

Scotland Yard ^{NL}

++++ De jacht op Mister X +++++

Ravensburger® spel nr. 23 381 6


De spannende achtervolging voor 2–4 spelers van 8–99 jaar.

Auteur: Gunter Baars

Illustratie: Thomas Haubold, Torsten Wolber

Redactie: Stefanie Fimpel

Inhoud:

- 1 in elkaar te puzzelen speelbord
- 3 detective-figuren (rood, blauw, groen)
- 1 Mister X-figuur (zwart)
- 24 tickets (12x taxi, 8x bus, 4x metro)
- 4 black tickets  (3 daarvan voor de variant)

Je hebt nog nodig: papier en een pen

Doel van het spel

Mister X vlucht door Londen! Daarbij moet hij op z'n hoede zijn en mag hij zich niet laten pakken door de detectives. Want hoe langer hij kan ontsnappen, des te meer waardevolle punten hij verzamelt!

Als alle spelers een keer Mister X geweest zijn, wordt er afge-rekend: wie als Mister X op z'n vlucht de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

De voorbereiding

Voordat met het eerste spel wordt begonnen, worden alle tickets voorzichtig uit het karton gehaald. Het vierdelige

speelbord wordt zo in elkaar gezet, dat de plattegrond van Londen verschijnt. Pen en papier klaarleggen.

Het spel duurt zo veel rondes, als het aantal spelers dat meedoet. Iedere speler is daarbij één keer Mister X, de andere spelers vormen het team detectives. Of het team van detectives nu uit één, twee of drie detectives bestaat, er wordt altijd met alle 3 de detective-figuren gespeeld.

De oudste speler is als eerste Mister X en krijgt 1 black ticket. De 24 tickets voor taxi, bus en metro leggen de detectives zo voor zich neer, dat de zwarte kant naar boven ligt. De tickets zijn van alle detectives samen.

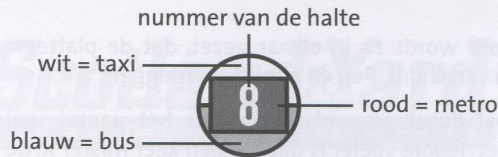
De detectives zetten hun figuur op 3 willekeurige rode metrostations. Mister X draait een willekeurige kaartje van de 24 tickets uit de voorraad van de detectives om. Op de tickets staat in een cirkel het nummer van de uitgangshalte voor Mister X. Daarop zet Mister X zijn figuur. Vervolgens legt Mister X het ticket weer (met de zwarte zijde naar boven) terug bij de ticketvoorraad van de detectives.

Nu gaat het beginnen!

Mister X zet als eerste, daarna zetten alle drie de detectives.

Zet-regels

Iedere zet is een rit met taxi, bus of metro vanaf een halte langs de gekleurde lijn naar de volgende halte van het overeenkomstige vervoermiddel. Iedere cirkel met een getal is een halte voor één of meer vervoermiddelen. De kleuren van de halte geven aan, welk vervoermiddel daar stopt, resp. met welk vervoermiddel de rit bij de volgende beurt naar toe gezet kan worden:



Zet-voorbeelden:

Vanaf halte 8 (zie speelbord) bereik je:

- Met de taxi, de haltes 3, 7, 9 en 21
- Met de bus, de haltes 6 en 9
- Met de metro, de haltes 40 en 13

Overigens: als op de rit van de ene halte naar de volgende halte dezelfde kleur lijnen kruisen, dan mag je ook afbuigen. Je bereikt bijvoorbeeld vanaf halte 7 niet alleen halte 39, maar je mag ook de hoek om naar de haltes 21 of 22.

Mister X zet

Mister X kan alle vervoermiddelen gebruiken zonder met een ticket te betalen. Afhankelijk van welk vervoermiddel Mister X kiest, zet hij zijn figuur langs de overeenkomstige kleur lijn tot de volgende halte. Daar blijft zijn figuur staan en zijn beurt is ten einde.

De detectives zetten

Voor de rit naar de volgende halte betalen de detectives per detective-figuur één overeenkomstig ticket uit hun ticketvoorraad aan Mister X. De spelers spreken af en zetten in willekeurige volgorde alle 3 de detective-figuren. Daarbij maakt het niet uit, wie welke figuur zet. Belangrijk is, dat de detectives het erover eens zijn naar welke haltes de 3 figuren worden gezet en dat er geen figuur blijft staan.

Als alle 3 de detective-figuren gezet zijn, is Mister X weer aan de beurt.

Overigens: als op de rit van de ene halte naar de volgende halte dezelfde kleur lijnen kruisen, dan mag je ook afbuigen. Je bereikt bijvoorbeeld vanaf halte 7 niet alleen halte 39, maar je mag ook de hoek om naar de haltes 21 of 22.

Black ticket

Als Mister X zich door de detectives heel erg omsingeld voelt, kan hij voor een beurt onderduiken. In plaats van zijn figuur open van een halte naar een volgende te zetten, pakt hij de figuur van het speelbord en noteert op zijn vel papier zonder dat de anderen het zien, zijn uitgangshalte en de halte waar hij nu met z'n black ticket naartoe gaat. Het black ticket geeft hij aan de detectives. Het telt aan het einde van het spel als **3 minpunten** voor Mister X. Als Mister X zijn ticket niet gebruikt, dan worden de 3 punten ook niet afgetrokken.

Daarna zetten de detectives op de normale manier verder. Vervolgens laat Mister X zich weer zien en zet zijn figuur op de genoteerde halte. Vanaf hier is Mister X weer aan de beurt!

Belangrijk: met het black ticket kan **Mister X** (alleen hij!) ook eenmalig de pont (haltes 36, 47, 84 en 112) op de Theems gebruiken!

Einde van een speelronde

Er zijn 3 mogelijkheden om een speelronde te beëindigen:

1. Een detective-figuur zet op de halte waar Mister X staat en pakt hem.
2. De detectives hebben geen tickets meer zonder dat ze Mister X pakken.
3. Als de detectives geen kans meer zien Mister X te pakken, kunnen ze opgeven. De tickets die ze over hebben, geven ze aan Mister X.

De tickets die Mister X tijdens zijn vlucht voor de detectives heeft verzameld, zijn aan de blauwe zijde van een prijs (£) voorzien. Deze prijs komt overeen met punten. Na het einde van de speelronde telt Mister X de punten van de verzamelde tickets bij elkaar op en noteert ze. Als hij het black ticket heeft gebruikt, gaan er 3 punten vanaf.

Daarna is de volgende speler Mister X en een **nieuwe speelronde** begint.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, als alle spelers een keer Mister X zijn geweest. Vergelijk het aantal punten dat je als Mister X hebt verzameld. Wie de meeste punten heeft, wint het spel.

Variant met meer black tickets

In plaats van met één, kan Mister X ook met 2 tot 4 black tickets spelen. Ieder ticket maakt het Mister X mogelijk onder te duiken en maakt zijn vlucht makkelijker. Het is echter niet geoorloofd, 2 black tickets direct na elkaar te spelen. Voor de detectives wordt de achtervolging bij deze variant daarentegen moeilijker. Verder gelden de normale spelregels.

© 2011/2014 Ravensburger Spieleverlag



Scotland Yard 26 601-2

Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

231378

Scotland Yard ^(F)

+++ À la poursuite de Mister X +++

Jeux Ravensburger® No 23 381 6


Une course poursuite captivante pour 2 à 4 joueurs
âgés de 8 à 99 ans

Auteur : Gunter Baars

Illustration : Thomas Haubold, Torsten Wolber

Rédaction : Stefanie Fimpel

Contenu :

- 1 plan de jeu en plusieurs parties
- 3 figurines de détectives (rouge, bleu, vert)
- 1 figurine Mister X (noir)
- 24 tickets (12 x taxi, 8 x bus, 4 x métro)
- 4 Black Tickets  (3 pour la variante de jeu)

Il vous faut aussi : une feuille de papier et un crayon

But du jeu

Mister X fuit au travers de Londres. Il doit être extrêmement prudent pour ne pas se faire attraper par les détectives. Plus longtemps il est en fuite, plus il récolte de précieux points ! Une fois que tous les joueurs ont joué une fois Mister X, on procède au décompte : le joueur ayant récolté le plus de points au cours de sa fuite gagne la partie !

Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement tous les tickets de la planche prédécoupée. Le plan de jeu est assemblé

de sorte qu'il représente une carte de Londres. Une feuille de papier et un stylo sont également prêts.

On joue autant de manches qu'il y a de joueurs. Chaque joueur est une fois Mister X, les autres joueurs sont alors les détectives. Que l'équipe de détectives soit composée d'un, de deux ou de trois détectives, elle joue toujours avec toutes les trois figurines de détectives.

Le joueur le plus âgé joue **Mister X** en premier. Il obtient **1 Black Ticket**. Les **24 Tickets** pour le taxi, le bus et le métro sont posés devant les détectives, face noire visible. Les tickets appartiennent aux détectives.

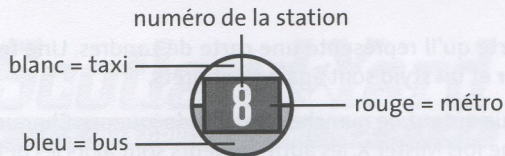
Les détectives placent leurs figurines sur 3 cases rouges de métro de leur choix. Mister X retourne un ticket de son choix parmi les 24 tickets posés devant les détectives. Le numéro inscrit dans le cercle est la station de départ pour Mister X. Mister X y place sa figurine. Ensuite, il repose le ticket (face noire visible) devant les détectives.

C'est parti !

Mister X se déplace en premier, c'est ensuite au tour des trois détectives.

Règle pour les déplacements

Chaque déplacement représente un trajet en taxi, en bus ou en métro depuis une station, le long de la ligne de même couleur, jusqu'à la station suivante du même moyen de transport. Chaque cercle avec un numéro est une station pour un ou plusieurs moyens de transport. Les couleurs des stations indiquent quel moyen de transport s'y arrête, respectivement avec quel moyen de transport le trajet peut être poursuivi au prochain tour :



Exemples de déplacements :

Depuis la station 8 (voir plan de jeu) on peut atteindre

- avec le taxi : les stations 3, 7, 9 et 21
- avec le bus : les stations 6 et 9
- et avec le métro : les stations 40 et 13

Remarque : si, au cours d'un déplacement d'une station à une autre, deux lignes de la même couleur se croisent, on est en droit de bifurquer.

*Exemple : depuis la station 7, on peut atteindre non seulement la station 39, mais également les stations 21 ou 22 en **bifurquant**.*

Mister X se déplace

Mister X peut emprunter tous les moyens de transport **sans** payer avec un ticket. Selon le moyen de transport pour lequel il s'est décidé, il longe la ligne de la couleur correspondante jusqu'à la prochaine station. Sa figurine s'arrête là et son tour est terminé.

Les détectives se déplacent

Pour se déplacer jusqu'à la prochaine station, les détectives **payent** à Mister X un **ticket** par figurine de détective. Les joueurs se concertent et déplacent, dans l'ordre de leur choix, **les 3 figurines de détectives**. Peu importe quel joueur déplace quelle figurine. L'essentiel est que les joueurs soient d'accord sur les stations où les 3 figurines sont déplacées et qu'il n'y en ait aucune qui ne bouge pas.

Lorsque les trois figurines de détectives se sont déplacées, c'est de nouveau au tour de Mister X de jouer.

Remarque : lorsque les tickets d'un moyen de transport sont épuisés, ce moyen de transport ne peut plus être utilisé. Si, de ce fait, une figurine de détective ne peut plus se déplacer, elle reste sur la station où elle se trouve jusqu'à la fin de la manche.

Black Ticket

Si Mister X se sent un peu trop encerclé par les détectives, il peut disparaître pour un tour. Il utilise alors un Black Ticket. Au lieu de se déplacer ouvertement d'une station à une autre, il retire sa figurine du plan de jeu et note, en cachette sur une feuille de papier, sa station de départ ainsi que sa station d'arrivée. Il donne ensuite le Black Ticket aux détectives. En fin de partie, **3 points de pénalités** sont soustraits du total des points de Mister X. Si, en revanche, Mister X renonce à l'utilisation du Black Ticket, ces 3 points ne sont pas soustraits.

Ensuite, les détectives se déplacent normalement. Après leur tour, Mister X sort de sa cachette et place sa figurine sur la station qu'il avait notée sur la feuille de papier. C'est au tour de Mister X de se déplacer.

Important : grâce au Black Ticket, **Mister X** (uniquement lui !) peut également utiliser une seule fois les **bateaux** (stations 47, 36, 84 et 112) sur la Tamise !

Fin de la manche

Il existe 3 possibilités pour qu'une manche soit terminée :

1. Une figurine de détective arrive sur la station où se trouve Mister X et le capture.
2. Les détectives n'ont plus de tickets et ils n'ont pas pu attraper Mister X.
3. Lorsque les détectives pensent qu'ils n'ont vraiment aucune chance de coincer Mister X, ils peuvent renoncer. Ils donnent les tickets restants à Mister X.

Un prix (£) est inscrit sur les tickets que les détectives ont remis à Mister X au cours de sa fuite. Ce prix correspond à des points. A la fin de la manche, Mister X additionne ses points et les note sur une feuille de papier. S'il a utilisé le Black Ticket, il soustrait 3 points.

Ensuite, c'est au tour d'un autre joueur de se glisser dans le rôle de Mister X et une **nouvelle manche** commence.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont joué une fois Mister X. Comparez les points que vous avez récoltés en tant que Mister X. Le joueur comptabilisant le plus de points gagne la partie.

Variante avec plusieurs Black Tickets

Au lieu de jouer avec un seul Black Ticket, Mister X peut en utiliser jusqu'à 4. Chaque ticket lui permet de disparaître et facilite ainsi sa fuite. Il n'est toutefois pas possible d'utiliser 2 Black Tickets à la suite. Cette variante est plus difficile pour les détectives. Les autres règles s'appliquent normalement.

© 2011/2014 Ravensburger Spieleverlag



Scotland Yard 26 601-2