

The book cover features a dramatic night scene of New York City. A yellow and black helicopter is in the upper left, casting a powerful beam of light across the water towards the Statue of Liberty on the right. A silhouette of a person is running across the beam of light. The background shows the illuminated skyline of Manhattan. The title 'N.Y. Chase' is prominently displayed in the center in a stylized, metallic font with a blue glow. The publisher's name 'Ravensburger' and the year '1653' are located in the bottom right corner on a blue diagonal banner.

N.Y. Chase

Ravensburger
1653



NY CHASE: MISTER X A NEW YORK

Jeu Ravensburger n° 26 201 · pour 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans

CONTENU :

1 plateau de jeu	18 cartes de départ
6 pions	2 cartes "Coup Double" ("2x")
1 pion "Hélicoptère"	3 cartes "Hélicoptère"
3 pions "Barrage"	5 cartes de couleur
137 tickets de transport :	1 tableau de déplacement
61 Taxi, 47 Bus,	avec feuilles
24 Subway (métro),	1 visière
5 Tickets Noirs	

Mister X, qui avait déjà donné du fil à retordre à Scotland Yard*, sévit depuis peu à New York. On a signalé sa présence plusieurs fois dans Manhattan et la police a déjà mis ses meilleurs hommes sur le coup pour l'attraper.

* Des millions de joueurs ont vibré autour du best-seller de Ravensburger "Scotland Yard" (Jeu n° 26 128 4). Désormais disponible : le jeu sur CD-Rom (Jeu n° 27 838).

BUT DU JEU

Un des joueurs tient le rôle de Mister X. Il se déplace en secret et essaye d'échapper à ses poursuivants. S'il parvient à ne pas se faire prendre jusqu'à la fin, Mister X gagne la partie.

Tous les autres joueurs sont des détectives. Ensemble, ils essaient d'encercler Mister X et d'atteindre la case sur laquelle il se cache. S'ils y parviennent, les détectives gagnent la partie.

PRÉPARATION

- Les joueurs décident qui sera Mister X. Un petit conseil : Ce rôle demande des nerfs d'acier !
- Chacun des autres joueurs tient le rôle d'un détective (ou de plusieurs).



DISTRIBUTION DU MATÉRIEL

Avant la première partie, détacher toutes les cartes des planches.

Mister X reçoit :

le pion blanc, le tableau de déplacement (avec les feuilles à l'intérieur), un crayon à papier, la visière (pour pouvoir observer le plateau tranquillement), 11 tickets de taxi, 7 tickets de bus, 4 tickets de métro (Subway), les 2 cartes "Coup Double" et autant de Tickets Noirs qu'il y a de détectives.

Chaque détective reçoit :

un pion de couleur, 10 tickets de taxi, 8 tickets de bus, 4 tickets de métro (Subway).

Les détectives utilisent leurs tickets comme s'il s'agissait d'une **réserve commune**. Leur gestion et leur utilisation est cependant plus simple si chacun commence avec sa propre réserve de tickets ! S'il manque des tickets à un détective, il peut en demander un à l'un de ses collègues... dans la limite des stocks disponibles... !

Les détectives posent les trois cartes et le pion "Hélicoptère", ainsi que les pions "Barrage" à côté du plateau.

Nombre de barrages :

3 détectives disposent de 3 barrages ; 4 ou 5 détectives ne disposent que de 2 barrages !

Les cartes de couleur servent à mémoriser l'ordre dans lequel les détectives jouent (voir "Version pour trois joueurs")

DISPOSITION DE DÉPART

Après avoir mélangé les 18 cartes de départ, face cachée, chaque joueur en tire une. Le nombre inscrit sur la carte indique le point de départ de chaque détective. Les détectives placent leur pion sur le plateau, puis les cartes de départ sont mises de côté.

ATTENTION ! Mister X ne dévoile pas son point de départ et ne place pas son pion sur le plateau. Il conserve sa carte de départ, face cachée, devant lui.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Un tour de jeu complet se déroule ainsi : Mister X se déplace, puis, chacun leur tour, tous les détectives dans le sens des aiguilles d'une montre.



Mister X note ses déplacements sur son tableau, les détectives déplacent leur pion sur le plateau.

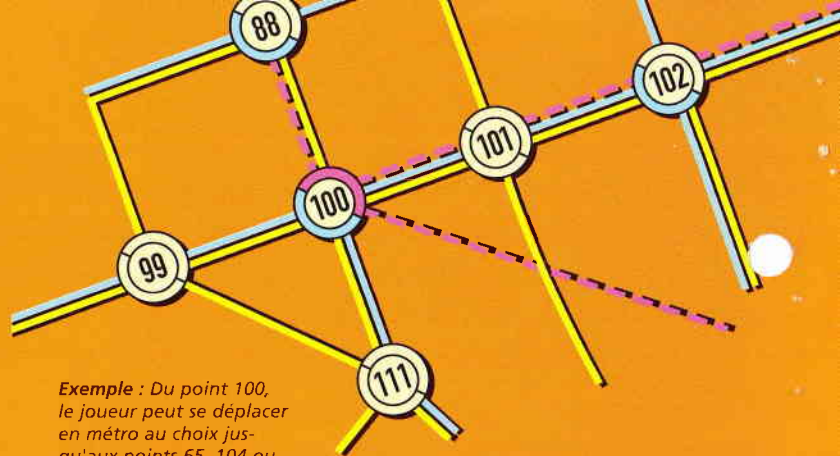
Chaque déplacement représente un trajet en taxi, en bus

ou en métro, et ce,

uniquement d'une station

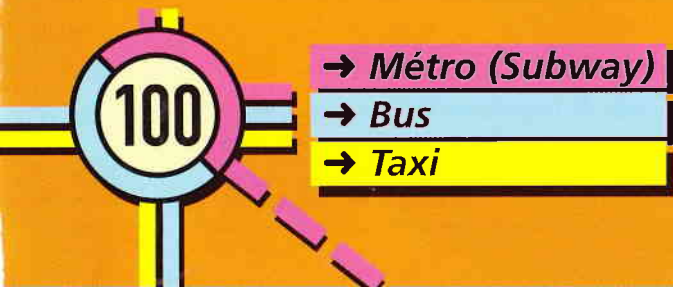
à la suivante, le long d'une

ligne de couleur correspondant au moyen de transport utilisé. Le joueur doit payer ce trajet avec le ticket correspondant.



Exemple : Du point 100, le joueur peut se déplacer en métro au choix jusqu'aux points 65, 104 ou 124, en suivant la ligne en pointillés rouge. Il n'est pas permis de descendre en cours de route. Mais le joueur peut également prendre le bus vers les points 98, 102 ou 132 en suivant la ligne bleue, ou encore le taxi vers les points 88, 101, 111 ou 99 en suivant la ligne jaune.

Le taxi permet de se rendre dans toutes les stations. De nombreux points du plateau sont aussi des stations de bus ou de métro. Les couleurs des stations indiquent les arrêts des différents moyens de transport. Les stations avec plusieurs couleurs permettent aux joueurs de changer de moyen de transport le tour d'après.



Déplacements de Mister X

Mister X est toujours le premier à jouer à chaque tour. La plupart du temps, il est invisible. À l'abri du regard des détectives, il inscrit le numéro de la station où il veut se rendre ce tour-ci dans la première fenêtre vide du tableau de déplacement. Il recouvre ensuite le nombre inscrit avec le ticket de transport utilisé. Les détectives savent alors quel moyen de transport Mister X a utilisé, mais pas où il est allé ! Pour son premier déplacement, Mister X choisit une des stations qu'il peut atteindre de son point de départ. Il inscrit le numéro de cette station dans la première fenêtre du tableau et le recouvre avec le ticket de transport qu'il a utilisé pour s'y rendre. Au prochain tour, il se rendra de cette station à la suivante de son choix...

Déplacements des détectives

Une fois que Mister X s'est déplacé, c'est au tour des détectives, l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun donne un ticket et déplace son pion jusqu'à la prochaine station, selon le moyen de

transport qu'il a choisi. Les tickets utilisés sont remis dans la boîte.

Les détectives doivent laisser leurs tickets bien visibles devant eux, de manière à ce que Mister X sache comment ses poursuivants peuvent encore se déplacer.

ATTENTION ! Le nombre de tickets pour chaque moyen de transport est limité ! Tour après tour, les détectives doivent se concerter pour savoir qui utilise quel transport. Si les détectives n'ont plus de ticket de transport d'une sorte, ils ne peuvent plus utiliser ce transport ! Si les tickets de taxi sont épuisés, les détectives qui ne se trouvent pas dans une station de bus ou de métro sont bloqués sur place !

Mister X apparaît...

Mister X **doit** se montrer à intervalles réguliers : aux 3^e, 8^e, 13^e et 18^e tours. Les fenêtres plus grandes sur le tableau de déplacement indiquent quand il doit apparaître.



Mister X inscrit normalement le numéro de sa prochaine station dans le tableau et le recouvre avec son ticket. Il place ensuite son pion sur son point d'arrivée. Les détectives ont désormais plus de chances de lui mettre le grappin dessus. Mais vite, car au tour suivant, Mister X disparaîtra de nouveau dans le chaos de la ville et retirera son pion du plateau !

Déplacements spéciaux de Mister X

Coup Double :

À deux reprises au cours de la partie, Mister X peut effectuer deux déplacements de suite dans un même tour ; il combine alors les moyens de transport comme il veut. Il note le numéro des deux stations (dans deux fenêtres) et les recouvre avec ses deux tickets adéquats. Mister X donne une de ses deux cartes "2x". Si le tableau indique qu'il doit apparaître après le premier déplacement, il montre où il est, mais disparaît aussitôt avec le second déplacement.



Tickets Noirs :

Quand il veut, Mister X peut utiliser un Ticket Noir à la place d'un ticket normal et ainsi prendre n'importe quel moyen de transport (sauf l'hélicoptère). Dans ce cas, les détectives n'ont aucun indice quant au transport utilisé par Mister X ce tour-ci. De plus, le Ticket Noir permet à Mister X – et à lui seul – de prendre le bateau sur l'Hudson River ou l'East River, et de se rendre vers l'un des points suivants : 49, 98, 145, 197, 190, 177, 110, 95, 60 ou 2.

Les Tickets Noirs peuvent également être utilisés lors d'un "Coup Double".



Déplacements spéciaux des détectives

Hélicoptère :

Les détectives peuvent déposer l'un d'eux en hélicoptère, trois fois au cours de la partie, mais une seule fois par tour. Ils décident quand ils utilisent l'hélicoptère et qui ils déposent. Quand vient son tour, ce détective se fait déposer à côté d'un point de son choix. Il pose le pion "Hélicoptère", avec son pion comme passager, sur un



FIN DE LA PARTIE



pâté de maison voisin, le nez de l'appareil tourné vers la station où le détective veut être déposé ; il est arrivé, mais n'est pas encore descendu de l'hélicoptère. Pour le vol, le détective donne un ticket au choix plus une carte "Hélicoptère" .

Ce n'est qu'au tour suivant que le détective descend de l'hélicoptère et occupe effectivement la station. La descente lui coûte un ticket supplémentaire au choix. Il ne pourra quitter cette station qu'au tour suivant. Pour utiliser de nouveau l'hélicoptère, Il faut attendre que le détective soit descendu.

Barrages :

Un détective peut laisser un barrage en place à une station : il pose un pion "Barrage" sur le point qu'il vient de quitter. Mister X ne peut plus accéder à cette station – mais les détectives si. Au cours de la partie, un barrage peut être déplacé sur une autre station.

Si le barrage bloque une station de taxi, Mister X peut néanmoins le franchir en utilisant la ligne de bus ou de métro qui traverse cette station. Si le barrage bloque une station de bus, Mister X ne peut plus le franchir qu'en utilisant la ligne de métro qui la traverse.

Mister X doit se montrer si un détective atteint la station où il se cache. Les détectives gagnent alors la partie. C'est également le cas si Mister X est encerclé de telle manière qu'il ne peut plus se déplacer.

Si Mister X réussit à ne pas se faire prendre jusqu'au 22^e tour ou que les détectives ne peuvent plus se déplacer, c'est lui qui gagne la partie.



PETITES PRÉCISIONS SUPPLÉMENTAIRES

Peut-il y avoir plusieurs pions sur un même point ?

→ Il ne peut y avoir qu'un détective à la fois par station.

Un aller-retour est-il autorisé ?

→ Au tour suivant, il est possible de repartir dans l'autre sens (également, lors d'un Coup Double). Il faut bien sûr donner à chaque fois les tickets correspondants !

Les détectives peuvent-ils se concerter ?

→ Les discussions sont non seulement permises à n'importe quel moment, mais vivement conseillées pour encercler Mister X. Un détective ne peut cependant pas être contraint de suivre la tactique de la majorité.

Peut-on modifier l'ordre de déplacement des détectives ?

→ Les détectives doivent toujours jouer l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre, même s'il arrive qu'ils se gênent entre eux. Dans certains cas extrêmes, c'est peut-être ce qui sauvera Mister X...

Les stations où il doit apparaître sont-elles dangereuses pour Mister X ?

→ Mister X doit faire particulièrement attention qu'aucun détective ne puisse l'atteindre le coup d'après. Il est préférable d'apparaître à une station bien desservie pour pouvoir échapper plus facilement aux détectives.

→ Juste avant l'apparition de Mister X, il est conseillé aux détectives de se placer à un point stratégique, pour pouvoir se rapprocher rapidement de Mister X le tour suivant (en métro ou en bus).

À quel moment utiliser les Tickets Noirs ?

→ Surtout quand Mister X a le choix entre plusieurs moyens de transport ! Jouer les Tickets Noirs juste après être apparu est particulièrement efficace pour brouiller les pistes. De même, lorsque l'étau se resserre dangereusement autour de Mister X, les Tickets Noirs seront sa dernière solution, parfois combinés avec un Coup Double.





VERSION POUR TROIS JOUEURS

Que se passe-t-il si un détective ne peut plus se déplacer ?

→ Il reste sur place. Les autres détectives continuent la poursuite. La station qu'occupe ce détective hors-course est désormais inaccessible à ses collègues, mais Mister X, lui, est libre de l'emprunter.

Que se passe-t-il si Mister X ne peut plus se déplacer ?

→ Il informe les détectives qu'il ne peut plus se déplacer. Ceux-ci doivent encore le trouver pour gagner. À chaque tour, Mister X barre les fenêtres restantes, l'une après l'autre, dans son tableau. S'il reste introuvable jusqu'au 22^e tour, il a gagné !

Plus de chances pour Mister X ?

→ Si les détectives souhaitent "pimenter" cette chasse à l'homme, ils peuvent décider d'utiliser un seul, voire aucun barrage, pour donner plus de chances à Mister X.

S'il n'y a que deux joueurs face à Mister X, chacun déplace deux détectives. Ils reçoivent donc deux pions et le double de tickets de transport. Mister X a droit 4 Tickets Noirs.

L'important est de fixer l'ordre de déplacement des détectives et de garder le même jusqu'à la fin. Pour s'en souvenir, les détectives peuvent placer les cartes de couleur dans le bon ordre, à côté du plateau.



Information pour ceux qui connaissent New York :

Bien qu'il soit fortement inspiré de Manhattan, nous sommes conscients que le plateau de jeu n'est pas une reproduction fidèle. Sinon, les bâtiments auraient caché trop souvent les lignes et les stations et gêné le jeu ! Vous reconnaîtrez cependant quelques-uns des monuments les plus connus et caractéristiques, même s'ils ne sont pas toujours au bon endroit.

Pour un bon déroulement du jeu, nous n'avons pas tenu compte des sens uniques dans Manhattan, nous avons modifié les lignes de bus et même dessiné une ligne de métro qui n'existe pas !

Auteur : Projekt Team III · Rédaction : Frank Soecknick

Design : Designbox / Ravensburger / KniffDesign

Illustrations : Marc Posch · Photos : Fotostudio Rhomberg

© 1999 by Ravensburger Spieleverlag

19

