

Scotland Yard

Jeux Ravensburger® Nr. 01 090 5

Auteur: Groupe Projet III · Design: E. Binz-Blanke

Jeu de Détectives pour 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans

Contenu:

- 1 plan de jeu
- 125 tickets
 - (54 taxi, 43 bus,
 - 23 métro, 5 black tickets)
- 2 cartes «coup double»
- 18 cartes de départ
- 1 tableau de parcours
- 6 pions

Avec visière
pour «Mister X»

Où se trouve «Mister X»?

Dans le centre de Londres il n'est pas difficile de disparaître dans la cohue et la circulation. Lorsque quelqu'un cherche à se rendre invisible, la perspicacité des célèbres détectives de Scotland Yard est nécessaire pour le dépister.

Un des joueurs est «Mister X» et se cache dans sa fuite dans tous les quartiers de Londres. Il joue en restant invisible et il ne se montre qu'à intervalles déterminés. Tous les autres joueurs sont les détectives de Scotland Yard et sont à sa poursuite pour le débusquer.

But du jeu

Lorsqu'un des détectives parvient à rencontrer l'invisible «Mister X» à un endroit, «Mister X» doit alors se montrer et les détectives ont gagné la partie. Par contre si «Mister X» reste introuvable jusqu'à ce que les détectives aient épuisé tous leurs tickets, donc toutes leurs possibilités de jeu, c'est «Mister X» qui est alors le gagnant.

Préparation

Avant de commencer le premier jeu, on détache toutes les cartes des deux planches et on les range dans les emplacements prévus dans la boîte.

Les joueurs décident qui sera «Mister X». Celui-ci reçoit le pion tout transparent et le tableau de parcours, dans lequel il glisse une feuille de papier. Pour ses notes il a besoin d'un crayon. «Mister X» reçoit autant de black tickets («tickets noirs»), qu'il y a de détectives participant au jeu; de plus 4 tickets taxi, 3 tickets bus, 3 tickets underground (métro) et les deux cartes «coup double».

Les détectives reçoivent chacun un pion, 10 tickets taxi, 8 tickets bus et 4 tickets underground.

Lorsque 2 joueurs seulement sont opposés à «Mister X», ils jouent chacun avec 2 détectives. Chacun reçoit donc 2 pions et la quantité double de tickets. Conformément, «Mister X» reçoit au total 4 black tickets.

Les **cartes de départ** sont mélangées en restant cachées. Chacun tire une carte. Les cartes qui restent **demeurent cachées** et sont mises à l'écart. Le numéro sur la carte donne le numéro du point de départ sur le plan de jeu. Les détectives placent leur pion sur leur point de départ et remettent leur carte de départ dans la boîte. Bien entendu «Mister X» ne pose pas son pion, puisque son point de départ reste secret. Il tient sa carte de départ cachée.

Règle du jeu

Chaque coup est un trajet avec le bus, le métro, ou avec les célèbres taxis londoniens. Pour cela il faut remettre un ticket correspondant. Les moyens de transports tracés sur le plan de jeu correspondent à la couleur des tickets. Chaque point est une station d'arrêt pour un ou plusieurs moyens de transport. Les points colorés indiquent quels moyens de transport s'arrêtent à cet endroit.

Bus = ligne verte, points colorés en vert

Métro = ligne discontinue rouge, points colorés en rouge

Taxi = ligne jaune, points colorés en jaune

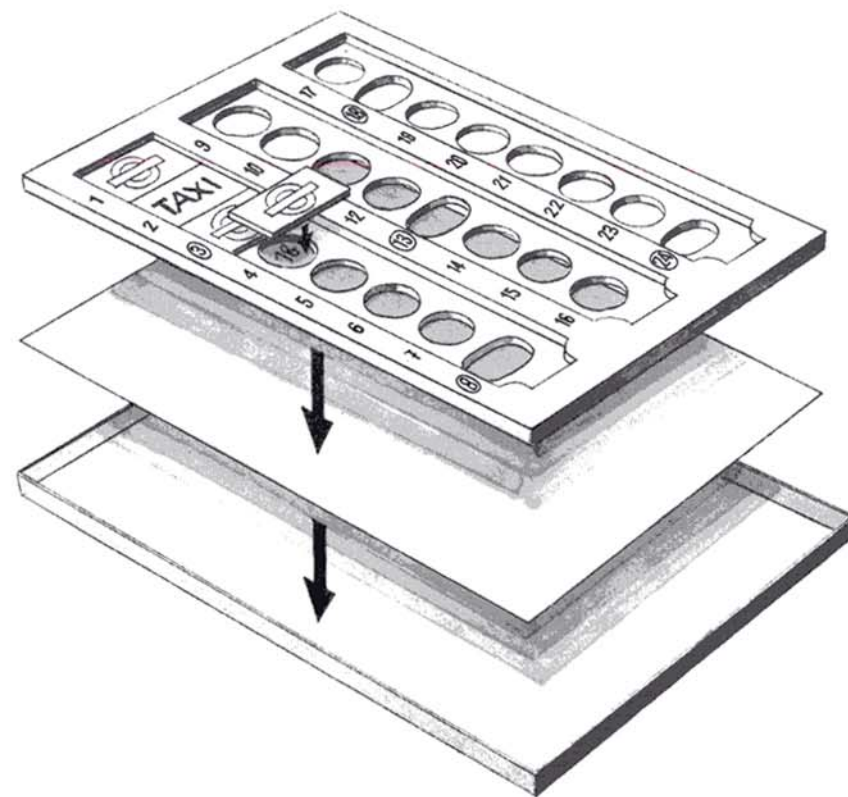


A chaque coup le joueur se déplace uniquement jusqu'à la **prochaine** station (point d'arrêt) du moyen de transport choisi et ceci, le long de la ligne correspondante. Exemples: un trajet de métro du point 74 (à gauche au-dessus de Kensington Gardens) mène de long de la ligne discontinue rouge au point 46. Une «descente» en cours de route n'est pas possible. Un trajet de taxi mène du point 74 au point 92 ou 73 ou 58 ou encore au point 75. Un trajet de bus conduit au point 58 ou 94.

Le jaune est présent à tous les points d'arrêt, en effet les trajets en taxis sont possibles à partir de tous les points. Des points d'arrêt avec deux ou trois couleurs permettent, au coup suivant de changer de moyen de transport.

Deux pions ne peuvent jamais se trouver sur un même point. A part cela les joueurs peuvent choisir les directions de parcours qu'ils désirent, pour autant que les communications tracées les permettent. Ils peuvent également, lors du coup suivant refaire le même trajet en sens contraire (à condition d'avoir encore un ticket valable).

«**Mister X**» commence toujours la partie. Son coup reste inconnu des détectives, il le marque seulement sur son tableau de parcours. Il inscrit le numéro du point sur lequel il se rend dans la première fenêtre.



Il couvre son inscription avec le ticket qu'il a utilisé pour faire ce trajet. Avec le ticket il indique aux détectives, quel moyen de transport il a employé. (Il n'est pas nécessaire qu'il inscrive son point de départ, sa carte de départ étant justificative.)

Après «Mister X» les détectives jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun donne un ticket de sa réserve à «**Mister X**» et déplace son pion sur le plan de jeu jusqu'à la station d'arrêt suivante du moyen de transport choisi.

Si un joueur joue avec 2 détectives, il doit garder séparément la réserve des tickets de chaque détective. Il déplace les pions l'un après l'autre et donne chaque fois un ticket de la réserve correspondante au pion qu'il a joué.

La réserve de tickets: les détectives possèdent pour chaque moyen de transport un nombre limité de tickets et ne peuvent plus utiliser un moyen de transport lorsqu'ils n'ont plus de ticket pour celui-ci.

«Mister X» par contre dispose d'un nombre illimité de tickets. Ceux qu'il a reçus au début du jeu sont destinés aux premiers coups. Pour la suite de jeu il emploie les tickets, qui ont été remis par les détectives. «Mister X» peut donc toujours choisir le moyen de transport qu'il utilisera. Exception importante: il ne peut avoir plus de black tickets qu'il y a de détectives participant au jeu.

La réserve des tickets de chaque détective doit toujours être visible sur la table, afin que «Mister X» puisse savoir, quels moyens de transport les Détectives peuvent encore employer.

Coups spéciaux de «Mister X»

Apparition: «Mister X» doit faire une apparition brève à des intervalles déterminés: après son 3e, son 8e, son 13e, son 18e coup et à la fin du jeu. Les stations où il doit apparaître sont marquées par une fenêtre plus grande sur le tableau de parcours.

«Mister X» reporte normalement son inscription sur son tableau de parcours et la recouvre avec son ticket. Ensuite il place son pion transparent sur le point où il est arrivé. Il laisse son pion à cet endroit jusqu'à son prochain coup. Au coup suivant il redevient invisible – et il enlève le pion.

«Coup double»: les deux cartes «coup double» autorisent deux fois «Mister X», pendant toute la durée du jeu d'entreprendre un «coup double». Dans ce cas il se déplace de deux points plus loin en utilisant la combinaison des moyens de transport de son choix. Il inscrit les deux points (deux fenêtres!) et couvre les fenêtres avec deux tickets. Pour le contrôle il donne une carte «coup double» à son voisin de gauche.

Si le premier coup le conduit à une station où il doit apparaître, il est obligé de s'y montrer. Avec le deuxième coup il disparaît aussitôt.

Black tickets: «Mister X» peut à tout moment mettre ses black tickets en jeu, à la place des tickets ordinaires (même lors d'un «coup double»). Le black ticket (le «ticket noir») est valable pour **tous** les moyens de transport – pour les détectives c'est toujours une journée noire. En effet, dans ce cas ils n'obtiennent aucune indication leur permettant de savoir quel moyen de transport «Mister X» a utilisé.

Le pire est que «Mister X» – et seulement lui – peut avec un black ticket utiliser un bateau sur la River-Thames (la Tamise), du point 194 au point 157, du point 157 au point 115, du point 115 au point 108 – ou en sens inverse.

Fin du jeu

Le jeu est terminé, lorsqu'un des détectives arrive avec son pion sur le point où se trouve à ce moment «Mister X». Dans ce cas il doit se montrer. «Mister X» a donc perdu la partie.

Le jeu est également terminé, lorsque les détectives ne peuvent plus se déplacer. «Mister X» a donc gagné.

Ce cas se produit au plus tard avec le 22e coup, mais peut également arriver auparavant. En effet lorsqu'il ne reste aux détectives que des tickets qu'ils ne peuvent plus employer (bus, métro), ils doivent rester sur le dernier point où ils sont arrivés.

En cas de doute, on peut suivre les coups de «Mister X» pas à pas, d'après le tableau de parcours qu'il a tenu, en suivant les tickets remis.

Les détectives peuvent également noter leurs propres cours afin de mieux suivre le jeu.

Conseils tactiques

Les détectives se répartiront de telle façon, qu'ils puissent encercler «Mister X». Des concertations entre les détectives sont autorisées.

Spécialement importantes pour les deux parties sont les stations où «Mister X» doit apparaître. «Mister X» doit faire attention, qu'aucun des détectives arrive au cours de la même ronde, sur le point où il doit se montrer. Bien entendu ce point devrait avoir le plus de moyens de correspondance possibles, permettant à «Mister X» d'échapper aux détectives. Ici la mise en jeu des black tickets est spécialement efficace afin de dissimuler sa fuite, peut-être même combinée avec un «coup double».

Surtout au début du jeu, les détectives doivent faire attention de se trouver sur des points, qui permettent un changement rapide, au moment où apparaît «Mister X». En règle générale se sont les stations de métro.

«Mister X» doit parfaitement connaître le plan de jeu. Il y a une série d'emplacements, où un examen superficiel laisse supposer des moyens de communication qui n'existent pas. Il existe également certaines correspondances de métro, par lesquelles les détectives peuvent soudain lui tomber sur le dos.

Les joueurs peuvent (avant le début du jeu!) se mettre d'accord sur le changement de règle qui suit: «Mister X» peut s'il se croit assez fort, se montrer volontairement. Cela lui donne le droit de retirer un ticket de son choix à chaque détective. Ceci lui permet de réduire le champ d'action des détectives.

© 1984 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger Attenschwiler, France

