

MICHAEL SCHACHT

6+



A wild pursuit through London
for 2 to 4 players aged 6 and over

Contents

- 1 playing board
- 4 playing pieces
- 16 tickets
- 12 X chips
- 2 chip boards
- 2 visors

Aim of the game

Where's Mister FoX? Time and time again, the notorious criminal manages to escape – sometimes even together with his accomplice RoXy! But the two clever animal detectives Willy Watson and Milly Marble pick up the hot trail every time.

If the cunning crook can outfox the detectives nine times, he wins the game. If the two animal detectives manage to catch him three times, though, then they win!

Rules for the two/three-player game

Setting up the game

Carefully remove the parts from the punchboards. Insert the playing pieces in their stands.

Agree who will be the **criminal**. They receive:

- **Mister FoX** playing piece
- 1 set of **Tickets**, (1 ticket each for the underground, bus, cab, and riverboat)
- **Mister FoX chip board**
- 1 **visor**

The **opponents** always play with the **two detectives**, regardless how many players there are in the team. They receive:

- 2 playing pieces (the **dog Willy Watson** and the **cat Milly Marble**)
- 2 sets of **tickets**
- **detective chip board**

Place your **playing pieces** on the starting places indicated on the **playing board**: Mister FoX on any X square and the two detectives on any light-yellow squares.



Various means of transport lead to and from each station: underground --- **red line**, bus — **blue line**, cab — **yellow line**, riverboat — **black line**. During the game, you'll need to move your playing pieces along these lines one station at a time.

Put the **X chips** near the board and return any playing materials that you don't need to the box. Now the wild pursuit can begin!

How to play the game

The game takes place over several rounds. Each begins with Mister FoX escaping, then being chased by the two detectives. At the end of each round, check whether the detectives managed to land on the same station as the crook or if he was able to escape again.

Mister FoX decides

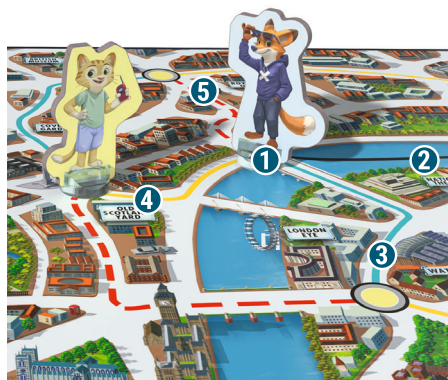
The person playing Mister FoX should put on their **visor** to conceal any glances that might give away their next move. Take the **four tickets** in one hand and decide which station you want to move to next. Take the ticket you need for this in the **other hand** and close it so no one can see it. You also have the option of **staying where you are**. In this case, your hand remains empty.

None of the detectives should see what move you've decided to make, so keep both hands under the table during the change. Then place your closed fist on the table in plain view.

Important: *You may also choose a station that already has one or more playing pieces on it!*

Example: Here, Mister FoX has five different options:

- ❶ Stop
- ❷ — Go by boat
- ❸ — Go by bus
- ❹ — Take a cab
- ❺ --- Take the underground



Move the detectives and Mister FoX

3

Once Mister FoX has decided where to go, the two detectives take their turn. The detectives can decide whether they want to **move to the next station** with their playing piece or to **stay where they are**. Where could Mister FoX be hiding now?

If there are only two players, one of the players moves both of the detectives.

When you want to leave a station, place the ticket featuring your chosen means of transport on the table and move your playing piece along the corresponding line.

As a detective, you may choose stations that already have playing pieces on them.

Now Mister FoX reveals the ticket he has concealed in his hand and moves his playing piece to the corresponding station. If his hand is empty, he stays where he is. Did you catch him?



4 **End of the round**

Mister FoX is at the same station as a detective.

He's been caught! The detectives may place an X chip on an empty space on their chip board. The detectives get one X chip even if both detectives are at the station with Mister FoX.

Mister FoX is at a station with no detectives.

He's escaped and can place one **X chip** on his chip board as a reward.

All of the players take back their **four tickets** and start the next round **from their current position**.

End of the game

The game ends immediately when a chip board is completely full of X chips.

The detectives win if they manage to catch Mister FoX three times.

Mister FoX wins as soon as he has successfully escaped nine times.

Rules for the four-player game

If you play with four people, Mister FoX has an accomplice: **RoXy**.

Both try to outwit the detectives.

Mister FoX and RoXy should turn their chip board to the side depicting both characters.



Both Mister FoX and RoXy receive a set of tickets and a visor. Place all of the playing pieces on their starting positions.

At the start of each round, both crooks discuss where each of them wants to go. They can also go to stations that are already occupied, as it only matters where they are at the end of the round.

Only one **X chip** is awarded per round — even when there are four players:

- when one or both crooks have been caught
- when both crooks have escaped

Again, the game ends immediately when one of the chip boards is full of X chips.

Try swapping roles in your next game!



© 2024

Eine tierische Verfolgungsjagd durch London

für 2 – 4 Spieler* ab 6 Jahren

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Inhalt

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 16 Tickets
- 12 X-Chips
- 2 Ablagetafeln
- 2 Sichtschirme

Spielidee

Wo ist Mister FoX? Immer wieder entwischt der ausgefuchste Ganove – und manchmal ist auch seine Komplizin RoXy mit dabei! Die beiden tierisch cleveren Detektive Willy Watson und Milly Marble nehmen immer wieder die heiße Spur auf.

Kann der freche Fuchs die Detektive neun Mal austricksen – dann gewinnt er das Spiel. Schnappen ihn die beiden tierischen Detektive drei Mal, sind sie die gemeinsamen Sieger!

Spielregel für 2 bis 3 Spieler

Vorbereitung

Drückt die Teile vorsichtig aus der Stanztafel. Steckt die Figuren in die Aufstellfüße. Einigt euch darauf, wer die Rolle des **Ganoven** übernimmt. Dieser erhält:

- den **Fuchs Mister FoX**
- einen Satz **Tickets**, bestehend aus je einmal U-Bahn, Bus, Taxi und Boot
- die **Mister FoX Ablagetafel**
- einen **Sichtschirm**

Die Gegenpartei spielt immer mit den **beiden** 5 **Detektiven**, egal, wie viele Spieler ihr seid. Ihr bekommt:

- den **Hund Willy Watson** und die **Katze Milly Marble**
- zwei Sätze **Tickets**
- die **Detektiv-Ablagetafel**

Stellt eure **Spielfiguren** zur Startaufstellung auf die entsprechend markierten Stationen des **Spielplans**: Mister FoX auf ein beliebiges X-Feld, die beiden Detektive auf die hellgelben Felder.



- 6 Von den Stationen starten und halten verschiedene Verkehrsmittel:
U-Bahn --- **rote Linie**, Bus — **blaue Linie**,
Taxi — **gelbe Linie**, Boot — **schwarze Linie**.
Während des Spiels zieht ihr eure Spielfiguren entlang dieser Linien eine Station weiter.

Die **X-Chips** legt ihr bereit und alles nicht benötigte Material kommt in die Schachtel. Nun kann die tierische Verfolgungsjagd beginnen!

Spielablauf

Das Spiel besteht aus mehreren Runden, bei denen immer zu Beginn Mister FoX flüchtet und er dann danach von beiden Detektiven gejagt wird. Am Ende jeder Runde überprüft ihr, ob es die Detektive geschafft haben, auf dem gleichen Feld des Ganoven zu stehen oder ob dieser entkommen konnte.

Mister FoX entscheidet sich

Setze als Mister FoX deinen **Sichtschirm** auf, damit niemand deine verräterischen Blicke sieht. Nimm deine **vier Tickets** in **eine Hand**. Entscheide dich, zu welcher Station du als Nächstes ziehen möchtest. Nimm das dafür erforderliche Ticket in die **andere Hand** und schließe sie zur Faust. Du hast auch die Möglichkeit, **stehen zu bleiben**. In diesem Fall bleibt deine Hand leer.

Es darf keiner der Detektive sehen, was du ausgewählt hast, daher behältst du beide Hände während des Wechsels unter dem Tisch. Lege anschließend deine Faust für alle sichtbar auf den Tisch.

Wichtig: Du darfst auch eine Station auswählen, auf der sich schon eine oder mehrere Figuren befinden!

Beispiel: Hier hast du als Mister FoX fünf Möglichkeiten:

- ① Stehenbleiben
- ② — Boot fahren
- ③ — Bus fahren
- ④ — Taxi fahren
- ⑤ --- U-Bahn fahren



Die Detektive und Mister FoX ziehen

Sobald sich Mister FoX entschieden hat, sind beide Detektive in beliebiger Reihenfolge dran. Sie dürfen sich dabei absprechen, ob sie mit ihrer Figur **eine Station weiterziehen** oder **stehenbleiben** möchten. Wohin könnte Mister FoX wohl geflüchtet sein?

Bei zwei Spielern werden beide Detektive vom gleichen Spieler gezogen.

Wenn ihr eine Station verlassen möchtet, legt ihr das Ticket mit eurem ausgewählten Verkehrsmittel auf den Tisch und zieht mit eurer Figur auf der entsprechenden Linie entlang.

Ihr dürft euch als Detektiv natürlich auch für Stationen entscheiden, auf denen schon Figuren stehen.

Nun wird es spannend: Mister FoX zeigt, was er in seiner Faust versteckt hat und zieht mit seiner Figur auf die neue Station. Hat er kein Ticket ausgewählt, bleibt er stehen.



Ende einer Runde

Mister FoX steht auf der gleichen Station wie ein Detektiv

Er ist geschnappt worden: Die Detektive dürfen **einen X-Chip** auf ein leeres Feld ihrer Tafel ablegen. Das ist auch der Fall, wenn beide Detektive zu derselben Station gezogen sein sollten.

Mister FoX steht auf einer Station ohne Detektiv

Er ist entkommen und darf als Belohnung einen X-Chip auf seiner Tafel ablegen.

Alle Spieler nehmen ihre **vier Tickets** wieder zu sich und starten **von ihrer aktuellen Position aus** in die nächste Runde.

Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, sobald eine Ablage-tafel vollständig mit X-Chips gefüllt ist.

Die Detektive gewinnen, nachdem sie drei Mal Mister FoX geschnappt haben.

Mister FoX gewinnt, sobald er neun Mal erfolgreich flüchten konnte.

Spielregel für 4 Spieler

Spielt ihr zu viert, bekommt Mister FoX eine Komplizin: **RoXy**.

Beide versuchen wie zuvor beschrieben die Detektive auf ihrer Flucht auszutricksen.

Mister FoX und RoXy drehen ihre Ablage-tafel auf die Seite, auf der beide zu sehen sind.



Beide erhalten einen Satz Tickets und je einen Sichtschirm. Alle Spielfiguren werden auf ihre Startpositionen gestellt.

Zu Beginn der Spielrunde entscheiden sich beide Ganoven im Geheimen, wohin sie jeweils ziehen möchten. Auch hier ist erlaubt, schon besetzte Felder auszuwählen, denn erst am Schluss der Runde wird gewertet.

Es gibt auch mit vier Spielern nur **einen X-Chip** pro Runde:

- wenn ein oder beider Ganoven geschnappt wurden oder
- wenn beide entkommen konnten.

Auch hier endet das Spiel sofort, nachdem eine der Ablage-tafeln mit X-Chips gefüllt ist.

Möchtet ihr beim nächsten Spiel die Rollen tauschen?



© 2024

Une course-poursuite captivante à travers Londres

pour 2 à 4 joueurs* de 6 ans.

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 16 tickets
- 12 jetons X
- 2 planches
- 2 visières

Principe du jeu

Où se cache Mister FoX ? Ce petit rusé s'échappe sans arrêt, parfois avec l'aide de sa complice RoXy ! Les deux meilleurs détectives, Willy Watson et Milly Marble, continuent de le suivre à la trace.

Si ce satané renard réussit à les semer à 9 reprises, il remporte la partie. Si les détectives l'attrapent 3 fois, ce sont eux qui gagnent tous ensemble !

Règle pour 2 et 3 joueurs

Préparation

Détachez soigneusement les éléments de la planche prédécoupée. Insérez les personnages dans les socles.

Choisissez qui tiendra le rôle du **voyou** parmi vous. Ce joueur reçoit :

- le renard **Mister FoX** ;
- une série de 4 tickets composée d'un ticket de chaque sorte : métro, bus, taxi et bateau ;
- la **planche Mister FOX** ;
- une **visière**.

Le camp adverse joue **toujours** avec les **deux pions Détectives** quel que soit le nombre de joueurs. Il reçoit :

- le **chien Willy Watson** et le **chat Milly Marble** ;
- une série de tickets chacun ;
- la **planche Détectives**.

Placez les **pions** sur leurs stations de départ respectives (de la couleur correspondante) indiquées sur le **plateau** : Mister FoX sur n'importe quelle case X, les deux détectives sur les cases jaune clair.



Différentes lignes de transport partent ou passent par ces stations : métro --- **lignes rouges** ; bus — **lignes bleues** ; taxi — **lignes jaunes** ; bateau — **lignes noires**. Durant la partie, vous déplacez vos pions jusqu'à la station suivante, en suivant ces lignes.

Gardez les **jetons X** à portée de main et rangez tout le matériel non utilisé dans la boîte. La course-poursuite peut commencer !

Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs manches, au cours desquelles Mister FoX commence par s'enfuir avant d'être poursuivi par les deux détectives. À la fin de chaque manche, les joueurs vérifient si les détectives ont réussi à atteindre la même case que Mister FoX ou si celui-ci a réussi à leur échapper.

Mister FoX fait son choix

Le joueur qui joue Mister FoX commence par mettre sa **visière**, pour ne pas être trahi par son regard. Il prend ses **quatre tickets** dans **une main**. Puis il choisit la prochaine station vers laquelle il souhaite se déplacer. Il passe alors le ticket dont il a besoin dans **l'autre main** et la referme pour le cacher. Il peut également choisir de **rester sur place** ; dans ce cas, sa main est vide.

Aucun détective ne doit voir ce qu'a choisi Mister FoX. C'est pourquoi il est préférable qu'il garde les mains sous la table pendant son choix. Il peut ensuite placer ses poings fermés bien en évidence sur la table.

Important : *Mister FoX peut également choisir une station sur laquelle se trouve(nt) un ou plusieurs autres pions pour l'instant.*

Exemple : Mister FoX dispose ici de 5 possibilités :

- ❶ Rester sur place
- ❷ — Prendre le bateau
- ❸ — Prendre le bus
- ❹ — Prendre un taxi
- ❺ --- Prendre le métro



Les détectives et Mister FoX se déplacent

Dès que Mister FoX a fait son choix, c'est au tour des deux détectives dans l'ordre qu'ils veulent. Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour décider s'ils **se déplacent d'une station** ou s'ils **restent sur place**. Où Mister FoX a-t-il bien pu s'enfuir ?

À deux joueurs, les deux détectives sont déplacés par le même joueur.

Lorsqu'un joueur décide de quitter sa station, il pose le ticket correspondant au moyen de transport utilisé sur la table et déplace son pion le long de la ligne de même couleur.

Bien entendu, les détectives peuvent choisir de se déplacer vers une station occupée pour l'instant par d'autres pions.

Le suspense est à son comble : Mister FoX dévoile alors le ticket caché dans sa main et déplace son pion vers la nouvelle station. S'il n'a choisi aucun ticket, il reste sur place.



10 **Fin d'une manche**

Mister FoX se retrouve sur la même case qu'un détective

Il est capturé et les détectives gagnent 1 jeton X qu'ils placent sur un emplacement libre de leur planche. C'est également le cas lorsque les deux détectives se retrouvent ensemble à la même station avec Mister FoX.

Mister FoX se trouve à une station sans détective

Il a réussi à s'échapper et peut placer **un jeton X** sur sa planche en récompense.

Tous les joueurs reprennent leurs **4 tickets** et entament la manche suivante **à partir de leurs positions actuelles**.

Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement dès que l'une des planches a été complétée avec les jetons X.

Les détectives gagnent après avoir attrapé Mister FoX trois fois.

Mister FoX gagne s'il réussit à leur échapper pour la neuvième fois.

Règle pour 4 joueurs

À 4 joueurs, Mister FoX obtient l'aide d'un complice : **Miss RoXy**.

Comme expliqué précédemment, tous deux essayent d'échapper aux détectives.

Mister FoX et RoXy retournent leur planche sur la face où ils sont représentés tous les deux.



Chacun d'eux reçoit une série de tickets et une visière. Tous les pions sont placés sur leurs stations de départ.

Au début de la manche, les deux voyous choisissent secrètement où ils se déplacent. Là aussi, il est possible de choisir une station occupée pour l'instant, car les cachettes ne sont dévoilées qu'à la fin du tour.

À 4 joueurs, il n'y a également **qu'un seul jeton X** à gagner par manche :

- soit quand l'un ou les deux voyous ont été capturés ;
- soit quand les deux ont réussi à s'échapper.

Là aussi, la partie s'arrête immédiatement dès que l'une des deux planches a été complétée avec des jetons X.



Désirez-vous
changer de
rôle à la partie
suivante ?

© 2024

Un inseguimento tra animali per le strade di Londra

per 2 – 4 giocatori* dai 6 anni in su

* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

Contenuto

- 1 tavoliere
- 4 pedine
- 16 biglietti
- 12 gettoni
- 2 schede
- 2 visiere

Idea di gioco

Dove si è nascosto Mister FoX? Ogni volta, l'astuto furfante riesce a svignarsela – e a volte il suo complice RoXy lo accompagna! I due abili detective Willy Watson e Milly Marble riescono però a trovare sempre la pista giusta.

Se la volpe impertinente riuscirà a ingannare i detective per nove volte, vincerà la partita. Se invece i due animali detective riusciranno a catturare la volpe tre volte, vinceranno insieme!

Regolamento per 2 – 3 giocatori

Preparazione

Rimuovete con cautela le tessere dalle fustelle. Inserite le pedine nei loro supporti. Decidete quindi chi di voi interpreterà il ruolo del **furfante**. Questo riceve:

- la **volpe Mister FoX**
- Un set di **biglietti**, formato da un biglietto per tipo di metropolitana, bus, taxi e battello
- La **scheda di Mister FoX**
- Una **visiera**

Gli avversari giocano **sempre** con **entrambi i detective**, a prescindere da quanti siano. Ricevono:

- Il **cane Willy Watson** e la **gatta Milly Marble**
- Due set di **biglietti**
- La **scheda dei detective**

Mettete le **pedine** sulle stazioni contrassegnate sul **tavoliere**: Mister FoX su una qualsiasi casella X, i due detective sulle caselle giallo chiaro.



- 12 Nelle stazioni partono e si fermano diversi mezzi di trasporto: metropolitana --- **linea rossa**, bus — **linea blu**, taxi — **linea gialla**, battello — **linea nera**. Durante la partita, le pedine si muoveranno da una stazione a un'altra seguendo le linee.

Tenete a portata i **gettoni X** e rimettete tutti i materiali non usati nella scatola. Ora può iniziare questa caccia alla volpe!

Svolgimento

Il gioco consiste in diversi round durante i quali Mister FoX scappa sempre all'inizio e viene poi inseguito da entrambi i detective. Alla fine di ogni round, si controlla se i detective sono riusciti a posizionarsi sulla stessa casella del furfante o se questo è riuscito a sfuggirgli.

Mister FoX sceglie

Nei panni di Mister FoX, dovrai indossare la **visiera** in modo da nascondere la direzione del tuo sguardo, che potrebbe tradirti. Prendi i tuoi **quattro biglietti in una mano**. Decidi quale stazione vuoi raggiungere. Prendi il biglietto che ti serve nell'**altra mano** e chiudila a pugno. Puoi anche decidere di restare fermo. In questo caso, la mano resterà vuota.

Nessuno degli investigatori deve vedere ciò che hai scelto, quindi tieni entrambe le mani sotto al tavolo durante la scelta. Quando l'avrai fatta, metti il pugno chiuso sul tavolo, in modo che tutti lo possano vedere.

Importante: *Puoi anche scegliere una stazione che contiene già una o più pedine!*

Esempio: Qui hai cinque opzioni come Mister FoX:

- ❶ Fermarsi
- ❷ — Andare in barca
- ❸ — Prendere l'autobus
- ❹ — Prendere un taxi
- ❺ --- Prendere la metropolitana



I detective e Mister FoX si muovono

Non appena Mister FoX ha fatto la sua scelta, tocca a entrambi i detective, nell'ordine che preferiscono. Possono decidere insieme, se **spostarsi di una stazione** con la loro figura o se **restare fermi**. Dove potrebbe essere fuggito Mister FoX?

Se giocate in due, entrambi i detective sono gestiti dallo stesso giocatore.

Quando volete lasciare una stazione, mettete il biglietto con il mezzo di trasporto scelto sul tavolo e muovete la pedina lungo la linea dello stesso colore.

I detective possono naturalmente scegliere anche stazioni che hanno già delle pedine sopra.

A quel punto la situazione si fa interessante: Mister FoX mostra quello che tiene in mano e si muove con la sua pedina verso la nuova stazione. Se non ha un biglietto in mano, resta fermo.



Fine del round

Mister FoX si trova nella stessa stazione di un detective

È stato catturato: i detective possono piazzare un gettone X su uno spazio vuoto della loro scheda. Questo vale anche se entrambi i detective si trovano nella stessa stazione di Mister FoX.

Mister FoX si trova da solo in una stazione

È ancora in circolazione. Può posizionare un gettone X sulla sua scheda, come ricompensa.

Tutti i giocatori riprendono i loro **quattro biglietti** e iniziano il turno successivo **dalla loro posizione attuale**.

Fine del gioco

La partita termina immediatamente quando una scheda è completamente piena di gettoni X.

I detective vincono dopo aver catturato Mister FoX tre volte.

Mister FoX vince quando riesce a sfuggire per nove volte ai detective.

Regole per 4 giocatori

Se giocate in quattro, Mister FoX avrà un complice: **RoXy**.

Entrambi cercheranno di ingannare i detective durante la fuga, come descritto sopra.

Mister FoX e RoXy dovranno capovolgere la loro scheda sul lato dove entrambi sono visibili.



Entrambi ricevono un set di biglietti e una visiera. Tutte le pedine del gioco vengono usate e messe sulle stazioni di partenza rispettive.

All'inizio del round, entrambi i malviventi devono decidere in segreto dove vogliono spostarsi. Anche in questo caso è consentito scegliere stazioni già occupate, perché la risoluzione avviene solo a fine round.

Anche in quattro giocatori c'è **un solo gettone X** in palio a ogni round:

- Se uno o entrambi i malviventi vengono catturati oppure
- Se entrambi riescono a fuggire.

Anche in questo caso, la partita termina immediatamente dopo che una delle schede è piena di gettoni X.

Vi consigliamo di scambiarsi di ruolo tra una partita e l'altra.



© 2024

Una persecución muy «animal» a través de Londres

para 2 – 4 jugadores* a partir de 6 años

* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

Contenido

- 1 tablero
- 4 peones
- 16 billetes
- 12 fichas X
- 2 tablas-contador
- 2 viseras

Idea del juego

¿Dónde está Mister FoX? Este espabilado delincuente siempre se escapa, ¡y a veces su cómplice RoXy desaparece con él! Los dos astutos detectives animales Willy Watson y Milly Marble les siguen siempre el rastro.

Si el descarado zorro logra burlar a los detectives nueve veces, él gana la partida. Pero si los dos detectives consiguen atraparle tres veces, ellos ganarán conjuntamente!

Reglas de juego para 2 – 3 jugadores

Preparación

Separad con cuidado las piezas de la plancha troquelada. Montad los peones insertando las figuras en los pedestales. Decidid entre todos quién interpretará el papel del **delincuente**. El jugador que lo interprete recibe:

- el **zorro Mister FoX**.
- un set de **billetes** (cada set se compone de uno de metro, uno de autobús, uno de taxi y uno de barco)
- la **tabla-contador de Mister FoX**
- una **visera**

El equipo contrario juega **siempre** con los **dos detectives**, independientemente de cuántos jugadores seáis. Los detectives reciben:

- el **perro Willy Watson** y el **gato Milly Marble**
- dos sets de **billetes**
- la **tabla-contador de detectives**

Colocad vuestros **peones** en la posición de salida, es decir, en las estaciones marcadas del **tablero**: Mister FoX en cualquier casilla X y los dos detectives en las casillas amarillo claro.

De las estaciones salen y paran diferentes medios de transporte: el metro --- **línea roja**, el autobús — **línea azul**, el taxi — **línea amarilla** y el barco — **línea negra**.



Durante la partida, tendréis que avanzar con vuestros peones por estas líneas hasta la siguiente estación.

Preparad las **fichas X** y guardad en la caja todos los componentes del juego que no vayáis a utilizar. ¡Ahora ya puede comenzar esta persecución tan «animal»!

Desarrollo del juego

Una partida consta de varias rondas, en las que siempre Mister FoX huirá al principio y luego los detectives le perseguirán. Al final de cada ronda, tenéis que comprobar si los detectives han conseguido estar en la misma casilla que el delincuente o si, por el contrario, este ha conseguido escapar.

Mister FoX decide

Como eres Mister FoX, ponte la **visera** para que tu mirada no te delate. Coge tus **cuatro billetes en una mano**. Decide a qué estación quieres avanzar. Coge el billete necesario para llegar a esa estación con la **otra mano** y ciérrala en un puño. También tienes la opción de **quedarte en el sitio que estabas**. En ese caso, tu mano seguirá vacía.

Ninguno de los detectives debe ver qué has elegido, por lo que debes poner las dos manos debajo de la mesa durante el cambio. A continuación, apoya el puño cerrado encima de la mesa a la vista de todos.

Importante: ¡También puedes elegir una estación que ya esté ocupada en ese momento por uno o más peones!

Ejemplo: Como Mister FoX, en este caso tienes cinco posibilidades:

- ❶ Quedarte donde estás
- ❷ — Viajar en barco
- ❸ — Viajar en autobús
- ❹ — Viajar en taxi
- ❺ --- Viajar en metro



Los detectives y Mister FoX mueven su peón

En cuanto Mister FoX se haya decidido, comienza el turno de los dos detectives, que jugarán en el orden que ellos deseen. Pueden acordar **avanzar** con su peón **hasta la siguiente estación** o **quedarse en el sitio en el que están**. ¿Hacia dónde podría haber huido Mister FoX?

Si en la partida hay solo dos jugadores, los dos detectives serán movidos por el mismo jugador. Si queréis abandonar la estación en la que estáis, colocad sobre la mesa el billete con el medio de transporte elegido y avanzad con vuestro peón por la línea correspondiente. Al ser detectives, naturalmente también podéis decidir ir a estaciones ya ocupadas por otros peones.

Ahora la cosa se pone emocionante: Mister FoX enseña lo que tenía escondido en su puño y avanza con su peón hasta la nueva estación. Si no había elegido ningún billete, se queda donde estaba.



16 **Fin de una ronda**

Mister FoX está en la misma estación que un detective

Mister FoX ha sido atrapado: los detectives pueden colocar una ficha X en una de las casillas vacías de su tabla-contador. Si los dos detectives hubieran avanzado hasta la misma estación, también pondrían una sola ficha X en la tabla-contador.

Mister FoX está en una estación en la que no hay ningún detective

Ha logrado escapar y como recompensa puede poner **una ficha X** en su tabla-contador.

Todos los jugadores vuelven a coger sus **cuatro billetes** y empiezan la siguiente ronda desde **su posición actual**.

Fin de la partida

La partida termina en cuanto alguno de los jugadores llena su tabla-contador por completo con fichas X.

Los detectives ganan tras capturar tres veces a Mister FoX.

Mister FoX gana si consigue escapar con éxito nueve veces.

Reglas de juego para 4 jugadores

Si sois cuatro jugadores, Mister FoX tendrá una cómplice: **RoXy**.

Ambos intentarán despistar a los detectives en su huida como se ha descrito anteriormente.

Mister FoX y RoXy juegan con la tabla-contador por el lado en el que salen ellos dos. Ambos reciben un set de billetes y una visera cada uno.



Todos los peones se colocan en las posiciones de salida. Al principio de la ronda, los dos delincuentes deciden en secreto hacia dónde quieren avanzar.

En este caso también está permitido elegir casillas que ya estén ocupadas, porque es al final de la ronda cuando se tienen en cuenta las posiciones.

En las partidas de cuatro jugadores, también se da solo **una ficha X** por ronda:

- si uno o los dos delincuentes han sido atrapados o
- si los dos han conseguido escapar.

Con cuatro jugadores, la partida también termina en cuanto una de las tablas-contador está llena de fichas X.

¿Queréis intercambiar los papeles en la siguiente partida?



© 2024

Uma animalesca perseguição através de Londres

para 2 – 4 jogadores* a partir dos 6 anos

* A forma linguística do genérico masculino tem exclusivamente a finalidade de melhorar a legibilidade e entende-se neutro em todos os casos, do ponto de vista do género.

Conteúdo

- 1 tabuleiro de jogo
- 4 peões
- 16 bilhetes
- 12 fichas X
- 2 tabuleiros auxiliares
- 2 viseiras

Conceito de jogo

Onde está o Mister FoX? O astuto bandido consegue sempre escapar, e por vezes anda acompanhado pela sua cúmplice RoXy! Os dois inteligentes detetives, Willy Watson e Milly Marble, seguem todas as pistas.

Se a manhosa raposa enganar os detetives em nove ocasiões, ganha o jogo. Mas se os dois detetives a apanharem três vezes, serão eles os vencedores!

Regras para 2 e 3 jogadores

Preparação

Destaca cuidadosamente as peças dos seus suportes e coloca os peões nas suas bases. De seguida, decide quem assumirá o papel do Mister FoX, que recebe:

- a **Raposa Mister FoX**;
- um conjunto de **bilhetes**, composto por um bilhete para cada meio de transporte: Metro, Autocarro, Táxi e Barco;
- o **tabuleiro auxiliar do Mister FoX**;
- uma **viseira**.



A equipa adversária joga **sempre** com os **dois Detetives**, qualquer que seja o número de jogadores. Os Detetives recebem:

- o **cão Willy Watson** e a **gata Milly Marble**
- dois conjuntos de **bilhetes**
- o **tabuleiro auxiliar dos Detetives**

Coloca os **peões** nas respetivas estações de partida, que se encontram assinaladas no **tabuleiro de jogo**: o Mister FoX em qualquer estação assinalada com "X", e os detetives nas estações amarelas.

18 De cada estação partem, e chegam, vários meios de transporte: Metro --- **linha vermelha**, Autocarro — **linha azul**, Táxi — **linha amarela**, Barco — **linha preta**. Durante a partida, os peões movem-se ao longo destas linhas, uma estação de cada vez.

Deixa as **fichas X** à mão, e devolve à caixa todos os componentes não utilizados. A perseguição pode agora começar!

Como jogar

A partida disputa-se em várias rondas. No início de cada uma, o Mister FoX foge. Depois, é perseguido pelos dois Detetives. No final de cada ronda verifica se os Detetives conseguiram alcançar a estação onde se encontra o Mister FoX, ou se este conseguiu escapar novamente.

O Mister FoX decide

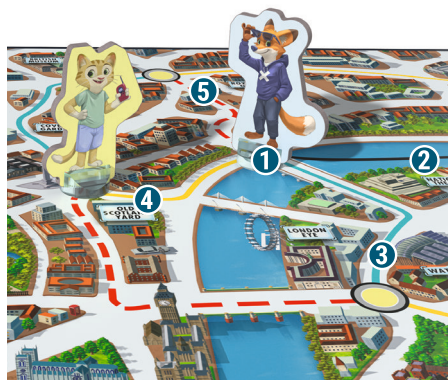
Como Mister X, coloca a tua **viseira**, para que ninguém possa reparar nos teus olhares reveladores. Coloca os **4 bilhetes** numa mão. Depois, decide para que estação te queres deslocar, coloca um **bilhete** adequado na outra mão e fecha-a.

Podes também decidir **ficar na mesma estação**, e nesse caso não colocas nenhum bilhete na mão. Faz isto com as mãos sob a mesa, para que ninguém veja. De seguida, coloca a mão fechada sobre a mesa.

Importante: *podes escolher uma estação que tenha já um ou mais peões!*

Exemplo: nesta situação, tens 5 opções diferentes como Mister FoX:

- 1 Ficar no mesmo sítio
- 2 — Ir de barco
- 3 — Ir de autocarro
- 4 — Ir de táxi
- 5 --- Ir de metro



Movendo os Detetives e o Mister FoX

Depois de o Mister FoX decidir para onde se quer mover, é a vez dos Detetives, que jogam pela ordem que quiserem. Os Detetives podem decidir em conjunto, para cada peão, se **avancam uma estação** ou se **ficam parados**. Para onde terá escapado o Mister FoX?

Numa partida a dois jogadores, ambos os Detetives são movidos pelo mesmo jogador. Para te deslocares de uma estação para outra, coloca sobre a mesa o bilhete com o meio de transporte que escolheste e move o peão ao longo da linha correspondente. Como Detetive, podes naturalmente escolher uma estação onde já se encontrem peões.

E agora é que isto se torna emocionante: o Mister FoX revela o bilhete que tem escondido na mão e avança o seu peão para a estação correspondente. Se a mão está vazia, não se move.



Final de Ronda

O Mister FoX está na mesma estação que um Detetive

Foi apanhado e os Detetives colocam uma ficha X num espaço vazio do seu tabuleiro auxiliar. O mesmo sucede se ambos os Detetives estão na mesma estação que o Mister FoX (ganham apenas uma ficha).

O Mister FoX está numa estação sem qualquer Detetive

Continua em fuga e recebe **uma ficha X** que coloca no seu tabuleiro auxiliar.

Todos os jogadores recuperam os seus **quatro bilhetes** e iniciam uma nova ronda **a partir das suas posições atuais**.

Final da partida

A partida termina assim que um dos tabuleiros auxiliares ficar completamente preenchido.

Os Detetives vencem se tiverem apanhado o Mister FoX três vezes.

O Mister FoX vence se conseguir escapar nove vezes.

Regras para 4 jogadores

Numa partida a 4 jogadores, o Mister FoX tem um cúmplice: **RoXy**.

Da mesma forma, ambos tentam escapar aos Detetives.

O Mister FoX e RoXy usam o lado do tabuleiro auxiliar com a sua imagem.



Cada um recebe um conjunto de bilhetes e uma viseira. Todos os peões são colocados nas suas posições iniciais.

No início da ronda, os dois fugitivos decidem secretamente para onde se querem deslocar. Podem, também aqui, escolher estações onde já se encontrem peões. Apenas no final da ronda se verifica se foram apanhados.

Nesta variante também só se atribui **uma ficha X** por ronda:

- quando um ou os ambos os fugitivos forem apanhados, ou
- quando ambos conseguem escapar.

O jogo termina quando um dos tabuleiros auxiliares estiver completamente preenchido com fichas X.

E que tal trocar de papéis na próxima partida?



© 2024

Vanaf de stations starten en stoppen verschillende vervoersmiddelen: metro **--- rode lijn**, bus **— blauwe lijn**, taxi **— gele lijn**, boot **— zwarte lijn**.

Tijdens het spel zetten jullie je speelfiguren langs deze lijnen een station verder.

Leg de **X-fiches** klaar en leg al het materiaal dat je niet nodig hebt in de doos. Nu kan de jacht beginnen!

Spelverloop

Het spel bestaat uit meerdere rondes, waarbij Mister FoX steeds aan het begin ontsnapt en vervolgens door beide detectives wordt achtervolgd. Aan het einde van iedere ronde controleren jullie of het de detectives gelukt is op hetzelfde veld als de boef te staan of dat hij is ontsnapt.

Mister FoX beslist

Zet als Mister FoX je **zichtscherp** op, zodat niemand je verraderlijke blikken ziet. Neem je **vier tickets in een hand**. Beslis naar welk station je wilt gaan. Pak het ticket dat je daarvoor nodig hebt in de **andere hand** en sluit je hand in een vuist. Je hebt ook de mogelijkheid om **te blijven staan**. In dit geval blijft je hand leeg.

Geen van de detectives mag zien wat je hebt gekozen, daarom houd je beide handen tijdens de wissel onder de tafel. Leg vervolgens je vuist voor iedereen zichtbaar op tafel.

Let op: Je mag ook een station uitkiezen, waarop al één of meer figuren staan!

Voorbeeld: Hier heb je als Mister FoX vijf mogelijkheden:

- 1 Blijven staan
- 2 — Met de boot gaan
- 3 — Met de bus gaan
- 4 — Met de taxi gaan
- 5 --- Met de metro gaan



De detectives en Mister FoX zetten

Zodra Mister FoX besloten heeft, zijn beide detectives in willekeurige volgorde aan de beurt. Ze mogen daarbij afspreken of ze met hun figuur **een station verderzetten** of willen **blijven staan**. Waar kan Mister FoX naartoe gevlucht zijn?

Bij twee spelers worden beide detectives door dezelfde speler gezet.

Als je een station wilt verlaten, leg je het ticket met je gekozen vervoersmiddel op tafel en zet je met je figuur langs de overeenkomstige lijn.

Jullie mogen als detective natuurlijk ook stations kiezen, waar al figuren op staan.

Nu wordt het spannend: Mister FoX laat zien, wat hij in zijn vuist verstopt heeft en zet met zijn figuur naar het nieuwe station. Heeft hij geen ticket gekozen, dan blijft hij staan.



22 **Einde van een ronde**

Mister FoX staat op hetzelfde station als een detective

Hij is gevangen: de detectives mogen een X-fiche op een leeg veld van hun bord leggen. Dat is ook het geval, wanneer beide detectives naar hetzelfde station hebben gezet.

Mister FoX staat op een station zonder detective

Hij is ontsnapt en mag als beloning **een X-fiche** op zijn bordje leggen.

Alle spelers pakken hun **vier tickets** weer en starten de volgende ronde **vanaf hun huidige positie**.

Einde van het spel

Het spel eindigt meteen, zodra een aflegbordje volledig met X-fiches bedekt is.

De detectives winnen, nadat ze Mister FoX drie keer hebben gevangen.

Mister FoX wint, zodra hij negen keer succesvol is ontsnapt.

Spelregels voor 4 spelers

Spelen jullie met z'n vieren, dan krijgt Mister FoX een handlanger: **RoXy**.

Beide proberen zoals hiervoor beschreven de detectives tijdens hun vlucht te misleiden.

Mister FoX en RoXy draaien hun aflegbordje op de kant waarop beide te zien zijn.



Ze krijgen allebei een setje tickets en een zichtscherf. Alle speelfiguren worden op de startposities gezet.

Aan het begin van de speelronde beslissen beide boeven in het geheim waar ze naartoe willen gaan. Ook hier mag je velden uitkiezen die al bezet zijn, want de puntentelling is pas aan het einde van de ronde.

Ook met vier spelers is er maar **één X-fiche** per ronde:

- als één of beide boeven werden gepakt of
- als beide konden ontsnappen.

Ook hier eindigt het spel meteen, nadat één van de aflegbordjes is gevuld met X-fiches.

Wil je bij het volgende spel van rol wisselen?



© 2024



Game Design: Michael Schacht
 Illustration: Gregor Forster, Studio Hive
 Design: Ingrid Rieger, Gisela Köster,
 Steffi Brockschläger
 Game Development: Monika Gohl



Ravensburger Verlag GmbH
 Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
 Units 3-5 · Avonbury Business Park
 Howes Lane · BICESTER · OX26 2UA · GB

Ravensburger North America, Inc.
 PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA

ravensburger.com



Holt euch den Klassiker!
Check out the bestseller!

27 514 4 **EN**

27 515 1 **DE FR IT NL**

27 516 8 **IT ES PT**



240894

Ravensburger