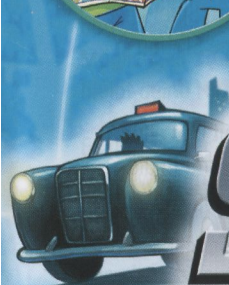
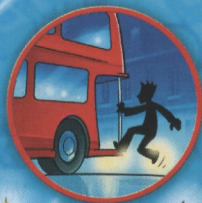


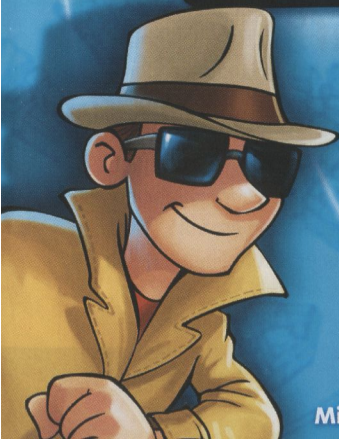
6-99



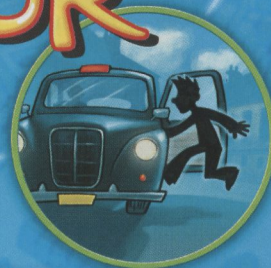
Scotland Yard



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.

S'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**.

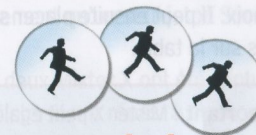


Placez les **pions** sur leurs stations de départ respectives, de la couleur correspondante, indiquées sur le **plateau**. Différentes lignes de transport partent ou passent par ces stations : métro = lignes rouges ; bus = lignes bleues ; taxi = lignes jaunes ; bateau = lignes noires.

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

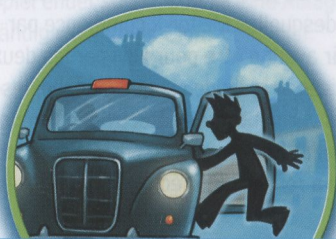
La partie se joue en plusieurs manches, au cours desquelles Mister X commence par s'enfuir avant d'être poursuivi par les deux détectives. À la fin de chaque manche, les joueurs vérifient si les détectives ont réussi à atteindre la même case que Mister X ou si celui-ci a réussi à leur échapper.

Mister X fait son choix

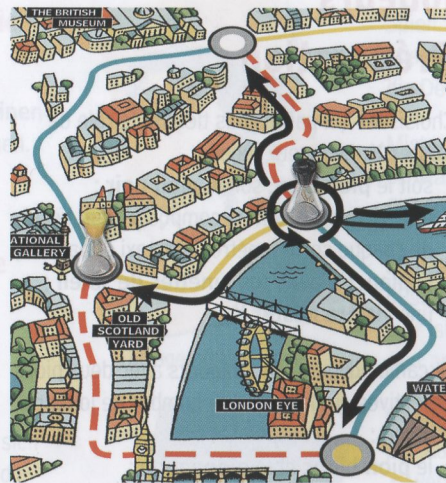
Le joueur qui joue Mister X commence par mettre sa **visière**, pour ne pas être trahi par son regard. Il prend ses **quatre tickets** dans **une main**. Puis il choisit la prochaine station vers laquelle il souhaite se déplacer. Il passe alors le ticket dont il a besoin dans **l'autre main** et la referme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

Ravensburger Spiele® nr. 22289 6

Het spannende achtervolgingsspel
voor 2 – 4 spelers van 6 – 99 jaar.

Auteur: Michael Schacht

Illustratie: Michael Menzel, Thomas Haubold

Design: Vera Bolze, DE Ravensburger

Redactie: Monika Gohl

Inhoud

- 1 speelbord
- 4 speelfiguren
- 16 tickets
- 12 succes-fiches
- 2 aflegborden
- 2 oogschermen voor Mister X

Spelidee

Waar is Mister X? Steeds weer ontsnapt de beroemde boef aan de detectives van Scotland Yard, die hem dwars door Londen achtervolgen.

Kan hij ze negen keer voor de gek houden, dan wint hij het spel. Pakken de detectives hem drie keer, dan zijn zij de gemeenschappelijke winnaar.

Spelregels voor 2 tot 3 spelers

Vorbereiding

Overleg wie de rol van **Mister X** neemt. Hij krijgt:

- of de **zwarte** of de **blauwe figuur**
- een set **tickets**, bestaand uit een metro, een bus, een taxi en een boot
- het **aflegbord met de zonnebril**
- een **Mister X oogscherm**.

Rol van de detective. Legt de tickets als algemene voorraad klaar.

De tegenpartij speelt altijd met twee detective-figuren, maakt niet uit met hoeveel spelers je bent. Je krijgt:

- de **witte** en de **gele figuur**
- ieder een setje **tickets**
- de **aflegborden met de handboeien**.



Zet jullie speelfiguren om te beginnen op de stations met dezelfde kleur, die je op het speelbord ziet. Vanaf de stations starten en stoppen verschillende vervoersmiddelen: metro – rode lijn, bus – blauwe lijn, taxi – gele lijn, boot – zwarte lijn.

Tijdens het spel zetten jullie je speelfiguur langs deze lijnen een station verder.

Leg de succes-fiches klaar en doe het spelmateriaal dat niet nodig is in de doos. Nu kan de achtervolging beginnen!



Afloop van het spel

Het spel bestaat uit meerdere rondes waarbij in het begin Mister X altijd vlucht en vervolgens door beide detectives wordt achtervolgd. Aan het einde van iedere ronde controleren jullie of het de detectives gelukt is, op hetzelfde veld als Mister X te staan of dat hij is ontsnapt.

Mister X beslist

Zet als Mister X het **oogscherm** op, zodat niemand je verraderlijke blikken ziet. Pak je **vier tickets in een hand**. Beslis naar welk station je als volgende gaat zetten. Pak het daarvoor benodigde ticket **in de andere hand** en maak er een vuist van. Je hebt ook de mogelijkheid om **te blijven staan**. In dit geval blijft je hand leeg.

Geen van de detectives mag zien wat je hebt gekozen, daarom houdt je je beide handen tijdens wisselen onder de tafel. Leg vervolgens je vuist voor allen zichtbaar op tafel.

Belangrijk: je mag ook een station uitkiezen waar zich op dat moment één of meer figuren bevinden!



Voorbeeld: hier heb je als Mister X vijf mogelijkheden:



De detectives en Mister X zetten

Zodra Mister X besloten heeft, zijn beide detectives in willekeurige volgorde aan de beurt. Ze mogen daarbij afspreken of ze met hun figuur **een station verder zetten of blijven staan**. Waar zou Mister X naar toe zijn gevluicht?

Bij twee spelers worden beide detectives door dezelfde speler gezet.

Als jullie je station willen verlaten, dan leg je het ticket met het gekozen vervoersmiddel op tafel en zet met jullie figuur langs de overeenkomstige lijn.

Jullie mogen als detective natuurlijk ook stations kiezen waar momenteel figuren staan.

Nu wordt het spannend: Mister X laat zien wat hij in zijn vuist heeft en zet met zijn figuur naar het nieuwe station. Heeft hij geen ticket gekozen, dan blijft hij staan.



Einde van een ronde

Mister X staat op hetzelfde station als een detective

Hij is betrapt en de detectives mogen een **succes-fiche** op een leeg veld van hun bord leggen. Dat is ook het geval als beide detectives naar hetzelfde station zouden hebben gezet.

Mister X staat op een station zonder detective

Hij is ontsnapt en mag als beloning een succes-fiche op zijn bord leggen.

Alle spelers pakken hun vier tickets weer en starten de volgende ronde vanaf hun huidige positie.

Einde van het spel

Het spel eindigt direct zodra een aflegbord vol is met succes-fiches.

De detectives winnen nadat ze drie keer Mister X hebben betrapt.

Mister X wint zodra hij negen keer succesvol is gevlucht.



Aflegbord detective



Aflegbord Mister X

Spelregels voor 4 spelers

Spelen jullie met z'n vieren, dan krijgt Mister X een handlanger: Mister X Junior.

Beide proberen zoals hiervoor beschreven de detectives op hun vlucht voor de gek te houden.

Mister X en Mister X Junior spelen met de blauwe en zwarte figuur, krijgen ieder een set tickets en het oogscherm. Het aflegbord geldt nu voor beide spelers.

In het begin van de ronde beslissen de twee Mister X-en in het geheim, waar ze naartoe willen zetten. Ook hier is het toegestaan, velden te kiezen die momenteel bezet zijn, want pas aan het einde van de ronde worden de punten geteld.

Ook met vier spelers is er slechts **één succes-fiche** per ronde

- als één of beide Mister X-en betrapt werden of
- als beide Mister X-en konden ontkomen.

Ook hier eindigt het spel direct, nadat één van de aflegborden vol ligt met succes-fiches.

Willen jullie bij het volgende spel de rollen omdraaien?

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

Holt euch den Klassiker!
Check out the
bestseller!



22601 2



Ravensburger Spieleverlag • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg
Distr. Ch: Charlit + Ravensburger AG • Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

231568

Ravensburger