

MICHAEL SCHACHT

6+



Ravensburger

Une course-poursuite captivante à travers Londres

pour 2 à 4 joueurs* de 6 ans.

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 16 tickets
- 12 jetons X
- 2 planches
- 2 visières

Principe du jeu

Où se cache Mister FoX ? Ce petit rusé s'échappe sans arrêt, parfois avec l'aide de sa complice RoXy ! Les deux meilleurs détectives, Willy Watson et Milly Marble, continuent de le suivre à la trace.

Si ce satané renard réussit à les semer à 9 reprises, il remporte la partie. Si les détectives l'attrapent 3 fois, ce sont eux qui gagnent tous ensemble !

Règle pour 2 et 3 joueurs

Préparation

Détachez soigneusement les éléments de la planche prédécoupée. Insérez les personnages dans les socles.

Choisissez qui tiendra le rôle du **voyou** parmi vous. Ce joueur reçoit :

- le renard **Mister FoX** ;
- une série de 4 tickets composée d'un ticket de chaque sorte : métro, bus, taxi et bateau ;
- la **planche Mister FoX** ;
- une **visière**.

Le camp adverse joue **toujours** avec les **deux pions Détectives** quel que soit le nombre de joueurs. Il reçoit :

- le **chien Willy Watson** et le **chat Milly Marble** ;
- une série de tickets chacun ;
- la **planche Détectives**.

Placez les **pions** sur leurs stations de départ respectives (de la couleur correspondante) indiquées sur le **plateau** : Mister FoX sur n'importe quelle case X, les deux détectives sur les cases jaune clair.



Différentes lignes de transport partent ou passent par ces stations : métro --- **lignes rouges** ; bus — **lignes bleues** ; taxi — **lignes jaunes** ; bateau — **lignes noires**. Durant la partie, vous déplacez vos pions jusqu'à la station suivante, en suivant ces lignes.

Gardez les **jetons X** à portée de main et rangez tout le matériel non utilisé dans la boîte. La course-poursuite peut commencer !

Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs manches, au cours desquelles Mister FoX commence par s'enfuir avant d'être poursuivi par les deux détectives. À la fin de chaque manche, les joueurs vérifient si les détectives ont réussi à atteindre la même case que Mister FoX ou si celui-ci a réussi à leur échapper.

Mister FoX fait son choix

Le joueur qui joue Mister FoX commence par mettre sa **visière**, pour ne pas être trahi par son regard. Il prend ses **quatre tickets** dans **une main**. Puis il choisit la prochaine station vers laquelle il souhaite se déplacer. Il passe alors le ticket dont il a besoin dans **l'autre main** et la referme pour le cacher. Il peut également choisir de **rester sur place** ; dans ce cas, sa main est vide.

Aucun détective ne doit voir ce qu'a choisi Mister FoX. C'est pourquoi il est préférable qu'il garde les mains sous la table pendant son choix. Il peut ensuite placer ses poings fermés bien en évidence sur la table.

Important : *Mister FoX peut également choisir une station sur laquelle se trouve(nt) un ou plusieurs autres pions pour l'instant.*

Exemple : Mister FoX dispose ici de 5 possibilités :

- ❶ Rester sur place
- ❷ — Prendre le bateau
- ❸ — Prendre le bus
- ❹ — Prendre un taxi
- ❺ --- Prendre le métro



Les détectives et Mister FoX se déplacent

Dès que Mister FoX a fait son choix, c'est au tour des deux détectives dans l'ordre qu'ils veulent. Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour décider s'ils **se déplacent d'une station** ou s'ils **restent sur place**. Où Mister FoX a-t-il bien pu s'enfuir ?

À deux joueurs, les deux détectives sont déplacés par le même joueur.

Lorsqu'un joueur décide de quitter sa station, il pose le ticket correspondant au moyen de transport utilisé sur la table et déplace son pion le long de la ligne de même couleur.

Bien entendu, les détectives peuvent choisir de se déplacer vers une station occupée pour l'instant par d'autres pions.

Le suspense est à son comble : Mister FoX dévoile alors le ticket caché dans sa main et déplace son pion vers la nouvelle station. S'il n'a choisi aucun ticket, il reste sur place.



10 **Fin d'une manche**

Mister FoX se retrouve sur la même case qu'un détective

Il est capturé et les détectives gagnent 1 jeton X qu'ils placent sur un emplacement libre de leur planche. C'est également le cas lorsque les deux détectives se retrouvent ensemble à la même station avec Mister FoX.

Mister FoX se trouve à une station sans détective

Il a réussi à s'échapper et peut placer un jeton X sur sa planche en récompense.

Tous les joueurs reprennent leurs **4 tickets** et entament la manche suivante à partir de leurs positions actuelles.

Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement dès que l'une des planches a été complétée avec les jetons X.

Les détectives gagnent après avoir attrapé Mister FoX trois fois.

Mister FoX gagne s'il réussit à leur échapper pour la neuvième fois.

Règle pour 4 joueurs

À 4 joueurs, Mister FoX obtient l'aide d'un complice : **Miss RoXy**.

Comme expliqué précédemment, tous deux essayent d'échapper aux détectives.

Mister FoX et RoXy retournent leur planche sur la face où ils sont représentés tous les deux.



Chacun d'eux reçoit une série de tickets et une visière. Tous les pions sont placés sur leurs stations de départ.

Au début de la manche, les deux voyous choisissent secrètement où ils se déplacent. Là aussi, il est possible de choisir une station occupée pour l'instant, car les cachettes ne sont dévoilées qu'à la fin du tour.

À 4 joueurs, il n'y a également **qu'un seul jeton X** à gagner par manche :

- soit quand l'un ou les deux voyous ont été capturés ;
- soit quand les deux ont réussi à s'échapper.

Là aussi, la partie s'arrête immédiatement dès que l'une des deux planches a été complétée avec des jetons X.

Désirez-vous changer de rôle à la partie suivante ?

