



Autor: Projekt Team III, Michael Schacht  
 Design: Felix Harnickell, DE Ravensburger  
 Ilustracje: Franz Vohwinkel, Torsten Wolber  
 Instrukcja: DE Ravensburger  
 Redakcja: André Maack

## Zawartość

- 1 plansza do gry
- 6 postaci do gry
- 29 kart startu
- 130 biletów, z możliwością korzystania z następujących środków transportu:
  - 57 x taksówka
  - 45 x autobus
  - 23 x metro
  - 5 x black-ticket
- 3 bilety 2x pozwalające na dodatkowy ruch w jednej kolejce
- 5 tablic na bilety dla detektywów
- 1 mapa ruchów z kartką papieru dla Mistera X
- 1 daszek przeciwsłoneczny dla Mistera X
- 2 pierścienie dla policjantów

## Zasada gry

*Mister X próbuje pozbyć się osób, które go śledzą. Ucieka taksówką, autobusem lub metrem. Tylko najmądrzejszemu detektywowi uda się do złapać.*

*Mister X do samego końca próbuje zbiec osobom śledzącym go i zatuszować miejsce swojego pobytu.*

*Detektywi natomiast starają się odszyfrować posunięcia Mistera X i precyzyjnie wyśledzić go.*

## Przygotowanie

**dla 3 do 6 graczy**

*(Przygotowania dla 2 graczy można znaleźć na stronie 7.)*

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.

Pozostali gracze wcielają się w rolę **detektywów**. Ułożyć bilety, tworząc z nich ogólnie dostępny zapas.

### 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
- 1 ołówek/długopis (*nie jest zawarty w grze*)
- bilety:



5 x black-ticket

2 x bilet pozwalający na dodatkowy ruch w jednej kolejce



### Każdy z detektywów otrzymuje:

- 1 kolorową postać do gry, zgodnie z wyborem, oraz przynależącą do niej tablicę z biletami
- bilety, które układa na swojej tablicy:

4 x bilet na metro

8 x bilet autobusowy

11 x taksówka

Jeżeli w grze uczestniczy mniej niż 4 detektywów, to na pomoc wyruszają im policjanci ukryci pod kolejnymi postaciami do gry:

W przypadku 2 detektywów: **2 policjanci**

W przypadku 3 detektywów: **1 policjant**

**Gdy jest 2 lub 3 detektywów w grze uczestniczą zarówno postacie detektywów jak i policjantów!**

Każdy policjant reprezentowany jest przez postać do gry, która nie została jeszcze wybrana. Każdej z tych postaci należy włożyć na głowę papierowy pierścień. Ten pierścień pozostaje na ich głowie do końca gry i pomaga w rozpoznaniu policjantów podczas całej gry.



**Uwaga:** Normalne bilety Mister X zabiera podczas całej gry z ogólnie dostępnego zapasu.

Ten pierścień jest ich „wolnym” biletem umożliwiającym korzystanie z wszystkich środków komunikacji. Policjanci nie potrzebują więc **żadnych biletów** podczas ruchów w grze! Policjanci przesuwani są w trakcie gry **wspólnie przez wszystkich detektywów**. Gracze ustalają, na jakie pole policjanci powinni przejechać.

## Ustawienie przy rozpoczęciu gry

Celem określenia punktów startu graczy, należy posortować **karty startu** najpierw według oznaczenia na tylnej stronie (D i X). Następnie odrębnie wymieszać karty D i X i ułożyć (tylną stroną) na stole. Każdy **detektyw** wybiera teraz kartę startu oznaczoną na tylnej stronie literą D i ustawia swoją postać do gry na odpowiedniej stacji.



Jeżeli w grze uczestniczą także policjanci, to również dla każdego **policjanta** należy wyciągnąć kartę startu oznaczoną na tylnej stronie literą D i ustawić figury na odpowiedniej stacji. Teraz **Mister X** ciągnie kartę startu oznaczoną na tylnej stronie literą X, zapamiętuje kartę, ale **nie** ustawia swojej postaci do gry na planszy.

**Rada:** Numery stacji na planszy do gry umieszczone są wierszami od lewej do prawej, dzięki czemu można szybciej odnaleźć swoje punkty startu.



## Przebieg gry

**dla 3 do 6 graczy**

*(Przygotowania dla 2 graczy można znaleźć na stronie 7.)*

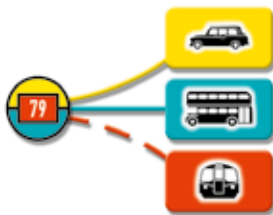
Gra może trwać do 22 rund. Runda składa się z ruchu wykonywanego najpierw przez Mistera X i następnie – w dowolnej kolejności – przez wszystkich detektywów i policjantów. Mister X, każdy detektyw i także każdy policjant **muszą** zmienić swoje miejsce ustawienia. Każdy detektyw na przejechanie danej trasy wykorzystuje bilet, **który przekazuje ze swojej tablicy z biletami do ogólnego zapasu**. Mister X zabiera swoje bilety **zawsze** z ogólnie dostępnego zapasu!

**Dla przypomnienia:** policjanci nie potrzebują biletów.

## Jak przebiega gra?

### (Detektywi, policjanci i Mister X)

Każde miejsce na planszy do gry jest stacją dla 1 do 3 środków komunikacji (taksówki, autobusu, metra). Kolory stacji określają, który ze środków komunikacji rusza i zatrzymuje się w danym miejscu. Aby móc skorzystać ze środka komunikacji, postać do gry musi znajdować się na stacji przewidzianej dla danego środka komunikacji (kolor zaznaczany okręgiem).



**Taksówką** (kolor żółty) można dotrzeć do każdego miejsca na planszy do gry. Jednak trasa, którą można przejechać jest krótka. Można przemieścić się tylko (wzdłuż jednej żółtej linii) do kolejnego miejsca.



**Autobus** (kolor turkusowy) odjeżdża tylko z miejsc oznaczonych półokręgiem w kolorze turkusowym; można nim przejechać nieco dłuższe trasy, wzdłuż linii autobusowych.

**Metro** (kolor czerwony) jedzie wzdłuż czerwonych linii i może szybko pokonywać duże odległości. Na planszy do gry jest jednakże tylko niewielka ilość stacji metra (miejsca z czerwonym prostokątem wewnątrz).

Gracz używa biletu odpowiedniego koloru i porusza się do kolejnej stacji. W kolejnym ruchu można cofnąć się tą samą trasą.

Wszystkie postacie mogą przesuwać się tylko w wolne miejsca. Jeżeli Mister X nie może przesunąć się na żadne z wolnych miejsc – przegrywa. Jeżeli detektyw lub policjant przesuną się w miejsce, na którym znajduje się Mister X, to także oznacza to, że Mister X przegrywa. Detektyw i policjant nie mogą nigdy znaleźć się na tym samym miejscu.

## Ruchy Mistera X

Mister X przemieszcza się w sposób niewidoczny dla pozostałych graczy. Wybiera on w tajemnicy nową stację, która połączona jest linią z jego aktualnym miejscem przebywania. Zapisuje numer nowej stacji na kolejnym polu swojej mapy ruchów.

Swoj zapis zakrywa żetonem przedstawiającym bilet, z którego skorzystał. Detektywi wiedzą więc, jakim środkiem transportu przemieścił się Mister X, nie wiedzą natomiast dokąd.



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

## Ruchy detektywów i policjantów

Gdy Mister X zakończy swój ruch, przychodzi kolej na detektywów i policjantów – w dowolnej kolejności.

Ponieważ detektywi dążą do wspólnego celu, gracze powinni naradzać się w kwestii ich własnych ruchów i ruchów policjantów.

Każdy detektyw przekazuje właśnie użyty bilet do ogólnego zapasu i ustawia swoją postać do gry na wybranej stacji wybranego przez niego środka komunikacji.

### Dla przypomnienia:

W przypadku policjantów nie ma konieczności oddawania biletu do ogólnego zapasu.

### Podczas gry obowiązuje zasada:

- Detektywi dysponują jedynie ograniczonym zapasem biletów. Jeżeli detektyw nie ma już biletu na dany środek transportu, to nie może skorzystać z tego środka transportu.
- Jeżeli detektyw nie ma już żadnego biletu lub za pomocą tego biletu, który mu pozostał, nie może się przemieścić, także wypada z gry.
- Detektywi nie mogą wymieniać się wzajemnie biletami.
- Bilety detektywów są zawsze widoczne, aby Mister X mógł widzieć, jakie środki transportu pozostały do dyspozycji osobom poszukującym go.



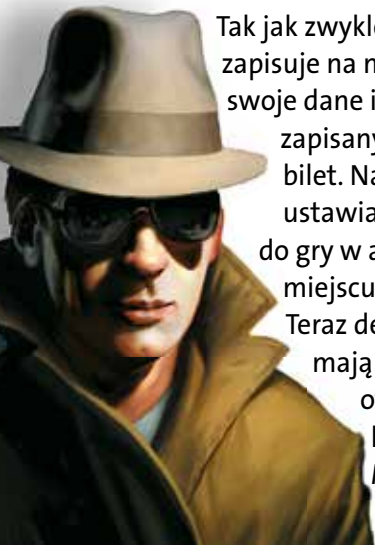
## Specjalne ruchy Mistera X

### Mister X ujawnia się

Mister X musi ujawniać się w regularnych odstępach, a mianowicie **po** swoim **3, 8, 13, 18 i 24 ruchu**.

Momenty, w których musi się ujawnić podane są na mapie ruchów za pomocą cyfr otoczonych okręgiem i oznakowane dużym polem zapisu.

Tak jak zwykle Mister X zapisuje na mapie swoje dane i kładzie na zapisanych danych bilet. Następnie ustawia swoją postać do gry w aktualnym miejscu przebywania. Teraz detektywi mają dużą szansę otoczenia lub złapania Mistera X.



**Rada:** Mister X powinien zwracać uwagę, aby w miejscu ujawnienia nikt nie mógł dotrzeć do niego w kolejnym ruchu.

Ale dużo czasu nie pozostało, gdyż już w kolejnym ruchu Mister X zabiera swoją postać do gry z planszy i jego miejsce pobytu staje się niewidoczne!

**Rada:** Detektywi przed ujawnieniem się Mistera X powinni udać się do najkorzystniejszego węzła komunikacyjnego, aby w kolejnym ruchu mieli większą szansę na zbliżenie się do Mistera X.

### Bilet pozwalający na dodatkowy ruch

Jeżeli Mister X posłuży się tym biletem, to w niniejszej rundzie może odwiedzić od razu 2



miejsca, dodatkowo w **dowolnej, dopuszczalnej** kombinacji 2 środków komunikacji. Obydwie stacje zapisuje na swojej mapie ruchów (2 pola!) i układa 2 bilety środków transportu, z których skorzystał.

Bilet uprawniający do dwukrotnego ruchu zostaje wykluczony z gry. Jeżeli pierwszym miejscem jest miejsce, w którym Mister X musi się ujawnić, ujawnia się w nim i od razu znika, przesuając się w kolejne miejsce.

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. W rundzie Mister X może wykorzystać tylko 1 bilet uprawniający do dwukrotnego ruchu.

### Black-tickets

Mister X zamiast normalnego biletu może skorzystać z black-ticket (pozwala na ukrycie środka komunikacji) i dzięki temu skorzystać z **dowolnego** środka transportu. Dzięki black-ticket Mister X (i **tylko** Mister X) może skorzystać także z **promu** (i tym samym przejechać z pola 157 na 115). Z tych połączeń (czarne linie) nie można skorzystać za pomocą żadnego innego biletu.

Jeżeli Mister X skorzysta z black-ticket detektywi nie otrzymują żadnej wskazówki, określającej z jakiego środka transportu mógł skorzystać Mister X. Black-tickets można wykorzystać także w ramach żetonu uprawniającego do wykonania dwóch ruchów w jednej kolejce. Odkładane są one tak jak pozostałe na mapie ruchów.



### Koniec gry

**Detektywi** wygrywają, gdy:

- W dowolnym momencie gry detektyw lub policjant znajdą się równocześnie z Misterem X na tej samej stacji. W takim przypadku Mister X musi się ujawnić.

**Mister X** wygrywa, gdy:

- Uda się mu do końca 22 rundy gry przejechać przez Londyn, a detektywi go nie dopadną. Runda zostaje zakończona dopiero w momencie, gdy detektywi przemieszczą się jeszcze raz.
- Żaden z detektywów nie może się przesunąć.



### Zmiany w grze we dwoje

**(1 gracz-detektyw)**

Jeżeli tylko jeden gracz gra przeciwko Misterowi X, przesuwają się on 4 postaciami. Dwie z nich to detektywi, dla których otrzymuje normalną ilość biletów (łącznie 22 x na taksówkę, 16 x na autobus i 8 x na metro).

Bilety może wykorzystywać dowolnie dla swoich obydwu postaci detektywów. Pozostałe 2 postacie są policjantami, dla których bilety nie są potrzebne. Wszystkie postacie może przesunąć w dowolnej kolejności.

© 2014



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.

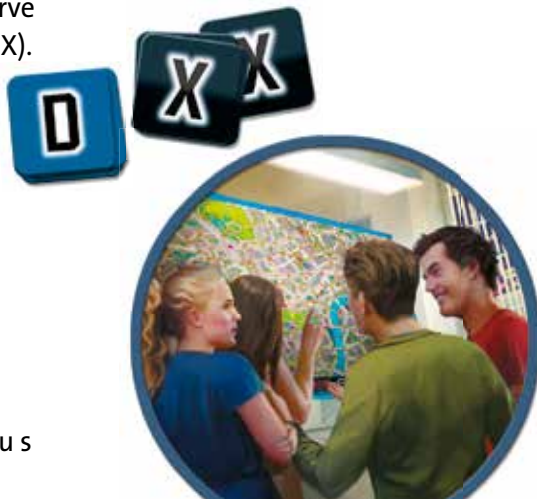
## Startovní postavení

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.)*

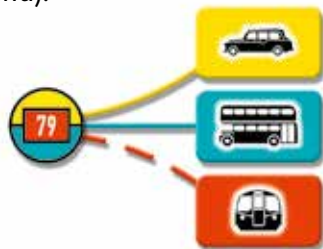
Hraje se až 22 kol. Jedno kolo se skládá z toho, že Mister X nejprve provede svůj tah a nakonec v libovolném pořadí všichni detektivové a bobbies. K tomu **musí** Mister X, každý detektiv a také každý bobby změnit své stanoviště. Každý detektiv použije pro projetou trasu lístek, **kteřý přidá ze své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

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



+++ NAPÍŇAVÁ NAHÁŇAČKA ZA MISTROM X NAPRIEČ LONDÝNOM +++

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

## Obsah

- 1 hracia doska
- 6 hracích figúrok
- 29 štartovacích kariet
- 130 cestovných lístkov, z toho:
  - 57 x taxi
  - 45 x autobus
  - 23 x metro
  - 5 x čierny lístok
- 3 lístky na dvojité ťah
- 5 tabulek s lístkami pre detektívoch
- 1 tabuľka jász s papierom pre Mistra X
- 1 pohľadová clona pre Mistra X
- 2 krúžky pre policajtov

## Námet hry

*Mister X skúša uniknúť svojim prenasledovateľom. Prchá taxíkom, autobusom alebo metrom. Len tým najchytrejším detektívom sa môže podariť ho dopadnúť.*

*Mister X skúsi až do konca hry prchať svojim prenasledovateľom a zatajiť, kde sa nachádza.*

*Detektívi naopak skúšajú, vydedukovať ťahy Mistra X a vypátrať ho.*

## Príprava

**pre 3 až 6 hráčov.**

(Prípravu pre 2 hráčov nájdete na stránke 21.)

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

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

Ostatní hráči preberajú role **detektívoch**. Dajte tikety na jednu kopu.

### Mister X dostane:

- 1 bielu hraciu figurku
- šilt (*ten má zabrániť tomu, aby detektívi nevideli, kam sa Mister X pozerá*)
- tabuľku jász s vloženým papierom
- 1 ceruzku (*nie je súčasťou hry*)
- Lístky:

5 x čierny lístok

2 x lístok na dvojity ťah



### Každý detektív dostane:

- 1 farebnú hernú figúrku podľa svojho výberu a príslušnú tabuľku s lístkami
- Lístky, ktoré položí na svoju kartu:

4 x metro

8 x autobus

11 x taxi

Ak hrajú menej ako 4 detektívi, pomáhajú im bobbies vo forme ďalších figúrok:

Keď hrajú 2 detektívi: **2 bobbies**

Keď hrajú 3 detektívi: **1 bobby**



**Pri 2 lebo 3 detektívoch hrajú teda jak detektívi, tak aj bobbies!**

Každý policajt (bobbik) bude zastúpený hracou figúrkou, ktorá ešte nie je pridelená. Navlečte každej tejto figúrke papierový krúžok. Krúžok zostáva až do konca hry a označuje bobbies, aby sa dali rozoznať.

**Pozor:** Normálne cestovné lístky si Mister X berie celú hru zo spoločné kopy.



Krúžok je ich voľným cestovným lístkom pre všetky dopravné prostriedky. Policajti teda nepotrebujú žiadne lístky, **aby mohli** pri hre **tiahnuť!** Bobbies môžu v priebehu hry tiahnuť **všetci detektívi spoločne**. Hráči sa dohovárajú medzi sebou na aké pole bobbies umiestia.

## Štartové postavenie

Abyste určili svoje štartovacie pole, roztriedte **štartovacie karty** najprv podľa zadnej strany (D a X). Zamiešajte D a X karty druhy samostatne a položte rubovú stranu na stvol.

Každý **detektív** si vytiahne jednu štartovaciu kartu s D na zadnej strane a postaví sa na príslušnú stanicu.

Keď hrajú aj bobbies, vytiahnite aj pre každého **bobby** jednu štartovaciu kartu D a umiestite ich na príslušnú

stanicu. Teraz si **Mister X** vytiahne skryto svoju štartovaciu kartu s písmenom X na zadnej strane a pozrie ju. Svoju hraciu figúrku na hrací plán **ale** nepostaví.

**Tip:** Čísla staníc na hrací doske sú zoradené po riadkoch zľava doprava. Takto môžete nájsť svoje štartovacie body rýchlejšie.



## Priebeh hry

**pre 3 až 6 hráčov.**

*(Prípravu pre 2 hráčov nájdete na strane 21.)*

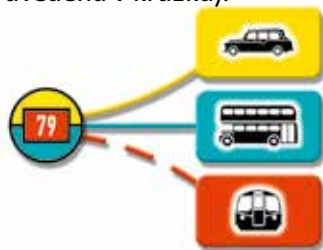
Hrá sa až 22 kol. V každom kole najprv vykoná svoj ťah Mister X a potom v ľubovoľnom poradí všetci detektívi a bobbies. Pritom Mister X, každý detektív a tiež každý bobby musí zmeniť svoje miesto. Každý detektív použije pre danú cestu príslušný lístok, **ktorý zoberie zo svojej hracej karty a vloží do spoločnej kopy**. Mister X berie lístky **vždy** zo spoločnej kopy!

**Zapamätajte si:** bobbies nepotrebujú žiadne lístky.

## Ako sa tiahne?

### (Detektívi, bobbies a Mister X)

Každé miesto na hracím doske je jedna stanica pre 1 až 3 dopravné prostriedky (taxík, autobus, metro). Farby staníc označujú, aké dopravné prostriedky odtiaľ odchádzajú a tu zastavujú. Aby ste mohli použiť nejaký dopravný prostriedok, musí stáť hracia figúrka na stanici pre tento dopravný prostriedok (farba je teda uvedená v krúžku).



**Taxikom** (žltá) sa dostanete na každé miesto na hracej doske. Trasa, ktorú môžete uraziť, je ale krátka: pri svojom ťahu smiete tiahnuť iba (pozdĺž žlté linky) do nasledujúceho miesta.



**Autobus** (tyrkysová) premáva len z miest s tyrkysovým polkruhom. S ním môžete prejsť po autobusových linkách trochu dlhšie trasy.

**Metro** (červená farba) jazdí po červených líniách a môže rýchlo ujsť veľké vzdialenosti. Na hracej doske je však len málo staníc metra (stanice s červeným obdĺžnikom).

Hráč použije príslušný lístok danej farby a posune sa na ďalšiu stanicu. Hráč sa môže v ďalšom ťahu vrátiť aj na predošlú stanicu.

Každú figúrku je možné umiestiť len na voľná miesta. Keď Mister X nemôže tiahnuť na žiadne voľné miesto, prehráva. Keď jeden z detektívov lebo bobbies tiahne na miesto, kde stojí Mister X, taktiež prehráva. Detektívi a policajti nesmú stať na rovnakom mieste.

## Hracie ťahy Mistra X

Mister X tiahne potajme. Vyberie si v každom ťahu potajme novú stanicu, ktorá je nejakou linkou (žltú alebo tyrkysovou) priamo spojená s jeho aktuálnym stanovišťom. Zapíše číslo novej stanice do ďalšieho voľného pole svojej tabuľky jázdu.

Svoj zápis prikryje lístkom, ktorý použil. Detektívi teda vedia, ktorý dopravný prostriedok Mister X použil, ale nevedia kam išiel.



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

## Hracie ťahy detektívov a bobbies

Potom, čo Mister X ukončí svoj ťah, prídu na rad v ľubovoľnom poradí detektívi a bobbies.

Pretože detektívi sledujú spoločný cieľ, mali by si hráči dobre dohovoríť svoje ťahy a ťahy bobbies pri hre

Každý detektív odloží práve použitý lístok danej farby na spoločnú kopy a postaví svoju hraciu figúrku na zvolenú stanicu dopravného prostriedku, ktorý si vyberie.

**Zapamätajte si:** Za bobbies sa na spoločnú kopy neodkladajú žiadne lístky.

### Počas hry platí:

- Detektívi majú len obmedzený počet lístkov. Keď detektív nemá lístok daného dopravného prostriedku, nemôže dopravný prostriedok použiť.
- Keď detektív nemá vôbec žiadny lístok, alebo nemôže svojim lístkom tiahnuť, nehrá.
- Detektívi si medzi sebou nemôžu lístky meniť.
- Detektívi odkladajú lístky otvorene po každom ťahu, aby Mister X videl, ktoré dopravné prostriedky majú jeho prenasledovatelia ešte k dispozícii.



## Špeciálne ťahy Mistra X

### Mister X sa objavuje

Mister X sa musí v pravidelných intervaloch ukázať, a to po **3., 8., 13. 18. a 24. ťahu**. Intervaly, kedy sa má ukázať, sú na tabuľke jász označené číslom v krúžku a väčším polom.



Ako inokedy zapíše Mister X svoju pozíciu na tabuľky jász a zápis prikryje lístkom. Potom postaví svoju hraciu figúrku na aktuálne stanovište.

**Tip:** Mister X by mal po zverejnení svojej pozície dbať na to, aby ho v ďalšom ťahu nik nechytil.

Teraz majú detektívi najväčšiu šancu Mistra X obkolesiť alebo chytiť. Mnoho času ale neostáva, lebo už v ďalšom ťahu berie Mister X svoju figúrku z hracie dosky a mizne.

**Tip:** Detektívi by sa mali pred objavením Mistra X dostať k takému dopravnému uzlu, aby pri ďalšom ťahu mali väčšiu šancu dostať sa do jeho blízkosti.

### Dvojitý ťah



Keď Mister X použije v hre svoj lístok na dvojitý ťah, môže v tomto kole navštíviť hneď 2 miesta, a síce **s ľubovoľnou povolenou** kombináciou 2 dopravných prostriedkov. Obidve stanice zapíše do tabuľky jász (2 pole!) a obidva zápisy prikryje príslušnými lístkami.

Lístok na dvojitý ťah sa potom dostane zo hry. Keď je prvá stanica tým miestom, kde sa má Mister X objaviť, tak sa tam objaví a ďalším ťahom hneď zmizne.

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. V priebehu jedného kola môže Mister X použiť len 1 dvojitý ťah.

## Čierne lístky

Namiesto normálneho lístku môže Mister

X použiť čierny lístok a tým použiť **akýkoľvek** dopravný prostriedok. S čiernym lístkom môže Mister X (a **iba** Mister X) použiť aj jedenkrát **trajekt** (a tým sa dostať napríklad z políčka 157 na 115). Tieto trasy (čierne linky) nemôžu byť použité so žiadnym iným lístkom.

Keď Mister X použije čierny lístok, nemajú detektívi žiadne informácie o tom, aký dopravný prostriedok Mister X použil. Čierne lístky môžu byť použité aj v rámci dvojítých ťahov. Odkladajú sa tiež na tabuľku jász.



## Koniec hry

**Detektívi** vyhrajú, keď:

- sa v akomkoľvek okamihu pri hre ocitne detektív alebo bobby súčasne s Mistrom X na rovnakej stanici. Ak je Mister X neviditeľný, musí sa v tomto prípade odhaliť.

**Mister X** vyhrá, keď:

- stihne do konca 22. kola hry prejsť Londýnom bez toho, aby ho detektívi chytili. Kolo sa končí až vtedy, keď nakoniec detektívi ešte raz tiahnu.
- žiadny z detektívov už nemôže tiahnuť.

## Zmeny vo hre pre dvoch

**(1 detektív)**

Keď hrá len jeden hráč proti Mistrovi X, potom hrá so 4 figúrkami. Dvaja z toho sú detektívi, ktorí dostanú normálny počet lístkov (celkom teda 22 x taxi, 16 x autobus a 8 x metro).

Lístky môže ľubovoľne použiť pre oboch detektívov. Ďalšie 2 figúrky sú policajti, ktorí nepotrebujú žiadne žetóny. Všetkými figúrkami môže tiahnuť v ľubovoľnom poradí.

© 2014



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

## Tartalom

- 1 játéktábla
- 6 bábu
- 29 kezdőkártya
- 130 jegy a következőkből:
  - 57 x taxi
  - 45 x busz
  - 23 x metró
  - 5 x fekete jegy
- 3 duplázó jegy
- 5 jegytábla a detektíveknek
- 1 utazási napló papírral Mister X számára
- 1 ellenző Mister X számára
- 2 gyűrű a bobbyk számára

## A játék célja

*Mister X megpróbálja lerázni az üldözőit Londonban. Taxival, busszal és metróval menekül. Csak a legokosabb detektíveknek sikerülhet elkapnia.*

*Mister X a játék végéig próbál elillanni követői elől, és a tartózkodási helyét titokban tartani.*

*Eközben a detektívek megkísérik Mister X tetteit helyesen értelmezni, és a nyomára bukkanni.*

## Előkészület

### 3–6 játékos számára

*(A 2 játékos számára szóló előkészületet a 28. oldalon találod.)*

A játékosok megegyeznek, hogy ki lesz **Mister X**.

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

A többi játékos mind **detektív** lesz. Helyezzétek ki a jegyeket közös készletként.

### Mister X a következőket kapja:

- 1 fehér bábu
- szemellenző Mister X számára *(megakadályozza, hogy a detektívek leselkedő pillantásokat vethessenek Mister X-re)*
- utazási napló egy behelyezett papírral
- 1 ceruza *(a játék nem tartalmazza)*
- jegyek:

5 x fekete jegy

2 x duplázó



### Minden detektív a következőket kapja:

- 1 általa választott színes bábu és a hozzátartozó jegytábla
- jegyek, amelyeket a jegytáblára helyez:

4 x metró

8 x busz

11 x taxi

Ha kevesebb, mint 4 detektív játszik, további bábuk formájában bobbyk sietnek a segítségükre:

2 detektív esetén: **2 bobby**

3 detektív esetén: **1 bobby**



**2 vagy 3 detektív esetén tehát nyomozók és bobbyk is vannak!**

Minden bobbyt egy még nem használt bábu képvisel. Minden ilyen bábu egy kartongyűrűt visel a fején. Ez a gyűrű a játék végéig ott marad, így a bobbyk az egész játék során megkülönböztethetők.

**Figyelem:** a normál jegyeket Mister X az egész játék során a közös készletből veszi.

A gyűrű ingyenjegyet jelent számukra minden közlekedési eszközre. A bobbyknak tehát **nincs szükségük jegyekre** a lépéseikhez! A bobbykkal a játék során az **összes detektív közösen lép**. A játékosok javaslatot tesznek, hogy mely mezőkre lépjenek a bobbyk.

## Kezdőfelállítás

A kezdőhelyek meghatározásához válogassátok szét a **kezdőkártyákat** a hátoldaluk szerint (D és X). Keverjétek össze a D és X kártyákat külön-külön és lefordítva helyezzétek őket az asztalra. Minden **detektív** húzzon egy D-hátoldalú kezdőkártyát, és helyezze a bábuját a megfelelő állomásra.

Ha **bobbyk** is játszanak, a bobbyknak is húzzatok egy-egy D-kezdőkártyát, és helyezzétek a bábukat az adott

állomásra. Most **Mister X** húz egy X-hátoldalú kezdőkártyát, megnézi, de **nem** helyezi a bábuját a játéktáblára.

**Tipp:** Az állomások számai a játéktáblán soronként balról jobbra szerepelnek, így gyorsabban megtalálhatjátok a saját kezdőpontotokat.



## A játék menete

### 3–6 játékosal

*(A 2 játékos számára szóló előkészületet a 28. oldalon találod.)*

A játék max. 22 körből áll. Egy kör során először Mister X lép, majd tetszőleges sorrendben minden detektív és bobby. Mister X-nek, ill. minden detektívnek és bobbynak is helyet **kell** változtatnia. A megtett úthoz minden detektív egy jegyet használ, **amelyet a jegytáblájáról a közös készletbe tesz**. Mister X **mindig** a közös készletből veszi a jegyeit!

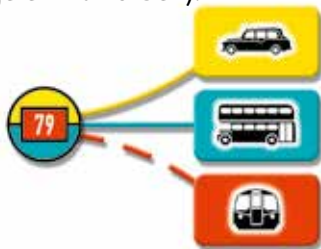
**Emlékeztetőül:** A bobbyknak nincs szükségük jegyekre.



## Hogyan lehet lépni?

### (Detektívek, bobbyk és Mister X)

A játéktábla minden mezője egy állomás 1-3 közlekedési eszközzel (taxi, busz, metró). Az állomások színe jelzi, mely közlekedési eszközök indulnak onnan és állnak meg ott. Ahhoz, hogy egy közlekedési eszközt használni lehessen, a bábunak az adott jármű állomásán kell állnia (a szín tehát megjelenik a körben).



A **taxival** (sárga) a játéktábla minden mezője elérhető. A taxival megtehető út azonban rövid: csak a következő mezőig mehetsz (a sárga vonal mentén).



A **busz** (türkiz) csak a türkiz félkörrel jelölt helyekről indul, és valamivel nagyobb táv tehető meg vele a busz vonalának mentén.

A **metró** (piros) a piros vonal mentén közlekedik és gyorsan tesz meg nagy távolságokat. Metróállomásból azonban kevés van a játéktablán (a belül piros téglalappal jelölt helyeken).

A játékosnak a megfelelő színű jegyet kell használnia, és a következő állomásra jut. A megtett úton a következő körben vissza lehet menni.

Minden bábu csak szabad mezőre léphet. Ha Mister X nem tud szabad mezőre lépni, veszített. Mister X akkor is elveszíti a játékot, ha egy detektív vagy bobby olyan mezőre lép, amelyen Mister X áll. Egy detektív és egy bobby soha nem állhat ugyanazon a mezőn.

## Mister X lépései

Mister X titokban teszi meg a lépéseit. Ehhez titokban egy új állomást választ, amelyet közvetlen vonal köt össze az aktuális helyével. Az új állomás számát felírja az utazási naplója következő üres mezőjébe.

A beírást a felhasznált jeggyel letakarja. Így a detektívek tudják, milyen közlekedési eszközzel utazott Mister X, de azt nem, hogy hová.



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

## A detektívek és a bobbyk lépései

Miután Mister X lépett, tetszőlegesen kerülnek sorra a detektívek és a bobbyk.

Mivel a detektívek célja közös, a játékosoknak jól kell együttműködniük saját és a bobbyk lépéseit illetően.

Minden detektív leadja a készletbe az éppen használt jegyét, és bábuját az általa választott közlekedési eszköz választott állomására helyezi.

**Emlékeztetőül:** A bobbyknak nem kell jegyet tenniük a készletbe.

### A játék során érvényes szabályok:

- A detektíveknek csak korlátozott számú jegyük van. Ha egy detektívnek nincs több jegye egy közlekedési eszközre, akkor ezt a járművet már nem használhatja.
- Ha egy detektívnek nincs több jegye, vagy már nem tud lépni a jegyeivel, akkor kimarad.
- A detektívek nem cserélhetnek egymás között jegyeket.
- A detektívek jegyei mindig láthatóak Mister X számára, hogy tudja, milyen közlekedési eszközök állnak még rendelkezésre üldözői számára.



## Mister X különleges lépései

### Mister X felbukkanása

Mister X-nek rendszeres időközönként meg kell mutatkoznia, méghozzá a **3., 8., 13., 18.** és **24.**

**lépése után.** Felbukkanásának időpontjait az utazási naplóban bekarikázott számok és a nagyobb mező jelzi.



Mint mindig, Mister X bejegyzést készít az utazási naplóba, és ráteszi a jegyét. Ezután a figuráját az aktuális helyére teszi.

**Tipp:** Mister X-nek figyelnie kell felbukkanásakor arra, hogy a következő lépésnél senki se érje utol.

Ilyenkor a detektíveknek nagyobb esélye van bekeríteni vagy elfogni Mister X-et. Erre azonban nem marad sok idő, mivel következő lépésénél Mister X leveszi a játéktábláról bábuját, és újra eltűnik!

**Tipp:** A detektíveknek javasolt Mister X felbukkanása előtt egy kedvező közlekedési csomópontba menniük, hogy a következő lépésnél nagyobb esélyük legyen Mister X közelébe kerülni.

### Duplázó



Ha Mister X egy duplázó jegyet használ, akkor a körben rögtön 2 mezőt is meglátogathat, **2 tetszőlegesen választott** közlekedési eszközzel. Bejegyzi mindkét állomást az utazási naplójába (2 mező!), és ráhelyezi azokra a használt járművek 2 jegyét.

A duplázó jegy kikerül a játékból. Ha az első mező egy olyan mező, amelyen Mister X-nek fel kell bukkannia, ott megmutatja magát, és a második lépésével rögtön újra el is tűnik.

Mivel a dupla lépést 2 normál lépésként közvetlenül egymás után teheti meg, ezért Mister X az első és a második lépésnél sem léphet olyan mezőre, amelyen detektív áll. Körönként Mister X csak 1 duplázó jegyet használhat.

## Fekete jegyek



Mister X a normál jegy helyett fekete jegyet is lerakhat, és ezzel egy **tetszőleges** közlekedési eszközt használhat. A fekete jeggyel Mister X (**kizárólag** Mister X) **kompot** is használhat (és ezzel pl. a 157-esről a 115-ösre utazhat). Ezek az összeköttetések (fekete vonalak) semmilyen más jeggyel nem használhatók.

Amikor Mister X fekete jegyet használ, a nyomozók nem értesülnek arról, hogy Mister X milyen közlekedési eszközt használhatott. Fekete jegyet dupla lépéskor is lehet használni. Ezt is az utazási naplóra kell tenni.



## A játék vége

A **detektívek** nyernek, amennyiben:

- a játék során bármikor egy detektív vagy egy bobby Mister X-szel egy időben ugyanazon az állomáson áll. Ez esetben Mister X-nek fel kell fednie magát.

**Mister X** nyer, amennyiben:

- sikerül a 22. kör végéig anélkül keresztülmegyeznie Londont, hogy valamelyik detektív elkapná. A körnek akkor van vége, ha a detektívek egymás után mind léptek egyet.
- egyik detektív sem tud többet lépni.

## Változások két játékos esetén

(1 detektív)

Ha csak egy játékos áll ki Mister X ellen, akkor ő 4 bábuval játszik. Ebből kettő detektív, akikhez a szokásos számú jegyet kapja (összesen tehát: 22 x taxi-, 16 x busz- és 8 x metrójegyet).

A jegyeket tetszőlegesen mindkét detektívhez felhasználhatja. A maradék 2 bábu bobby lesz, akiknek nem szükséges jegy. Minden bábuval tetszőlegesen sorrendben léphet.

© 2014



+++ ВЪЛНУВАЩОТО ПРЕСЛЕДВАНЕ НА МИСТЪР Х ИЗ ЦЯЛ ЛОНДОН +++

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

## Съдържание

- 1 игрална дъска
- 6 фигурки за игра
- 29 начални карти
- 130 билета, състоящи се от:
  - 57 за такси
  - 45 за автобус
  - 23 за метро
  - 5 черни билета
- 3 билета за двоен ход
- 5 дъски за билетите на детективите
- 1 дъска за пътуване с хартия за Мистър Х
- 1 козирка за Мистър Х
- 2 пръстена за полицаите

## Идея на играта

*Мистър Х се опитва да се измъкне от преследвачите си в Лондон. Той бяга с такси, автобус или метрото. Само най-умните детективи биха могли да го заловят.*

*Мистър Х се опитва до края на играта, да избяга от преследвачите си и да скрие своето местоположение.*

*Детективите обаче се опитват да отгатнат ходовете на Мистър Х и да го открият.*

## Подготовка

**за 3 до 6 играча**

*(Подготовката за 2-ма играчи ще намерите на страница 35.)*

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

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

Останалите играчи поемат ролята на **детективи**. Пригответе билетите да се ползват от всички играчи.

### Мистър Х получава:

- 1 бяла фигурка за игра
- козирката за Мистър Х (*ея предпазва, детективите да не виждат издйническите погледи на Мистър Х*)
- дъската за пътуване с поставена хартия
- 1 молив (*не се доставя с играта*)
- Билети:



5 черни билета

2 за двоен ход



### Всеки детектив получава:

- 1 цветна фигурка за игра по негов избор и прилежащата към нея дъска за билети
- билети, които той поставя върху своята дъска за билети:

4 за метро

8 за автобус

11 за такси

Ако участват по-малко от 4 детективи, на тях им помагат полицаите под формата на другите фигурки:

При 2 детективи: **2 полицаи**

При 3 детективи: **1 полицаи**



**При 2 или 3 детективи има както фигурки за детективи, така и за полицаи!**

Всеки полицай се представя с все още нераздадена фигурка. Поставете на всяка от тези фигурки хартиен пръстен около главата. Този пръстен остава там до края на играта и по този начин прави полицаите разпознаваеми през цялата игра.

**Внимание:** Мистър Х взима нормални билети през цялата игра от общата купчинка.

Пръстенът е вашия безплатен билет за всички превозни средства. Полицайте нямат нужда от **билет** за своите ходове в играта! Полицайте се придвижват по време на играта **заедно с всички детективи**. Играчите се съветват, на кои полета трябва да отидат полицайте.

## Стартова позиция

За да определите стартовите си позиции, първо разпределете **началните карти** според обратната им страна (D и X). Смесете D и X картите отделно едни от други и ги поставете закрити върху масата. Всеки **детектив** изтегля една начална карта с D върху обратната страна и поставя фигурка за игра върху съответната позиция.



Ако участват и полицайте се тегли начална карта с D и за всеки **полицай** и фигурките се поставят върху съответната позиция. Сега **Мистър X** изтегля тайно една начална карта с X на обратната страна и я поглежда, но **не** поставя фигурка за игра върху игралната дъска.

**Съвет:** Номерата на позициите са подредени поредно от ляво на дясно върху игралната дъска; така лесно ще откриете началните си позиции.



## Ход на играта

за 3 до 6 играчи

*(Подготовката за 2-ма играчи ще намерите на страница 35.)*

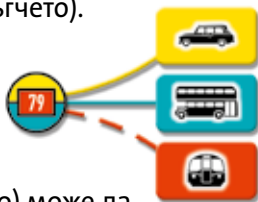
Играят се до 22 кръга. Един кръг се състои от това, че първо Мистър X прави своя ход и след това в произволен ред всички детективи и полицайи. За целта Мистър X, всеки детектив и за всеки полицай **трябва** да променя местоположението си. Всеки детектив използва за изминатото разстояние един билет, **който той дава от своята дъска за билети в общата купчинка**. Мистър X **винаги** взема билетите си от общата купчинка!

**Напомняне:** Полицайте не се нуждаят от билети.

## Как се мести?

### (детективи, полицаи и Мистър Х)

Всяко поле върху игралната дъска е позиция за 1 до 3 превозни средства (такси, автобус, метро). Цветовете на позициите показват, кои превозни средства тръгват и спират там. За да може да се ползва превозно средство, игралната фигурка трябва да се намира върху позиция за това превозно средство (цветът е показан в кръгчето).



С **такси** (жълто) може да се достигне до всяко място на игралната дъска. Разстоянието, което можете да изминете, все пак е кратко: Имате право само да се придвижите до следващото място (по продължение на жълта линия).



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

**Метрото** (червено) пътува по червените линии и може бързо да изминава големи разстояния. Съществуват обаче само няколко метро-станции (места с червено квадратче) върху игралната дъска.

Играчът поставя билет със съответния цвят и се придвижва до следващата позиция. Изминато разстояние може отново да бъде изминато обратно в следващия ход.

Всички фигури могат да бъдат придвижвани само на свободни позиции. Ако Мистър Х не може да се премести на свободна позиция, тогава той губи играта. Ако детектив или полицаи застане на мястото, където се намира Мистър Х, отново губи Мистър Х. Детектив и полицаи нямат право да застават заедно върху едно и също поле.

## Ходовете на Мистър Х

Мистър Х изпълнява ходовете си скрито. За тази цел, той тайно избира нова позиция, която с линия е свързана непосредствено със сегашното му местоположение. Той пише номера на новата



позиция в следващото свободно поле на дъската си за пътуване.

Той покрива написаното с използвания билет. Детективите знаят с кое превозно средство се е придвижил Мистър Х, но не и къде.



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

## Ходовете на детективите и полицайте

След като Мистър Х е завършил хода си, идва ред на детективите и полицайте в произволна последователност.

Тъй като детективите преследват една обща цел, играчите трябва добре да се уговорят за индивидуалните си ходове и тези на полицайте.

Всеки детектив поставя вече използвания си билет в общата купчинка и поставя фигурката си върху избраната позиция на избраното от него превозно средство.

**Напомняне:** За полицайте не трябва да бъдат поставяни билети в купчинката.

## Правила по време на играта:

- Детективите имат само ограничен запас от билети. Ако някой детектив няма повече билети за определено превозно средство, той не може повече да използва това превозно средство.
- Ако някой детектив няма повече билети или не може повече да се придвижва с билетите си, той трябва да напусне играта.
- Детективите нямат право да разменят билети помежду си.
- Билетите на детективите винаги се поставят открити, за да може Мистър Х да вижда, кои превозни средства са все още на разположение на неговите преследвачи.

## Специални ходове на Мистър Х

### Мистър Х се появява

Мистър Х трябва да се показва периодично, а именно **след своя 3-ти, 8-ми, 13-ти, 18-ти и 24-ти ход.**

Моментите, в които той трябва да се покаже, са маркирани върху дъската за пътуване с числа в кръг и голямо поле за писане.



Както обикновено Мистър Х прави своето вписване в дъската за пътуване и поставя билета си върху него. След това поставя фигурката си за игра върху актуалното си местоположение.

**Съвет:** При появата си Мистър Х трябва да внимава, да не го хване някой при следващия си ход.

Детективите имат голям шанс, да обградят или заловят Мистър Х. Но няма много време, защото още при следващия си ход Мистър Х отново взема фигурката си от дъската и се скрива!

**Съвет:** Преди появата на Мистър Х, детективите трябва да отидат до подходящ транспортен възел, за да имат по-големи шансове да се озоват близо до Мистър Х при следващия си ход.

### Двоен ход



Ако Мистър Х изиграе билет за двоен ход, той има право в този кръг едновременно да посети 2 места, а именно с **произволно разрешена** комбинация от 2 превозни средства. Той отбелязва двете позиции върху дъската си за пътуване (2 полета!) и върху тях поставя 2-та билета за използваните превозни средства.

Билетът за двоен ход излиза от играта. Ако първото място е мястото, където Мистър Х трябва да се появи, той се показва там, но незабавно отново изчезва с втория си ход.

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

детектив. Мистър Х има право в един кръг да играе само по 1 билет за двоен ход.

### Черни билети

Мистър Х може, вместо нормален билет, да използва черен билет и по този начин да използва **произволно** превозно средство. Мистър Х (и **само** Мистър Х) може с черен билет да използва и **ферибот** (и така да пропътува например от 157 на 115). Тези връзки (черни линии) не могат да бъдат ползвани с друг билет.

Ако Мистър Х използва черен билет, детективите не получават указание, кое превозно средство би могъл да използва Мистър Х. Черните билети могат да бъдат използвани и по време на двойните ходове. Те се поставят както обикновено върху дъската за пътуване.



## Край на играта

**Детективите** печелят когато:

- в произволен момент от играта някой детектив или полицаи се намира върху едно и също поле заедно с Мистър Х. В този случай Мистър Х трябва се разкрие.

**Мистър Х** печели, когато:

- той успее до края на 22-рия кръг да премине през Лондон, без да бъде заловен от детективите. Кръгът приключва след като детективите направят още един ход
- никой от детективите не може повече да направи ход.



## Промени в играта при двама играчи

**(1 играч детектив)**

Ако само едни играч излезе срещу Мистър Х, той играе с 4 фигурки. Две от тях са детективи, за които той получава нормалния брой билети (следователно общо: 22 за такси, 16 за автобус и 8 за метро).

Той има право да използва произволно билетите за двете фигурки на детективи. Останалите 2 фигурки са полицаи, за които не са необходими билети. Той има право да играе всички фигурки в произволна последователност.

© 2014



Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)