



Scotland Yard

AUF DER JAGD NACH MISTER X



SPIELIDEE

Mister X versucht, seine Verfolger in London abzuschütteln. Er flüchtet mit Taxi, Bus oder Underground. Nur den cleversten Detektiven kann es gelingen, ihn zu fassen. Mister X versucht bis zum Ende des Spiels, den Verfolgern zu entweichen und seinen Aufenthaltsort zu verschleiern. Die Detektive* hingegen versuchen, die Züge von Mister X richtig zu deuten und ihn aufzuspüren.

INHALT

- 1 Spielplan
- 12 Spielfiguren (6 normale Spielfiguren und 6 Charakterspielfiguren)
- 29 Startkarten
- 130 Tickets, zusammengesetzt aus:
 - » 57x Taxi
 - » 45x Bus
 - » 23x Underground
 - » 5x Black-Ticket
- 2 Doppelzugtickets + 1 Ersatz
- 10 Ticket-Tafeln für die Detektive
- 2 Ticket-Tafeln für Ms. X und Mister X
- 1 Fahrtentafel mit Papier
- 1 Sichtschirm
- 2 Ringe für die Bobbies



Spielplan



Startkarten



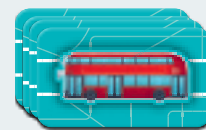
Doppelzugtickets



2 Bobby-Ringe



Taxi



Bus



Underground



Black-Ticket



6 normale Spielfiguren



Fahrtentafel mit Papier



Sichtschirm



Ticket-Tafeln



6 Charakterspielfiguren

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

VORBEREITUNG

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Löst alle Stanzteile vorsichtig aus ihrem Rahmen. Die Rahmen werden anschließend nicht mehr benötigt. Steckt in die 6 Charakterspielfiguren (mit dem Schlitz) die Charaktere aus der Stanztafel, die euch am besten gefallen. Ihr könnt aber auch auf den weißen Plättchen ein Bild von euch aufkleben und selber mitspielen! Holt euch auf unserer Website die Vorlage dafür!



MIT PERSONALISIERTEN FIGUREN!

Auf unserer Website könnt ihr eure Fotos hochladen und eine Vorlage ausdrucken, um die weißen Vorlagen für die

Charakterspielfiguren zu bekleben. Damit könnt ihr selber Detektivin, Detektiv, Ms. X oder Mister X werden!

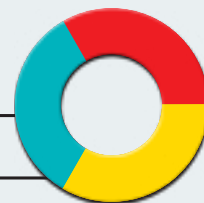
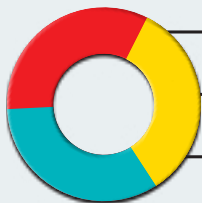


www.ravensburger.com/sy

VOR JEDEM SPIEL

1. Legt den **Spielplan** für alle gut erreichbar auf den Tisch.
2. Entscheidet, wer von euch **Mister X** spielt.
Tipp: Hier sind gute Nerven gefragt! Daher sollte ein erfahrener Spieler diese Rolle übernehmen. Mister X erhält den **Blickschutz** und setzt ihn auf. Er hilft ihm, seine Blicke vor den Detektiven geheim zu halten. Zusätzlich legt er die transparente **Spielfigur im klassischen Design** oder die **Spielfigur mit dem jeweils passenden X-Charakter aus Pappe** und die **Fahrtentafel** (mit Papier) bereit. Weiterhin wird ein **Stift** benötigt (nicht im Spiel enthalten). Mister X nimmt sich auch seine **Spielertafel** sowie **5 Black Tickets** und **2 Doppelzugtickets** und platziert sie auf der Spielertafel.
3. Jeder **Detektiv** entscheidet sich für einen Charakter. Er erhält dessen **Spielertafel** und eine **Spielfigur** derselben Farbe. Alle Detektive dürfen sich entscheiden, ob sie die klassischen Scotland-Yard-Figuren oder die Spielfiguren mit den jeweils passenden Charakteren aus Pappe nehmen.
Hinweis: Im Spiel zu zweit wählt und spielt der Detektivspieler 2 Charaktere.
 - a. Seine Spielertafel legt jeder Detektiv mit der Charakterseite offen vor sich ab.
 - b. Jeder Detektiv erhält außerdem **4 Underground-**, **8 Bus-** und **11 Taxitickets**. Sie werden auf der Spielertafel für alle sichtbar in 3 Stapeln abgelegt.
4. Alle restlichen Underground-, Bus- und Taxitickets bilden den **allgemeinen Ticketvorrat**. Legt sie (am besten in der Nähe des Mister X-Spielers) neben dem Spielplan bereit.
5. Spielen maximal 4 Spieler mit, erhalten die Detektive Unterstützung durch neutrale Spielfiguren, die Bobbys. Jeder Bobby wird durch eine noch nicht vergebene Spielfigur dargestellt. Stülpt jeder dieser Figuren einen Pappiring über den Kopf.

Anzahl Spieler	Anzahl Bobbys
2	2*
3	2
4	1
5	0
6	0



Spielt ihr also z. B. zu dritt (= Mister X und 2 Detektivspieler), erhalten die Detektive 2 der übrigen Spielfiguren als Bobbys hinzu.

* Zur Erinnerung: Im Spiel zu zweit (Mister X und 1 Detektivspieler) erhält der Detektivspieler „nur“ 2 Bobbys, da er ja bereits 2 Charaktere spielt (s. a. Schritt 3 der Vorbereitung).

Nun folgt die **Startaufstellung**:

- Sortiert zuerst die **Startkarten** nach ihrer Rückseite: „D“ steht dabei für die Detektive und „M“ für Mister X. Mischt beide Kartenarten getrennt voneinander. Legt sie anschließend jeweils mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch aus.
- Zieht nun für jeden Detektiv (und gegebenenfalls für jeden Bobby) eine zufällige „D“-Startkarte. Stellt jede Spielfigur auf die Station, die auf der für sie gezogenen Startkarte gezeigt ist. Alle „D“-Startkarten kommen anschließend zurück in die Schachtel.
- Nun bestimmt Mister X seine Startposition: Dazu zieht er eine zufällige „X“-Startkarte und schaut sie sich geheim an. Im Gegensatz zu den Detektiven stellt er aber seine Spielfigur nicht auf den Spielplan.



Wichtig: Mister X stellt seine Spielfigur **nicht** auf den Spielplan!

- Mister X legt seine Startkarte verdeckt vor sich ab. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel.

ABLAUF

Das Spiel verläuft über **mehrere Runden**. In jeder Runde macht **zuerst Mister X** seinen Zug. **Danach** sind die **Detektive und Bobbys** in beliebiger Reihenfolge an der Reihe.

ALLGEMEINE BEWEGUNGSREGELN

Der Spielplan zeigt das Verkehrsnetz von London. Es besteht aus mit Nummern gekennzeichneten Stationen, die durch Linien miteinander verbunden sind. Jede Station ist Start- und Haltepunkt für 1 bis 3 verschiedene Verkehrsmittel (Taxi, Bus, Underground).

Welche Verkehrsmittel an einer Station starten und halten, zeigen die Farben der Station.

Wie nutze ich ein bestimmtes Verkehrsmittel?

- Am Anfang des Zuges muss sich die Spielfigur auf einer Station für dieses Verkehrsmittel befinden.
- Der Spieler setzt ein **Ticket** der entsprechenden **Farbe** ein.
- Nun zieht die Figur entlang der **gleichfarbigen Linie** bis zur **nächsten Haltestelle derselben Farbe**. Dort darf zu diesem Zeitpunkt **keine andere Figur** stehen.

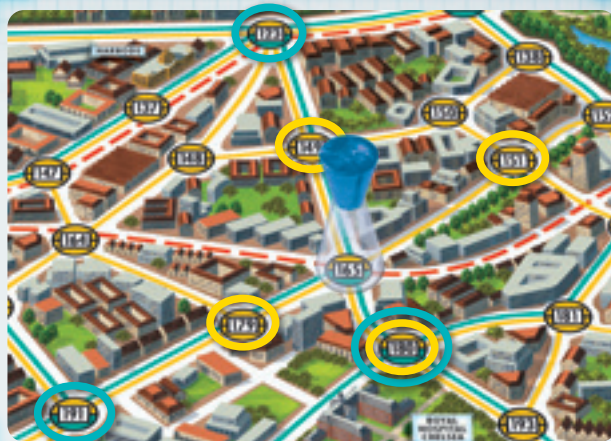
Das **Taxi** fährt entlang der **gelben** Linien, der **Bus** entlang der **türkisfarbenen** Linien und die **Underground** entlang der **roten**.



Zugbeispiel:

Der blaue Spieler steht auf Station 165. Von dort aus kann er ...

- ... mit dem **Taxi** zu den Stationen 149, 151, 179 oder 180 ziehen.
- ... mit dem **Bus** die Stationen 191, 123 oder 180 erreichen.
- ... die **Underground** nicht benutzen: Diese fährt zwar durch seine Station hindurch. Sie **HÄLT** dort aber nicht (= keine rote Färbung der Station).



DIE SPIELZÜGE VON MISTER X

Mister X macht seine Züge grundsätzlich **verdeckt**.

Dabei kann er zwischen **normalen und besonderen Zügen** wählen. Beide werden nachstehend beschrieben.

Normaler Zug:

1. Zuerst wählt Mister X geheim eine neue Station aus. Diese muss durch eine Linie direkt mit seinem aktuellen Standort verbunden sein.
2. Dann schreibt er die Nummer der neuen Station auf das nächste freie Feld seiner Fahrtentafel.
3. Abschließend deckt er seine Eintragung mit einem Ticket des verwendeten Verkehrsmittels ab. Dieses nimmt er sich einfach aus dem allgemeinen Vorrat. Die Detektive wissen also, mit **welchem Verkehrsmittel** Mister X gefahren ist, aber nicht, wohin ...

Besonderer Zug:

A. Black-Tickets

Anstelle eines normalen Tickets kann Mister X ein **Black-Ticket** einsetzen.



Das Black-Ticket bietet zwei Vorteile:

- Mister X kann damit **jedes beliebige Verkehrsmittel** nutzen. Seine Eintragung auf der Fahrtentafel deckt er einfach mit dem Black-Ticket ab. Die Detektive wissen also nicht, welches Verkehrsmittel er verwendet hat.
- Außerdem darf er mit einem Black-Ticket auch die **Fähre** auf der Themse nutzen. Die Fährlinien sind schwarz eingezeichnet. Sie verbinden die Stationen 108, 115, 157 und 194 über den Fluss miteinander. Die Fähre fährt vom Startpunkt entlang der schwarzen Linie bis zum nächsten Haltepunkt.

B. Doppelzug

Spielt Mister X ein **Doppelzugticket**, macht er **2 Züge direkt hintereinander**.



Er notiert also zuerst 1 Station auf seiner Fahrtentafel und deckt sie mit 1 Ticket ab (1. Zug). Im Anschluss macht er das Gleiche noch mal (2. Zug).

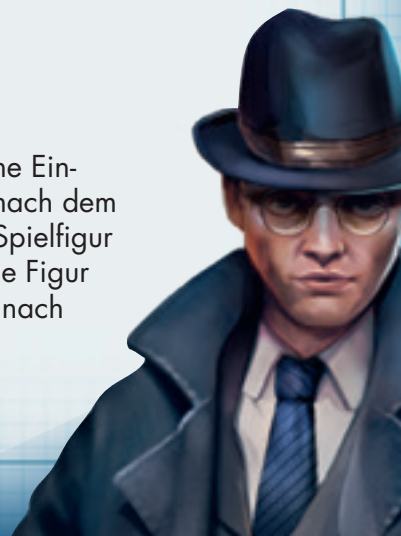
Ob er dabei 2x das gleiche oder zwei verschiedene Verkehrsmittel nutzt, ist ihm überlassen. Natürlich darf er dabei auch Black-Tickets verwenden. Allerdings darf Mister X pro Runde nur 1 Doppelzug machen.

Benutzte Doppelzugtickets kommen aus dem Spiel.

BESONDERER MOMENT:

Mister X taucht auf!

Hin und wieder muss sich Mister X zeigen. Das geschieht immer dann, wenn er seine Eintragung neben einer **eingekreisten** Zahl auf der Fahrtentafel macht (beispielsweise nach dem 3., 8. und 13. Zug). Nachdem Mister X den Zug abgeschlossen hat, stellt er seine Spielfigur auf den aktuellen Standort. Aber bereits bei seinem nächsten Zug nimmt Mister X die Figur wieder vom Spielplan. Bei einem Doppelzug kann es also passieren, dass Mister X nach dem ersten Zug auftaucht, nur um direkt im Anschluss wieder zu verschwinden ...



DIE SPIELZÜGE DER DETEKTIVE UND BOBBYS

Nach Mister X sind die Detektive und Bobbys am Zug. Sie stimmen ihre Züge untereinander ab und führen sie in **beliebiger Reihenfolge** aus.

Detektive: Jeder Detektiv legt zuerst das Ticket des gewählten Verkehrsmittels zurück in den allgemeinen Vorrat. Danach zieht er von seiner aktuellen Station entlang der Linie des jeweiligen Verkehrsmittels bis zur nächsten Haltestelle.

Bobbys: Die Bobbys werden von den Detektivspielern **gemeinsam** gespielt. Für sie gelten dieselben Bewegungsregeln wie für die Detektive. Im Gegensatz zu ihnen müssen sie jedoch **keine Tickets** für die Bewegung abgeben.

Zusätzlich gilt:

- Detektive können nur die Verkehrsmittel nutzen, von denen sie noch Tickets besitzen. Der Tausch von Tickets untereinander ist nicht erlaubt.
- Solange ein Detektiv noch Tickets besitzt und sich bewegen kann, muss er dies auch tun. Kann er dies nicht oder besitzt er keine Tickets mehr, setzt er aus.

ENDE

Mister X gewinnt, wenn es ihm gelingt, bis zum Ende der **22. Spielrunde** nicht von den Detektiven gefasst zu werden. Das ist der Fall, wenn bis dahin nie ein Detektiv oder Bobby gleichzeitig mit ihm auf derselben Station stand.

- Nicht vergessen: Die Runde ist erst beendet, wenn auch die Detektive ihren Zug gemacht haben.
- Das Spiel endet ebenfalls, wenn aus Ticketmangel keiner der Detektive mehr ziehen kann.

Die **Detektive gewinnen**, wenn zu einem beliebigen Zeitpunkt ein Detektiv oder Bobby auf derselben Station wie Mister X steht.

In diesem Fall muss sich Mister X sofort zu erkennen geben und hat das Spiel verloren.

WAS GERN VERGESSEN WIRD

- Sowohl die Detektive als auch Mister X müssen sich bewegen, sofern dies möglich ist.
- Mister X darf nie auf demselben Feld wie ein Detektiv oder Bobby stehen bleiben. Das gilt auch während eines Doppelzugs. Tut er es doch, hat er sofort verloren.
- Nur Mister X kann Black-Tickets verwenden. Dementsprechend kann auch nur Mister X die Fähre nutzen.



Autor: Projekt Team III
Illustration: Studio Hive, M81, Ron Baird
Art Direction: Sam Dawson
Redaktion: Matthias Karl

© 2024

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service

