

Scotland Yard

Pour 3 à 5 fins limiers à partir de 8 ans

Auteurs : Inka et Markus Brand
Illustrations : Franz Vohwinkel, Torsten Wolber, BuckDesign
Design : Harnickell Design, DE Ravensburger, KniffDesign (notice)
Rédaction : André Maack

Bienvenue à Londres ! Les meilleurs détectives sont de retour dans la capitale anglaise, toujours à la poursuite de Mister X, mais cette fois... personne ne sait qui il est... !

Contenu

90 cartes Ticket

22 tickets de taxi jaunes
22 tickets de bus bleus
21 tickets de métro rouges
25 tickets noirs



ticket de taxi



ticket de bus



ticket de métro



ticket noir

3 cartes Action

- 1 Achat de ticket / Fausse piste
- 2 Interrogatoire / Équipement
- 3 Recherches / Planque



Achat de ticket
Fausse piste



Interrogatoire
Équipement



Recherches
Planque

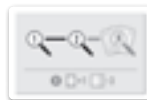
3 cartes Loupe

2 cartes Mister X (1 de rechange)

(+ 2 cartes vierges en cas de perte)



Carte Loupe 1



Carte Loupe 2



Carte Loupe 3

Principe du jeu

À *Scotland Yard – Le jeu de cartes*, plusieurs détectives continuent de traquer *un seul* Mister X. Ce dernier est toujours le joueur qui possède la carte Mister X en main... mais il peut changer en cours de partie. Les détectives essayent de découvrir qui est Mister X et de l'arrêter. Mister X, lui, utilise ses puissants tickets noirs pour mettre la pression sur les détectives ou disparaître lorsque la situation devient trop critique.

Préparation

Le joueur avec la carte Mister X en main est Mister X.



Selon le nombre de joueurs écartez des tickets.

Sortez 5 tickets noirs pour former la réserve de ticket noirs.

8 cartes par joueur ; 1 joueur au hasard reçoit la carte Mister X.

1. Alignez les **3 cartes Action** au centre de la table, dans l'ordre croissant (1 à 3) indiqué au verso. Retourner-les ensuite, recto visible.
2. Au-dessus d'elles, placer les **3 cartes Loupes**, couchées, la face bleue visible, dans l'ordre croissant de 1 à 3. Retourner ensuite la première carte Loupe, recto visible.
3. Trier les tickets :
À 3 ou 4 joueurs, écartez les tickets suivants :
À 3 joueurs : tous les tickets dont le numéro se termine par 0 ou 9 (9, 10, 19,... 90) ;
À 4 joueurs : tous les tickets dont le numéro se termine par un 0 (10, 20,... 90).
Remettre ces tickets dans la boîte ; ils ne seront pas utilisés durant cette partie.
Les tickets restants forment la pioche.
Sortez **5 tickets noirs au choix** de la pioche et les mélanger pour former la réserve de tickets noirs.
4. Bien mélanger la pioche. Tirer les 9 premiers tickets et glisser **UNE carte Mister X**, face cachée, parmi eux. Mélanger **ces** 10 cartes et les replacer **sur le dessus** de la pioche.
5. Distribuer une par une **8 cartes** de la pioche à chaque joueur. L'un des joueurs **au hasard** reçoit ainsi la carte Mister X, mais les autres ne doivent pas le savoir...
Important : Tenir ses cartes en main à l'abri du regard des autres !
6. Retourner les 3 premiers tickets de la pioche et les aligner, face visible, sous les cartes Action : le ticket portant le plus petit numéro sous la carte Action **1**, celui avec le numéro intermédiaire sous la carte Action **2** et celui avec le plus grand numéro sous la carte Action **3**. Ces 3 tickets forment les 3 piles de tickets utilisés.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence ; la partie se poursuit dans le sens horaire.

Quand vient son tour, le joueur suit les 3 étapes suivantes l'une après l'autre :

1. Piocher un ticket — 2. Jouer un ticket — 3. Effectuer une action

1. Piocher un ticket

Le joueur prend le premier ticket de la pioche.

2. Jouer un ticket

Le joueur choisit un ticket de sa main et le pose sur l'une des 3 piles de tickets (sous les cartes Action). Il doit cependant respecter les règles suivantes : *Le numéro du ticket joué doit être **supérieur** à celui qu'il recouvre, mais **inférieur** à celui du ticket à sa droite.* Il effectue ensuite l'action indiquée par la carte Action juste au-dessus. Le joueur peut jouer n'importe quelle couleur de ticket, mais selon le ticket choisi, il peut gagner un bonus au moment d'effectuer l'action (voir « Effectuer une action »).

Exemple :

Inka peut poser ses tickets 13, 18 ou 19 sur la pile de **gauche** L.

Les tickets 58 et 59 ne peuvent être posés que sur la pile du **milieu** M.

Sur la pile de **droite** ne peut être posé que le ticket 69. Elle ne peut par contre

poser le 1 sur une aucune pile —

(Voir « Nouveaux tickets sur les piles »).



Action générale =
tout joueur,
tout ticket

Action Mister X =
que Mister X,
que ticket noir

1

Action générale



Action de Mister X

2

Action générale



Action de Mister X

3

Action générale



Action de Mister X

3. Effectuer une action

Chaque carte Action indique deux actions : une **action générale** (partie supérieure de la carte) et une action de **Mister X** (partie inférieure).

Les **actions générales** peuvent être effectuées par **tous** les joueurs avec **n'importe quelle** couleur de ticket. Si le joueur a en plus joué un ticket de la bonne couleur, il obtient un bonus.

L'action Mister X ne peut être effectuée **que** par Mister X : s'il joue un ticket noir avec un numéro qui convient, il peut choisir entre l'action générale et l'action de Mister X. Dans ce dernier cas, Mister X trahit son identité, si ce n'était déjà fait.

Action générale | Achat de ticket

Le joueur pioche 1 ticket.

Bonus : Si le ticket joué est un ticket de taxi, le joueur pioche 2 tickets au lieu d'1.

Action de Mister X | Fausse piste

Selon leurs effectifs, les détectives doivent se défausser de tickets :

À 3 joueurs (2 détectives) = 5 tickets ;

À 4 joueurs (3 détectives) = 8 tickets ;

À 5 joueurs (4 détectives) = 11 tickets.

Peu importe le nombre de tickets défaussés par chaque détective tant que le total correspond. Bien entendu, les détectives peuvent discuter entre eux.

Si un détective se retrouve ainsi sans ticket en main, il est éliminé, mais peut tout de même encore gagner la partie. Si, par contre, plus aucun détective n'a de ticket, Mister X gagne immédiatement.

Action générale | Interrogatoire

Le joueur retourne une des 3 cartes Loupe. Dès que les 3 cartes Loupes sont retournées face visible, le joueur peut procéder à un interrogatoire. Il choisit alors un joueur qui doit lui donner toutes ses cartes. Il regarde si la carte Mister X se trouve parmi elles, puis lui redonne ses cartes. Il annonce ensuite le résultat à ses coéquipiers :

S'il n'a pas trouvé la carte Mister X, ce joueur est innocent ;

S'il a trouvé la carte Mister X, ce joueur commence par prendre, s'il en reste, un ticket noir de la réserve de tickets noirs et doit se défausser de 3 cartes au choix.

Les cartes Loupe sont ensuite de nouveau retournées.

Bonus : Si le ticket joué est un ticket de bus, le joueur peut retourner 2 cartes Loupe à la fois. Cas particulier : S'il y avait déjà 2 cartes Loupe face visible, il peut déjà retourner la 1^{re} carte loupe une fois l'action terminée.

Action de Mister X | Équipement

Le joueur pioche 4 tickets.

Action générale | Recherches

Le joueur désigne un adversaire et tire une carte au hasard de sa main.

S'il tire un ticket, il le défausse ;

S'il tire la carte Mister X, les détectives l'emportent immédiatement.

Bonus : Si le ticket joué est un ticket de métro, le joueur peut tirer 2 cartes au lieu d'1 de la main de son adversaire.

Action de Mister X | Planque

Chaque joueur choisit une carte de sa main, sachant que Mister X peut choisir un ticket ou sa carte Mister X, et la pose, face cachée, au centre de la table. Ces cartes sont bien mélangées et chacun en récupère une. De nouveau, seul un joueur sait qui est Mister X...

Exemple de tour de jeu :

Markus pioche d'abord un ticket, puis pose un ticket qui convient sur la pile du milieu, sous la carte Action 2. Il effectue ensuite l'action « Interrogatoire » : les deux premières cartes Loupe sont déjà face visible ; il retourne la troisième. Il gagne ainsi le droit de regarder la main d'un adversaire et choisit Daniel. Ce dernier lui donne ses 8 cartes. Markus consulte les cartes et découvre la carte Mister X parmi elles. Il lui rend ses cartes et annonce à voix haute : « Daniel est Mister X ! ». Daniel prend alors le premier ticket noir de la réserve et doit se défausser de 3 tickets de sa main. Il ne lui reste donc plus que 6 cartes en main. Les cartes Loupe sont remises face cachée et c'est au tour du joueur suivant, dans le sens horaire, de jouer.

COUP SPÉCIAL : Nouveaux tickets sur les piles

Au fur et à mesure, les numéros des tickets sur les piles sont de plus en plus élevés et il devient difficile de jouer un ticket qui convient. C'est pourquoi, au lieu de jouer son tour normal, un joueur peut décider de changer les 3 tickets sur les piles. Pour cela, il commence par piocher un ticket, comme d'habitude. Cependant, il se défausse immédiatement d'un ticket de sa main, à la seule condition suivante : le numéro de ce ticket doit être **inférieur** à celui du ticket sur la pile de gauche. Le joueur peut alors piocher 3 tickets : il pose le ticket avec le plus petit numéro sur la pile de gauche, celui avec le numéro intermédiaire sur celle du milieu, etc. C'est ensuite directement au joueur suivant de jouer.

Fin de la partie

Les détectives gagnent tous ensemble si Mister X est obligé de donner sa carte Mister X.

Ceci se produit dans 2 cas :

- 1. Recherches** : Un détective tire la carte Mister X au cours de l'action Recherches ;
- 2. Interrogatoire** : Mister X doit se défausser de 3 cartes lors de l'action Interrogatoire, mais n'a plus assez de tickets en main. Il doit alors donner sa carte Mister X.

Mister X gagne, soit si les détectives n'ont **plus aucun ticket (après l'action Feinte)**, soit si, **à l'issue du tour d'un joueur, la pioche est vide** (Si un joueur pioche le dernier ticket, il lui reste une dernière chance de capturer Mister X.)

Conseils pour les détectives

- Économiser ses tickets : éviter de changer trop souvent les 3 tickets sur les piles car cela fait fondre rapidement la pioche.
- Coopérer et bien discuter pour pouvoir utiliser les bonus le plus souvent possible.
- Utiliser l'action « Interrogatoire », même si Mister X a déjà été démasqué, pour le forcer à se défausser de ses cartes.

Conseils pour Mister X

- Essayer de rester incognito le plus longtemps possible... Plus les détectives le cherchent longtemps, plus ils usent de tickets de la pioche et plus il se rapproche de la victoire !
- Il est parfois intéressant d'utiliser les puissantes actions de Mister X, bien que les détectives ne l'aient pas encore démasqué. Par contre, ils sauront qui il est...



Fin de la partie :
Mister X doit
donner sa carte
Mister X, plus aucun
détective n'a de
ticket ou la pioche
est vide.

Soit Mister X
gagne, soit tous
les détectives.