

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**  
**escaleajeux@gmail.com**







# Scotland Yard

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

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

## Contenu

- 1 plateau de jeu
- 6 pions
- 29 cartes Départ
- 130 tickets :
  - 57 x taxi
  - 45 x bus
  - 23 x métro
  - 5 x Black Ticket
- 3 tickets Coup double
- 5 tablettes à tickets pour les détectives
- 1 tablette de déplacements et du papier pour Mister X
- 1 visière pour Mister X
- 2 anneaux pour les policiers

## But du jeu

*Mister X essaye de semer ses poursuivants dans Londres. Il prend la fuite en taxi, bus ou métro. Seuls les détectives les plus malins arriveront à l'attraper.*

*Jusqu'à la fin du jeu, Mister X tente d'échapper à ses poursuivants et de cacher l'endroit où il se trouve.*

*Les détectives, quant à eux, essayent de deviner les déplacements de Mister X et de découvrir où il se cache.*

## Préparation pour 3 à 6 joueurs

*(Vous trouverez la préparation pour 2 joueurs à la page 8.)*

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.

Les autres joueurs sont les **détectives**. Posez les tickets dans une pioche commune.



### 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
- 1 crayon (non inclus)
- tickets :

5 x Black Tickets

2 x Coup double



### Chaque détective reçoit :

- 1 pion de la couleur de son choix et la tablette à tickets correspondante
- des tickets qu'il pose sur sa tablette à tickets :
  - 4 x métro
  - 8 x bus
  - 11 x taxi

S'il y a moins de 4 détectives, des policiers (bobbies) leur viennent en renfort avec des pions supplémentaires :

**2 bobbies** pour 2 détectives

**1 bobby** pour 3 détectives



**À 2 ou 3 détectives, il y a donc aussi bien des pions Détective que des pions Bobby.**

**Attention :** pendant toute la partie, Mister X prend les tickets normaux de la pioche commune.

Chaque bobby est représenté par un pion n'appartenant à aucun joueur. Enfilez un anneau en carton sur chacun de ces pions : les pions gardent cet anneau jusqu'à la fin de la partie, il permet de reconnaître les bobbies pendant toute la durée de la partie.

L'anneau leur sert de laissez-passer pour tous les moyens de transport. Les bobbies n'ont donc pas besoin de tickets pour se déplacer. Au cours de la partie, les détectives déplacent les bobbies ensemble. Les joueurs se concertent pour déterminer le lieu où les bobbies doivent se rendre.

## Situation de départ

Afin de déterminer vos lieux de départ, triez les **cartes Départ** selon les lettres inscrites au dos (D et X). Mélangez séparément les cartes D et X et posez-les face cachée sur la table.

Chaque **détective** tire ensuite une carte Départ avec un D au dos et place son pion sur le lieu correspondant.

S'il y a aussi des pions Bobbies, tirez également une carte Départ avec un D au dos pour chaque **bobby** et placez les pions sur les lieux correspondants.

À présent, **Mister X** tire, à l'abri des regards, une carte Départ avec un X, la regarde, mais ne place **pas** son pion sur le plateau de jeu.

**Conseil :** sur le plateau de jeu, les lieux sont numérotés en ligne de gauche à droite ; vous trouvez ainsi vos emplacements de départ plus rapidement.



## Déroulement de la partie pour 3 à 6 joueurs

*(Vous trouverez la préparation pour 2 joueurs à la page 8.)*

Jusqu'à 22 tours peuvent être joués. À chaque tour de jeu, Mister X joue d'abord, puis c'est au tour de tous les détectives et bobbies dans n'importe quel ordre. Mister X, chaque détective et chaque bobby doivent se déplacer. Les détectives utilisent un ticket pour se déplacer ; ils le prennent de leur tablette de tickets et le placent dans la pioche commune. Mister X prend toujours ses tickets dans la pioche commune.

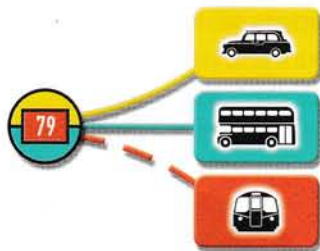
**Rappel :** les bobbies n'ont pas besoin de tickets.



## Comment se déplace-t-on ?

(détectives, bobbies et Mister X)

Tous les lieux sur le plateau de jeu représentent un arrêt pour 1 à 3 moyens de transport (taxi, bus, métro). 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 comporter la couleur correspondante).



Le **taxi** (jaune) permet de rejoindre tous les lieux sur le plateau de jeu. Mais la distance parcourue est courte : vous ne pouvez vous déplacer que jusqu'au lieu suivant (le long de la ligne jaune).



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

Le **métro** (rouge) se déplace le long des lignes rouges et permet de parcourir de grandes distances rapidement. Cependant, il n'y a que peu de stations de métro (lieux avec cercle intérieur rouge) sur le plateau de jeu.

Le joueur utilise un ticket de la couleur adéquate et se déplace jusqu'au prochain arrêt. Un chemin parcouru peut être emprunté en sens inverse lors du prochain tour.

Tous les pions ne peuvent se déplacer que vers des lieux inoccupés. Si Mister X ne peut pas se déplacer sur un lieu inoccupé, il a perdu. Si un détective ou un bobby se déplace sur un lieu où se trouve Mister X, Mister X a également perdu. Un détective et un bobby ne peuvent jamais se trouver sur un même lieu.

## Les déplacements de Mister X

Mister X se déplace en cachette. Pour ce faire, il choisit en secret un nouvel arrêt directement relié à sa position actuelle. Il inscrit le numéro du nouveau lieu sur la prochaine case libre de sa tablette de déplacements.

Il cache son inscription avec le ticket utilisé. Les détectives savent ainsi avec quel moyen de transport Mister X s'est déplacé, mais ils ne savent pas où.



À son prochain tour, Mister X se déplacera depuis l'arrêt précédemment noté jusqu'à l'arrêt suivant de son choix, et ainsi de suite.

## Les déplacements des détectives et des bobbies

Après que Mister X a terminé son tour, c'est au tour des détectives et des bobbies 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 et ceux des bobbies.

Chaque détective pose le ticket qu'il vient d'utiliser dans la pioche et place son pion sur l'arrêt choisi correspondant au moyen de transport qu'il a choisi.

**Rappel :** les bobbies n'ont pas besoin de mettre des tickets dans la pioche.

### Règles à appliquer durant la partie :

- Les détectives ne disposent que d'un nombre limité de tickets. Si un détective ne possède plus de ticket pour un moyen de transport, il ne peut plus utiliser celui-ci.
- Si un détective n'a plus de tickets ou ne peut plus se déplacer avec ses tickets, il doit passer son tour.
- Les détectives n'ont pas le droit d'échanger des tickets entre eux.
- Les tickets des détectives doivent toujours être visibles, afin que Mister X puisse voir quels moyens de transport sont encore à la disposition de ses poursuivants.



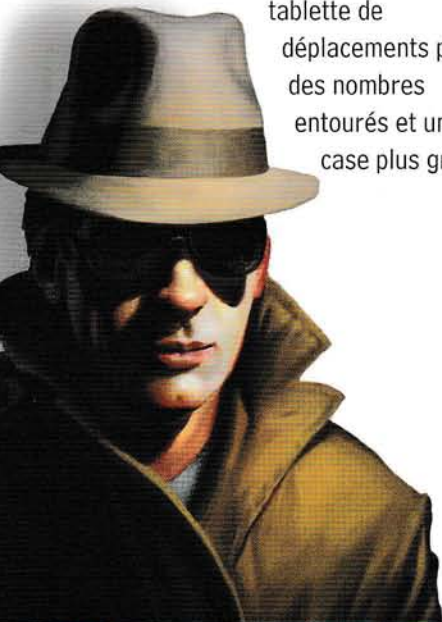


## Déplacements spéciaux de Mister X

### Mister X apparaît

Mister X doit se montrer régulièrement, à savoir **après son 3<sup>e</sup>, 8<sup>e</sup>, 13<sup>e</sup>, 18<sup>e</sup> et 24<sup>e</sup> tour**. Les moments auxquels il doit apparaître sont représentés sur sa

tablette de déplacements par des nombres entourés et une case plus grande.



Comme d'habitude, Mister X note sa position sur la tablette et pose un ticket dessus. Il place ensuite son pion sur son emplacement actuel.

**Conseil :** lorsque Mister X se montre, il doit veiller à ce que personne ne puisse l'attraper lors du prochain tour de jeu.

Les détectives ont alors une chance d'encercler ou d'attraper Mister X. Mais ils ne disposent que de peu de temps parce que dès le prochain tour, Mister X retire à nouveau son pion du plateau de jeu et disparaît.

**Conseil :** avant l'apparition de Mister X, les détectives doivent essayer de se rendre vers un lieu favorable où plusieurs lignes se croisent. Ainsi, lors de leur prochain tour, ils auront de meilleures chances de s'approcher de Mister X.

### 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 permise de 2 moyens de transport. Il note les deux arrêts sur sa tablette de déplacements (2 cases) et pose les 2 tickets des transports utilisés sur sa tablette.

Le ticket Coup double est retiré du jeu. Si le premier des deux lieux est un lieu où Mister X doit se montrer, il doit y apparaître, mais disparaît immédiatement pour son deuxième déplacement.

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. Mister X ne peut utiliser qu'un seul ticket Coup double par tour de jeu.



## Black Tickets



Au lieu d'un ticket normal, Mister X peut utiliser un Black Ticket et emprunter le moyen de transport de son choix.

Avec un Black Ticket, Mister X (et seulement Mister X) peut aussi emprunter un ferry (pour se rendre par exemple du point 157 au point 115). Ces liaisons (lignes noires) ne peuvent être empruntées avec aucun autre ticket.

Lorsque Mister X utilise un Black Ticket, les détectives ne disposent d'aucun indice pour savoir quel moyen de transport il a pu utiliser. Les Black Tickets peuvent aussi être utilisés dans le cadre d'un Coup double.

Ils sont placés comme les autres tickets sur la tablette de déplacements.



## Fin de la partie

Les **détectives** gagnent si :

- à un moment quelconque de la partie, un détective ou un bobby se trouve sur le même lieu que Mister X. Ce dernier est alors obligé de se montrer.

**Mister X** gagne :

- s'il réussit à se déplacer dans Londres jusqu'à la fin du 24e tour sans être attrapé par les détectives. Le tour est seulement terminé quand les détectives se sont encore une fois déplacés.
- si aucun détective ne peut plus se déplacer.

## Variantes pour une partie à 2

(1 détective)

Si un seul joueur affronte Mister X, il joue avec 4 pions. 2 pions sont des détectives, pour lesquels il reçoit le nombre habituel de tickets (donc au total : 20 x taxi, 16 x bus et 8 x métro).

Il peut utiliser les tickets pour les deux détectives. Les deux autres pions sont des bobbies qui n'ont pas besoin de tickets. Le joueur peut déplacer tous les pions dans l'ordre de son choix.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag GmbH

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

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

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)



## Règle du jeu

Jeux Ravensburger® Nr, 604 5 142 7

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

### 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 reçu 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 118, 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 ce 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.





# 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.



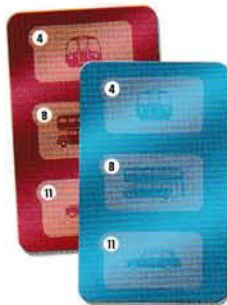
### Mister X reçoit :

- 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.

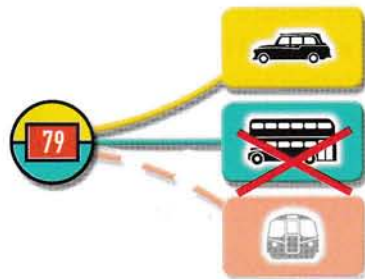


### Déroulement du jeu

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 inoccupés.

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.

*Ton pion se trouve sur le numéro 100.*



## 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.

À son premier coup, il remplit donc la case à côté du 1 de la tablette des 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<sup>e</sup>, 8<sup>e</sup> et 13<sup>e</sup> 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<sup>e</sup>, 8<sup>e</sup> et 13<sup>e</sup> 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<sup>e</sup>, 7<sup>e</sup> ou 12<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> tour, il joue ensuite un 14<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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](http://www.ravensburger.com)

**Ravensburger**