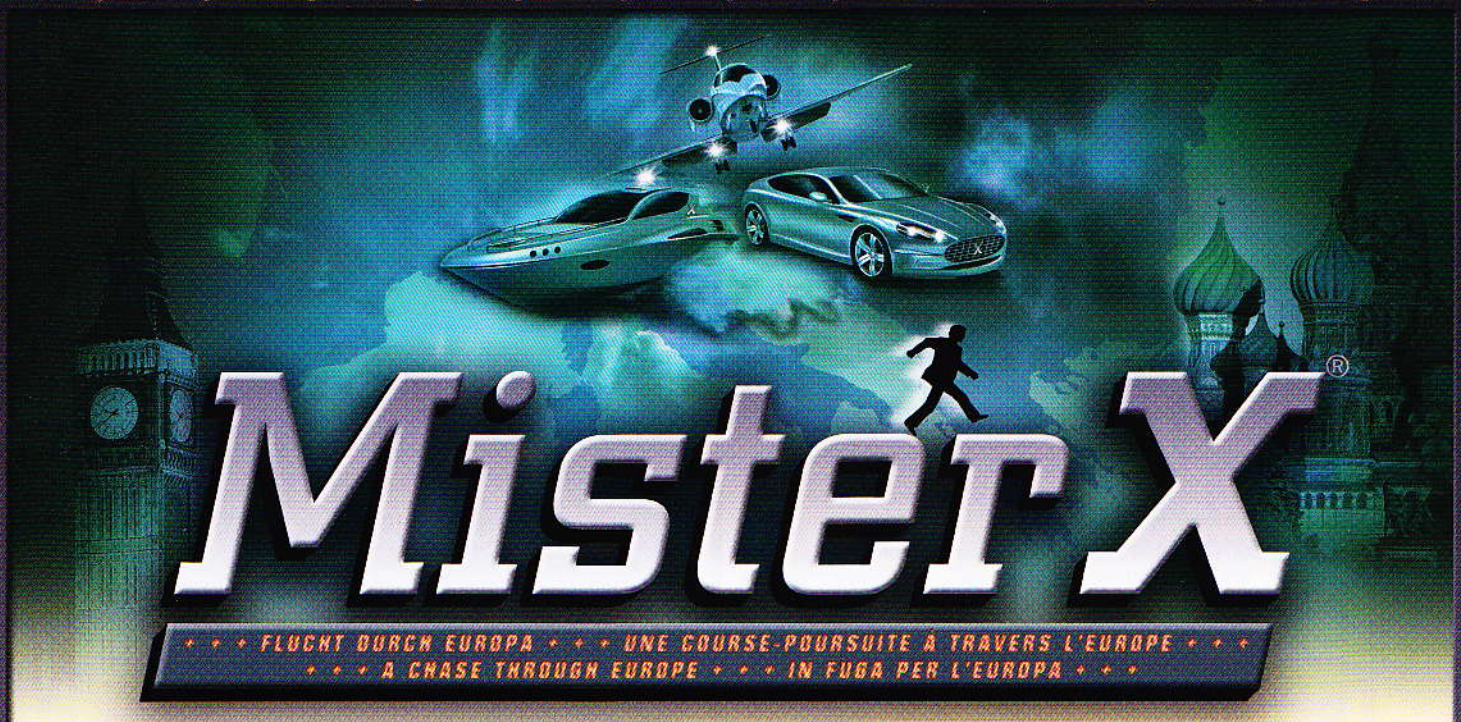


La captivante poursuite de Mister X continue...
Pour 2 à 6 joueurs ingénieux à partir de 10 ans

Auteur : Gabriele Mari · Design : DE Ravensburger, Heiner Buck, eNigma, KniffDesign (les règles du jeu)
Illustrations : Heiner Buck · Photos : Becker Studios, mauritius-images · Rédaction : André Maack · Traduction : Birgit Irgang
Jeu Ravensburger® No. 26 514 5

+ + + Idée et but du jeu + + +

Mister X est en route pour une mission secrète. Cinq détectives le suivent à la trace. Ils le poursuivent à travers l'Europe, essaient de le rattraper ou de lui barrer la route. Mister X réussira-t-il à échapper à ses poursuivants et à effacer ses traces ? Une course-poursuite excitante commence...

Mister X gagne quand il atteint n'importe quelle case de destination de la mission qu'il a choisie. Les détectives jouent ensemble et gagnent si l'un d'eux arrive dans la ville où se trouve Mister X.

+ + + Contenu + + +

1 plateau de jeu
1 tableau de tickets
1 sachet de tickets
6 pions
6 porte-tickets
120 tickets
15 tickets de départ
5 marqueurs de couleur
10 anneaux de position
22 jetons de recherche
1 liste de contrôle
1 visière pour Mister X
1 lecteur de traces pour Mister X



1

Le plateau de jeu montre l'Europe avec 199 villes.
Les villes sont reliées entre elles par différentes lignes de trois couleurs. Chaque couleur correspond à un moyen de transport :

Beige = voiture, rouge = train/bac, bleu = avion.

Avec le bon ticket, on déplace son pion d'une ville à l'autre le long de la ligne de couleur.

2



Chaque ville est une station d'arrêt pour différents moyens de transport :

On ne peut partir d'une ville sur fond beige qu'avec un ticket de voiture.

Dans une ville beige et rouge, on peut continuer sa route en voiture ou en train/bac.

Dans une ville dont le nombre est indiqué sur fond bleu, on peut utiliser n'importe quel moyen de transport.

3

Chaque ticket est constitué de deux parties : mouvement (en haut) et action spéciale (en bas).



120 tickets

4

On peut utiliser un ticket soit pour un mouvement soit pour une action spéciale.

Indépendamment de l'action spéciale, aussi bien Mister X que les détectives peuvent utiliser les moyens de transport.



Les actions spéciales sur fond vert sont réservées à Mister X, tandis que les actions spéciales sur fond orange sont réservées aux détectives.

Mister X 

 Les détectives

5

Placez le tableau de tickets à côté du plateau de jeu. Posez également les 10 anneaux de position, le pion transparent de Mister X ainsi que les 22 jetons de recherche près du plateau de jeu. Mélangez les 15 tickets de départ et posez-les, verso en haut.





10 anneaux de position

6

Mettez tous les tickets dans le sachet de tickets et mélangez-les. Chaque joueur reçoit un porte-tickets.

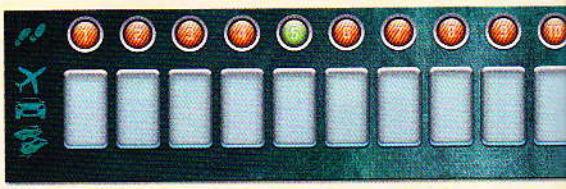
7

Un joueur joue le rôle de Mister X (le mieux est que ce soit le joueur le plus expérimenté). Les autres joueurs se répartissent entre eux les cinq détectives le plus équitablement possible. **On joue toujours avec les cinq détectives !**



Plateau de jeu

Tableau de tickets





22 jetons de recherche



15 tickets de départ



Pion de Mister X



Porte-tickets

8 Mister X

Mister X sort huit tickets du sachet de tickets et les place sur son porte-tickets.

(exemple pour 3 joueurs)



9 Les détectives

Les pions et les marqueurs de couleur correspondants sont distribués aux joueurs des détectives.
Chaque joueur de détective sort quatre tickets du sachet ainsi qu'un ticket supplémentaire par détective qu'il joue. Il place les tickets sur son porte-tickets.

Le joueur A joue 2 détectives.



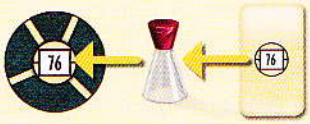
Marqueurs de couleur

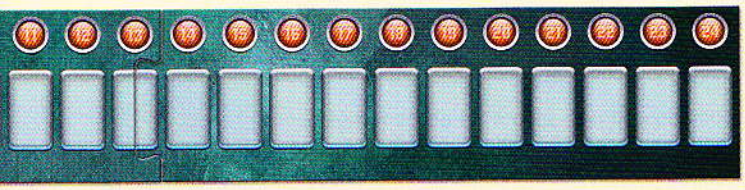
Le joueur B joue 3 détectives.



10 Les détectives

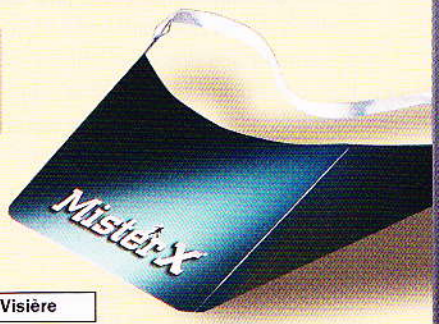
Pour chaque détective, on pioche un ticket de départ et on place le pion sur la ville correspondante sur le plateau de jeu.





11 Mister X

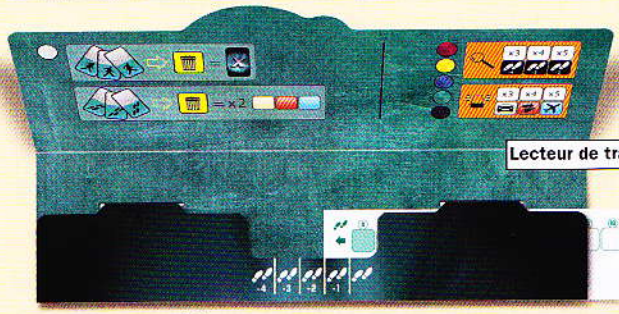
Mister X met la visière.



Visière

12 Mister X

Mister X prépare un crayon (non inclus dans le jeu).



Lecteur de traces

13 Mister X

Mister X prépare le lecteur de traces et introduit une nouvelle liste de contrôle. La case 0 de la liste doit être visible dans l'ouverture au-dessus des empreintes sans nombre

Liste de contrôle

14 Mister X

Mister X choisit l'une des trois missions : vert (pour débutants), jaune (niveau avancé) ou orange (pour experts). Les cases de départ des missions sont marquées par des ronds de couleur, et les cases de destination correspondantes présentent un octogone de la même couleur. Dans la région de départ, Mister X choisit secrètement comme case de départ l'une des cinq villes marquées en couleur. Ensuite, il écrit le nombre de sa case de départ sur la case 0 de la liste de contrôle. Il ne donne aux détectives que la couleur de la mission choisie !

+ + + Déroulement de la partie + + +

Mister X commence chaque manche. Ensuite, c'est au tour des détectives, dans n'importe quel ordre, avant le contrôle de la position. Puis c'est de nouveau au tour de Mister X, ensuite aux détectives, et ainsi de suite.

Le tour de Mister X consiste en :
1. Mouvement ou action spéciale (= double tour ou mouvement caché)
2. Placer le(s) ticket(s) de mouvement sur le tableau de tickets
3. Noter la position sur la liste de contrôle
4. Écarter des tickets (volontairement)
5. Compléter les tickets (pour en avoir 8)

Le tour d'un détective consiste en :
1. Mouvement (un mouvement pour tous les détectives dans n'importe quel ordre, l'un après l'autre)
2. Exécuter une action spéciale (= recherches ou intervention spéciale)
3. Écarter des tickets (volontairement)
4. Compléter les tickets (pour en avoir 4 + le nombre de pions de détectives joués)

Contrôle de la position
(voir page 16)



+ + + Le déroulement en détail + + +

Mister X

Mouvement
Si Mister X décide d'exécuter un mouvement, il choisit sur son porte-tickets un ticket adéquat avec lequel il peut partir de sa position actuelle. Selon le moyen de transport choisi, il « se déplace » dans la ville suivante. Partant de la ville dans laquelle il se trouve, il voyage le long de la ligne et atteint la ville suivante. Comme les mouvements de Mister X sont secrets, le joueur de Mister X ne place **pas** son pion transparent sur le plateau de jeu pour illustrer son déplacement, mais il note seulement ses positions sur sa liste de contrôle.
Il place le ticket utilisé sur la première case (avec le nombre le plus bas) sur son tableau de tickets. Ensuite, il inscrit secrètement sa position actuelle – c'est-à-dire le nombre de la ville sur le plateau de jeu – sur la case libre suivante de sa liste de contrôle (même nombre que sur le tableau de tickets).

Note :
On n'a besoin du pion transparent qu'à partir du 25ème mouvement, voir « Fin de la partie ».
À l'aide des tickets placés sur le tableau de tickets et des villes notées sur la liste de contrôle, les joueurs peuvent vérifier, à la fin de la partie, si Mister X a toujours respecté les règles.



Attention : à partir de la première manche, Mister X peut exécuter des actions spéciales !
Important : il est conseillé à Mister X d'utiliser des actions spéciales dès que possible et très souvent – même si les détectives sont encore très loin. Il ne devrait pas économiser ses actions spéciales si ce n'est pas nécessaire, sinon les détectives l'attrapent plus rapidement qu'il ne l'aurait pensé.

Actions spéciales
Au lieu d'un mouvement, Mister X **peut** exécuter une **action spéciale**, c'est-à-dire réaliser un double tour ou un mouvement caché.

Double tour

Pour exécuter un double tour, Mister X choisit sur son porte-tickets trois tickets avec des empreintes et les remet dans la boîte du jeu. Maintenant, il peut se déplacer deux fois selon les règles normales. À cet effet, il place deux autres tickets sur le tableau, dans l'ordre dans lequel il les a utilisés.
Ensuite, Mister X note les deux nombres sur sa liste de contrôle : d'abord la ville qu'il a traversée, puis le nombre de la ville sur laquelle il termine son mouvement. Il n'est pas possible de traverser une ville sur laquelle se trouve un détective (voir l'exemple sur la page 14).

Mouvement caché

Pour exécuter un mouvement caché, Mister X choisit sur son porte-tickets trois tickets qui indiquent une silhouette et les remet dans la boîte du jeu. Ensuite, il prend **n'importe quel** ticket de son porte-tickets et le place sur le tableau de tickets, **verso en haut**. De cette manière, les autres joueurs ne savent pas quel moyen de transport Mister X a utilisé. Le ticket placé verso en haut ne doit pas forcément indiquer le moyen de transport que Mister X a vraiment utilisé pour son mouvement. Puis Mister X note le nombre de la ville où il est arrivé sur sa liste de contrôle.

Écarter des tickets
À la fin de son tour, Mister X peut choisir un nombre quelconque de ses tickets restants et les remettre dans le sachet. Ensuite, il complète ses tickets en prenant dans le sachet autant de tickets que nécessaire pour qu'il en ait de nouveau huit.



Les détectives



Après le tour de Mister X vient le tour des **joueurs des détectives**, dans n'importe quel ordre. Les détectives jouent ensemble contre Mister X. Pour cette raison, les joueurs doivent **se concerter** sur les mouvements des différents détectives. En particulier pour les actions spéciales, la coopération est très importante.

Mouvement

Chaque détective doit se déplacer lors de chaque manche, si c'est possible. À cet effet, le joueur qui joue un détective utilise l'un des tickets de son porte-tickets. Pour savoir quels détectives se sont déjà déplacés, il est recommandé de placer les tickets utilisés sur les marqueurs de couleur des détectives correspondants. Selon le ticket joué, on déplace le détective le long de la ligne jusqu'à la ville suivante.

Il arrive qu'un joueur ne possède pas les bons tickets pour déplacer tous ses détectives. Dans ce cas, il déplace autant de détectives que possible. Un détective qu'on ne peut pas déplacer reste sur sa position pendant cette manche.
Il n'est pas possible que plusieurs détectives se trouvent sur la même ville. Si un détective est encerclé par d'autres détectives de telle sorte qu'il ne peut pas se déplacer, il passe son tour.

Action spéciale

Une fois tous les détectives déplacés, ils peuvent **en plus** de leur mouvement **soit** faire des **recherches** soit réaliser une **intervention spéciale**.
Pour pouvoir exécuter une action spéciale, les détectives ont besoin d'un certain nombre de tickets qui indiquent certains symboles. Pour cela, ils ne peuvent utiliser que les tickets restants de cette manche. **Chaque joueur** ne peut utiliser pour l'action spéciale qu'**autant de tickets qu'il joue de détectives**.
Attention ! C'est seulement quand Mister X a placé un ticket sur la case 5 du tableau de tickets (c'est-à-dire une fois que Mister X s'est déjà déplacé cinq fois) que les détectives peuvent exécuter une action spéciale.

Faire des recherches



Les recherches permettent aux détectives de se lancer sur la piste de Mister X. Plus ils jouent de tickets avec une loupe, plus la piste est précise (voir le tableau).
Ensuite, Mister X doit marquer – à l'aide des anneaux de position – sur le tableau de tickets et sur le plateau de jeu la position sur laquelle il se trouvait au moment correspondant. (Utilisez à chaque fois une paire avec le même nombre de marques et commencez par la paire avec le nombre de marques le plus bas. De cette manière, vous savez toujours quelle position sur le plateau de jeu correspond à quelle information sur le tableau de tickets.)

Nombre de tickets joués	Conséquence
3	Mister X montre la position occupée 4 mouvements plus tôt.
4	Mister X montre la position occupée 3 mouvements plus tôt.
5	Mister X montre la position occupée 2 mouvements plus tôt.

Exemple

Angélique possède un ticket avec une loupe et joue trois détectives. Hugo possède des tickets avec trois loupes et joue deux détectives. Par conséquent, ils peuvent ensemble jouer trois loupes : Angélique participe avec une loupe, Hugo avec deux loupes – comme Hugo ne joue que deux détectives, il ne peut pas utiliser sa troisième loupe. De cette manière, les détectives apprennent la position sur laquelle Mister X se trouvait quatre mouvements plus tôt. Maintenant, Mister X place un anneau de position sur le plateau de jeu sur la ville dans laquelle il se trouvait exactement quatre mouvements plus tôt. Ensuite, il place le deuxième anneau de position correspondant sur le nombre de son tableau de tickets qui correspond au nombre du mouvement sur sa liste de contrôle quatre mouvements plus tôt – c'est-à-dire « moins 4 ».

Réaliser une intervention spéciale



Les tickets avec un gyrophare permettent à n'importe quel détective d'exécuter un mouvement **supplémentaire**. Plus on joue de tickets, plus le moyen de transport utilisé est rapide (voir le tableau).
Le détective auquel on permet ce mouvement supplémentaire doit se trouver sur une ville dans laquelle il peut utiliser ce type de moyen de transport. (Par exemple : si on joue quatre tickets avec un gyrophare, le détective doit se trouver dans une ville avec une liaison ferroviaire ou par bac et dans le cas de cinq tickets joués, dans une ville avec un aéroport.)

Nombre de tickets joués	Conséquence
3	1 mouvement en voiture
4	1 mouvement en train/bac
5	1 mouvement en avion

Les tickets que les détectives et Mister X utilisent pour exécuter une **action spéciale** sont **remis dans la boîte du jeu**, c'est-à-dire qu'ils ne sont plus à la disposition des joueurs. À la fin de la manche, on remet les tickets que les détectives ont joués pour se **déplacer** dans le **sachet de tickets**. Les tickets que Mister X a utilisés se trouvent sur le tableau de tickets.

Écarter des tickets

À la fin de leur tour, c'est-à-dire après d'éventuelles actions spéciales, les détectives peuvent écarter un nombre quelconque des tickets qui se trouvent sur leurs porte-tickets et les remettre dans le sachet. Ensuite, ils complètent leurs tickets en sortant des tickets du sachet jusqu'à ce qu'ils aient de nouveau le nombre initial de tickets (4 + le nombre de détectives joués).

C'est le début de la quatrième manche.

1 Les détectives

Les positions des détectives au début de la manche :
Bleu = 135, Rouge = 111, Vert = 110, Jaune = 174, Noir = 84

2 Mister X

Mister X a choisi la mission jaune et sa case de départ secrète était la ville 194.
Comme toujours, Mister X commence la manche. Actuellement, il se trouve sur la ville 164.

3 Mister X

Comme deux détectives se sont trop approchés de Mister X, il décide d'exécuter l'action spéciale « double tour ». À cet effet, il prend trois tickets avec le symbole des empreintes et les remet dans la boîte du jeu.



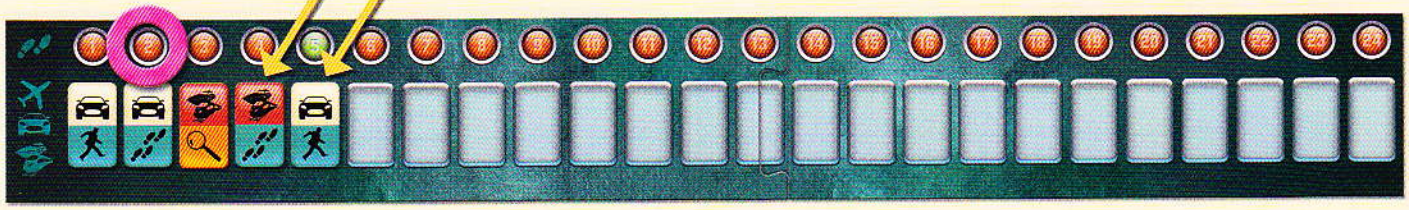
4 Mister X

Il joue maintenant deux de ses cinq tickets restants. D'abord, il utilise un ticket de train et se déplace (bien sûr en secret, comme toujours) sur la ville 137. Ensuite, il joue un ticket de voiture pour atteindre la ville 136.



Pour une meilleure vue d'ensemble, l'illustration ne montre qu'une partie du plateau de jeu.



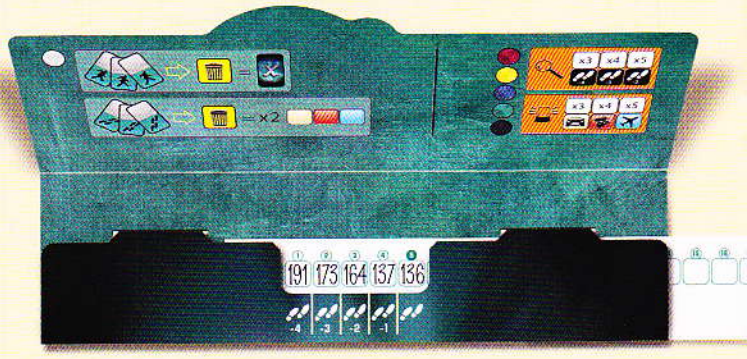


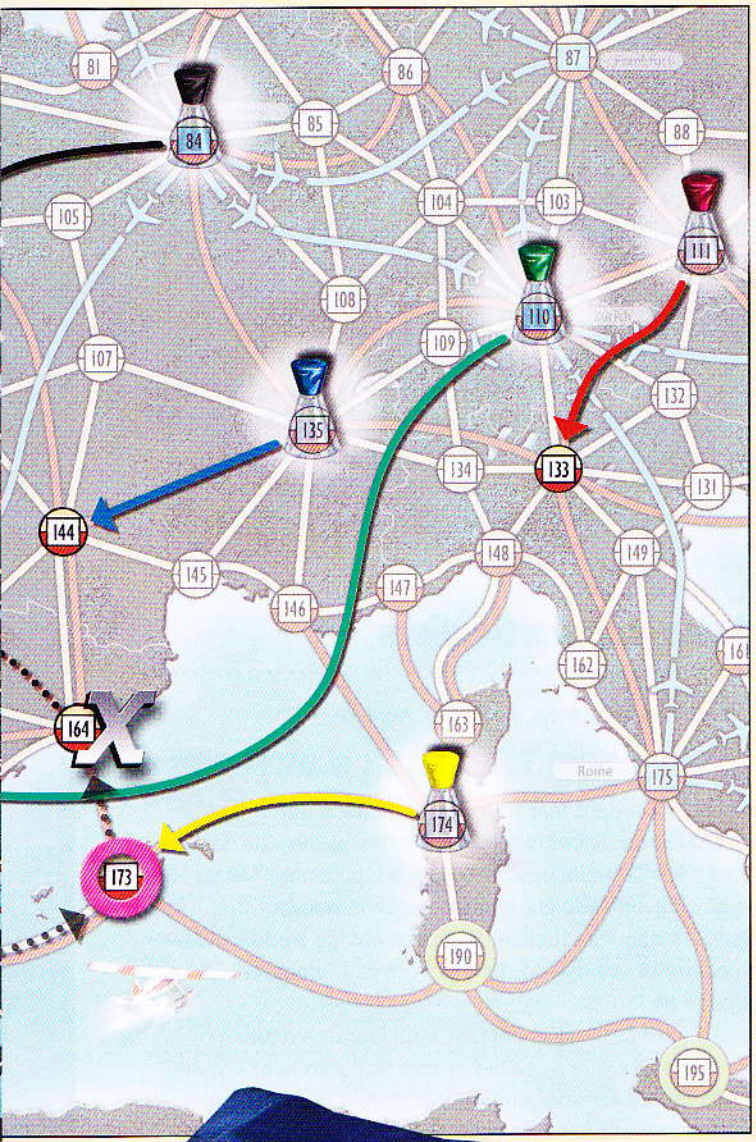
5 Mister X

Mister X note toutes les villes sur sa liste de contrôle, l'une après l'autre. Il doit toujours pousser la liste vers l'avant de manière à ce que la position actuelle se trouve au-dessus des empreintes sans nombre.

6 Mister X

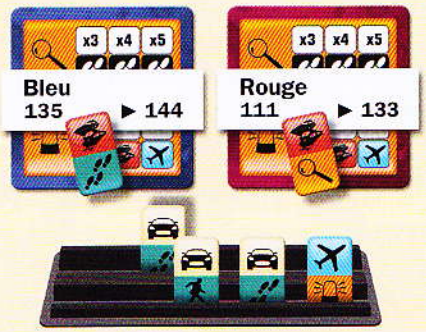
À la fin de son tour, Mister X peut écarter autant de tickets qu'il le veut. Ensuite, il complète le nombre de tickets pour en avoir de nouveau huit.

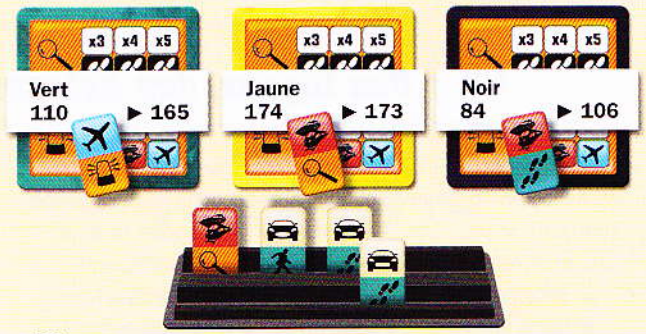




7 Les détectives

Maintenant, c'est le tour des détectives, dans n'importe quel ordre. Pour savoir quels détectives se sont déjà déplacés, il est recommandé de placer les tickets utilisés sur les marqueurs de couleur des détectives correspondants.





8 Les détectives

Une fois que les détectives se sont déplacés, ils peuvent exécuter une action spéciale en commun (intervention spéciale ou recherches).
Lors de cette manche, ils peuvent pour la première fois exécuter une action spéciale, car Mister X s'est déjà déplacé cinq fois. Mais comme ils manquent de tickets adéquats, ils décident de ne pas exécuter d'action spéciale.



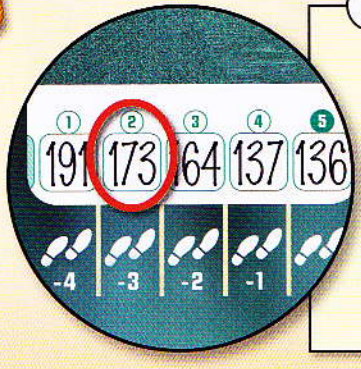
9 Les détectives

Maintenant, les détectives peuvent écarter autant de tickets qu'ils le veulent. Ensuite, ils complètent leurs tickets pour en avoir de nouveau le nombre initial.

10

Les tickets écartés ou utilisés pour un mouvement sont remis dans le sachet de tickets.

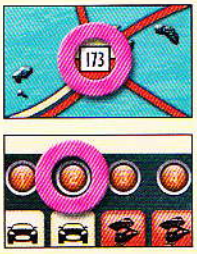




11 **Contrôle de la position**

(voir page 16)

À la fin de la manche, on contrôle la position. Si, lors de cette manche, un détective a atteint une case qui figure parmi les cinq dernières cases que Mister X a notées, ce dernier doit la marquer à l'aide des anneaux de position. Exemple : le détective jaune s'est déplacé sur la ville 173. Mister X se trouvait sur cette case trois mouvements plus tôt. Pour cette raison, il marque cette ville sur le plateau de jeu et sur le tableau de tickets par des anneaux de position.



+ + + Contrôle de la position + + +



À la fin de chaque manche, les joueurs **contrôlent les positions**.
Mister X regarde sur sa liste de contrôle secrète les cinq dernières villes qu'il a visitées. Si, lors de cette manche, l'un des détectives s'est trouvé dans l'une de ces cinq villes, Mister X doit la marquer. Il place un anneau de position sur le plateau de jeu et le deuxième anneau sur la position correspondante de son tableau de tickets (voir aussi « Faire des recherches »).
Si un détective se rend sur la ville où Mister X se trouve actuellement, Mister X a immédiatement perdu la partie !
Si plusieurs détectives se sont déplacés sur des villes différentes dans lesquelles Mister X se trouvait récemment, il les marque toutes par des anneaux de position.

+ + + Fin de la partie + + +

La partie se termine lorsque Mister X se trouve sur la même ville qu'un détective ou que Mister X atteint l'une des cases de destination de sa mission.
Si, à n'importe quel moment, un détective se trouve dans la même ville que Mister X, tous les détectives gagnent ensemble.
Mister X gagne s'il arrive à se déplacer jusqu'à n'importe quelle case de destination (octogonale) de la mission choisie (vert, jaune ou orange).



Mais pour sa fuite à travers l'Europe, Mister X a seulement droit à 24 mouvements secrets. Si cela ne lui suffit pas pour atteindre sa destination, il joue à partir de son 25ème mouvement **de manière visible** pour les détectives, avec le pion transparent. En dehors de cela, le déroulement du jeu reste le même. Seule exception : Mister X ne place plus de tickets sur son tableau de tickets, mais il les remet dans le sachet.

+ + + Des tuyaux, des astuces et des cas particuliers + + +

- Quand les anneaux de position s'épuisent, on les réutilise en commençant par la paire avec le nombre de marques le plus bas. Le marqueur de la piste la plus ancienne est donc placé sur la piste la plus récente.
- Très rarement, si les joueurs ont exécuté beaucoup d'actions spéciales, il peut arriver que le nombre de tickets ne suffise pas jusqu'à la fin de la partie. Dans ce cas-là, on prend tous les tickets utilisés pour des actions spéciales et remis dans la boîte du jeu et on les remet dans le sachet.
- Si Mister X n'a ni de ticket adéquat pour son mouvement, ni la possibilité de réaliser un « mouvement caché », il doit rester où il est, ne note rien sur sa liste de contrôle et ne place aucun ticket sur le tableau de tickets. Il doit écarter tous ses tickets et sortir huit nouveaux tickets du sachet.
- À l'aide des 22 jetons de recherche, les détectives peuvent marquer leurs suppositions concernant la position de Mister X. Pendant leur tour, les détectives ont la possibilité de placer des jetons jaunes sur la ville/les villes dans laquelle/lesquelles ils soupçonnent Mister X de se trouver. Avec les jetons roses, ils peuvent marquer les villes dans lesquelles il ne peut pas se trouver. Avant de contrôler la position, ils enlèvent ces jetons du plateau de jeu.
- Pour Mister X, il est important d'utiliser des actions spéciales dès que possible et très fréquemment – même si les détectives sont encore très loin. Il ne devrait pas économiser ses actions spéciales si ce n'est pas nécessaire, sinon les détectives l'attrapent plus rapidement qu'il ne l'aurait pensé.



Remarque

Les noms de villes sur le plateau de jeu sont basés sur l'orthographe courante en anglais.

La version allemande de tous les noms de villes se trouve sur le bord de la boîte du jeu.

© Gabriele Mari – licensed by NG International SRL

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com