




Scotland Yard

+++ DIE SPANNENDE JAGD NACH MISTER X QUER DURCH LONDON +++ HUNTING MISTER X +++



Einsteigerspiel +++ Gioco per principianti +++ Spel voor spelers
Version débutants +++ Beginners Version

Ravensburger



Autor: Projekt Team III, Michael Schacht
 Design: Felix Harnickell, DE Ravensburger
 Illustration: Franz Vohwinkel, Torsten Wolber
 Anleitung: DE Ravensburger
 Redaktion: André Maack

Einsteigerspiel (für einen Mister X und 3–4 detektivische Spürnasen ab 8 Jahren)

Benötigtes Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4-5 Spielfiguren
- 3-4 Ticket-Tafeln
- 1 Black-Ticket
- 1 Doppelzugticket
- 1 Fahrtenafel mit Papier für Mister X
- 2 Einlegesteifen für die Fahrtenafel
- 1 Sichtschirm für Mister X

Spielidee

Mister X versucht, die Detektive bei seiner Flucht kreuz und quer durch London abzuschütteln. Gelingt es ihm, über 13 Runden durch das Netz seiner Verfolger zu schlüpfen, gewinnt er das Spiel.

Nur den cleversten Detektiven kann es gelingen, Mister X zu fassen. Schaffen sie es, mit einer ihrer Figuren auf dieselbe Station wie Mister X zu ziehen, haben sie das Spiel gewonnen.

Vorbereitung

Die Spieler einigen sich darauf, wer die Rolle von **Mister X** übernimmt.

Tipp: Für diesen Job sind gute Nerven gefragt, darum sollte diese Rolle ein erfahrener Spieler übernehmen.

Jetzt wird der Spielplan ausgelegt. Mister X setzt sich so an den Spielplan, dass er alle Zahlen sehr gut lesen kann, ohne aufzustehen.

Mister X erhält:

- 1 weiße Spielfigur
- den Sichtschirm für Mister X
(er verhindert, dass die Detektive verräterische Blicke von Mister X sehen können)
- die Fahrtentafel mit eingelegtem Papier und die beiden Einlegesteifen
- 1 Stift *(nicht im Spiel enthalten)*
- Tickets:
 - 1 x Black-Ticket
 - 1 x Doppelzug



Jeder Detektiv erhält:

- 1 farbige Spielfigur seiner Wahl und die dazugehörige Ticket-Tafel
(So weiß jeder Spieler immer genau, welche Figur er spielt.)



Startaufstellung

Mister X stellt seine weiße Figur auf die Station mit der Nummer 82.



Spielen 3 Detektive mit, dürfen sie sich unter den Startstationen 41, 46, 124 eine beliebige aussuchen, auf die sie ihre Figur stellen.



Spielt ein 4. Detektiv mit, kommt die Startstation 142 hinzu. Auf einer Station kann sich zum Start und während des gesamten Spiels immer nur **ein** Detektiv aufhalten.

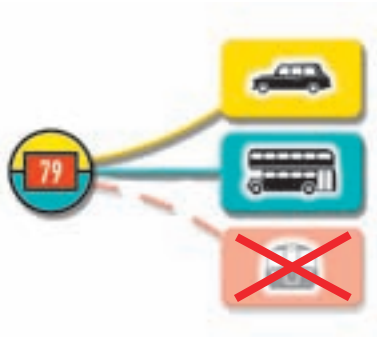


Spielablauf

Es werden 13 Runden gespielt. Eine Runde besteht daraus, dass zuerst Mister X seinen Zug durchführt und anschließend in beliebiger Reihenfolge alle Detektive. In jeder Runde muss Mister X und jeder Detektiv mindestens eine Station weit fahren.

Wie wird gezogen?

Die Farben der Stationen geben an, welche Verkehrsmittel dort starten und halten. Um ein Verkehrsmittel nutzen zu können, muss die Spielfigur auf einer Station für dieses Verkehrsmittel stehen. (Die Farbe kommt also im Kreis vor.)



Die Stationen und Linien der **Underground** (rot) können im Einsteigerspiel nicht genutzt werden.

Alle Figuren dürfen nur auf freie Stationen gezogen werden.

Ausnahme: Zieht ein Detektiv auf eine Station, auf dem sich Mister X befindet, haben die Detektive gewonnen.

Mit dem **Taxi** (gelb) ist jede Station auf dem Spielplan erreichbar. Die Strecke, die ihr zurücklegen könnt, ist jedoch kurz: Ihr dürft in eurem Zug nur (entlang einer gelben Linie) bis zur nächsten Station ziehen.

Du stehst mit deiner Figur auf der 100.



Beispiel für eine Fahrt mit Taxi:

Von der Station 100 könnt ihr mit dem Taxi auf die 80, 81, 101, 113 und 112 fahren.



Der **Bus** (türkis) fährt nur von Stationen mit einem türkisfarbenen Halbkreis ab; mit ihm könnt ihr in eurem Zug entlang der Buslinien etwas größere Strecken bis zur nächsten grünen Busstation zurücklegen.

Du stehst mit deiner Figur auf der 100.



Beispiel für eine Fahrt mit Bus:
Von der Station 100 könnt ihr mit dem Bus auf die 63, 82 und 111 fahren.



Die Spielzüge von Mister X

Mister X wählt in jedem Zug eine neue Station aus, die durch eine Linie (gelb oder türkis) direkt mit seinem aktuellen Standort verbunden ist. Er schreibt die Nummer der neuen Station auf das nächste freie Feld seiner Fahrten tafel und zieht seine Spielfigur dorthin.

In seinem ersten Zug füllte er also das Feld neben der 1 in der Fahrten tafel aus und zwar mit der Nummer der Station, an der er ankommt.

Wenn er im nächsten Spielzug wieder an der Reihe ist, zieht er von dieser notierten Station aus weiter zur nächsten Station seiner Wahl.

Mister X taucht ab

Mister X taucht in regelmäßigen Abständen ab und ist für einen Zug unsichtbar. Vor seinem **3., 8., und 13. Zug** entfernt er seine Figur vom Spielplan und notiert **hinter vorgehaltener Hand** auf der Fahrten tafel sein nächstes Ziel. Er schreibt die Nummer der Station, zu der er unsichtbar fährt, in das Feld mit der eingekreisten Zahl. Anders als sonst verdeckt er mit der Hand die Eintragung auf der Fahrten tafel, bis er wieder am Zug ist. Ist er wieder an der Reihe, stellt er seine Spielfigur auf seinen aktuellen Standort und macht den nächsten (offenen) Zug.



Black-Tickets

Zusätzlich kann Mister X durch Abgeben seines Black-Tickets einen weiteren verdeckten Zug (wie in Runde 3., 8., 13.) in einer beliebigen Runde durchführen. Er kann sich also noch einmal für eine Runde unsichtbar machen.



Tipp: Mister X sollte darauf achten, dass er das Abtauchen gut plant, um gezielt den Verfolgern zu entweichen.



Doppelzug

Spielt Mister X sein Doppelzugticket aus, kann er in dieser Runde gleich 2 Stationen besuchen, und zwar mit einer beliebigen erlaubten Kombination von 2 Verkehrsmitteln. Er notiert beide Stationen auf seiner Fahrten tafel (2 Felder!) und stellt seine Figur auf die zweite Station. Das Doppelzugticket kommt hinterher aus dem Spiel.



Spielt er es in Runde 2, 7, oder 12 taucht er mit seinem zweiten Zug unter und bleibt bis zur nächsten Runde unsichtbar. Black-Tickets dürfen von Mister X in Kombination mit dem Doppelzugticket eingesetzt werden.

Da der Doppelzug wie 2 normale Spielzüge direkt hintereinander gespielt wird, darf Mister X weder im ersten noch im zweiten Zug ein Feld betreten, auf dem ein Detektiv steht.

Setzt Mister X das Doppelzugticket in Runde 13 ein, macht er anschließend einen 14. Zug und alle Detektive dürfen anschließend noch einmal ziehen.

Die Spielzüge der Detektive

Nachdem Mister X seinen Spielzug beendet hat, kommen in **beliebiger Reihenfolge** die Detektive an die Reihe. Da die Detektive ein gemeinsames Ziel verfolgen, sollten sich die Spieler gut wegen ihrer eigenen Spielzüge absprechen. Jeder Detektiv setzt seine Spielfigur auf die von ihm ausgewählte nächste Station des von ihm gewählten Verkehrsmittels.

Spielende

Die **Detektive** gewinnen, wenn:

- sich zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel ein Detektiv gleichzeitig mit Mister X auf derselben Station befindet. Ist Mister X unsichtbar, muss er sich in diesem Fall zu erkennen geben.
- Mister X auf keine freie Station ziehen kann (es sind alle Möglichkeiten durch Detektive blockiert).

Mister X gewinnt, wenn:

- er es schafft, bis zum Ende der 13. Spielrunde durch London zu fahren, ohne von den Detektiven erwischt zu werden. Die Runde ist erst beendet, wenn anschließend die Detektive noch einmal gezogen haben.





Autore: Projekt Team III, Michael Schacht
 Design: Felix Harnickell, DE Ravensburger
 Illustrazioni: Franz Vohwinkel, Torsten Wolber
 Istruzioni: DE Ravensburger
 Redazione: André Maack

Gioco per principianti (per un Mister X e 3-4 acuti detective a partire da 8 anni)

Materiale di gioco richiesto

- 1 piano di gioco
- 4-5 pedine
- 3-4 tabelle colorate
- 1 black ticket
- 1 biglietto mossa doppia
- 1 tabella itinerario dotata di carta per Mister X
- 2 strisce divisorie per la tabella itinerario
- 1 visiera per Mister X

Idea del gioco

Mister X è in fuga dai detective attraversando in lungo e in largo la città di Londra. Per vincere il gioco, Mister X deve riuscire a compiere 13 mosse e a sfuggire alla rete intessuta dai suoi inseguitori.

Solo i detective più abili riusciranno a catturarlo. Vincono infatti il gioco i detective spostandosi con una delle loro pedine sul punto in cui si trova Mister X.

Preparativi

I giocatori decidono chi interpreterà il ruolo di **Mister X**.

Suggerimento: Mister X deve avere i nervi d'acciaio ed è quindi consigliabile che questo ruolo sia interpretato da un giocatore esperto.

Fatto questo si apre il piano di gioco. Mister X dovrà sedersi in modo da riuscire a leggere bene tutti i numeri senza bisogno di alzarsi.

Mister X riceve:

- 1 pedina bianca
- la visiera di cartoncino per Mister X *(per evitare che i detective possano intuire le sue mosse dal suo sguardo)*
- la tabella itinerario dotata di carta e le due strisce divisorie
- 1 penna o matita *(non inclusa nella confezione)*
- Biglietti:
 - 1 black ticket
 - 1 biglietto mossa doppia



Ogni detective riceve:

- 1 pedina colorata a scelta e la rispettiva tabella biglietti *(in modo che ogni giocatore riconosca sempre esattamente la propria pedina)*



Posizione di partenza

Mister X colloca la sua pedina bianca sulla stazione numero 82.



Se giocano 3 detective, è possibile scegliere a piacere una stazione tra le stazioni di partenza 41, 46 e 124 su cui collocare la propria pedina.



Se giocano 4 detective, alle stazioni di partenza indicate va aggiunta la stazione numero 142. Sulle stazioni di partenza e sulle varie stazioni durante l'intero svolgimento del gioco è consentito collocarsi ad **un solo** detective per volta.

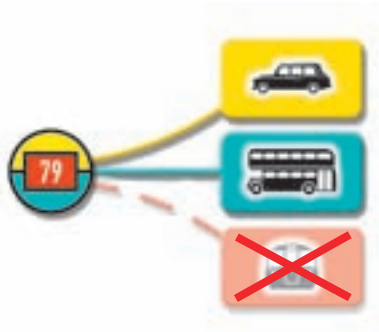


Svolgimento del gioco

Il gioco prevede 13 turni di gioco. Un turno completo è composto prima dalla mossa di Mister X e poi da quella di tutti i detective nell'ordine che desiderano. In ogni turno è **necessario muovere** Mister X e ogni pedina detective di minimo una stazione.

Modalità di movimento

I colori delle fermate indicano i mezzi di trasporto in partenza e in arrivo in quel punto. Per usare un mezzo di trasporto, la pedina deve trovarsi su una fermata del rispettivo mezzo di trasporto (indicato dal colore del cerchio).



Le fermate e le linee della **metropoli-tana** (rosso) non sono utilizzabili nella versione di gioco per principianti.

Tutte le pedine possono muoversi solo su caselle e quindi su fermate libere.

Eccezione: se un detective giunge con la sua pedina su una fermata su cui in quel momento si trova Mister X, i detective vincono il gioco.

Con il **taxi** (giallo) è possibile raggiungere ogni luogo del piano di gioco. Il tragitto da compiere è tuttavia breve ed è possibile spostarsi solo fino alla casella successiva (lungo una linea gialla).

La tua pedina è ferma sulla casella numero 100.



Esempio per un viaggio in taxi:

Dalla fermata numero 100 è possibile spostarsi in taxi sulle caselle numero 80, 81, 101, 113 e 112.



L'**autobus** (turchese) parte solo dai luoghi contraddistinti da un semicerchio color turchese.

Seguendo le linee dell'autobus si possono compiere tragitti un po' più lunghi fino ad arrivare alla successiva fermata dell'autobus evidenziata in verde.

La tua pedina è ferma sulla casella numero 100.



Esempio per un viaggio

in autobus: Dalla fermata numero 100 è possibile spostarsi in autobus sulle caselle numero 63, 82 e 111.



Le mosse di Mister X

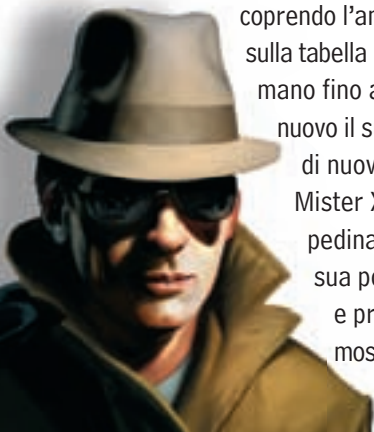
Mister X sceglie per ogni mossa una nuova fermata direttamente collegata da una linea (gialla o turchese) al luogo in cui attualmente si trova. Annota quindi nel prossimo campo libero della sua tabella itinerario il numero della nuova fermata, spostando la sua pedina appunto sulla nuova posizione.

Per la sua prima mossa, Mister X compila il campo accanto al numero 1 sulla tabella itinerario annotando il numero della fermata di arrivo.

Nel turno successivo, Mister X si muoverà partendo dalla stazione segnata sull'itinerario alla fermata successiva di sua scelta.

Mister X scompare

Mister X scompare a intervalli regolari e diventa invisibile per una mossa. Prima di compiere la sua **3^a, 8^a e 13^a mossa**, Mister X toglie la sua pedina dal piano di gioco ed effettua la sua annotazione sulla tabella itinerario **segretamente coprendola con la mano** e scrivendo dunque la sua prossima posizione. Il numero della fermata sulla quale si sposta in modo invisibile andrà annotato nel campo del numero cerchiato. Diversamente da come fatto finora, Mister X opera segretamente, coprendo l'annotazione fatta sulla tabella itinerario con la mano fino a quando è di nuovo il suo turno. Giunto di nuovo il suo turno, Mister X colloca la sua pedina nel punto della sua posizione attuale e procede con la mossa (non segreta) successiva.



Black ticket (biglietti neri)

Se Mister X usa il suo black ticket, ha modo di compiere un'ulteriore mossa segreta (come per la sua **3^a, 8^a e 13^a mossa**) giunto il suo turno in un qualsiasi momento del gioco. La mossa gli consente dunque di rendersi invisibile ancora una volta per la durata di un turno di gioco.



Suggerimento: Mister X deve ponderare bene il momento della sua scomparsa, in modo da riuscire a sfuggire ai suoi inseguitori.



Mossa doppia

Se Mister X usa il suo biglietto mossa doppia può effettuare due mosse di seguito nel turno di gioco attuale, passando così per due fermate ed utilizzando una combinazione qualsiasi dei 2 mezzi di trasporto. Annota sulla sua tabella itinerario due destinazioni (2 caselle) invece di una e sposta la sua pedina sulla seconda fermata. Una volta utilizzato, il biglietto mossa doppia esce dal gioco.



Giocando il biglietto per la sua **2^a, 7^a o 12^a mossa**, Mister X può scomparire con la sua seconda mossa e rimanere nascosto fino al suo successivo turno. A Mister X è consentito utilizzare il black ticket in combinazione con il biglietto mossa doppia.

Dal momento che la mossa doppia equivale a 2 normali mosse consecutive, Mister X non può muovere in un luogo

occupato da un detective né con la prima né con la seconda mossa.

Se Mister X utilizza il biglietto mossa doppia per la sua **13^a mossa**, segue in tal caso un ulteriore 14° turno di gioco in cui anche i detective hanno modo di spostarsi ancora una volta.

Le mosse dei detective

Dopo che Mister X ha effettuato la sua mossa, tocca ai detective muovere le pedine, uno dopo l'altro e **nell'ordine che desiderano**. Dal momento che i detective giocano in gruppo con un unico obiettivo, dovrebbero concertare le proprie mosse e concordarsi sulla strategia da adottare. Ogni detective muove la propria pedina alla fermata successiva del mezzo di trasporto scelto.

Fine del gioco

I detective vincono se:

- in qualsiasi momento della partita, un detective giunge con la sua pedina nello stesso istante e nello stesso punto sul quale si trova anche Mister X. Se è stata giocata una mossa in segreto, in questo caso Mister X deve mostrarsi.
- Mister X non è più in grado di muoversi su una stazione libera (tutte quante quelle raggiungibili sono bloccate dai detective).

Mister X vince se:

- gli riesce di attraversare Londra in 13 mosse di gioco, senza farsi scoprire dai detective. La mossa di gioco è considerata conclusa solo dopo che hanno giocato anche i detective.





Auteur: *Projekt Team III, Michael Schacht*
 Design: *Felix Harnickell, DE Ravensburger*
 Illustratie: *Franz Vohwinkel, Torsten Wolber*
 Handleiding: *DE Ravensburger*
 Redactie: *André Maack*

Spel voor spelers vanaf 8 jaar (voor Mister X en 3-4 speurneuzen vanaf 8 jaar)

Benodigd materiaal

- 1 speelbord
- 4-5 speelfiguren
- 3-4 gekleurde legborden
- 1 black ticket
- 1 dubbelzet-kaart
- 1 rittentabel met papier voor Mister X
- 2 inlegstroken voor de rittentabel
- 1 oogscherm voor Mister X

Spelidee

Mister X probeert de detectives tijdens zijn vlucht dwars door Londen, af te schudden. Lukt het hem in 13 rondes aan z'n achtervolgers te ontsnappen, dan wint hij het spel.

Alleen de slimste detectives lukt het, hem te grijpen. Lukt het ze met één van hun figuren op dezelfde halte te zetten als Mister X, dan hebben zij het spel gewonnen.

Vorbereiding

De spelers spreken af wie de rol van **Mister X** op zich neemt.

Tip: voor deze taak heb je sterke zenuwen nodig, daarom is het beter als een ervaren speler deze rol op zich neemt.

Vervolgens wordt het speelbord klaargelegd. Mister X gaat zo voor het speelbord zitten, dat hij alle getallen zonder op te staan goed kan lezen.

Mister X krijgt:

- 1 witte speelfiguur
- Het oogscherm voor Mister X (dit voorkomt dat de detectives verraderlijke blikken van Mister X kunnen zien)
- De rittentabel met ingelegd papier
- 1 pen (niet inbegrepen)
- Tickets:
 - 1 x black ticket
 - 1 x dubbelzet-ticket



Iedere detective krijgt:

- 1 gekleurde speelfiguur naar keuze en het daarbij horende ticket-bord (zo weet iedere speler altijd precies, met welke figuur hij speelt)



Beginopstelling

Mister X zet z'n witte figuur op de halte met nummer 82.



Spelen 3 detectives mee, dan mogen ze van de beginhaltes 41, 46 en 124 er willekeurig één uitzoeken, waar ze hun figuur neerzetten.



Speelt een 4^e detective mee, dan komt halte 142 erbij. Op een halte kan bij de start en tijdens het hele spel altijd maar **één** detective staan.

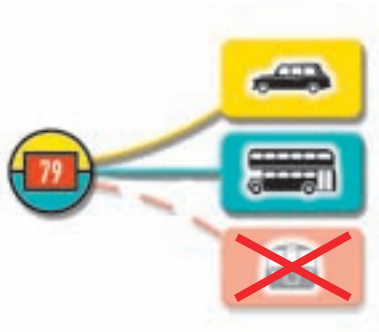


Spelafloop

Er worden 13 rondes gespeeld. Een ronde bestaat eruit, dat eerst Mister X zijn zet uitvoert en vervolgens in willekeurige volgorde alle detectives. In iedere ronde moet Mister X en iedere detective minstens een halte verder zetten.

Hoe wordt gezet?

De kleuren van de haltes geven aan welke vervoersmiddelen daar beginnen en stoppen. Om een vervoersmiddel te kunnen gebruiken, moet de speelfiguur op een halte voor dit vervoersmiddel staan (de kleur komt dus in het district voor).



De haltes en lijnen van de **metro** (rood) kunnen in dit spel niet worden gebruikt.

Alle figuren mogen alleen op vrije haltes worden gezet.

Uitzondering: zet een detective op een halte waar Mister X zich bevindt, dan hebben de detectives gewonnen.

Met de **taxi** (geel) is iedere halte op het speelbord bereikbaar. Het traject dat je kunt afleggen, is echter kort: je mag tijdens je beurt alleen (langs een gele lijn) tot de volgende halte zetten

Je staat met je figuur op 100.



Voorbeeld voor een rit met de taxi: Vanaf halte 100 kun je met de taxi naar 80, 81, 101, 113 en 112 rijden.



De **bus** (turquoise) rijdt alleen vanaf haltes met een turquoise halve cirkel; met de bus kun je tijdens je beurt langs de buslijnen iets grotere trajecten afleggen tot aan de volgende groene bushalte.

Je staat met je figuur op 100.



Voorbeeld voor een rit met de bus: Vanaf halte 100 kun je met de bus naar 63, 82 en 111 rijden.



De zetten van Mister X

Mister X kiest in zijn beurt een nieuwe halte, die door een lijn (geel of turquoise) direct met z´n actuele standplaats is verbonden. Hij schrijft het nummer van de nieuwe halte op het volgende vrije veld van z´n rittentabel en zet z´n speelfiguur daarheen.

In z´n eerste beurt vulde hij dus het veld naast de 1 in de rittentabel in en wel met het nummer van de halte waar hij aankomt.

Als hij weer aan de beurt is, zet hij vanaf deze genoteerde halte verder naar de volgende halte van zijn keuze.

Mister X duikt op

Mister X duikt regelmatig op en is voor een zet onzichtbaar. Voor z'n **3^e**, **8^e** en **13^e zet** haalt hij z'n figuur van het speelbord en noteert **in het geheim** op de rittentabel z'n volgende doel. Hij schrijft het nummer van de halte waarnaar hij onzichtbaar reist, in het veld met het omcirkelde getal. Anders dan anders bedekt hij met z'n hand de notitie op de rittentabel, tot hij weer aan de beurt is. Is hij weer aan de beurt, dan zet hij z'n speelfiguur op z'n actuele standplaats en doet de volgende (open) zet.



Black tickets

Als extra kan Mister X door het afgeven van z'n black ticket nog een onzichtbare beurt (zoals in ronde 3, 8, 13) in een willekeurige ronde uitvoeren. Hij kan zich dus nog een keer een ronde onzichtbaar maken.



Tip: Mister X moet erop letten, dat hij goed plant wanneer hij opduikt, om aan z'n achtervolgers te ontsnappen.



Dubbele zet

Speelt Mister X z'n dubbelzet-ticket uit, dan kan hij in deze ronde direct 2 haltes bezoeken en wel met een willekeurig geoorloofde combinatie van 2 vervoersmiddelen. Hij noteert beide haltes op z'n rittentabel (2 velden!) en zet z'n figuur op de tweede halte. Het dubbelzet-ticket gaat daarna uit het spel.

Speelt hij het ticket in ronde 2, 7 of 12 dan duikt hij in z'n tweede beurt onder en blijft tot de volgende ronde onzichtbaar. Black tickets mogen door Mister X in combinatie met het dubbel-zet ticket worden ingezet.

Omdat de dubbele zet als 2 normale speelbeurten direct achter elkaar gespeeld wordt, mag Mister X noch in de eerste noch in de tweede beurt een veld betreden waarop een detective staat.



Zet Mister X het dubbelzet-ticket in ronde 13 in, dan voert hij aansluitend een 14e beurt uit en alle detectives mogen aansluitend nog een keer zetten.

De zetten van de detectives

Nadat Mister X z'n beurt heeft beëindigd, komen in willekeurige volgorde de detectives aan de beurt. Aangezien de detectives een gezamenlijk doel hebben, moeten de spelers goed afspreken wat hun zet is. Iedere detective zet z'n speelfiguur op de door hem uitgekozen volgende halte van het door hem gekozen vervoermiddel.

Einde van het spel

De **detectives** winnen als:

- Op een willekeurig tijdstip in het spel een detective tegelijkertijd met Mister X op dezelfde halte staat. Is Mister X onzichtbaar, dan moet hij zich in dit geval identificeren.
- Mister X naar geen enkele vrije halte kan zetten (alle mogelijkheden zijn geblokkeerd door detectives)

Mister X wint, als:

- Het hem lukt, tot aan het einde van de 13^e ronde door Londen te reizen, zonder dat hij door de detectives wordt gepakt. De ronde is pas beëindigd, als de detectives daarna nog een keer gezet hebben.





Auteur : *Projekt Team III, Michael Schacht*
 Design : *Felix Harnickel, DE Ravensburger*
 Illustration : *Franz Vohwinkel, Torsten Wolber*
 Règle du jeu : *DE Ravensburger*
 Rédaction : *André Maack*

Version débutants (pour un Mister X et 3 à 4 détectives en herbe à partir de 8 ans)

Matériel utilisé

- 1 plateau de jeu
- 4-5 pions
- 3-4 tablettes en couleur
- 1 Black Ticket
- 1 ticket Coup double
- 1 tablette de déplacements et du papier pour Mister X
- 2 caches pour la tablette de déplacements
- 1 visière pour Mister X

But du jeu

Mister X essaye de semer les détectives pendant sa fuite à travers Londres. S'il réussit à passer à travers les mailles du filet de ses poursuivants pendant 13 tours, il gagne le jeu.

Seuls les détectives les plus malins arriveront à attraper Mister X. S'ils réussissent à se déplacer sur le même arrêt que Mister X avec l'un de leurs pions, ils ont gagné la partie.

Préparation

Les joueurs décident qui jouera le rôle de **Mister X**.

Conseil : cette mission exige des nerfs solides. Il est donc recommandé d'attribuer ce rôle à un joueur expérimenté.

Le plateau de jeu est ensuite étalé. Mister X se place de façon à pouvoir très bien lire tous les chiffres, sans se lever.

Mister X reçoit :

- 1 pion blanc
- la visière pour Mister X
(elle empêche les détectives d'apercevoir les regards qui pourraient trahir Mister X)
- la tablette de déplacements contenant une feuille et les deux caches
- 1 crayon (non inclus)
- tickets :
 - 1 x Black Ticket
 - 1 x Coup double



Chaque détective reçoit :

- 1 pion de la couleur de son choix et la tablette à tickets correspondante (Ainsi, chaque joueur a toujours un rappel de la couleur de son pion.)



Situation de départ

Mister X place son pion blanc sur l'arrêt portant le numéro 82.



Si 3 détectives participent, ils peuvent choisir un arrêt de départ parmi les numéros 41, 46 et 124 et y placer leur pion.



Si un 4e détective participe, l'arrêt de départ numéro 142 s'y ajoute. Au départ et pendant toute la partie, **un** seul détective peut se trouver sur chaque arrêt.



Déroulement du jeu

On joue 13 tours. À chaque tour du jeu, Mister X joue d'abord, puis c'est au tour de tous les détectives dans n'importe quel ordre. À chaque tour, Mister X et chaque détective doivent se déplacer d'au moins un arrêt.

Comment se déplace-t-on ?

La couleur des arrêts indique quel moyen de transport en part et s'y arrête. Pour pouvoir emprunter un moyen de transport, le pion doit se trouver sur un arrêt permettant d'utiliser ce transport. (Le cercle doit donc comporter la couleur correspondante.)



Les stations et lignes du métro (rouge) ne peuvent pas être empruntées dans la version pour débutants.

Tous les pions ne peuvent se déplacer que vers des lieux inoccupés.

Exception : si un détective se déplace sur un arrêt sur lequel se trouve Mister X, les détectives ont gagné.

Le **taxi** (jaune) permet de rejoindre tous les lieux sur le plateau de jeu. Mais la distance que vous pouvez parcourir est courte : vous ne pouvez vous déplacer que jusqu'à l'arrêt suivant (le long de la ligne jaune).

Ton pion se trouve sur le numéro 100.



Exemple d'un déplacement en taxi : depuis l'arrêt numéro 100, vous pouvez rejoindre les arrêts 80, 81, 101, 113 et 112 en taxi.



Le **bus** (turquoise) ne part que des arrêts marqués par un demi-cercle turquoise ; il permet de parcourir des distances un peu plus longues, le long des lignes de bus, jusqu'au prochain arrêt de bus turquoise.

Ton pion se trouve sur le numéro 100.



Exemple d'un déplacement en bus : depuis l'arrêt numéro 100, vous pouvez rejoindre les arrêts 63, 82 et 111 en bus.



Les déplacements de Mister X

À chaque tour, Mister X choisit un nouvel arrêt directement relié à sa position actuelle par une ligne (jaune ou turquoise). Il inscrit le numéro du nouveau lieu sur la prochaine case libre de sa tablette de déplacements et y place son pion.

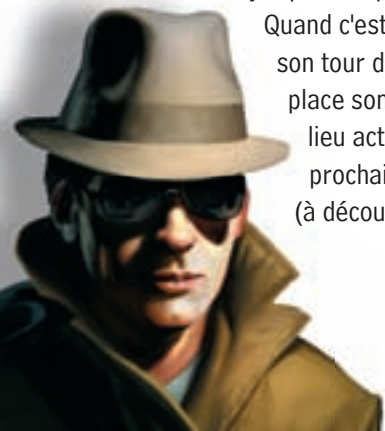
À son premier coup, il remplit donc la case à côté du 1 de la tablette des déplacements avec le numéro de l'arrêt où il arrive. À son prochain coup, Mister X se déplacera depuis l'arrêt précédemment noté jusqu'à l'arrêt suivant de son choix.

Mister X disparaît

Mister X disparaît régulièrement et devient invisible pendant un tour. Avant ses **3^e, 8^e et 13^e coups**, il retire son pion du plateau de jeu et note sa prochaine destination sur sa tablette de déplacements **en plaçant la main devant**.

Il inscrit le numéro de l'arrêt auquel il se rend en cachette dans la case avec le nombre entouré. Contrairement à d'habitude, il cache l'inscription sur la tablette des déplacements avec la main jusqu'à son prochain coup.

Quand c'est de nouveau son tour de jouer, il place son pion sur son lieu actuel et joue le prochain coup (à découvert).



Black Tickets

En remettant son Black Ticket, Mister X peut encore jouer un coup supplémentaire en cachette (comme aux 3^e, 8^e et 13^e tours) au tour de son choix. Il peut donc encore une fois disparaître pour un tour.



Conseil : Mister X devrait veiller à bien planifier sa disparition afin de tout faire pour échapper à ses poursuivants.



Coup double

Lorsque Mister X joue un ticket Coup double, il peut se rendre en 2 endroits au cours d'un même tour, et ce avec n'importe quelle combinaison de 2 moyens de transport. Il note les deux arrêts sur sa tablette de déplacements (2 cases) et place son pion sur le deuxième arrêt. Le ticket Coup double est ensuite retiré du jeu.

S'il joue ce ticket aux 2^e, 7^e ou 12^e tours, il disparaît à son deuxième coup et reste invisible jusqu'au prochain tour. Mister X peut utiliser son Black Ticket en même temps que le ticket Coup double.

Comme un coup double équivaut à deux tours normaux consécutifs, Mister X n'a pas le droit de se rendre sur un lieu occupé par un détective, ni lors du premier, ni lors du second déplacement. Si Mister X



utilise le ticket Coup double au 13^e tour, il joue ensuite un 14^e coup, puis tous les détectives peuvent encore jouer un coup.

Les déplacements des détectives

Après que Mister X a terminé son tour, c'est au tour des détectives de se déplacer dans l'ordre de leur choix. Du fait que les détectives jouent ensemble, il est important qu'ils se mettent d'accord sur leurs déplacements. Chaque détective place son pion sur l'arrêt choisi correspondant au moyen de transport qu'il a choisi.

Fin de la partie

Les **détectives** gagnent si :

- à un moment quelconque de la partie, un détective se trouve sur le même lieu que Mister X. Si Mister X est invisible, il est alors obligé de se montrer.
- Mister X ne peut se déplacer sur aucun arrêt inoccupé (toutes les possibilités sont bloquées par des détectives).

Mister X gagne :

- s'il réussit à se déplacer dans Londres jusqu'à la fin du 13^e tour sans être attrapé par les détectives. Le tour est seulement terminé quand les détectives se sont encore une fois déplacés.



© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH



Author: *Project team III, Michael Schacht*
 Design: *Felix Harnickell, DE Ravensburger*
 Illustration: *Franz Vohwinkel, Torsten Wolber*
 Instructions: *DE Ravensburger*
 Editor: *Andre Maack*

Beginners Version (for one Mister X and 3–4 up-and-coming detectives, ages 8 and up)

Required Game Materials

- 1 game board
- 4-5 playing pieces
- 3-4 colored boards
- 1 black ticket
- 1 double-move ticket
- 1 travel log with paper insert for Mister X
- 2 inserts for the travel log
- 1 visor for Mister X

Game Idea

Mister X travels all across London trying to shake off the detectives and avoid being caught. If he manages to elude them for 13 rounds without getting caught, he'll win the game.

You have to be a particularly clever detective to be able to catch Mister X. If you manage to arrive at the same station as Mister X with your playing piece, you'll win the game.

Preparation

First decide who will play the role of Mister X.

Tip: To play the role of Mister X you need nerves of steel, so it's best if the most experienced player gives it his best shot.

Place the game board on the table. Mister X should sit where he can see all the numbers well without standing up.

Mister X Receives:

- 1 transparent playing piece
- The Mister X visor
(conceals Mister X and keeps him from giving away any secrets)
- The travel log with paper insert and both inserts
- 1 pencil (not included)
- Tickets:
 - 1x black ticket
 - 1 x double-move ticket



Each Detective Receives:

- 1 colored playing piece of his choice and the corresponding ticket board (so that every player always knows exactly which playing piece he controls)



Initial Starting Position

Mister X places his transparent playing piece on the station with the number 82.



If 3 detectives are playing, they can choose any one of the start stations 41, 46 or 124, and place their playing piece there.



If a 4th detective is playing, start station 142 is also in play. At the beginning and throughout the entire game, only one detective may be on a station at a time.

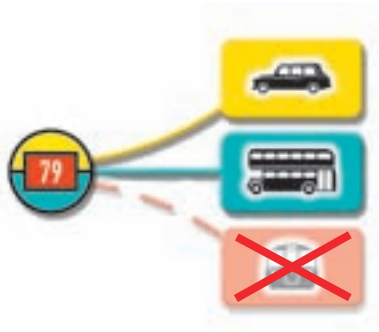


How to Play

13 rounds are played. In each round, Mister X first makes his move and then each of the detectives make their moves after him in any order. Mister X and each detective must move to at least one new station in each round.

How Pieces are Drawn

The colors of the stations indicate which means of transportation start and stop there. To be able to use a particular means of transportation the playing piece must be on a station for that means of transportation (the color is in the circle).



The stations and routes of the **underground** (red) cannot be used in the beginners version.

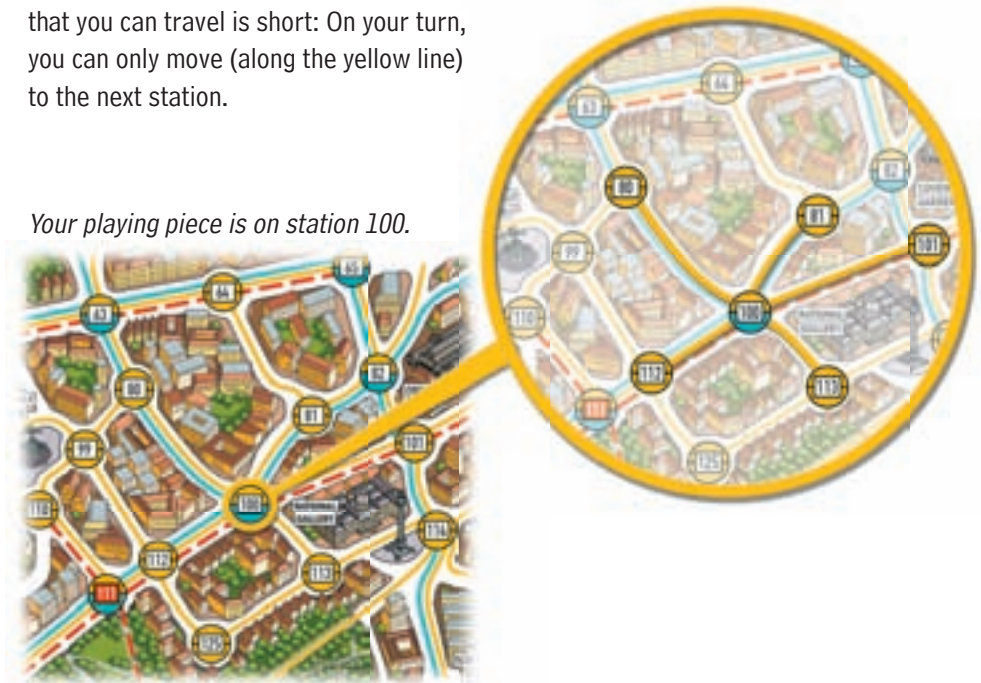
All playing pieces can only be moved to unoccupied stations.

Exception: If a detective's playing piece lands on the station where Mister X is, the detectives win.

Every station on the map can be reached by **taxi** (yellow). However, the distance that you can travel is short: On your turn, you can only move (along the yellow line) to the next station.

Example of a move by taxi:

By taxi, you can move to the stations 80, 81, 101, 113 or 112 from station 100.



Your playing piece is on station 100.

The **bus** (turquoise) only drives from stations with a turquoise semi-circle; on your turn, you can travel by bus (along the bus route) until the next turquoise bus station, which will take you a little further than the taxi.

Your playing piece is on station 100.



Example of a move by bus:

By bus, you can move to the stations 63, 82, or 111 from station 100.



Moving Mister X

On each turn, Mister X selects a new station that is connected to his current location by a yellow or turquoise line (means of transportation). He writes down the number of the new station on the next free field in his travel log and moves his playing piece there.

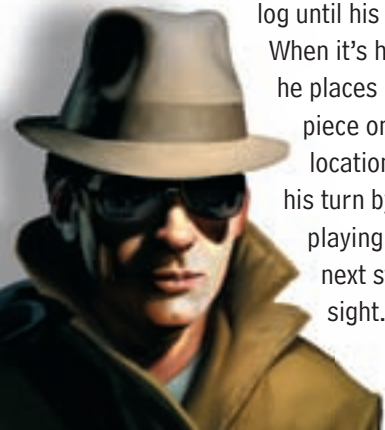
That means, on his first turn, he fills out the field next to the 1 in the travel log by writing down the number of the station that he moved to.

On his next turn, he moves from the last logged station to the next station of his choice.

Mister X Disappears

Mister X disappears in regular intervals and is invisible for a round. Before his **3rd, 8th, and 13th moves** he removes his playing piece from the game board and writes down his next destination in the travel log **while shielding the number with his other hand** so that the detectives can't see it. In the field with the circled number, he writes down the number of the station that he moves to while invisible. This time, he covers up the number he just wrote on the travel log until his next turn.

When it's his turn again, he places his playing piece on his current location and takes his turn by moving his playing piece to the next station in plain sight.



Black Tickets

Mister X can also make a second move while invisible (as in rounds 3, 8 and 13) by playing his black ticket in any round of his choice. That means, he can make himself invisible for yet another round.



Tip: Mister X should plan carefully when to disappear to shake off his pursuers at precisely the right time.



Double Move

If Mister X plays his double-move ticket, he can move to two stations on a single turn by any valid combination of bus and taxi routes. He writes down both stations in his travel log (2 fields!) and places his playing piece on the second station. The double-move ticket is then removed from the game once it has been played.



If Mister X decides to play his double-move ticket in the rounds 2, 7 or 12, he disappears on his second move and stays invisible until the next round. He can also play a black ticket in combination with the double-move ticket.

Since a double move is the same as 2 normal moves played out consecutively, Mister X cannot move to a station that is already occupied by a detective on his first or second move.

If Mister X uses his double-move ticket in round 13, he must make another move (move 14) and all detectives also make one more move after him.

Moving the Detectives

Once Mister X has completed his turn, the detectives take their turns in any order. Since the detectives all share the same goal, they should work together to coordinate their moves. Each detective places his playing piece on the next station of his choice along the route of the means of transportation that he selected.

End of Game

The **detectives** win the game if:


- A detective finishes his move on the same station as Mister X. (If Mister X happens to be invisible at the time, he has to show himself.)
- Mister X has no free stations that he can move to (all possible stations are blocked by detectives).

Mister X wins, if:

- He manages to travel across London for 13 rounds without being caught by the detectives. The round is only over once the detectives have also completed their moves.



© 2013 Ravensburger Spielverlag GmbH



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com