

GUNTER BAARS

Scotland Yard

DIE JAGD NACH MISTER X | HUNTING MR. X



Ravensburger

Scotland Yard


DIE JAGD NACH MISTER X

DE

Ravensburger® Spiele Nr. 22 451 7

Die spannende Verfolgungsjagd für 2–4 Spieler von 8–99 Jahren

Inhalt:

- 1 gepuzzelter Spielplan
- 3 Detektiv-Figuren (Rot, Blau, Grün)
- 1 Mister X-Figur (Schwarz)
- 24 Tickets (12x Taxi, 8x Bus, 4x Underground)
- 4 Black Tickets  (3 davon für die Variante)

Ihr braucht noch: einen Zettel und einen Stift

Das Spielziel

Mister X flieht durch London! Dabei muss er auf der Hut sein und darf sich von den Detektiven nicht schnappen lassen! Denn je länger er entweichen kann, desto mehr wertvolle Punkte sammelt er!

Wenn alle Spieler einmal Mister X waren, wird abgerechnet: Wer als Mister X auf seiner Flucht die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Die Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden alle **Tickets** vorsichtig aus der **Stanztafel** gelöst. Der vierteilige **Spielplan** wird so zusammengesetzt, dass sich der Stadtplan von London ergibt. **Zettel** und **Stift** bitte bereitlegen.

Das Spiel geht über so viele **Spielrunden**, wie Spieler mitspielen. Jeder ist dabei einmal Mister X, die Mitspieler bilden das Team der Detektive. Unabhängig davon, ob das Team der Detektive aus einem, zwei oder drei Mitspielern besteht, spielt es immer mit **allen 3 Detektiv-Figuren**.

Der älteste Spieler ist als Erster **Mister X** und erhält **1 Black Ticket**. Die **24 Tickets** für Taxi, Bus und Underground legen die **Detektive** so vor sich aus, dass die schwarze Seite nach oben zeigt. Die Tickets gehören allen Detektiven gemeinsam.

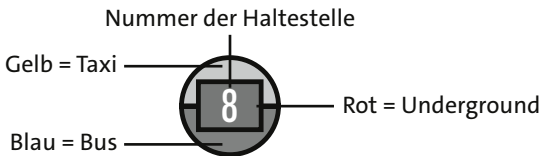
Die Detektive stellen ihre Figuren auf 3 beliebige **rote Underground-Haltestellen**. Mister X dreht ein beliebiges der 24 Tickets aus dem Ticket-Vorrat der Detektive um. Auf dem Kärtchen steht im Kreis die Nummer der Ausgangs-Haltestelle für Mister X. Darauf stellt Mister X seine Figur. Anschließend legt Mister X das Ticket wieder (mit der schwarzen Seite nach oben) zurück in den Ticket-Vorrat der Detektive.

Jetzt geht's los!

Mister X zieht zuerst, dann ziehen **alle drei Detektive**.

Zug-Regel

Jeder Zug ist eine Fahrt mit Taxi, Bus oder Underground von einer Haltestelle entlang der Farblinie zur nächsten Haltestelle des entsprechenden Verkehrsmittels. Jeder Kreis mit einer Zahl ist Haltestelle für ein oder mehrere Verkehrsmittel. Die Farben der Haltestelle geben an, welches Verkehrsmittel dort hält, beziehungsweise mit welchem Verkehrsmittel die Fahrt beim nächsten Zug fortgesetzt werden kann:



Zug-Beispiele:

Von Haltestelle 8 (siehe Spielplan) erreicht man:

- mit dem Taxi, die Haltestellen 3, 7, 9 und 21
- mit dem Bus, die Haltestellen 6 und 9
- mit der Underground, die Haltestellen 40 und 13

Übrigens: Kreuzen sich auf der Fahrt von einer Haltestelle zur nächsten gleiche Farblinien, darf man auch abbiegen. Beispielsweise erreicht man von Station 7 nicht nur die Station 39, sondern darf auch **um die Ecke** zu den Stationen 21 oder 22 fahren.

Mister X zieht

Mister X kann alle Verkehrsmittel benutzen **ohne** mit einem Ticket zu bezahlen. Je nach dem, für welches Verkehrsmittel sich Mister X entscheidet, zieht er seine Figur entlang der entsprechenden Farblinie bis zur nächsten Haltestelle. Dort bleibt seine Figur stehen und sein Zug ist beendet.

Die Detektive ziehen

Für die Fahrt zur nächsten Haltestelle **bezahlen** die Detektive pro Detektiv-Figur **ein** entsprechendes **Ticket** aus ihrem Ticket-Vorrat an Mister X. Die Mitspieler sprechen sich ab und bewegen in beliebiger Reihenfolge **alle 3 Detektiv-Figuren**. Dabei spielt es keine Rolle, wer welche Figur bewegt. Wichtig ist, dass sich die Detektive darüber einig sind, auf welche Haltestellen die 3 Figuren jeweils gezogen werden sollen und dass keine Figur stehen bleibt.

Wurden alle 3 Detektiv-Figuren gezogen, ist wieder Mister X an der Reihe.

Übrigens: Sind die Tickets eines Verkehrsmittels aufgebraucht, kann dieses auch nicht mehr benutzt werden. Kann eine Detektiv-Figur aus diesem Grund nicht mehr bewegt werden, bleibt sie für den Rest der Spielrunde auf dieser Haltestelle stehen.

Black Ticket

Wenn Mister X sich von den Detektiven besonders eng umstellt fühlt, kann er für einen Zug untertauchen. Dafür benutzt er das Black Ticket. Anstatt seine Figur offen von einer Haltestelle zur nächsten zu bewegen, nimmt er sie vom Spielplan und notiert sich verdeckt auf dem Zettel seine Ausgangs-Haltestelle und die Haltestelle, die er nun mit seinem Black Ticket anfährt. Das Black Ticket gibt er den Detektiven. Es zählt am Ende des Spiels **3 Minuspunkte** für Mister X. Sollte Mister X sein Black Ticket nicht benutzen, werden ihm die 3 Punkte auch nicht abgezogen.

Danach ziehen die Detektive wie gewohnt. Anschließend zeigt sich Mister X wieder und stellt seine Figur auf die notierte Haltestelle. Von hier aus ist jetzt wieder Mister X am Zug!

Wichtig: Mit dem Black Ticket kann **Mister X** (nur er!) auch einmalig die **Fähren** (Haltestellen 36, 47, 84 und 112) auf der Themse nutzen!

Ende einer Spielrunde

Es gibt 3 Möglichkeiten eine Spielrunde zu beenden:

1. Eine Detektiv-Figur zieht auf die Haltestelle, auf der Mister X steht und schnappt ihn.
2. Den Detektiven gehen die Tickets aus, ohne dass sie Mister X schnappen.
3. Wenn die Detektive keine Chance mehr sehen, Mister X zu schnappen, können sie aufgeben. Ihre verbleibenden Tickets geben sie an ihn ab.

Die Tickets, die Mister X während seiner Flucht von den Detektiven sammeln konnte, sind auf der blauen Seite mit einem Preis (£) versehen. Dieser Preis entspricht Punkten. Nach Ende der Spielrunde zählt Mister X die Punkte der gesammelten Tickets zusammen und notiert sich seine Punktzahl. Sollte er das Black Ticket benutzt haben, zieht er noch 3 Punkte ab.

Danach ist der nächste Spieler Mister X und eine **neue Spielrunde** beginnt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Spieler einmal Mister X waren. Vergleicht die Punktzahl, die ihr als Mister X gesammelt habt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Variante mit mehreren Black Tickets

Anstatt mit einem, kann Mister X auch mit 2 bis 4 Black Tickets spielen. Jedes Ticket ermöglicht Mister X ein Untertauchen und erleichtert ihm die Flucht. Es ist allerdings nicht erlaubt, 2 Black Tickets direkt nacheinander zu spielen. Für die Detektive wird die Verfolgungsjagd bei dieser Variante dagegen schwerer. Ansonsten gelten die bekannten Spielregeln.

© 2011/2024



Scotland Yard **27 515-1**

Scotland Yard


À LA POURSUITE DE MISTER X

FR

Jeux Ravensburger® No 22 451 7

Une course poursuite captivante pour **2 à 4** joueurs
âgés de **8 à 99** ans

Contenu :

- 1 plan de jeu en plusieurs parties
- 3 figurines de détectives (rouge, bleu, vert)
- 1 figurine Mister X (noir)
- 24 tickets (12 x taxi, 8 x bus, 4 x métro)
- 4 Black Tickets  (3 pour la variante de jeu)

Il vous faut aussi : une feuille de papier et un crayon

But du jeu

Mister X fuit au travers de Londres. Il doit être extrêmement prudent pour ne pas se faire attraper par les détectives. Plus longtemps il est en fuite, plus il récolte de précieux points !

Une fois que tous les joueurs ont joué une fois Mister X, on procède au décompte : le joueur ayant récolté le plus de points au cours de sa fuite gagne la partie !

Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement tous les **tickets** de la **planche prédécoupée**. Le **plan de jeu** est assemblé de sorte qu'il représente une carte de Londres. Une **feuille de papier** et un **stylo** sont également prêts.

On joue autant de **manches** qu'il y a de joueurs. Chaque joueur est une fois Mister X, les autres joueurs sont alors les détectives. Que l'équipe de détectives soit composée d'un, de deux ou de trois détectives, elle joue toujours avec **toutes les trois** figurines de détectives.

Le joueur le plus âgé joue **Mister X** en premier. Il obtient **1 Black Ticket**. Les **24 Tickets** pour le taxi, le bus et le métro sont posés devant les détectives, face noire visible. Les tickets appartiennent aux détectives.

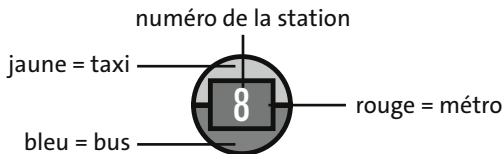
Les détectives placent leurs figurines sur 3 **cases rouges de métro** de leur choix. Mister X retourne un ticket de son choix parmi les 24 tickets posés devant les détectives. Le numéro inscrit dans le cercle est la station de départ pour Mister X. Mister X y place sa figurine. Ensuite, il repose le ticket (*face noire visible*) devant les détectives.

C'est parti !

Mister X se déplace en premier, c'est ensuite au tour des **trois détectives**.

Règle pour les déplacements

Chaque déplacement représente un trajet en taxi, en bus ou en métro depuis une station, le long de la ligne de même couleur, jusqu'à la station suivante du même moyen de transport. Chaque cercle avec un numéro est une station pour un ou plusieurs moyens de transport. Les couleurs des stations indiquent quel moyen de transport s'y arrête, respectivement avec quel moyen de transport le trajet peut être poursuivi au prochain tour :



Exemples de déplacements :

Depuis la station 8 (voir plan de jeu) on peut atteindre

- avec le taxi : les stations 3, 7, 9 et 21
- avec le bus : les stations 6 et 9
- et avec le métro : les stations 40 et 13

Remarque : si, au cours d'un déplacement d'une station à une autre, deux lignes de la même couleur se croisent, on est en droit de bifurquer.

*Exemple : depuis la station 7, on peut atteindre non seulement la station 39, mais également les stations 21 ou 22 en **bifurquant**.*

Mister X se déplace

Mister X peut emprunter tous les moyens de transport **sans** payer avec un ticket. Selon le moyen de transport pour lequel il s'est décidé, il longe la ligne de la couleur correspondante jusqu'à la prochaine station. Sa figurine s'arrête là et son tour est terminé.

Les détectives se déplacent

Pour se déplacer jusqu'à la prochaine station, les détectives **payent** à Mister X **un ticket** par figurine de détective. Les joueurs se concertent et déplacent, dans l'ordre de leur choix, **les 3 figurines de détectives**. Peu importe quel joueur déplace quelle figurine. L'essentiel est que les joueurs soient d'accord sur les stations où les 3 figurines sont déplacées et qu'il n'y en ait aucune qui ne bouge pas.

Lorsque les trois figurines de détectives se sont déplacées, c'est de nouveau au tour de Mister X de jouer.

Remarque : lorsque les tickets d'un moyen de transport sont épuisés, ce moyen de transport ne peut plus être utilisé. Si, de ce fait, une figurine de détective ne peut plus se déplacer, elle reste sur la station où elle se trouve jusqu'à la fin de la manche.

Black Ticket

Si Mister X se sent un peu trop encerclé par les détectives, il peut disparaître pour un tour. Il utilise alors un Black Ticket. Au lieu de se déplacer ouvertement d'une station à une autre, il retire sa figurine du plan de jeu et note, en cachette sur une feuille de papier, sa station de départ ainsi que sa station d'arrivée. Il donne ensuite le Black Ticket aux détectives. En fin de partie, **3 points de pénalités** sont soustraits du total des points de Mister X. Si, en revanche, Mister X renonce à l'utilisation du Black Ticket, ces 3 points ne sont pas soustraits.

Ensuite, les détectives se déplacent normalement. Après leur tour, Mister X sort de sa cachette et place sa figurine sur la station qu'il avait notée sur la feuille de papier. C'est au tour de Mister X de se déplacer.

Important : grâce au Black Ticket, **Mister X** (uniquement lui !) peut également utiliser une seule fois les **bateaux** (stations 47, 36, 84 et 112) sur la Tamise !

Fin de la manche

Il existe 3 possibilités pour qu'une manche soit terminée :

1. Une figurine de détective arrive sur la station où se trouve Mister X et le capture.
2. Les détectives n'ont plus de tickets et ils n'ont pas pu attraper Mister X.
3. Lorsque les détectives pensent qu'ils n'ont vraiment aucune chance de coincer Mister X, ils peuvent renoncer. Ils donnent les tickets restants à Mister X.

Un prix (£) est inscrit sur les tickets que les détectives ont remis à Mister X au cours de sa fuite. Ce prix correspond à des points. A la fin de la manche, Mister X additionne ses points et les note sur une feuille de papier. S'il a utilisé le Black Ticket, il soustrait 3 points.

Ensuite, c'est au tour d'un autre joueur de se glisser dans le rôle de Mister X et une **nouvelle manche** commence.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont joué une fois Mister X. Comparez les points que vous avez récoltés en tant que Mister X. Le joueur comptabilisant le plus de points gagne la partie.

Variante avec plusieurs Black Tickets

Au lieu de jouer avec un seul Black Ticket, Mister X peut en utiliser jusqu'à 4. Chaque ticket lui permet de disparaître et facilite ainsi sa fuite. Il n'est toutefois pas possible d'utiliser 2 Black Tickets à la suite. Cette variante est plus difficile pour les détectives. Les autres règles s'appliquent normalement.

© 2011/2024



Scotland Yard 27 515-1

Scotland Yard


A CACCIA DI MISTER X

IT

Gioco Ravensburger® n° 22 451 7

Un avvincente inseguimento per 2-4 giocatori da 8 a 99 anni

Contenuto:

- 1 cartellone in 4 parti
- 3 pedine di detective (rossa, blu, verde)
- 1 pedina di Mister X (nera)
- 24 biglietti (12x taxi, 8x autobus, 4x metropolitana)
- 4 biglietti neri  (di cui 3 per la variante del gioco)

Necessario un foglio di carta e una matita

Scopo del gioco

Mister X fugge attraverso Londra e deve stare attento a non essere catturato dai detective! Più a lungo riesce a sottrarsi all'inseguimento, più punti preziosi raccoglie!

Dopo che tutti i partecipanti hanno giocato una volta come Mister X, si contano i punti. Vince la partita chi nel ruolo di Mister X ha conseguito durante la fuga il maggior numero di punti.

Preparativi

Prima di iniziare la prima partita si dovranno staccare con precauzione tutti i **biglietti** dal **cartone punzonato**. Il **cartellone da gioco** in quattro parti va assemblato in modo da formare la pianta di Londra. Il **foglio di carta** e la **matita** vanno tenuti a portata di mano.

Il gioco si compone di tante **partite** quanti sono i **partecipanti**. Ad ogni partita il ruolo di Mister X viene giocato da un partecipante diverso. Gli altri giocatori formano il gruppo dei detective. Indipendentemente dal fatto che il gruppo dei detective sia formato da uno, due o tre giocatori, si dovranno sempre usare **tutte e 3** le pedine dei detective.

Alla prima partita, il giocatore più vecchio assume il ruolo di **Mister X** e riceve **1 biglietto** nero. I **24 biglietti** per il taxi, l'autobus e la metropolitana vengono posti davanti ai **detective** con la parte nera rivolta verso l'alto. I biglietti appartengono a tutti i detective.

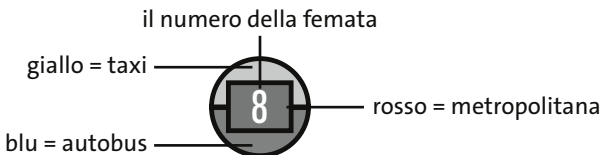
I detective collocano le loro pedine su **3 fermate rosse della metropolitana**, scelte a piacere. Mister X gira uno dei 24 biglietti tolto dal mucchietto riservato ai detective. Sul biglietto è riportato in un cerchio il numero della fermata, su cui Mister X collocherà la sua pedina. Successivamente Mister X rimetterà il biglietto (*con la parte nera in alto*) nel mucchietto dei biglietti appartenente ai detective.

Inizia la partita

Mister X muove per primo e successivamente **tutti e tre i detective**.

Regole per le mosse

Ogni mossa viene fatta in taxi, autobus o metropolitana, lungo la linea colorata del percorso, da una fermata a quella successiva del mezzo di trasporto usato. Ogni cerchio con un numero rappresenta la fermata di uno o più mezzi pubblici di trasporto. I colori delle fermate indicano quali mezzi di trasporto si fermano in quel punto e quale mezzo di trasporto si dovrà usare per proseguire al prossimo giro:



Esempi per spostarsi:

dalla fermata 8 (v. cartellone del gioco) si arriva:

- *in taxi alle fermate 3, 7, 9 e 21*
- *in autobus alle fermate 6 e 9*
- *in metropolitana alle fermate 40 e 13*

Avvertenza! Se durante il tragitto da una fermata alla successiva si incrociano linee del percorso dello stesso colore è possibile cambiare direzione.

Esempio: dalla fermata 7 non si raggiunge solo la stazione 39 ma anche le fermate 21 o 22 all'angolo.

Mister X si sposta

Mister X può usare tutti i mezzi di trasporto **senza** pagare il biglietto. A seconda del mezzo usato, Mister X sposta la sua pedina lungo la rispettiva linea colorata del mezzo usato fino alla successiva fermata. Arrivato alla fermata, la sua mossa è finita.

I detective si spostano

Per spostarsi fino alla successiva fermata, ogni detective **paga** a Mister X per ogni pedina spostata **un biglietto**, corrispondente al mezzo, che preleverà dal mucchietto di biglietti. Gli inseguitori di Mister X si mettono d'accordo e muovono nella successione che hanno convenuto **tutte e 3 le pedine dei detective**. Per la mossa non importa chi dei detective muove l'una o l'altra pedina. Importante è che i detective siano d'accordo sulle fermate dove collocare le 3 pedine che sono obbligati a spostare.

Dopo che i detective hanno spostato le 3 pedine, tocca a Mister X effettuare la mossa.

Avvertenza! Se i biglietti per un mezzo di trasporto sono esauriti, non è più possibile usare il mezzo in questione. Se, per questo motivo, non è più possibile spostare la pedina di un detective, detta pedina rimarrà bloccata alla fermata del mezzo pubblico fino alla fine della partita.

Biglietto nero

Se Mister X si sente messo alle strette dai detective, può scomparire per un giro. Per sottrarsi alla cattura usa il biglietto nero. In questo caso, anziché muovere in modo visibile la sua pedina da una fermata a quella successiva, toglie la pedina dal cartellone, segna di nascosto su un foglietto la stazione di partenza e quella di arrivo e consegna il biglietto nero ai detective. Per questa particolare mossa, alla fine della partita Mister X paga **3 punti di penalizzazione**. Se Mister X non usa il biglietto nero, non verrà penalizzato di 3 punti.

Successivamente i detective effettuano la mossa come di consueto. Al suo turno, Mister X fa la sua comparsa, colloca la sua pedina sulla fermata che ha segnato ed effettua la mossa!

Importante! Con il biglietto nero, **Mister X** (solo lui!) può usare una sola volta i **traghetti** (fermate 47, 36, 84 e 112) per attraversare il Tamigi!

Fine della partita

La partita può terminare in 3 modi diversi:

1. la pedina di un detective viene spostata sulla fermata dove si trova Mister X e lo arresta,
2. i detective non hanno più biglietti per spostarsi e non hanno ancora arrestato Mister X,
3. i detective non hanno più la possibilità di arrestare Mister X e desistono dall'inseguirlo. In questo caso, consegnano a Mister X i biglietti rimanenti.

I biglietti che Mister X ha ricevuto dai detective durante la sua fuga sono provvisti sulla parte color blu di un prezzo (£). Il prezzo corrisponde al punteggio. Terminata la partita, Mister X conta i punti acquisiti coi biglietti e li segna sul foglio di carta. Se ha usato il biglietto nero, deve detrarre 3 punti.

Il ruolo di Mister X passa poi al giocatore successivo e si inizia una **nuova partita**.

Fine del gioco

Il gioco termina quando tutti i partecipanti hanno giocato il ruolo di Mister X. Si controllano i diversi punteggi acquisiti come Mister X e vince chi ha il maggior numero di punti.

Variante con più biglietti neri

Anziché un solo biglietto nero, Mister X può usare da 2 a 4 biglietti neri. Con ogni biglietto, Mister X può scomparire per sfuggire agli inseguitori. Non è tuttavia permesso usare 2 biglietti neri direttamente uno dopo l'altro. Con questa variante, l'inseguimento dei detective è più difficile. Per il resto si gioca secondo le regole esposte.

© 2011/2024



Scotland Yard **27 515-1**
 27 516-8

Scotland Yard


A LA BÚSQUEDA DE MISTER X

ES

Juego Ravensburger® n.º 22 451 7

Una emocionante persecución para 2-4 jugadores de 8 a 99 años

Contenido:

- 1 tablero dividido en 4 partes
- 3 peones de detective (rojo, azul y verde)
- 1 peón de Mister X (negro)
- 24 billetes de transporte (12 de taxi, 8 de autobús y 4 de metro)
- 4 «black tickets»  (3 de ellos para la variante de juego)

También necesitaréis: un papel y un lápiz

Objetivo del juego

¡Mister X está huyendo por las calles de Londres! ¡Tiene que andarse con cuidado y no dejarse atrapar por los detectives! Ya que cuanto más tiempo aguante sin que le pillen, más puntos conseguirá acumular.

Cuando todos los jugadores ya hayan interpretado el papel de Mister X, se hace el recuento: quien haya conseguido el mayor número de puntos interpretando a Mister X gana la partida

Preparación

Antes de jugar por primera vez, separad con cuidado todos los **billetes del panel troquelado**. Montad las cuatro partes del **tablero** de tal manera que formen el plano de Londres. Tened preparados un **papel** y un **lápiz**.

En la partida se juegan tantas **rondas** como jugadores participan. Cada jugador hará de Mister X una vez, mientras que los demás jugadores formarán el equipo de detectives. Independientemente de si el equipo de detectives está compuesto por uno, dos o tres jugadores, siempre se juega con **los 3 peones de detective**.

El jugador más mayor es el primero en hacer de **Mister X** y recibe 1 «**black ticket**». Los **detectives** colocan delante de ellos los **24 billetes** para taxi, autobús y metro de tal forma que la cara negra quede hacia arriba. Los billetes pertenecen conjuntamente a todos los detectives.

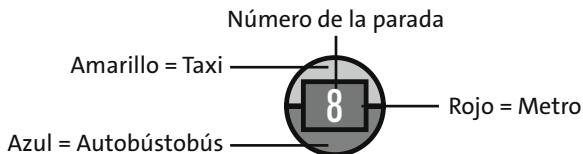
Los detectives ponen sus peones en las 3 **paradas de metro rojas** que ellos quieran. Mister X le da la vuelta a un billete cualquiera de los 24 que tienen los detectives en su reserva: en el billete se indica en un círculo el número de la parada desde la que debe salir Mister X. Mister X coloca su peón en esa parada. Luego Mister X devuelve el billete (con la cara negra hacia arriba) a la reserva de billetes de los detectives.

¡A jugar!

Mister X juega primero y luego juegan **los tres detectives**.

Reglas para una jugada

Cada jugada consta de un viaje en taxi, autobús o metro de una parada hasta la siguiente a lo largo de la línea del color correspondiente a ese medio de transporte. Cada uno de los círculos con número es una parada para uno o varios medios de transporte. Los colores de la parada indican qué medio de transporte para en ella, así como con qué medio de transporte se puede proseguir el viaje en la siguiente jugada:



Ejemplos de jugada:

Desde la parada 8 (ver tablero) se puede llegar hasta:

- *con el taxi, las paradas 3, 7, 9 y 21*
- *con el autobús, las paradas 6 y 9*
- *con el metro, las paradas 40 y 13*

*Nota: Si en el trayecto de una parada a la siguiente se cruzan otras líneas del mismo color, también se puede girar. Por ejemplo, desde la estación 7 no solo se puede llegar a la estación 39, sino también a las estaciones 21 o 22 **doblando la esquina**.*

Mister X mueve su peón

Mister X puede utilizar todos los medios de transporte sin tener que pagar billete. Dependiendo de qué medio de transporte escoja, Mister X avanzará su peón a lo largo de la línea del color correspondiente hasta llegar a la siguiente parada. Ahí se quedará parado y su jugada terminará.

Los detectives mueven sus peones

Para viajar hasta la siguiente parada, los detectives deben pagar a Mister X **un billete** de su reserva, que se corresponda con el medio utilizado, por cada peón de detective que muevan. Los detectives han de ponerse de acuerdo y mover los **3 peones de detective** en el orden que prefieran. No importa quién mueva cada peón. Lo importante es que los detectives estén de acuerdo sobre a qué paradas van a mover los 3 peones y que ningún peón se quede parado.

En cuanto los detectives han movido sus tres peones, el turno pasa a Mister X.

Nota: Si se agotan los billetes para un medio de transporte, este ya no se puede seguir utilizando. Si por este motivo un peón de detective ya no puede moverse, tendrá que permanecer en esa parada por el resto de la ronda.

«Black ticket»

Si Mister X se siente especialmente acorralado por los detectives, puede desaparecer durante una jugada utilizando el «black ticket». En lugar de mover su peón de una parada a la siguiente a la vista de todos, lo quita del tablero y anota en secreto en el papel su parada de salida y la parada a la que viaja con su «black ticket». Le da el «black ticket» a los detectives. Este le contará a Mister X como **3 puntos negativos** al final de la partida. Si Mister X no utiliza su «black ticket», los 3 puntos no se le descuentan.

Después, los detectives juegan como de costumbre. A continuación, Mister X reaparece y coloca su peón en la parada que había anotado. ¡Mister X seguirá jugando desde esa parada!

Importante: Con el «black ticket» **Mister X** (¡solo él!) puede utilizar también los **ferris** (paradas 36, 47, 84 y 112) una sola vez para navegar por el Támesis.

Fin de una ronda de juego

Hay tres posibilidades para terminar una ronda:

1. Un peón de detective avanza hasta la parada en la que está Mister X y lo atrapa.
2. A los detectives se les agotan los billetes sin haber atrapado antes a Mister X.
3. Si los detectives ya no ven ninguna posibilidad de atrapar a Mister X, pueden rendirse. Los billetes sobrantes se los entregan a él.

Los billetes que Mister X ha conseguido acumular mientras huía de los detectives llevan un precio (£) marcado en la cara azul. Estos precios equivalen a puntos. Al final de la ronda, Mister X cuenta los puntos de los billetes que ha acumulado y anota su puntuación. Si ha gastado el «black ticket», se resta 3 puntos.

Después le toca ser Mister X al siguiente jugador y empieza una nueva ronda de juego.

Final de la partida

La partida termina cuando todos los jugadores ya han hecho de Mister X. Comparad los puntos que habéis conseguido cada uno interpretando a Mister X. Quien tenga más puntos gana la partida.

Variante con más «black tickets»

En lugar de uno solo, Mister X también puede disponer de 2 a 4 «black tickets». Cada billete le permite a Mister X desaparecer y le facilita la huida. Sin embargo, no se puede utilizar 2 «black tickets» uno justo después del otro. En esta variante, la persecución les resulta más difícil a los detectives. Salvo este cambio, todas las demás reglas se mantienen igual.

© 2011/2024



Scotland Yard 27 516-8

Scotland Yard


EM BUSCA DO SENHOR X

PT

Jogo Ravensburger® n° 22 451 7

Uma excitante perseguição para **2 a 4** jogadores, dos **8 aos 99** anos.

Conteúdo:

- 1 tabuleiro de jogo composto por várias partes
- 3 peões de Detetive (vermelho, azul, verde)
- 1 peão Senhor X (preto)
- 24 bilhetes (12x táxi, 8x autocarro, 4x metro)
- 4 Bilhetes Negros  (3 para a variante)

Necessitas também de uma folha de papel e um lápis

Objetivo do jogo

O Senhor X foge através de Londres. Tem de ser extremamente cuidadoso, para não ser capturado pelos detetives. Quanto mais tempo se mantiver em fuga, mais preciosos pontos conquista! Depois de todos os jogadores assumirem uma vez o papel de Senhor X, comparam-se as pontuações: o jogador que obteve mais pontos durante a sua fuga é o vencedor!

Preparação

Antes da primeira partida, destaca cuidadosamente todos os **bilhetes** dos seus **suportes**. O **tabuleiro de jogo** é montado de forma a representar um mapa de Londres. Tem à mão uma **folha de papel e um lápis**.

Disputa-se um número de **mangas** igual ao número de jogadores. Cada jogador assume uma vez o papel de Senhor X, enquanto os outros são detetives. Os detetives jogam sempre **com os três** peões de detetive, quer a equipa seja formada por um, dois, ou três jogadores.

O jogador com mais idade é o primeiro **Senhor X**, e recebe **1 Bilhete Negro**. Os **24 Bilhetes** para o táxi, autocarro e metro são colocados à frente dos detetives, com a face negra visível. Estes bilhetes serão usados pelos detetives.

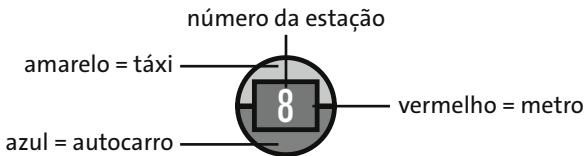
Os detetives colocam os seus peões sobre 3 **espaços vermelhos de metro** à sua escolha. O Senhor X vira um 1 bilhete à sua escolha, dentre os 24 colocados à frente dos detetives, O número inscrito no círculo é a estação de partida do Senhor X, que coloca lá o seu peão. Depois, repõe o bilhete (*com a face negra visível*) à frente dos detetives.

Vamos a isto!

O **Senhor X** move-se primeiro, sendo depois a vez dos **três detetives**.

Regras de movimento

Cada deslocação representa um trajeto, em táxi, autocarro ou metro, desde uma estação até à estação seguinte do mesmo meio de transporte, e ao longo da linha da respetiva cor. Cada círculo numerado é uma estação para um ou vários meios de transporte. As cores de cada estação indicam que meios de transporte nela efetuam paragens e, portanto, que meios de transporte podem ser usados para o trajeto da jogada seguinte:



Exemplos de movimento:

A partir da estação 8 (ver mapa) é possível alcançar:

- *de táxi: as estações 3, 7, 9 e 21*
- *de autocarro: as estações 6 e 9*
- *e de metro: as estações 40 e 13*

Nota: se, durante um movimento entre duas estações, há um cruzamento de duas linhas da mesma cor, é possível mudar de direção.

Exemplo: a partir da estação 7 é possível atingir não apenas a estação 39, mas também as estações 21 ou 22, mudando de direção.

Movimento do Senhor X

O Senhor X pode tomar qualquer meio de transporte **sem** usar bilhete. De acordo com o meio de transporte escolhido, segue a linha da cor correspondente até à próxima estação. Coloca aí o seu peão e o seu turno termina.

Movimento dos detetives

Para efetuar o seu movimento, os detetives **entregam um bilhete** ao Senhor X, por cada peão de detetive, e correspondendo ao meio de transporte utilizado. Todos os peões têm de se mover. Os jogadores combinam o movimento e deslocam **os 3 peões de detetive**, pela ordem que quiserem. Não importa qual o jogador que mexe cada peão. O essencial é que estejam de acordo sobre as três estações de destino.

Após o movimento dos detetives, é novamente a vez do Senhor X.

Nota: se esgotarem os bilhetes de um meio de transporte, este não pode mais ser utilizado. Se, por causa disso, um peão não se puder movimentar, então fica na estação onde se encontra até ao final da partida.

Bilhete Negro

Quando o Senhor X se sentir encurralado pelos detetives, pode desaparecer durante uma jogada, utilizando um Bilhete Negro. Em vez de se deslocar à vista entre duas estações, remove o seu peão do mapa e anota sobre a folha de papel, às escondidas, as estações de partida e de chegada. Entrega depois o Bilhete Negro aos detetives. No final da partida, sofre **3 pontos de penalização**, que são deduzidos do seu total. Caso o Senhor X não utilize o Bilhete Negro, não há qualquer dedução em final de partida.

De seguida, os detetives movimentam-se normalmente. Após o seu turno, o Senhor X emerge do seu esconderijo, colocando o peão na estação de destino inscrita na folha de papel. É a vez do Senhor X se deslocar.

Importante: graças ao Bilhete Negro, o **Senhor X** (e apenas ele!) pode utilizar, uma única vez, os **barcos** sobre o Tamisa (estações 47, 36, 84 e 112)!

Final da manga

A manga pode acabar de 3 formas:

1. Um peão de detetive alcança a estação onde o Senhor X se encontra, capturando-o.
2. Os detetives não conseguiram capturar o Senhor X e não têm mais bilhetes.
3. Os detetives concluem que não têm qualquer possibilidade de capturar o Senhor X, e podem abandonar a busca. Entregam os bilhetes restantes ao Senhor X.

Os bilhetes que os detetives vão entregando ao Senhor X durante a perseguição, têm inscrito o seu preço (£). Este valor corresponde aos pontos. No final da partida, o Senhor X adiciona os pontos recebidos e anota-os na folha de papel. Se utilizou o Bilhete Negro, subtrai 3 pontos.

Depois, é a vez de outro jogador assumir o papel de Senhor X, começando então uma **nova manga**.

Final da partida

A partida termina quando todos os jogadores tiverem assumido uma vez o papel de Senhor X. Comparam agora os pontos obtidos nas várias mangas, e vence quem tiver obtido mais pontos.

Variante com vários Bilhetes Negros

Em vez de jogar com um único Bilhete Negro, o Senhor X pode utilizar até 4. Cada bilhete permite desaparecer, facilitando assim a fuga. No entanto, não é possível utilizar 2 Bilhetes Negros seguidos. As outras regras aplicam-se normalmente. Esta variante é mais difícil para os detetives.

© 2011/2024



Scotland Yard **27 516-8**

Scotland Yard


OP JACHT NAAR MISTER X

NL

Ravensburger® spel nr. 22 451 7

De spannende achtervolging voor 2–4 spelers van 8–99 jaar.

Inhoud:

- 1 in elkaar te puzzelen speelbord
- 3 detective-figuren (rood, blauw, groen)
- 1 Mister X-figuur (zwart)
- 24 tickets (12x taxi, 8x bus, 4x metro)
- 4 black tickets  (3 daarvan voor de variant)

Je hebt nog nodig: papier en een pen

Doel van het spel

Mister X vlucht door Londen! Daarbij moet hij op zijn hoede zijn en mag hij zich niet laten pakken door de detectives. Want hoe langer hij kan ontsnappen, des te meer waardevolle punten hij verzamelt!

Als alle spelers een keer Mister X geweest zijn, wordt er afgeteld: wie als Mister X op zijn vlucht de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

De voorbereiding

Voordat met het eerste spel wordt begonnen, worden alle **tickets** voorzichtig uit het **karton** gehaald. Het vierdelige **speelbord** wordt zo in elkaar gezet, dat de plattegrond van Londen verschijnt. **Pen** en **papier** klaarleggen.

Het spel duurt zo veel **rondes**, als het aantal spelers dat meedoet. Iedere speler is daarbij één keer Mister X, de andere spelers vormen het team detectives. Of het team van detectives nu uit één, twee of drie detectives bestaat, er wordt altijd met **alle 3 de detective-figuren** gespeeld.

De oudste speler is als eerste **Mister X** en krijgt **1 black ticket**. De **24 tickets** voor taxi, bus en metro leggen de **detectives** zo voor zich neer, dat de zwarte kant naar boven ligt. De tickets zijn van alle detectives samen.

De detectives zetten hun figuur op 3 willekeurige **rode metrostations**. Mister X draait een willekeurig kaartje van de 24 tickets uit de voorraad van de detectives om. Op de tickets staat in een cirkel het nummer van de uitgangshalte voor Mister X. Daarop zet Mister X zijn figuur. Vervolgens legt Mister X het ticket weer (met de zwarte zijde naar boven) terug bij de ticketvoorraad van de detectives.

Nu gaat het beginnen!

Mister X zet als eerste, daarna zetten **alle drie de detectives**.

Zet-regels

Iedere zet is een rit met taxi, bus of metro vanaf een halte langs de gekleurde lijn naar de volgende halte van het overeenkomstige vervoermiddel. Iedere cirkel met een getal is een halte voor één of meer vervoermiddelen. De kleuren van de halte geven aan, welk vervoermiddel daar stopt, resp. met welk vervoermiddel de rit bij de volgende beurt naar toe gezet kan worden:



Zet-voorbeelden:

Vanaf halte 8 (zie speelbord) bereik je:

- *Met de taxi, de haltes 3, 7, 9 en 21*
- *Met de bus, de haltes 6 en 9*
- *Met de metro, de haltes 40 en 13*

*Overigens: als op de rit van de ene halte naar de volgende halte dezelfde kleur lijnen kruisen, dan mag je ook afbuigen. Je bereikt bijvoorbeeld vanaf halte 7 niet alleen halte 39, maar je mag ook **de hoek om** naar de haltes 21 of 22.*

Mister X zet

Mister X kan alle vervoermiddelen gebruiken zonder met een ticket te betalen. Afhankelijk van welk vervoermiddel Mister X kiest, zet hij zijn figuur langs de overeenkomstige kleur lijn tot de volgende halte. Daar blijft zijn figuur staan en zijn beurt is ten einde.

De detectives zetten

Voor de rit naar de volgende halte betalen de detectives per detective-figuur één overeenkomstig ticket uit hun ticketvoorraad aan Mister X. De spelers spreken af en zetten in willekeurige volgorde alle 3 de detective-figuren. Daarbij maakt het niet uit, wie welke figuur zet. Belangrijk is, dat de detectives het erover eens zijn naar welke haltes de 3 figuren worden gezet en dat er geen figuur blijft staan.

Als alle 3 de detective-figuren gezet zijn, is Mister X weer aan de beurt.

Overigens: als op de rit van de ene halte naar de volgende halte dezelfde kleur lijnen kruisen, dan mag je ook afbuigen. Je bereikt bijvoorbeeld vanaf halte 7 niet alleen halte 39, maar je mag ook de hoek om naar de haltes 21 of 22.

Black ticket

Als Mister X zich door de detectives heel erg omsingeld voelt, kan hij voor een beurt onderduiken. In plaats van zijn figuur open van een halte naar een volgende te zetten, pakt hij de figuur van het speelbord en noteert op zijn vel papier zonder dat de anderen het zien, zijn uitgangshalte en de halte waar hij nu met zijn black ticket naartoe gaat. Het black ticket geeft hij aan de detectives. Het telt aan het einde van het spel als **3 minpunten** voor Mister X. Als Mister X zijn ticket niet gebruikt, dan worden de 3 punten ook niet afgetrokken.

Daarna zetten de detectives op de normale manier verder. Vervolgens laat Mister X zich weer zien en zet zijn figuur op de genoteerde halte. Vanaf hier is Mister X weer aan de beurt!

Belangrijk: met het black ticket kan **Mister X** (alleen hij!) ook eenmalig de pont (haltes 36, 47, 84 en 112) op de Theems gebruiken!

Einde van een speelronde

Er zijn 3 mogelijkheden om een speelronde te beëindigen:

1. Een detective-figuur zet op de halte waar Mister X staat en pakt hem.
2. De detectives hebben geen tickets meer zonder dat ze Mister X pakken.
3. Als de detectives geen kans meer zien Mister X te pakken, kunnen ze opgeven. De tickets die ze over hebben, geven ze aan Mister X.

De tickets die Mister X tijdens zijn vlucht voor de detectives heeft verzameld, zijn aan de blauwe zijde van een prijs (£) voorzien. Deze prijs komt overeen met punten. Na het einde van de speelronde telt Mister X de punten van de verzamelde tickets bij elkaar op en noteert ze. Als hij het black ticket heeft gebruikt, gaan er 3 punten vanaf.

Daarna is de volgende speler Mister X en een **nieuwe speelronde** begint.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, als alle spelers een keer Mister X zijn geweest. Vergelijk het aantal punten dat je als Mister X hebt verzameld. Wie de meeste punten heeft, wint het spel.

Variant met meer black tickets

In plaats van met één, kan Mister X ook met 2 tot 4 black tickets spelen. Ieder ticket maakt het Mister X mogelijk onder te duiken en maakt zijn vlucht makkelijker. Het is echter niet geoorloofd, 2 black tickets direct na elkaar te spelen. Voor de detectives wordt de achtervolging bij deze variant daarentegen moeilijker. Verder gelden de normale spelregels.

© 2011/2024



Scotland Yard 27 515-1



Game Design: Gunter Baars

Illustration: Studio Hive, M81, Ron Baird

Design: Gisela Köslér

Game Development: Stefanie Fimpel, Monika Gohl

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

ravensburger.com

Ravensburger

240890