



Scotland Yard

++++ **HUNTING MISTER X** + + + +

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Auteurs : Inka et Markus Brand, Matthias Prinz

Design : Schwarzschild, Harnickell Design, DE Ravensburger

Illustration : T. Wolber, F. Vohwinkel • Rédaction : André Maack

Principe du jeu

Plusieurs détectives affrontent Mister X. La plupart du temps, il est invisible, fuyant à travers Londres, tandis que les détectives coopèrent et essaient de l'arrêter à l'aide des dés.

Contenu

7 dés, 9 tuiles Rues (double face), 1 plateau Mister X, 4 pions, 3 jetons « Relancer les dés », 1 marqueur Premier joueur
Prévoir également une feuille de papier et un crayon.



Mise en place

Mélanger les tuiles Rues et former un carré de 3 x 3, les disques foncés (en haut à gauche) visibles. Toutes les tuiles doivent être orientées dans le même sens.

Ravensburger

Sur chaque tuile apparaissent 4 lieux. Chacun représente une station pour 1 à 3 moyens de transport (taxi, bus, métro). Les couleurs des stations indiquent quel moyen de transport en part ou s'y arrête.



Plateau Mister X

- ① Hélicoptère
- ② Ticket Noir
- ③ Coup Double

Un joueur tient le rôle de **Mister X**. Il reçoit le plateau Mister X et le place sur une feuille de papier de manière à ce qu'elle apparaisse à travers tous les trous. Mister X prend en plus le crayon et le pion blanc.

Les autres joueurs sont les **détectives** et recherchent Mister X. Chaque joueur choisit un pion qu'il pose sur un lieu **jaune** de son choix (sans métro [rouge], ni arrêt de bus [bleu]).

À 2 ou 3 joueurs, ne former qu'un rectangle de $3 \times 2 = 6$ tuiles, dont 3 avec des stations de métro. Les tuiles restantes sont remises dans la boîte. De plus, Mister X barre un Ticket Noir sur son plateau. Il débute donc le jeu avec 2 Tickets Noirs, 1 Coup Double et 1 Hélicoptère. Les règles spéciales pour 2 joueurs sont détaillées en fin de notice.

Mister X choisit secrètement un **lieu de départ**. Il peut choisir **n'importe quel lieu** non occupé. Il inscrit **secrètement** le numéro de ce lieu dans la **fenêtre 1** de son plateau, puis la recouvre à l'aide d'un dé au choix.

Gardez les autres dés **en réserve** à proximité. Les détectives en reçoivent 3 (à 1 ou 2 détectives) ou 4 (à 3 détectives).

Le détective assis à gauche de Mister X entame la partie. Il reçoit le marqueur **Premier joueur**, ainsi que l'ensemble des jetons « Relancer les dés ».

Relancer les dés



Startspieler-Marker

La chasse à l'homme commence : Mister X annonce la **lettre** figurant sur la tuile sur laquelle il se trouve.

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en plusieurs tours identiques :

Tous les détectives jouent les premiers, **puis** c'est au tour de **Mister X**.

La partie s'arrête dès que Mister X a été arrêté ou s'il parvient à s'échapper durant 13 tours.

Tour des détectives

Le Premier joueur commence et lance les 3 (ou 4) dés.

Il choisit ensuite **un** des dés (utilisables) :



Taxi : Il déplace son pion sur un lieu **directement voisin** et **relié par une ligne jaune**.



Bus : Il déplace son pion jusqu'au **prochain** lieu avec un arrêt de bus (demi-disque bleu) **verticalement** ou **horizontalement** (sans changer de direction).

De 15, il peut aller directement en 19 en bus, par exemple.



Métro : Il déplace son pion jusqu'au lieu **de son choix** avec une station de métro (rectangle rouge).



X : Avec ce dé, il ne peut rien faire.

Pour pouvoir emprunter un moyen de transport, un pion doit se trouver à une station correspondante (sa couleur est donc présente dans le cercle). Une fois qu'un détective s'est déplacé, il place le dé à côté de son pion sur le plan de jeu.

C'est ensuite au détective suivant dans le sens horaire de lancer **les dés restants** et de se déplacer...

Si un joueur ne peut pas se déplacer car il ne peut utiliser aucun des dés (mauvais transport ou X), son pion reste où il est et c'est au tour du joueur suivant.

Relancer les dés : À 3 reprises au cours de la partie, les détectives peuvent utiliser un jeton. Le joueur dont c'est le tour peut alors relancer tous les dés non encore utilisés. Le jeton est remis dans la boîte.



Une fois que tous les détectives ont joué, c'est au tour de Mister X.



Tour de Mister X

Mister X effectue une action : il prend un des dés utilisé par l'un des détectives lors de son tour et s'en sert pour se déplacer **sans le relancer**.

Si Mister X prend un dé « Bus », il doit se déplacer en bus.

Il note le numéro de sa case d'arrivée dans la fenêtre vide suivante de son plateau et cache le nombre qu'il a inscrit à l'aide du dé utilisé.

Si Mister X ne peut se servir d'aucun des dés utilisés par les détectives, il doit passer son tour et c'est de nouveau aux détectives de jouer. Dans ce cas, Mister X place tout de même un dé sur son plateau (la face X sur le dessus).



Ticket Noir : Au lieu d'un des dés disponibles, Mister X peut utiliser un Ticket Noir (mais ça n'est pas une obligation). Cela lui permet d'emprunter n'importe quel moyen de transport sans dévoiler lequel. Il note le numéro de sa case d'arrivée, prend un dé au choix et le place dans la fenêtre de son plateau, la face X sur le dessus. Il barre ensuite un Ticket Noir sur son plateau.



Coup Double : Une fois par partie, Mister X peut effectuer un Coup Double. Il prend alors 2 dés parmi ceux disponibles et effectue 2 déplacements consécutifs. Il barre ensuite la case correspondante sur son plateau.

Astuce : Il est possible de combiner un Coup Double avec un Ticket Noir !



Hélicoptère : Une fois par partie, Mister X peut utiliser un hélicoptère. Il doit pour cela se trouver sur un lieu en bordure du plan de jeu. Il vole ainsi jusqu'au lieu situé en bordure de la tuile à l'opposé. Il inscrit ensuite le numéro de son lieu d'arrivée et le recouvre avec un dé (sur la face X). Puis il barre la case correspondante sur son plateau.



Mister X a été aperçu !

Après ses 3e, 7e et 11e coups, Mister X doit se montrer. Une fois le numéro de sa case noté, il place son pion sur le lieu du plan de jeu où il se trouve. Tous les dés sur son plateau sont remis dans la réserve.



Important : Le déplacement est obligatoire. Cela signifie que si Mister X ou un détective peut se déplacer, il est obligé de le faire !

Nouveau tour

Pour le tour suivant, les détectives reprennent les dés du plan de jeu, plus un dé supplémentaire de la réserve. Le détective suivant dans le sens horaire reçoit le marqueur Premier joueur et entame le tour suivant.

Fin de la partie

La partie peut se terminer de deux façons différentes :

- À la fin d'un tour (d'un détective ou de Mister X), Mister X et un détective se trouvent sur le même lieu : **dans ce cas, les détectives ont gagné.**
- Mister X recouvre la dernière fenêtre de son plateau avec un dé. Les détectives bénéficient d'un dernier tour de jeu. **S'ils n'arrivent pas à capturer Mister X, celui-ci s'enfuit et il remporte la partie.**

Règles particulières

Il n'est **pas** permis de se déplacer au-delà du plan de jeu !

Les détectives et Mister X peuvent traverser une case Taxi en utilisant le bus, même si elle est occupée par un autre pion.

Version avancée

Après plusieurs parties, il est possible d'utiliser la face experte des tuiles Rues. Au début de la partie, retourner 3 tuiles au choix (à 2 détectives, 2 tuiles) du côté des disques clairs.

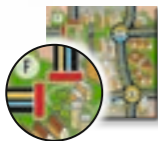
Ces tuiles ajoutent 3 règles particulières :



Sens unique : Ces rues ne peuvent être empruntées que dans un sens. Cela concerne les déplacements en taxi ou en bus (même si seule une portion de la route est à sens unique). Exception : Ticket Noir ; Mister X peut se déplacer à contresens.



Impasse : La rue s'arrête ici. La liaison est interrompue et ne peut être empruntée.



Voie de taxi : Ces liaisons diagonales ne peuvent être empruntées qu'en taxi.



Parties à 2 joueurs

À 2 joueurs, le détective joue avec 2 pions. Quand vient son tour, il lance d'abord 3 dés. Il choisit alors quel pion il souhaite déplacer.

Il relance ensuite les dés restants et déplace l'autre pion. Il n'est pas permis de déplacer deux fois le même pion



© 2019

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

www.ravensburger.com



Scotland Yard

++++ **HUNTING MISTER X** +++++

Voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar

Auteurs: Inka en Markus Brand, Matthias Prinz

Design: Schwarzschild, Harnickell Design, DE Ravensburger

Illustration: T. Wolber, F. Vohwinkel • Redactie: André Maack

Idee

Meerdere detectives spelen hier tegen één Mister X. Mister X is daarbij meestal onzichtbaar op de vlucht door Londen, terwijl de detectives samen proberen hem met behulp van de dobbelstenen te pakken te krijgen.

Materiaal

7 dobbelstenen, 9 straatschijfjes (dubbelzijdig), 1 “Mister X”-bordje met gaten, 4 speelfiguren, 3 “opnieuw gooien”-fiches, 1 startspeler-marker
Bovendien hebben jullie nog pen en papier nodig om te spelen.

Vorbereiding



Schud de **straatschijfjes** en leg een toevallig 3x3 raster met de donkere cirkels (linksboven) neer. Alle schijfjes moeten op dezelfde manier zijn neergelegd.

Ravensburger

De schijfjes laten 4 plaatsen zien. Iedere plaats is een **station** voor 1 tot 3 vervoersmiddelen (taxi, bus, metro). De kleuren van de stations geven aan, welke vervoersmiddelen daar starten en stoppen.



Mister X bordje

- ① *helikopter*
- ② *Black Ticket*
- ③ *dubbele beurt*

Een speler speelt **Mister X**. Hij krijgt het “Mister X”-bordje en legt het zo op een vel papier, dat het papier onder alle gaten te zien is. Mister X pakt bovendien de pen en de witte figuur.

De andere spelers zijn de **detectives** en zoeken Mister X. Iedere speler krijgt een speelfiguur en zet die op een willekeurige **gele** plaats (zonder metro [rood] en busstation [blauw]).

Bij 2 of 3 spelers spelen jullie met een 3x2 raster = 6 schijfjes. Daarvan moeten 3 schijfjes met metrostation zijn. De overige schijfjes gaan terug in de doos. Bovendien streept Mister X een Black Ticket op zijn bord door. Hij begint dus met twee black tickets, een dubbele beurt en de helikopter. Verdere bijzonderheden voor 2 spelers vinden jullie aan het einde van de handleiding.

Mister X zoekt nu in het geheim zijn **startplaats** uit. Dat mag **iedere willekeurige** vrije plaats zijn. Hij noteert **in het geheim** het nummer van de plaats **in veld 1** van zijn bord. Dan bedekt hij het, door er een willekeurige dobbelsteen op te leggen.

Leg de overige dobbelstenen als **voorraad** klaar. De detectives krijgen er daarvan 3 (bij 1-2 detectives) resp. 4 (bij 3 detectives).

De detective links van Mister X is de **startspeler**. Hij krijgt de startspeler-marker en de gezamenlijke „opnieuw gooien“-fiches.

„opnieuw gooien“-fiche



startspeler-marker

De jacht begint, doordat Mister X de detectives de **letter** van het schijfje doorgeeft, waarop hij zich bevindt.

Verloop

Het spel verloopt over meer rondes, die hetzelfde verlopen:

Eerst zijn **alle detectives** aan de beurt, **daarna** voert **Mister X** zijn beurt uit.

Het spel eindigt, zodra Mister X gepakt wordt of hij 13 beurten lang heeft kunnen ontsnappen .

De beurt van de detectives

De startspeler begint en gooit alle 3 resp. 4 dobbelstenen.

Daarna kiest hij **één** van de (bruikbare) dobbelstenen uit:



Taxi: zet de speelfiguur naar een willekeurige **direct aangrenzende** en met een **gele lijn verbonden** plaats.



Bus: zet de speelfiguur naar de **volgende** plaats met busstation (blauwe halve cirkel) in **horizontale** of **verticale richting** (= zonder af te buigen).

Van 15 gaat het bijvoorbeeld met de bus direct naar 19.



Metro: zet de speelfiguur op een **willekeurige** andere plaats met een metrostation (rode rechthoek).



X: met deze dobbelsteen kunnen jullie niets doen.

Om een vervoersmiddel te kunnen gebruiken, moet de speelfiguur op een station voor dit vervoersmiddel staan (de kleur komt dus in de cirkel voor). Na een zet leggen jullie de dobbelsteen naast de gezette speelfiguur op het bord.

Vervolgens gooit de volgende detective die met de klok mee aan de beurt is **met de overgebleven dobbelstenen** en voert zijn beurt uit enz.

Kan een speler geen beurt uitvoeren, omdat hij geen van de dobbelstenen kan gebruiken (verkeerde vervoersmiddelen of X), dan blijft zijn figuur staan en de volgende speler is aan de beurt.



Opnieuw gooien: 3x in het spel mogen de detectives een fiche inzetten. Daarmee mag de actieve speler alle nog niet gebruikte dobbelstenen nog een keer gooien. Leg het gebruikte fiche terug in de doos.

Heeft iedere detective een beurt uitgevoerd (succesvol of niet), dan is Mister X aan de beurt.



De beurt van Mister X

Mister X voert één actie uit: daarvoor pakt hij één van de dobbelstenen van het speelveld, die de detectives in hun beurt hebben gebruikt en verplaatst zich daarmee, **zonder de dobbelsteen opnieuw te gooien**. Pakt Mister X dus bv. een “bus”-dobbelsteen, dan moet hij ook met de bus gaan.

Zijn doelveld noteert hij op het volgende vrije veld van het bordje en bedekt het getal met de gebruikte dobbelsteen.

Kan Mister X geen dobbelsteen van de detectives gebruiken, dan moet hij passen en de detectives zijn weer aan de beurt. In dat geval legt Mister X toch een dobbelsteen op zijn bordje (met de X-zijde naar boven).



Black Ticket: In plaats van één van de beschikbare dobbelstenen te gebruiken, kan Mister X een Black Ticket inzetten (hoeft echter niet). Daarmee rijdt hij met een willekeurig vervoersmiddel, zonder te verraden welk vervoersmiddel hij gebruikt. Daarvoor noteert hij de overeenkomstige doelplaats, pakt een willekeurige dobbelsteen en legt hem met de X-zijde naar boven op zijn bordje. Vervolgens streept hij een Black Ticket op zijn bordje door.



Dubbele beurt: 1x in het spel kan Mister X een dubbele beurt nemen. Daarvoor pakt hij 2 van de beschikbare dobbelstenen en beweegt zich 2x direct achter elkaar. Vervolgens streept hij het overeenkomstige veld op zijn bordje door.

Tip: je mag een dubbele beurt combineren met een Black Ticket!



Helikopter: 1x in het spel kan Mister X een helikopter gebruiken. Daarvoor moet hij zich op een plaats aan de rand van het spelbord bevinden. Hij vliegt ermee naar de plaats aan de tegenoverliggende zijde van het spelbord. Mister X noteert de doelplaats en bedekt het veld met een dobbelsteen (X-zijde). Vervolgens streept hij het overeenkomstige veld op zijn bord door.



Mister X werd gezien!

Na zijn 3e, 7e en 11e zet moet Mister X zich laten zien. Nadat hij zijn getal heeft genoteerd, zet hij zijn figuur op de plaats van het spelbord, waar hij zich nu bevindt. Alle dobbelstenen die zich op zijn bord bevinden, gaan terug in de voorraad.



Let op! Er bestaat zetplicht. Dat betekent, als Mister X of de detectives kunnen rijden, ze dat ook moeten doen.

Nieuwe ronde

Voor de volgende ronde pakken de detectives hun dobbelstenen van het speelveld en een extra dobbelsteen uit de voorraad. De detective die met de klok mee aan de beurt is krijgt de startspeler-marker en begint.

Einde

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- Na een beurt (ofwel van detectives ofwel van Mister X) staan Mister X en een detective op dezelfde plaats: **in dit geval hebben de detectives gewonnen.**
- Mister X bedekt het laatste veld van zijn bordje met een dobbelsteen. Vervolgens zijn alle detectives nog een keer aan de beurt. **Hebben ze daarna Mister X niet gepakt, dan heeft hij kunnen vluchten en wint.**

Overige regels

- Er mag **niet** over de rand van het spelbord worden gereden!
- Zowel Mister X als de detectives kunnen met een bus over een taxiveld zetten, waarop zich een andere speelfiguur bevindt.

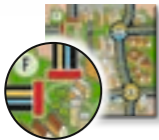
Spel voor experts

Hebben jullie het spel al meerdere keren gespeeld? Dan kunnen jullie met de **expert-zijde van het straatstijfje** spelen.

Draai daarvoor in het begin 3 willekeurige schijfjes (bij 2 detectives: 2 schijfjes) op de zijde met de lichte cirkels. Deze schijfjes zorgen voor 3 speciale regels in het spel:



Eenrichtingsstraat: Deze straat kun je alleen inrijden in de richting van de pijl. Dit betreft taxi en bus (ook als slechts een gedeelte van het traject een éénrichtingsstraat is). Uitzondering Black Ticket: hiermee mag Mister X ook tegen de rijrichting in rijden.



Doodlopende straat: Hier eindigt de straat. De verbinding is onderbroken en er kan niet gereden worden.



Taxispoor: Deze diagonale verbindingen kunnen alleen door taxi's worden gereden.



Het spel met zijn tweeën

In het spel voor 2 spelers speelt de detective-speler met twee speelfiguren. In zijn beurt gooit hij eerst met 3 dobbelstenen. Dan beslist hij met welke speelfiguur hij de actie wil gebruiken.

Vervolgens gooit hij opnieuw met de overgebleven dobbelstenen en gebruikt de andere speelfiguur. Je mag niet een speelfiguur twee keer zetten.



© 2019

Ravensburger B.V.
Postbus 289
NL-3800 AG Amersfoort
www.ravensburger.com