

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Scotland Yard

+++ POURCHASSEZ MISTER X DANS UNE COURSE-POURSUITE PALPITANTE À TRAVERS LONDRES +++



+++ Version débutants +++

Ravensburger



Auteur : Projekt Team III, Michael Schacht
Design : Felix Harnickel, DE Ravensburger
Illustration : Franz Vohwinkel, Torsten Wolber
Règle du jeu : DE Ravensburger
Rédaction : André Maack

Version débutants (pour un Mister X et 3 à 4 détectives en herbe à partir de 8 ans)

Matériel utilisé

- 1 plateau de jeu
- 4-5 pions
- 3-4 tablettes en couleur
- 1 Black Ticket
- 1 ticket Coup double
- 1 tablette de déplacements et du papier pour Mister X
- 2 caches pour la tablette de déplacements
- 1 visière pour Mister X

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 ont gagné la partie.

Préparation

Les joueurs décident qui jouera le rôle de **Mister X**.

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

Le plateau de jeu est ensuite installé. Mister X se place de façon à pouvoir très bien lire tous les chiffres, sans se lever.

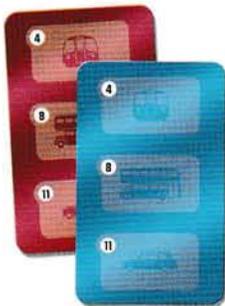
Mister X reçoit :

- 1 pion blanc
- la casquette pour Mister X
(elle empêche les détectives d'apercevoir le regard de Mister X qui pourrait le trahir)
- la tablette de déplacements contenant une feuille et les deux caches
- 1 crayon (non inclus)
- tickets :
 - 1 x Black Ticket
 - 1 x Coup double



Chaque détective reçoit :

- 1 pion de la couleur de son choix et la tablette à tickets correspondante
(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** seul détective peut se trouver sur chaque arrêt.

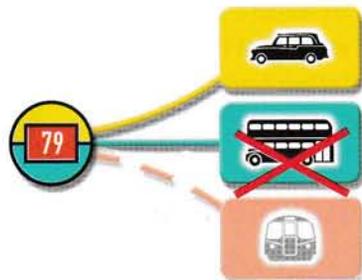


Déroulement du jeu

On joue 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. (Le cercle doit donc comporter la couleur correspondante.)



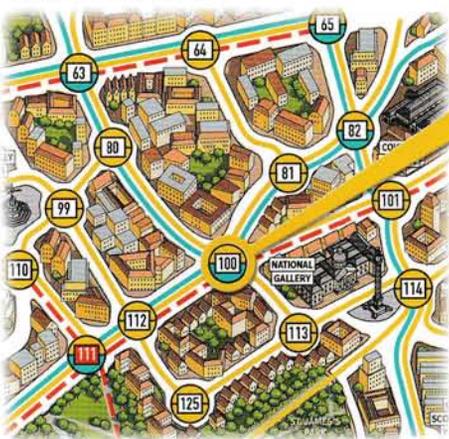
Les stations et lignes du métro (rouge) ne peuvent pas être empruntées dans la version pour débutants.

Tous les pions ne peuvent se déplacer que vers des lieux innocués.

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

Le **taxi** (jaune) permet de rejoindre tous les lieux 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).

Ton pion se trouve sur le numéro 100.



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 nouveau lieu sur la prochaine case libre de sa tablette de déplacements et y place son pion.

Ton pion se trouve sur le numéro 100.



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 lieu 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.



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



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. 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.



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.

Comme un coup double équivaut à deux tours normaux consécutifs, Mister X n'a pas le droit de se rendre sur un lieu 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. Chaque détective place son pion sur l'arrêt choisi correspondant au moyen de transport qu'il a choisi.

Fin de la partie

Les **détectives** gagnent si :

- à un moment quelconque de la partie, un détective se trouve sur le même lieu 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 quand les détectives se sont encore une fois déplacés.



© 2014 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 Pfastatt

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger