

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



6-99



Scotland Yard

DIE SPANNENDE JAGD NACH MISTER X QUER DURCH LONDON ++ HUNTING MISTER X ++

JUNIOR



Michael Schacht

Ravensburger

Jeux Ravensburger® n° 22289 6
Une course-poursuite palpitante
pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteur : Michael Schacht
Illustrations : Michael Menzel, Thomas Haubold
Design : Vera Bolze, DE Ravensburger
Rédaction : Monika Gohl

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 16 tickets
- 12 jetons Succès
- 2 planches
- 2 visières Mister X

Principe du jeu

Où se cache Mister X ? Le célèbre escroc échappe sans arrêt aux détectives de Scotland Yard qui le poursuivent à travers tout Londres.

Si'il réussit à les semer à 9 reprises, il remporte la partie. Si les détectives l'attrapent 3 fois, ce sont eux qui gagnent tous ensemble.

Règle pour 2 et 3 joueurs

Préparation

Choisissez qui parmi vous tiendra le rôle de **Mister X**. Ce joueur reçoit :

- soit le **pion bleu**, soit le **pion noir** ;
- une série de 4 **tickets** composée d'un ticket de chaque sorte : métro, bus, taxi et bateau ;
- la **planche avec les lunettes de soleil** ;
- une **visière Mister X**.

Le camp adverse joue toujours avec deux pions Détectives quel que soit le nombre de joueurs.

Il reçoit :

- le **pion blanc** et le **pion jaune** ;
- une série de **tickets** chacun ;
- la **planche avec les menottes**.



Placez les **pions** sur leurs stations de départ respectives, de la couleur correspondante, indiquées sur le **plateau**. Différentes lignes de transport partent ou passent par ces stations : métro = lignes rouges ; bus = lignes bleues ; taxi = lignes jaunes ; bateau = lignes noires.

Durant la partie, vous déplacez vos pions jusqu'à la station suivante, en suivant ces lignes.

Gardez les **jetons Succès** à portée de main et remettez tout le matériel non utilisé dans la boîte.

La course-poursuite peut commencer !



Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs manches, au cours desquelles Mister X commence par s'enfuir avant d'être poursuivi par les deux détectives. À la fin de chaque manche, les joueurs vérifient si les détectives ont réussi à atteindre la même case que Mister X ou si celui-ci a réussi à leur échapper.

Mister X fait son choix

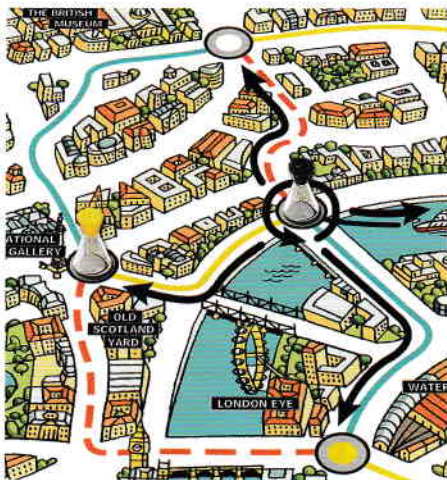
Le joueur qui joue Mister X commence par mettre sa **visière**, pour ne pas être trahi par son regard. Il prend ses **quatre tickets** dans **une main**. Puis il choisit la prochaine station vers laquelle il souhaite se déplacer. Il passe alors le ticket dont il a besoin dans **l'autre main** et la referme pour le cacher. Il peut également choisir de **rester sur place** ; dans ce cas, sa main est vide.

Aucun détective ne doit voir ce qu'a choisi Mister X. C'est pourquoi il est préférable que Mister X garde les mains sous la table pendant son choix. Il peut ensuite placer ses poings fermés sur la table.

Important : Mister X peut également choisir une station sur laquelle se trouve(nt) un ou plusieurs autres pions pour l'instant.



Exemple : Mister X dispose ici de 5 possibilités:



Les détectives et Mister X se déplacent

Dès que Mister X a fait son choix, c'est au tour des deux détectives dans l'ordre qu'ils veulent. Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour décider s'ils **se déplacent d'une station** ou s'ils **restent sur place**. Où Mister X a-t-il bien pu s'enfuir ?

À deux joueurs, les deux détectives sont déplacés par le même joueur.

Lorsqu'un joueur décide de quitter sa station, il pose le ticket correspondant au moyen de transport utilisé sur la table et déplace son pion le long de la ligne de même couleur.

Bien entendu, les détectives peuvent choisir de se déplacer vers une station occupée pour l'instant par d'autres pions.

Le suspense est à son comble : Mister X dévoile alors le ticket caché dans sa main et déplace son pion vers la nouvelle station. S'il n'a choisi aucun ticket, il reste sur place.



Fin d'une manche

Mister X se retrouve sur la même case qu'un détective

Il est capturé et les détectives gagnent 1 jeton Succès qu'ils placent sur un emplacement libre de leur planche. C'est également le cas lorsque les deux détectives se retrouvent ensemble à la même station avec Mister X.

Mister X se trouve à une station sans détective

Il a réussi à s'échapper et peut placer un jeton Succès sur sa planche en récompense.

Tous les joueurs reprennent leurs 4 tickets et entament la manche suivante à partir de leurs positions actuelles.

Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement dès que l'une des planches a été complétée avec les jetons Succès.

Les détectives gagnent après avoir attrapé Mister X trois fois. Mister X gagne s'il réussit à leur échapper pour la neuvième fois



Planche DéTECTIVES



Planche MISTER X

Règle pour 4 joueurs

À 4 joueurs, Mister X obtient l'aide d'un complice : Mister X Junior. Comme expliqué précédemment, tous deux essaient d'échapper aux détectives.

Mister X et Mister X Junior jouent avec les pions bleu et noir, reçoivent chacun une série de tickets et les visières. La planche appartient aux deux joueurs.

Au début de la manche, les deux Mister X choisissent secrètement où ils se déplacent. Là aussi, il est possible de choisir une station occupée pour l'instant, car les cachettes ne sont dévoilées qu'à la fin du tour.

À 4 joueurs, il n'y a également qu'un seul jeton Succès à gagner par manche :

- soit quand l'un ou les deux Mister X ont été capturés ;
- soit quand les deux Mister X ont réussi à s'échapper.

Là aussi, la partie s'arrête immédiatement dès que l'une des deux planches a été complétée avec des jetons Succès

Désirez-vous changer de rôle à la partie suivante ?

© 2014 Ravensburger Spieleverlag