



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
 Ilustracje: Franz Vohwinkel, Torsten Wolber
 Instrukcja: DE Ravensburger
 Redakcja: André Maack

Gra dla początkujących (dla jednego Mistera X i 3 – 4 tropicieli w wieku powyżej 8)

Materiał potrzebny do gry

- 1 plansza do gry
- 4-5 postaci do gry
- 3-4 tablice na bilety
- 1 black ticket
- 1 bilet uprawniający do dwukrotnego ruchu w jednej kolejce
- 1 mapa ruchów z kartką papieru dla Mistera X
- 2 paski do stosowania na mapie ruchów
- 1 daszek przeciwsłoneczny dla Mistera X

Zasada gry

Mister X przemierza Londyn wzdłuż i w szerz, aby zgubić detektywów, którzy go śledzą. Jeżeli w trakcie 13 rund gry uda mu się przechytryć tropicieli, wygrywa grę.

Tylko najmądrzejszemu detektywowi może udać się go złapać. Jeżeli gracz dotrze swoją postacią na tę samą stację, na której jest Mister X, wygrywa grę.

Przygotowanie

Gracze naradzają się, który z nich przejmie w grze rolę **Mistera X**.

Rada: Jest to zadanie wymagające mocnych nerwów, z tego względu tej roli powinien podjąć się doświadczony gracz.

Następnie należy rozłożyć planszę do gry. Mister X siada przy planszy do gry w taki sposób, aby mógł odczytywać bezproblemowo wszystkie cyfry, bez konieczności wstawiania.

Mister X otrzymuje:

- 1 białą postać do gry
- daszek przeciwsłoneczny dla Mistera X (*umożliwia ukrycie przed detektywami spojrzeń zdradzających Mistera X*)
- mapę ruchów z włożoną kartką papieru i obydwie paski
- 1 ołówek/długopis (*nie jest zawarty w grze*)
- bilety:
 - 1 x black-ticket (pozwala na ukrycie środka komunikacji)
 - 1 x bilet pozwalający na dodatkowy ruch w jednej kolejce



Każdy z detektywów otrzymuje:

- 1 kolorową postać do gry, zgodnie z wyborem i przynależącą do niej tablicę z biletami (*dzięki temu każdy gracz zawsze dokładnie wie, którą postacią gra*).



Ustawienie przy rozpoczęciu gry

Mister X ustawia swoją białą postać na stacji z numerem 82.



Jeżeli w grze bierze udział 3 detektywów, mogą wybrać spośród stacji startu oznaczonych



numerami 41, 46, 124 dowolną stacją, na której ustawią swoją postać.

Jeżeli gra 4 detektyw, dochodzi do tego stacja startu oznaczona numerem 142. Na stacji w trakcie rozpoczynania gry i podczas całej gry może przebywać zawsze tylko jeden detektyw.



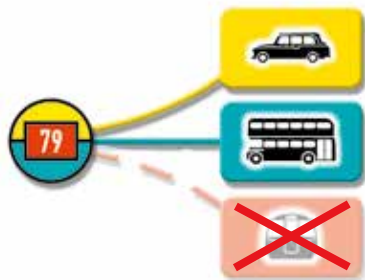
Przebieg gry

Gra trwa 13 rund. Runda składa się z ruchu wykonywanego najpierw przez Mistera X i następnie – w dowolnej kolejności – przez wszystkich

detektywów. W każdej rundzie Mister X i każdy detektyw muszą przejechać o przynajmniej jedną stację dalej.

Jak przebiega gra?

Kolory stacji określają, który ze środków komunikacji rusza i zatrzymuje się w danym miejscu. Aby móc skorzystać z danego środka komunikacji, postać do gry musi znajdować się na stacji przewidzianej dla danego środka komunikacji. (Kolor zaznaczony za pomocą okręgu).



Stacje i linie **metra** (kolor czerwony) nie mogą być wykorzystywane w grze dla początkujących.

Wszystkie postacie mogą przesuwać się tylko na wolne stacje. Wyjątek: Jeżeli detektyw przesunie się na stację, na której znajduje się Mister X, detektywi wygrywają.

Postać do gry danego gracza ustawiona jest na polu 100.



Taksówką (kolor żółty) można dotrzeć do każdej stacji na planszy do gry. Jednak trasa, którą można przejechać jest krótka. Można przemieścić się w trakcie jednej kolejki tylko (wzdłuż jednej żółtej linii) do kolejnej stacji.



Przykład jazdy taksówką: Ze stacji 100 można przejechać taksówką na pola 80, 81, 101, 113 i 112.

Autobus (kolor turkusowy) odjeżdża tylko ze stacji oznaczonych półokręgiem w kolorze turkusowym; można nim przejechać wzdłuż linii autobusowych w trakcie jednej kolejki nieco dłuższe trasy, do kolejnej zielonej stacji autobusów.

Postać do gry danego gracza ustawiona jest na polu 100.



Przykład jazdy autobusem: Ze stacji 100 można przejechać autobusem na pola 63, 82 i 111.



Ruchy Mistera X

Mister X wybiera w każdej kolejce nową stację, która połączona jest bezpośrednio linią (żółtą lub turkusową) z jego aktualnym miejscem przebywania. Zapisuje numer nowej stacji na kolejnym polu swojej mapy ruchów i przesuwa w to miejsce swoją postać do gry.

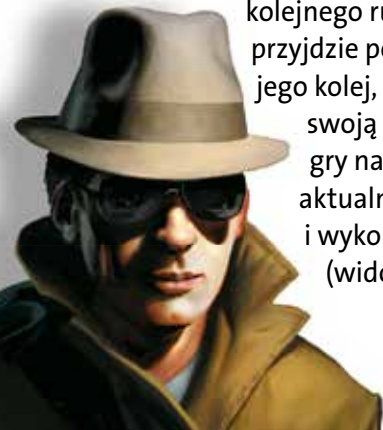
W swojej pierwszej kolejce wypełnia więc pole obok numeru 1 na mapie ruchów i wpisuje tam numer stacji, do której dotarł.

Gdy w następnej rundzie przychodzi ponownie jego kolej, przesuwa się z tej zanotowanej stacji do kolejnej, zgodnej z jego wyborem.

Mister X ukrywa się

Mister X w regularnych odstępach ukrywa się i jest niewidoczny w jednej kolejce. Przed swoim **3, 8 i 13** ruchem usuwa z planszy do gry swoją postać i notuje – **zakrywając ręką** – na mapie ruchów swój kolejny cel. Zapisuje numer stacji, do której przemieści się w sposób niewidoczny, na pole z cyfrą otoczoną okręgiem. Inaczej niż zazwyczaj zakrywa dłoń wpis na mapie ruchów do momentu

kolejnego ruchu. Gdy przyjdzie ponownie jego kolej, ustawia swoją postać do gry na swoim aktualnym miejscu i wykonuje kolejny (widoczny) ruch.



Black-tickets

Dodatkowo Mister X może wykorzystać black-ticket i wykonać kolejny „ukryty” ruch (jak w rundzie 3, 8 i 13). Z tego żetonu może skorzystać w dowolnej rundzie. Mister X ma więc możliwość ukrycia się jeszcze przez jedną rundę.



Rada: Mister X powinien zadbać o to, aby dobrze zaplanować swoje ukrycie i w ten sposób celowo zmylić osoby szpiegujące go.



Bilet pozwalający na dodatkowy ruch w tej samej kolejce



Jeżeli Mister X posłuży się biletom pozwalającym na dodatkowy ruch, to w danej rundzie może odwiedzić od razu 2 miejsca, dodatkowo korzystając przy tym z dowolnej, dopuszczalnej kombinacji 2 środków komunikacji. Obydwie stacje zapisuje na swojej mapie ruchów (2 pola!) i ustawia swoją postać do gry w miejscu drugiej stacji. Bilet uprawniający do drugiego ruchu w jednej kolejce zostaje następnie wykluczony z gry.

Jeżeli posługuje się nim w rundzie 2, 7 lub 12 ukrywa się w drugim ruchu i pozostaje niewidoczny do momentu kolejnej rundy. Żetony black-tickets mogą być wykorzystywane przez Mistera X w połączeniu z biletami uprawniającym do drugiego ruchu w jednej kolejce.

Ponieważ dwukrotne przesunięcie się traktowane jest jako 2 normalne ruchy – wykonywane kolejno – to Mister X ani w pierwszym ani w drugim ruchu nie może znaleźć się na polu, na którym znajduje się detektyw.

Jeżeli Mister X korzysta z biletu uprawniającego do drugiego ruchu w rundzie 13, wykonuje następnie ruch 14, a wszyscy detektywi mogą następnie przesunąć się jeszcze raz.

Ruchy detektywów

Gdy Mister X zakończy swój ruch, przychodzi kolej na detektywów – **w dowolnej kolejności**. Ponieważ detektywi dążą do wspólnego celu, gracze powinni naradzać się w kwestii ich własnych ruchów. Każdy detektyw ustawia swoją postać do gry na wybranej przez niego kolejnej stacji wybranego przez niego środka komunikacji.

Koniec gry

Detektywi wygrywają, gdy:

- W dowolnym momencie gry detektyw znajdzie się równocześnie z Misterem X na tej samej stacji. Jeżeli Mister X jest aktualnie niewidoczny, w takiej sytuacji musi ujawnić się.
- Mister X nie może przesunąć się na żadną wolną stację (wszystkie możliwości zostały zablokowane przez detektywów).

Mister X wygrywa, gdy:

- Uda się mu do końca 13 rundy gry przejechać przez Londyn, a detektywi go nie dopadną. Runda zostaje zakończona dopiero w momencie, gdy detektywi przemieszczą się jeszcze raz.

© 2014





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.

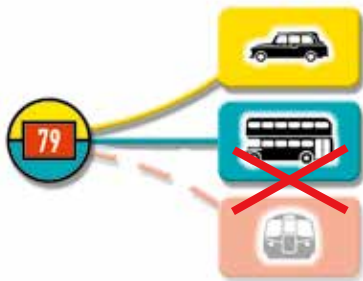


Průběh hry

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.

Taxíkem (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 taxíkem: Ze stanice 100 můžete jet taxíkem 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 jízd a táhne tam svou hrací figurkou.

Ve svém prvním tahu vyplnil tedy pole vedle čísla 1 v tabulce jízd 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 vyhrávají, 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



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

Hra pre začiatočníkov (pre Mistra X a 3 – 4 detektívov od 8 rokov)

Potrebný hrací materiál Námet hry

- 1 hracia doska
- 4-5 hracích figúrok
- 3-4 tabuľky s lístkami
- 1 čierny lístok
- 1 lístok na dvojité ťah
- 1 tabuľka jász s papierom pre Mistra X
- 2 vkladací pružky pre tabuľku jász
- 1 šilt pre Mistra X

Mister X sa snaží pri svojom úteku naprieč Londýnom striasť detektívov. Ak sa mu podarí po viac než 13 koloch prekĺznuť sieťou svojich prenasledovateľov, vyhráva hru.

Len tím najchytrejších detektívov sa môže podariť Mistra X dopadnúť. Ak sa vám podarí ťahať s jednou z vašich figúrok na rovnakú stanicu ako Mister X, vyhrali ste hru.

Príprava

Hráči sa dohodnú, kto prevezme úlohu **Mistra X**.

Tip: Pre túto úlohu sú potrebné dobré nervy, preto by ju mal prevziať skúsený hráč.

Teraz sa rozloží hrací plán. Mister X si sadne k hracej doske tak, aby mohol bez vstávania dobre prečítať všetky čísla.

Mister X dostane:

- 1 bielu hračku figúrku
- 5lt. (ten má zabrániť tomu, aby detek tvi nevideli, kam sa Mister X pohybuje)
- tabuľku jízdy s vloženým papierom a dvoma vkladacími prúžky
- 1 ceruzku (nie je súčasťou hry)
- lístky:
 - 1 x Čierny lístok
 - 1 x lístok na dvojitý ťah



Každý detektív dostane:

- 1 farebnú hernú figúrku podľa svojho výberu a príslušnú tabuľku s lístkami (aby každý hráč vždy presne vedel, s ktorou figúrkou hrá)



Štartové postavenie

Mister X postaví svoju bielu figúrku na stanicu s číslom 82.



Ak sa hrajú 3 detektívi, môžu si ľubovoľne vybrať jednu zo štartových staníc 41, 46, 124, na ktorú postaví svoju figúrku.



Ak hrá ešte 4. detektív, pridá sa ešte na viac štartová stanica 142. Na rovnakej stanici smie byť pri štarte a počas celej hry len jeden detektív.

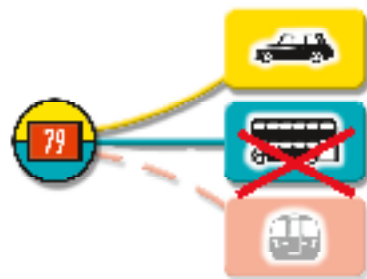


Priebeh hry

Hrá sa 13 kôl. V každom kole najprv vykoná svoj ťah Mister X a potom v ľubovoľnom poradí všetci detektívi. V každom kole musí Mister X a každý detektív prejsť aspoň cez jednu stanicu.

Ako sa ťahne?

Farby staníc označujú, aké dopravné prostriedky odiaľ odchádzajú a tu zastavujú. Aby ste mohli použiť nejaký dopravný prostriedok, musí stať hračka figúrka na stanici pre tento dopravný prostriedok (farba je teda uvedená v krúžku). (Farba sa tiež objaví v krúžku.)



Stanice a trasy metra (červená) sa pri hre pre začiatočníkov nepoužívajú.

Každú figúrku je možné umiestiť len na voľné stanice.

Výnimka: Ak detektív ťahne na stanicu, na ktorej sa nachádza Mlster X, vyhral detektív.

Taxikom (žltá) sa dostanete na každú stanicu na hracej doske. Trasa, ktorú môžete uraziť, je ale kritika: pri svojom ťahu smiete ťahnuť iba (použiť žlté linky) do nasledujúcej stanice.

Stojíš so svojou figúrkou na 100?



Príklad pre jazdu taxikom: Zo stanice 100 môžete ísť taxikom na stanice 80, 81, 101, 113 a 112.



Autobus (tyrkysová) premáva len zo staníc s tyrkysovým polkruhom. S ním môžete pri svojom ťahu prejsť po autobusových linkách trochu dlhšie trasy až k ďalšej zelenej staníc autobusu.

Svoj šesť svojich figúrok na 100.



Príklad pre jazdu autobusom:
Zo stanice 100 môžete ísť autobusom na stanice 63, 82 a 111.



Hracie ťahy Mistra X

Mister X si vyberie v každom ťahu novú stanicu, ktorá je nejakou linkou (žltú alebo tyrkysovou) priamo spojená s jeho aktuálnym stanovištom. Zapíše číslo novej stanice do ďalšieho voľného polia svojej tabuľky jízdy a ťahá tam svojou hracou figúrkou.

Vo svojom prvom ťahu vyplní teda polia vedľa čísla 1 v tabuľke jízdy a síce číslom stanice, do ktorej príde.

Keď je pri ďalšom hracom ťahu opäť na rade, ťahá z tejto zaznamenatej stanice ďalej na ďalšiu stanicu, ktorú si vyberie.

Mister X sa skryje

Mister X sa v pravidelných intervaloch skrýva a jeden ťah je neviditeľný. Pred svojím 3., 6., a 13. ťahom odstráni svoju figúrku z hracej dosky a poznamená skryto za rukou do tabuľky jízdy svoj ďalší cieľ. Zapíše číslo stanice, na ktorú neviditeľne jede, do polí so zakrúžkovaným číslom. Inak ako v ostatných prípadoch schová rukou zápis na tabuľke jízdy, keď bude zase na ťahu. Keď je opäť na rade, postaví

svoju hraciu figúrku na aktuálne stanovíte a vykoná ďalšie (otvorený) ťah.



Čierna lístky

Očom toho môže Mister X odovzdať svoj čierny lístok a vykonať tak ďalší skrytý ťah (rovnako ako v kole 3., 6., 13.) v ľubovoľnom kole. Neviditeľným sa môže stať ešte v jednom kole.



Tip: Mister X by mal venovať veľkú pozornosť plánovaniu svojho zmiznutia, aby cielene svojim prenasledovateľom unikol.



Dvojitý ťah

Keď Mister X použije v hre svoj lístok na dvojitý ťah, môže v tomto kole navštíviť hneď 2 stanice, a tiež s ľubovoľnou povolenou kombináciou 2 dopravných prostriedkov. Obidve stanice zapíše do svojej tabuľky jízdy (2 polia) a postaví svoju figúrku na druhú stanicu. Lístok na dvojitý ťah sa potom dostane o hry.



Ak ho použije v kole 2, 7 alebo 12, skryje sa v druhom ťahu a zostane až do ďalšieho kola neviditeľný. Mister X smie použiť čierne lístky v kombinácii s lístkom pre dvojitý ťah.

Pretože sa dvojitý ťah hrá priamo za sebou ako 2 normálne hracie ťahy, nesmie Mister X ani pri prvom, ani pri druhom ťahu vstúpiť na pole, na ktorom stojí detektív.

Ak **Mister X** použije lístok na dvojitú jazdu v 13. kole, pripojí k nemu potom 14. kolo a všetci detektívi smú nakoniec ešte raz ťahnúť.

Hracie ťahy detektívov

Potom, čo **Mister X** ukončí svoj ťah, prídu na rad v ťahovacom poradí detektívi. Pretože detektívi sledujú spoločný cieľ, mali by si hráči dobre dohodovať svoje ťahy pri hre. Každý detektív postaví svoju hraciu figúrku na zvolenú stanicu dopravného prostriedku, ktorý si vyberie.

Koniec hry

Detektívi vyhrajú, keď:

- sa v akomkoľvek okamihu pri hre ocitne detektív súčasne s **Mistrom X** na rovnakej stanici. Ak je **Mister X** neviditeľný, musí sa v tomto prípade odhaliť.
- **Mister X** nemôže ťahnúť na žiadnu voľnú stanicu (všetky možnosti blokuje detektív).

Mister X vyhrá, keď:

- stihne do konca 13. kola hry prejsť Londýnom bez toho, aby ho detektívi chytili. Kolo sa končí až vtedy, keď nakoniec detektívi ešte raz ťahnu.



© 2014



Szerző: Projekt Team III, Michael Schacht
 Design: Felix Harnickell, DE Ravensburger
 Illusztráció: Franz Vohwinkel, Torsten Wolber
 Újmutató: DE Ravensburger
 Szerkesztő: André Maack

Kezdő változat (egy Mister X és 3-4 angol nyelvű detektív minimum 8 éves kortól)

Szükséges játékeszközök

- 1 játéktábla
- 4-5 bábu
- 3-4 jegytábla
- 1 fekete jegy
- 1 duplázó jegy
- 1 utazási napló papírral Mister X számára
- 2 fedőcsík az utazási naplóhoz
- 1 szemellenző Mister X számára

A játék célja

Mister X megkísérel kerülni a detektíveket, miközben keresztül-kasul menekül Londonon át. Amennyiben sikerül elkerülnie 13 körön át, hogy üldözdi elkapják, megnyeri a játékot.

Csak a legokosabb detektíveknek sikerülhet Mister X-et elkapniuk. Ha sikerül az egyik bábuvalkal ugyanarra az állomásra lépniük, mint ahol Mister X áll, megnyerték a játékot.

Előkészület

A játékosok meggyeznek, hogy ki lesz Mister X.

Tipp: Ehhez a szerephez kiváló észjárás szükséges, ezért javasoljuk, hogy ezt egy tapasztalt játékos vállalja.

Tegyük le a játéktáblát. Mister X úgy üljön a játéktáblához, hogy minden számot jól lásson, anélkül, hogy fel kellene állnia.

Mister X a következőket kapja:

- 1 fehér bábu
- szemellenző Mister X számára (megakadályozza, hogy a detektívek észlelhessék pillantásukat a thressenek Mister X-re)
- utazási napló egy behelyezett papírral és mindkettő fedőcsík
- 1 ceruza (a játék nem tartalmazza)
- jegyek:
 - 1 x fekete jegy
 - 1 x duplázó



Minden detektív a következőket kapja:

- 1 általa választott színes bábu és a hozzá tartozó jegytábla (így minden játékos mindig pontosan tudja, melyik bábuval játszik.)



Kezdőfelállítás

Mister X a fehér bábuját a 82-es számú állomásra helyezi.



Ha 3 detektív játszik vele, akkor a 47-es, 46-os és 124-es kezdőállomások közül kiválaszthatják, melyikre szeretnék tenni a bábujukat.



Ha egy 4. detektív is játszik, akkor a 142-es állomás is választható. Kezdetkor és a játék során is mindig csak egy detektív tartózkodhat egy állomáson.

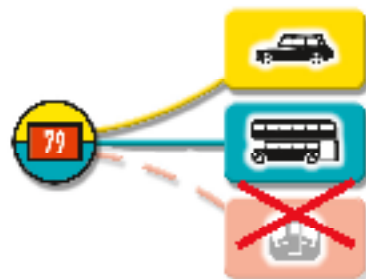


A játék menete

A játék 3 körből áll. Egy kör során először Mister X lép, majd tetszőleges sorrendben minden detektív Mister X-nek és minden detektívnek minden körben legalább egy állomást kell utaznia.

Hogyan lehet lépni?

Az állomások színe jelöl, hogy mely közlekedési eszközök indulnak onnan és állnak meg ott. Ahhoz, hogy egy közlekedési eszközt használni lehessen, a bábnak az adott jármű állomásán kell állnia. (A szín tehát megjelenik a körben.)



A metró (piros) állomással és vonalal a kezdő vázlatban nem használhatók.

Minden bábu csak Öres állomásra léphet.

Kivétel: ha egy detektív olyan állomásra lép, amelyen Múster X tartózkodik, akkor a detektívek megnyerték a játékot.

A taxival (sárga) a tábla minden állomása elérhető. A taxival megtehető út azonban rövid: egy lépésben csak a következő állomásig mehetsz (a sárga vonal mentén).

A baloldali a 100-as részén állsz.



Példa a taxival történő utazásra: A 100-as állomásról taxival a 80-as, 81-es, 101-es, 113-as és 112-es állomásra utazhatsz.



A busz (törktíz) csak a törktíz kékörrel jelölt állomásokról indul, és valamivel nagyobb táv tehető meg vele a busz vonalának mentén egy lépésben a következő buszmegállóig.

A baloldali a 100-as vonalon állsz.



Példa a busszal történő utazásra: A 100-as állomásról busszal a 63-as, 82-es és 111-es állomásra utazhatsz.



Mister X lépései

Mister X minden körben egy új állomást választ, amelyet közvetlen vonal (sárga vagy törktíz) köt össze az aktuális helyével. Az új állomás számát felírja az utazási naplója következő üres mezőjébe, és odateszi a bábuját.

Az első lépésénél tehát az 1-es melletti mezőt töltötte ki az utazási naplójában, meghozza annak az állomásnak a számával, amelyre megérkezik.

Amikor sorra kerül a következő körben, erről a feljegyzett állomásról lép az általa választott következő állomásra.

Mister X eltűnése

Mister X bizonyos időközönként eltűnik és egy kör erejéig láthatatlan. 3., 8., és 13. lépés előtt elveszi a tábláról a bábuját, és kezével utalva felírja utazási naplójába a következő utazási célját. Az állomás számát, amelyre láthatatlanul utazni szeretne, a bekarikázott számú mezőbe írja. Kívételesen találja el a kezével, amit beírt, míg újra sorra nem kerül. Amikor ismét ő kerül sorra, a figuráját újra az aktuális helyére teszi, és megint lép egyet (nyilvánosan).



Fekete jegyek

A fekete jeggyel Mister X plusz rejtett képet (ahogyan a 3., 8., 13. körben) is tehet egy tetszőleges körben. Tehát még egy körre láthatatlanná teheti magát.



Tipp: Mister X-nek figyelnie kell arra, hogy az eltűnését jól megtervezze, és tudatosan eltűnjön üldözői elől.



Duplázó

Ha Mister X egy duplázó jegyet használ, akkor a körben rögtön 2 állomást is meglátogathat, 2 tetszőlegesen választott közlekedési eszközzel. Bejegyzi mindkét állomást az utazási naplójába (2 mező!), és ráhelyezi a bábuját a második állomásra. A duplázó jegy ezután kikerül a játékból.



Ha a 2., 7. vagy 12. körben használja fel, a második lépésénél eltűnik, és a következő körig láthatatlan marad. A fekete jegyet Mister X kombinálhatja a duplázó jeggyel.

Mivel a dupla képet 2 normál képestént közvetlenül egymás után teheti meg, ezért Mister X az első és a második lépésnél sem léphet olyan mezőre, amelyen detektív áll.

Ha Mister X a duplázó jegyet a 13. körben használja fel, akkor egy 14. lépése is lesz, és a detektívek is még egyszer léphetnek.

A detektívek lépései

Miután Mister X lépett, természetesen körülnéznek körül a detektívek. Mivel a detektívek célja közös, a játékosoknak jól együtt kell működniük saját lépéseiket illetően. Minden detektív az általa választott közlekedési eszköz segítségével a következő állomásra helyez a bábuját.

A játék vége

A detektívek nyernek, amennyiben:

- a játék során bármikor egy detektív Mister X-szel egy időben ugyanazon az állomáson áll. Amennyiben Mister X láthatatlan, fel kell fednie magát.
- Mister X nem tud Öres állomásra lépni (a detektívek minden lehetőségét elzárják).

Mister X nyert, amennyiben:

- sikerül a 13. kör végéig anélkül keresztülutaznia Londont, hogy valamelyik detektív elkapná. A körök akkor van vége, ha a detektívek egymás után még egyszer lépnek.



© 2014



Автор: Projekt Team III, Michael Schacht
 Дизайн: Felix Harnickell, DE Ravensburger
 Илюстрации: Franz Vohwinkel, Torsten Wolber
 Упътване: DE Ravensburger
 Редакция: André Maack

Игра за начинаещи (за един Мистър X и 2-4 детски или възрастни играчи в възраст, добър или лош)

Необходими материали за играта

- 1 игрална дъска
- 4-5 фигурки за игра
- 3-4 дъски за билети
- 1 черен билет
- 1 билет за двоен ход
- 1 дъска за пътуване с хартия за Мистър X
- 2 стойки за поставяне на дъската за пътуване
- 1 визирка за Мистър X

Идея на играта

Мистър X се опитва при своето бягство да се измъкне от детективите, обикаляйки из Лондон. Ще успее ли да се измъкне от паяжбоната на своите проследвачи през В-те кръга, дали той ще стечеш играта?

Само най-умните детективи биха могли да заловят Мистър X. Ако успеете да се освободите с помощта на вашите фигурки върху същата лъждия, където е Мистър X, вие сте стечели играта.

Подготовка

Играчите се споразумяват за това, кой ще бъде в ролята на Мистър X.

Съвет: За тази работа са необходими здрави нерви, затова тази роля трябва да се поеме от опитен играч.

Сега поставете игралната дъска. Мистър X застава до игралната дъска така, че да може отлично да вгледа всички числа, без да е необходимо да става.

Мистър X получава:

- 1 бяла фигурка за игра
- козинката за Мистър X (ня предлага, де ректвите да не вкодат издълбочените полета на Мистър X)
- дъската за пътуване с поставена хартия и двете стойки за поставяне
- 1 молив (не се доставя с играта)
- Билети:
 - 1 х черен билет
 - 1 х за двоен ход



Всички детективи получават:

- 1 цветна фигурка за игра по негов избор и прилежащата към нея дъска за билети (Така всеки играч вкобати ще вкобати с коя фигурка точно играе.)



Стартова позиция

82

Мистър X поставя бялата си фигурка върху позицията с номер 82.

Ако участват 3-ма детектива, те могат да си изберат произволна позиция от номерата 41, 46, 124, върху която да поставят своята фигурка.

41

46

124

Ако участва и 4-ти детектив се включва и стартова позиция 142. Винаги само един детектив може да се намира на една позиция при старта и по време на цялата игра.

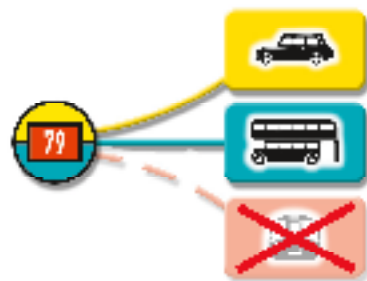
142

Ход на играта

Играят се 13 кръга. Един кръг се състои в това, първо Мистър X да направи своя ход и след това в произволен ред всички детективи. Във всеки кръг Мистър X и всеки детектив трябва да преминат най-малко през една позиция.

Как се мести?

Цветовете на позициите показват, кои превозни средства тръпят и спират там. За да може да се пътува превозно средство, игралната фигурка трябва да се намира върху позиция за това превозно средство. (Цветът е показан в кръчето.)



Станциите и линиите на метро (червено) не могат да бъдат използвани в играта за начинаещи.

Всички фигурки могат да бъдат придвижвани само на свободни позиции.

Изключение: Ако детектив се премести върху позиция на която се намира Мистър X, детективите са спечелили.

Станция (жълто) може да се достигне до всяка позиция на игралната дъска. Разстоянието, което можете да изминете, все

Тук се намират с фигурка с възраст 100.



пак е кратко: В един ход имате право само да се придвижите до следващата позиция (по продължение на жълта линия).



Пример за пътуване с такси:
От позиция 100 с такси можете да отидете на 80, 81, 101, 113 и 112.

Автобусът (тюркоазено) тръгва само от места с тюркоазен полукръг; с него по линиите на автобуса можете да изминавате по-дълги разстояния до следващата свободна автобусна спирка.

Тя се движи по фигурката си върху 100.



Пример за пътуване с автобус: От позиция 100 с автобус можете да отидете на 63, 82 и 111.



Ходовете на Мистър X

Мистър X избира при всеки ход нова позиция, която е линия (жълта или тюркоазена) и свързана непосредствено със сегашното му местоположение. Той пише номера на новата позиция в следващото свободно поле на дъската си за пътуване и премества фигурката си там.

При първия си ход той потъква полето в дъската за пътуване до 1, а именно с номера на позицията върху която ще пристигне.

Когато при следващия ход отново е негов ред, той се придвижва от тази отбелязана позиция към следващата позиция която е избрал.

Мистър Х се скрива

Мистър Х се скрива през определени разстояния и е невидим за един ход. Преди своя 3-ти, 8-ми, и 13-ти ход той сваля фигурката си от игралната дъска и записва прикриването с ръка в дъската за пътуване следващата си цел. Той изписва в полето с число в кръг номерът на позицията към която пътува невидим. Като обикновено прикрива с ръка вписването в дъската за пътуване,

докато отново с на ход. Когато отново с на ход, постави фигурката си за игра върху актуалното си местоположение и прави следващия си (открит) ход.



Черен билет

Мистър Х може допълнително с помощта на черния си билет да направи следващ скрит ход (факто в кръг 3-ти, 8-ми, 13-ти) в произволни кръг. Той може още веднъж да стане невидим за един кръг.



Съвет: Мистър Х трябва да внимава, добре да планира своето скриване, за да избяга от преследвачите.



Двоен ход

Ако Мистър Х изиграе своя билет за двоен ход, той има право в този кръг едновременно да посети 2 позиции, а именно с произволно разрешена комбинация от 2 превозни средства. Той отбелязва двете позиции върху дъската за пътуване (2 полета!) и постави фигурката си върху втората позиция. След това билетът за двоен ход излиза играта.



Ако по изиграе във 2-ри, 7-ми, или 12-ти кръг, той се скрива с втория си ход и остава невидим до следващия кръг. Черните билети могат да бъдат използвани от Мистър Х само в комбинация с билета за двоен ход.

Тъй като двойния ход се играе като 2 нормални хода един след друг, Мистър X няма право както в първия, така и във втория ход да стъпи на поле, на което стои детектив.

Ако Мистър X използва билета за двоен ход в 13-ти кръг, накрая той прави 14-ти ход и всички детективи имат право да местят още веднъж.

Ходовете на детективите

След като Мистър X е завършил хода си, идва ред на детективите в произволна последователност. Тъй като детективите преследват една обща цел, играчите трябва добре да се упорват за техните индивидуални ходове. Всеки детектив поставя фигурката си върху избраната от него следваща позиция на избраното от него превозно средство.

Край на играта

Детективите печелят когато:

- в произволен момент от играта или/и детектив или полицаи се намират върху едно и също поле заедно с Мистър X. Ако Мистър X е невидим, в този случай той трябва се разкрие.
- Мистър X не може да се придвижи на свободна позиция (всички възможности са блокирани от детективите).

Мистър X печели, когато:

- той успее до края на 13-тия кръг да премине през Лондон, без да бъде заловен от детективите. Кръгът приключва след като детективите направят още един ход.

© 2014





Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88134 Ravensburg
www.ravensburger.com