

Scotland Yard



But du jeu :

Un joueur est « Mister X » et se cache dans tous les quartiers de Londres. Il joue en restant invisible et ne se montre qu'à intervalles déterminés. Pour gagner, il doit rester introuvable jusqu'à ce que les détectives aient épuisé tous les tickets. **Tous les autres joueurs sont des détectives, qui doivent arriver à débusquer l'invisible « Mister X ».**

Préparation du jeu :

- « **MISTER X** » prend le **pion transparent**, le **tableau de parcours** dans lequel il **glisse une feuille** de papier et un **crayon**.

Il prend **autant de tickets noirs que de détectives, 4 tickets « taxis », 3 tickets « métros », 3 tickets « bus », et 2 tickets « coups double ».**

- Les **DETECTIVES** reçoivent **1 pion, 10 taxis, 8 bus, 4 métro**.

Chacun tire une carte « ville » face cachée. Le numéro indique le **point de départ du pion sur le jeu**.

- « Mister X » ne pose pas son pion car il est invisible mais garde sa carte secrète.

- Les cartes restantes sont mises à l'écart, cachées.

A 3 joueurs, les détectives ont 2 pions et le double des tickets mais en gardant séparément la réserve des tickets de chaque détective, et « Mister X » a 4 tickets noirs.



Déroulement du jeu :

A son tour de jeu, le joueur SE DEPLACE.

- au moyen de **TRANSPORT CHOISI**,
- le long de la **LIGNE CORRESPONDANTE**,
- **UNIQUEMENT JUSQU'A LA PROCHAINE STATION SUIVANTE DU MOYEN DE TRANSPORT CHOISI** (point d'arrêt **COLORE** de la couleur correspondante au ticket).
- Les **POINTS** indiquent quels **MOYENS DE TRANSPORT** s'arrêtent à cet endroit.
- Des points d'arrêt **AVEC 2 ou 3 COULEURS** permettent, au **COUP SUIVANT** de changer de moyen de transport.
- **! Deux pions ne peuvent jamais se trouver sur un même point !**
- **Ils peuvent également, lors du coup suivant refaire le même trajet en sens contraire (à condition d'avoir encore un ticket valable).**

► **" MISTER X " : Il commence toujours la partie !**

- Son **COUP** reste **INCONNU** des détectives :

- Il **INSCRIT** le **NUMERO** du point sur lequel il se rend dans la première **FENETRE** sur son tableau de parcours.

- Puis Il **COUVRE** son inscription **AVEC LE TICKET** qu'il a utilisé pour faire ce trajet ce qui indique aux détectives quel moyen de transport il a employé.

- " Mister X " dispose **d'un nombre illimité de tickets** : Il peut donc toujours choisir le moyen de transport qu'il utilisera.

- **Exception importante : il ne peut avoir plus de 3 « black ticket » qu'il y a de détectives participant au jeu.**

► **Les DETECTIVES** jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Chacun **DONNE un TICKET de sa réserve A " Mister X "** et **DEPLACE son pion** sur le plan de jeu, jusqu'à la station d'arrêt suivante du moyen de transport choisi. Ils ne peuvent plus utiliser un moyen de transport lorsqu'ils n'ont plus de ticket pour celui-ci.

- **La RESERVE 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.

A 3 joueurs, les joueurs qui jouent avec 2 détectives, doivent **garder séparément la réserve des tickets de chaque détective**, Ils déplacent les pions l'un après l'autre et donnent chaque fois un ticket de la réserve correspondante au pion qu'il a joué.

► **COUPS SPECIAUX 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 " **ECRIT 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'AU PROCHAIN COUP.** Au coup suivant, il redevient invisible, et il enlève le pion.

COUP DOUBLE :

- **IL FAIT 2 TRAJETS DE SUITE et va donc à 2 POINTS d'ARRET plus loin en utilisant la combinaison des moyens de transport de son choix.**

> **Il inscrit les deux points d'arrêt (deux fenêtres !) et couvre les fenêtres avec deux tickets.**

! 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.

Les détectives n'obtiennent alors aucune indication leur permettant de savoir quel moyen de transport " Mister X " a utilisé.

" Mister X ", et seulement lui, peut AVEC un BLACK TICKET utiliser un BATEAU sur 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.

- **lorsque les détectives ne peuvent plus se déplacer.** " Mister X " a donc gagné.

Ce cas se produit **au plus tard avec le 22^{ème} coup**, mais peut également arriver auparavant, lorsqu'il ne reste aux détectives que des tickets qu'ils ne peuvent plus employer (bus, métro).

En cas de doute, on peut **vérifier et 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 parcours 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.
- 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**.

- Spécialement importantes pour les deux parties sont les stations où " Mister X " doit apparaître. " Mister X " doit faire attention, à ce qu'aucun des détectives n'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 du BLACK TICKET est spécialement efficace afin de dissimuler sa fuite, peut-être même combinée avec un " coup double ".**

- " **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.

VARIANTE :

- 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.