



Scotland Yard

+++ HUNTING MISTER X +++ HUNTING MISTER X +++ HUNTING MISTER X +++

Gra dla początkujących +++ Hra pro začátečníky
Hra pre začiatočníkov +++ Kezdő változat +++ Игра за начинаещи

Ravensburger



Autor: Projekt Team III, Michael Schacht
 Design: Felix Harnickell, DE Ravensburger
 Ilustrace: Franz Vohwinkel, Torsten Wolber
 Návod: DE Ravensburger
 Redakce: André Maack

Hra pro začátečníky (pro Mistra X a 3-4 detektivy od 8 let)

Potřebný hrací materiál

- 1 hrací deska
- 4-5 hracích figurek
- 3-4 tabulky s lístky
- 1 černý lístek
- 1 lístek na dvojitý tah
- 1 tabulka jízd s papírem pro Mistra X
- 2 vkládací vzpěry pro tabulku jízd
- 1 kšilt pro Mistra X

Námět hry

Mister X se snaží při svém útěku napříč Londýnem setřást detektivy. Pokud se mu podaří po více než 13 kol proklouznout sítí svých pronásledovatelů, vyhrává hru.

Jen těm nejchytřejším detektivům se může podařit Mistra X dopadnout. Pokud se vám podaří táhnout s jednou z vašich figurek na stejnou stanici jako Mister X, vyhráli jste hru.

Příprava

Hráči se dohodnou, kdo převezme roli **Mistra X**.

Tip: Pro tuto roli jsou zapotřebí dobré nervy, proto by ji měl převzít zkušený hráč.

Nyní se rozloží hrací plán. Mister X si sedne k hrací desce tak, aby mohl bez vstávání dobře přechíst všechna čísla.

Mister X obdrží:

- 1 bílou hrací figurku
- kšilt pro Mistra X (*zabrání, aby detektivové viděli, kam se Mister X dívá*)
- tabulku jízd s vloženým papírem a dvěma vkládacími proužky
- 1 tužka (*není součástí hry*)
- lísky:
 - 1 x černý lístek
 - 1 x dvojitý tah



Každý detektiv obdrží:

- 1 barevnou herní figurku své volby a příslušnou tabulku s lístky (*tak ví každý hráč vždy přesně, s jakou figurkou hraje*)



Startovní postavení

Mister X postaví svou bílou figurku na stanici s číslem 82.



Pokud se hry účastní 3 detektivové, mohou si libovolně vybrat jednu ze startovních stanic 41, 46, 124, na kterou postaví svou figurku.



Pokud se hry účastní ještě 4. detektiv, přistupuje k tomu ještě startovní stanice 142. Na jedné stanici smí být při startu a během celé hry jen jeden detektiv.

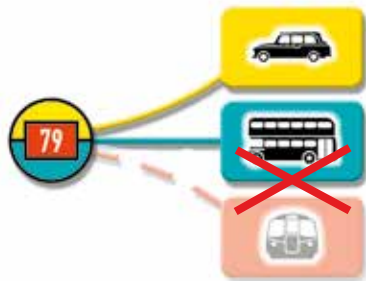


Průběh hry

Hraje se 13 kol. Jedno kolo se skládá z toho, že Mister X nejprve provede svůj tah a nakonec v libovolném pořadí všichni detektivové. V každém kole musí Mister X a každý detektiv ujet alespoň jednu stanici.

Jak se táhne?

Barvy stanic označují, jaké dopravní prostředky odtud vyjíždějí a zde zastavují. Abyste mohli použít nějaký dopravní prostředek, musí stát hrací figurka na stanici pro tento dopravní prostředek (barva se tedy vyskytuje v kruhu). (Barva se objeví také v kruhu.)



Stanice a linky **metra** (červená) není možné při hře pro začátečníky používat.

Všechny figurky se smí táhnout jen na volné stanice.

Výjimka: Pokud detektiv táhne na stanici, na které se nachází Mister X, vyhráli detektivové.

Taxikem (žlutá) se dostanete na každou stanici na hrací desce. Trasa, kterou můžete urazit, je ale krátká: smíte při svém tahu táhnout pouze (podél žluté linky) až do další stanice.

Stojíš se svou figurkou na 100.



Příklad pro jízdu taxikem: Ze stanice 100 můžete jet taxikem na stanici 80, 81, 101, 113 a 112.



Autobus (tyrkysová) jede pouze ze stanic s tyrkysovým půlkruhem; s ním můžete při svém tahu projet po autobusových linkách poněkud delší trasy až k další zelené stanici autobusu.

Stojíš se svou figurkou na 100.



Příklad pro jízdu autobusem:

Ze stanice 100 můžete jet autobusem na 63, 82 a 111.



Hrací tahy Mistra X

Mister X si vybere v každém tahu novou stanici, která je nějakou linkou (žlutou nebo tyrkysovou) přímo spojena s jeho aktuálním stanovištěm. Zapiše číslo nové stanice do dalšího volného pole své tabulky jízdy a táhne tam svou hrací figurkou.

Ve svém prvním tahu vyplnil tedy pole vedle čísla 1 v tabulce jízdy a sice číslem stanice, do které přijede.

Když je při příštím hracím tahu opět na řadě, táhne z této zaznamenané stanice dále k další stanici, kterou si vybere.

Mister X se skrýje

Mister X se v pravidelných intervalech skrývá a po jeden tah je neviditelný. Před svým **3., 8., a 13. tahem** odstraní svou figurku z hrací desky a poznamená **skrytě za** rukou na tabulce jízd svůj další cíl. Zapiše číslo stanice, na kterou neviditelně jede, do pole se zakroužkovaným číslem. Jinak než v ostatních případech schová rukou zápis na tabulce jízd, než bude zase na tahu. Když je opět na řadě, postaví svou hrací figurku na aktuální stanoviště a provede další (otevřený) tah.



Černé lístky

Kromě toho může Mister X odevzdat svůj černý lístek, a provést tak další skrytý tah (jako v kole 3., 8., 13.) v libovolném kole. Může se také ještě v jednom kole stát neviditelným.



Tip: Mister X by měl věnovat velkou pozornost plánování svého zmizení, aby cíleně unikl svým pronásledovatelům.



Dvojitý tah

Když Mister X použije ve hře svůj lístek na dvojitý tah, může v tomto kole navštívit hned 2 stanice, a sice s oblíbenou dovolenou kombinací 2 dopravních prostředků. Zaznamená obě stanice na svou tabulku jízd (2 pole!) a postaví svou figurku na druhou stanici. Lístek na dvojitý tah se poté dostane ze hry.

Pokud ho použije v kole 2, 7 nebo 12, skrýje se v druhém tahu a zůstane až do dalšího kola neviditelný. Mister X smí použít černé lístky v kombinaci s lístkem pro dvojitý tah.

Protože se dvojitý tah hraje přímo za sebou jako 2 normální hrací tahy, nesmí Mister X ani při prvním ani při druhém tahu vstoupit na pole, na kterém stojí detektiv.



Pokud Mister X použije lístek na dvojitou jízdu ve 13. kole, připojí k němu pak 14. kolo a všichni detektivové smí nakonec ještě jednou táhnout.

Hrací tahy detektivů

Poté co Mister X ukončí svůj tah, přijdou na řadu **v libovolném pořadí** detektivové. Protože detektivové sledují společný cíl, měli by si hráči dobře domluvit své tahy při hře. Každý detektiv postaví svou hrací figurku na zvolenou stanici dopravního prostředku, který si vybere.

Konec hry

Detektivové vyhrají, když:

- se v jakémkoliv okamžiku při hře ocitne detektiv současně s Mistrem X na stejné stanici. Pokud je Mister X neviditelný, musí se v tomto případě odhalit.
- Mister X nemůže táhnout na žádnou volnou stanici (všechny možnosti blokuje detektiv).

Mister X vyhraje, když:

- stihne do konce 13. kola hry jet Londýnem, aniž by ho detektivové polapili. Kolo je ukončeno teprve tehdy, když nakonec detektivové ještě jednou táhnou.



© 2014 Ravensburger Spieleverlag GmbH



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com