



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

Obsah

- 1 hrací deska
- 6 hracích figurek
- 29 startovacích karet
- 130 lístků, složené z:
 - 57 x taxi
 - 45 x autobus
 - 23 x metro
 - 5 x černý lístek
- 3 lístky na dvojité tahy
- 5 tabulek na lístky pro detektivy
- 1 tabulka jízd s papírem pro Mistra X
- 1 kšilt pro Mistra X
- 2 kroužky pro bobbies

Námět hry

Mister X se snaží setřást své pronásledovatele v Londýně. Prchá taxíkem, autobusem nebo metrem. Jen těm nejchytřejším detektivům se může podařit ho dopadnout.

Mister X usiluje až do konce hry o to, aby svým pronásledovatelům unikl a skryl místo svého pobytu.

Detektivové se naproti tomu snaží si tahy Mistra X správně vyložit a vystopovat ho.

Příprava

pro 3 až 6 hráčů

(Přípravu pro 2 hráče najdete na straně 14.)

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

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

Ostatní hráči převezmou roli **detektivů**. Položte lístky na plochu ke všeobecnému použití.

Mister X obdrží:

- 1 bílou hrací figurku
- kšilt pro Mistra X (*zabrání, aby detektivové viděli, kam se Mister X dívá*)
- tabulka jízd s vloženým papírem
- 1 tužka (*není součástí hry*)
- lísky:

5 x černý lístek

2 x dvojitý tah



Každý detektiv obdrží:

- 1 barevnou herní figurku své volby a příslušnou tabulku s lístky
- Lístky, které na položí na svou tabulku s lístky:
 - 4 x metro
 - 8 x autobus
 - 11 x taxi

Pokud se hry účastní méně než 4 detektivové, spěchají jim na pomoc bobbies v podobě dalších hracích figurek na pomoc:

Při 2 detektivech: **2 bobbies**

Při 3 detektivech: **1 bobby**



Při 2 nebo 3 detektivech se honičky tedy zúčastní jak figurky detektivů tak i bobbies!

Každý bobby bude znázorněn hrací figurkou, která ještě není rozdána. Přetáhněte každé z těchto figurek papírový kroužek přes hlavu. Tento kroužek tam zůstane až do konce hry a označuje takto bobbies během celé hry.

Pozor: Normální lístky si bere Mister X po celou hru ze všeobecných zásob.

Kroužek je vaše volná jízdenka pro všechny dopravní prostředky. Bobbies tedy nepotřebují **žádné lístky**, aby mohli při hře táhnout! **Všichni detektivové si bobbies společně** táhnou v průběhu hry. Hráči se spolu radí, na která pole mají bobbies jet.

Startovní postavení

Abyste si určili startovní pozici, rozřídíte **startovací karty** nejprve podle jejich zadních stran (D a X). Promíchejte zvlášť karty D a karty X a položte je přikryté na stůl. Každý **detektiv** si nyní vytáhne startovací kartu s písmenem D na zadní straně a postaví svou hrací figurku na odpovídající stanici.

Pokud se hry účastní také bobbies, vytáhněte také pro každého **bobby** startovací kartu s

písmenem D a postavte figurky na odpovídající stanici. Nyní si **mister X** skrytě vytáhne startovací kartu s písmenem X na zadní straně a podívá se na ni, **nepostaví** ale svou hrací figurku na hrací desku.

Tip: Čísla stanic na hrací desce jsou seřazeny podle řádek zleva doprava, abyste tak mohli rychleji najít své startovací body.



Průběh hry

pro 3 až 6 hráčů

(Přípravu pro 2 hráče najdete na straně 14.)

Hraje se až 22 kol. Jedno kolo se skládá z toho, že Mister X nejprve provede svůj tah a nakonec v libovolném pořadí všichni detektivové a bobbies. K tomu **musí** Mister X, každý detektiv a také každý bobby změnit své stanoviště. Každý detektiv použije pro projetou trasu lístek, **kteřý přidá ze své tabulky lístků do všeobecných zásob**. Mister X si bere své lístky **vždy** ze všeobecných zásob!

Připomínáme: Bobbies nepotřebují žádné lístky.

Jak se táhne?

(Detektivové, bobbies a Mister X)

Každé místo na hrací desce je stanice pro 1 až 3 dopravní prostředky (taxi, autobus, metro). 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).



Taxikem (žlutá) se dostanete na každé místo na hrací desce. Trasa, kterou můžete urazit, je ale krátká: smíte táhnout pouze (podél žluté linky) k dalšímu místu.



Autobus (tyrkysová) jede pouze z míst s tyrkysovým půlkruhem; s ním můžete projet po autobusových linkách poněkud delší trasy.

Metro (červená) jede po červených linkách a může rychle ujet velké vzdálenosti. Na hrací desce je ale jen málo stanic metra (místa s červeným vnitřním čtvercem).

Hráč použije lístek s odpovídající barvou a posune se k další stanici. Ujetou trasu můžete projet znovu zpět při dalším tahu.

Všechny figurky se smí táhnout jen na volná místa. Pokud Mister X nemůže táhnout na žádné volné místo, prohrál. Pokud detektiv nebo bobby táhnou na místo, na kterém se nachází Mister X, pak Mister X rovněž prohrál. Detektiv a bobby nesmí nikdy stát na stejném místě.

Hrací tahy Mistra X

Mister X provádí své tahy skrytě. Vybere si proto tajně novou stanici, která je nějakou linkou přímo spojena s aktuálním stanovištěm. Zapiše číslo nové stanice na další volné pole své tabulky jízdy.

Svůj zápis přikryje použitým lístkem. Detektivové tedy ví, se kterým dopravním prostředkem se Mister X přesouval, neví ale kam.



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

Hrací tahy detektivů a bobbies

Poté co Mister X ukončí svůj tah, přijdou na řadu v libovolném pořadí detektivové a bobbies.

Protože detektivové sledují společný cíl, měli by si hráči dobře domluvit své tahy při hře i tahy bobbies.

Každý detektiv odevzdá do zásob svůj právě použitý lístek a dá svou hrací figurku na zvolenou stanici dopravního prostředku, který si vybere.

Připomínáme, že pro bobbies se do zásob nemusí dávat žádné lístky.

Během hry platí:

- Detektivové mají pouze omezené zásoby lístků. Pokud nemá detektiv už žádný lístek na jeden z dopravních prostředků, nemůže tento dopravní prostředek také používat.
- Pokud už detektiv nemá vůbec žádné lístky nebo už se svými lístky nemůže táhnout, musí vysadit.
- Detektivové nesmí mezi sebou měnit žádné lístky.
- Lístky detektivů leží vždy viditelně, aby Mister X mohl zjistit, jaké dopravní prostředky mají jeho pronásledovatelé ještě k dispozici.



Speciální tahy Mistra X

Mister X se objevuje

Mister X se musí ukázat v pravidelných intervalech, a sice po svém **3., 8., 13., 18. a 24. tahu.** Doby, ve kterých se musí objevit, jsou označeny na tabuli jízd zakroužkovanými čísly a větším polem na psaní.



Stejně jako jindy provede Mister X svůj zápis na tabuli jízd a položí na ni svůj lístek. Pak postaví svou hrací figurku na aktuální stanoviště.

Tip: Když se Mister X objeví, měl by přitom dávat pozor, aby ho nikdo při dalším tahu nemohl dosáhnout.

Nyní mají detektivové velkou šanci Mistra X obklíčit nebo dopadnout. Nezbyvá ale moc času, protože již při dalším tahu si Mister X vezme svoji hrací figurku z desky a zmizí!

Tip: Detektivové by se měli před objevením Mistra X vydat k výhodnému dopravnímu uzlu, aby měli při příštím tahu větší šance dostat se do blízkosti Mistra X.

Dvojitý tah



Pokud hraje Mister X s lístkem na dvojitý tah, může v tomto kole navštívit hned dvě místa, a to v **jakémkoliv povolené** kombinaci 2 dopravních prostředků. Zaznamená obě stanice na tabulce jízd (2 pole!) a položí na ni 2 lístky použitých dopravních prostředků.

Lístek na dvojitý tah se dostane ze hry. Pokud je prvním místem místo, na kterém se musí objevit Mister X, ukáže se tam, zmizí ale hned s druhým tahem.

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. V jednom kole smí Mister X použít jen 1 lístek na dvojitý tah.

Černé lístky



Mister X může místo normálního lístku použít černý lístek, který platí pro **jakýkoliv** dopravní prostředek. S černým lístkem může Mister X (a **pouze** Mister X) také použít **trajekt** (a tak jet např. z bodu 157 do bodu 115). Tato spojení (černé linky) není možné použít s žádným jiným lístkem.

Pokud Mister X použije černý lístek, neobdrží detektivové žádné upozornění na to, jaký dopravní prostředek Mister X mohl použít. Černé lístky se smí používat také v rámci dvojitých tahů. Jako obvykle se odkládají na tabulku jízd.



Konec hry

Detektivové vyhrají, když:

- se v jakémkoliv okamžiku při hře ocitnou detektiv nebo bobby současně s Mistrem X na stejné stanici. V tomto případě se musí Mister X nechat poznat.

Mister X vyhraje, když:

- stihne do konce 22. kola hry jet Londýnem, aniž by ho detektivové polapili. Kolo je ukončeno teprve tehdy, když nakonec detektivové ještě jednou táhnou.
- už žádný z detektivů táhnout nemůže.

Změny ve hře ve dvou

(1 detektiv)

Pokud proti Mistru X nastoupí pouze jeden hráč, hraje pouze se 4 figurkami. Dva z nich jsou detektivové, pro které obdrží normální počet lístků (celkem tedy: 22 x taxi, 16 x autobus a 8 x metro).

Lístky smí použít libovolně pro obě figurky detektivů. Zbývající 2 figurky jsou bobbies, pro které nejsou zapotřebí žádné lístky. Všechny figurky smí táhnout v oblíbeném pořadí.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag GmbH



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

232113

Ravensburger