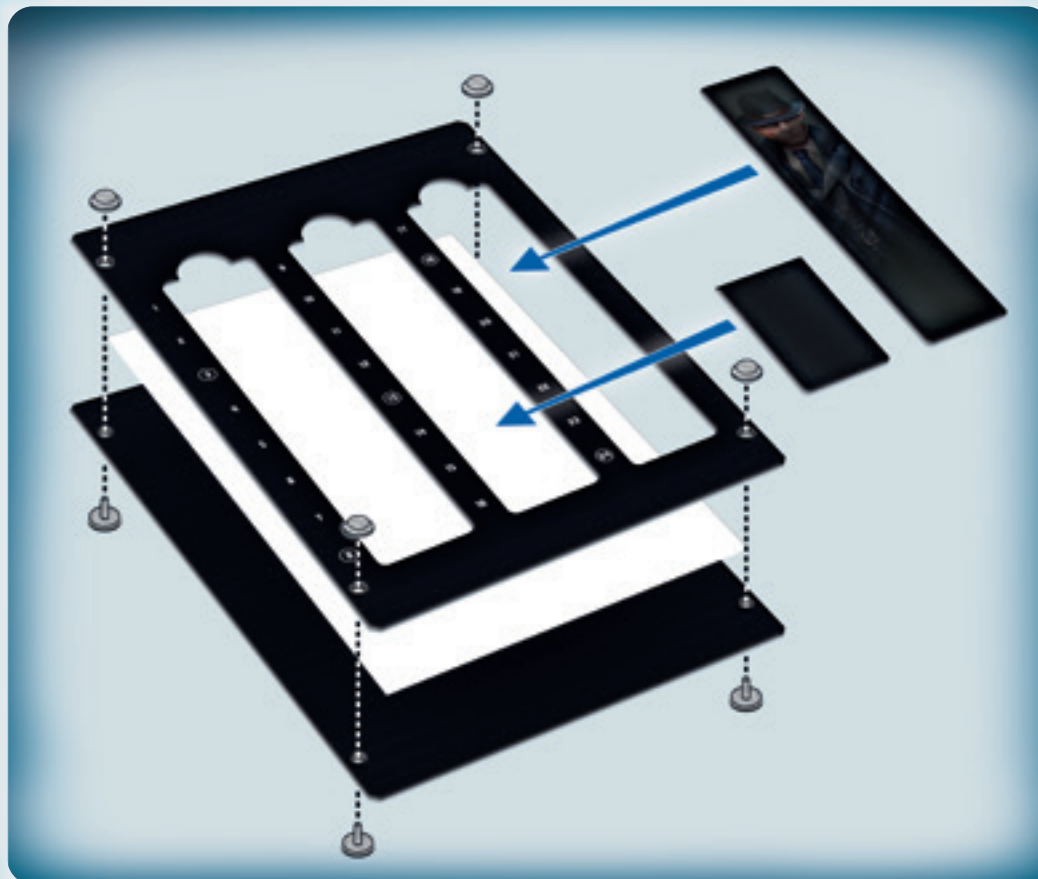


POUR LES DÉTECTIVES CHEVRONNÉS :

Les détectives expérimentés peuvent jouer le jeu dans cette variante :

Avant le début de la partie, le joueur de Mister X place les deux encarts (couvrant les tours 14-24) dans le carnet de voyage. De cette façon, les détectives ont moins de tours pour attraper Mister X. Toutes les autres règles s'appliquent comme d'habitude.

Le joueur de Mister X gagne la partie lorsqu'il parvient à parcourir Londres pendant 13 tours sans se faire attraper par les détectives. Le tour n'est terminé que lorsque les détectives ont également terminé leurs déplacements.





FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

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

© 2026

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