



Scotland Yard

OP JACHT NAAR MISTER X



SPELIDEE

Mister X probeert zijn achtervolgers in Londen af te schudden. Hij vlucht met de taxi, bus of metro. Alleen de slimste detective lukt het hem te pakken te krijgen.

Mister X probeert tot aan het einde van het spel te ontsnappen aan zijn achtervolgers en zijn verblijfplaats te verbergen.

De detectives daarentegen proberen de zetten van Mister X juist te interpreteren en hem op te sporen.

INHOUD

- 1 spelbord
- 12 speelfiguren (6 normale speelfiguren en 6 personage-speelfiguren)
- 29 startkaarten
- 130 tickets, bestaand uit:
 - » 57 x taxi
 - » 45 x bus
 - » 23 x metro
 - » 5 x black ticket
- 2 dubbele zet tickets + 1 vervanging
- 10 ticket-bordjes voor de detectives
- 1 rittentabel met papier voor Mister X
- 1 oogscherm voor Mister X
- 2 ringen voor de bobby's



Spelbord



Startkaarten



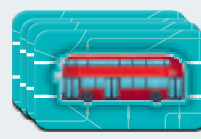
Dubbele zet tickets



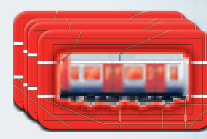
2 ringen voor de bobby's



Taxi



Bus



Metro



Black ticket



6 normale speelfiguren



Rittentabel met papier



Oogscherm



Ticket-bordjes



6 personage-speelfiguren



VOORBEREIDING

VOOR IEDER SPEL

Haal alle gestante delen voorzichtig uit het karton. Het frame is daarna niet meer nodig. Haal de 6 personages die je het leukst vindt uit het karton en doe ze in de 6 personage-speelfiguren (met de sleuf). Jullie kunnen ook op de witte plaatjes een afbeelding van jezelf plakken en zelf meespelen! Haal de sjablonen daarvoor van onze website!

1. Leg het **spelbord** voor iedereen goed bereikbaar op tafel.
2. Beslis wie van jullie **Mister X** speelt.
Tip: Hier heb je sterke zenuwen voor nodig! Daarom kan een ervaren speler deze rol het beste op zich nemen.

Mister X krijgt het **oogscherm** en zet hem op. Dit helpt hem zijn blik voor de detectives geheim te houden. Hij legt ook de **speelfiguur in het klassieke design of de speelfiguur met het passende X-personage van karton** en de **rittenkaart** (met papier) voor zich neer. Bovendien is er nog een pen nodig (niet bijgesloten). Dan krijgt hij ook nog zijn **spelersbord**.

Mister X krijgt **5 Black Tickets** en **2 dubbele zet tickets** en stapelt ze op de juiste manier op zijn spelersbord.

3. Iedere **detective** kiest een speelfiguur. Hij krijgt diens **spelersbord** en **speelfiguur** van dezelfde kleur. Let op: in een **spel met twee spelers** kiest en speelt de detective **2** personages.
 - a. Iedere detective legt z'n spelersbord zo voor zich neer, dat het personage zichtbaar is.
 - b. Iedere detective krijgt bovendien **4 metro-**, **8 bus-** en **11 taxitickets**. Ze worden op het spelersbord voor iedereen zichtbaar op drie stapels gelegd.
4. Alle overige metrotickets vormen de **algemene ticket-voorraad**. Leg ze (het beste in de buurt van Mister X) naast het spelbord klaar.
5. Spelen er maximaal 4 spelers mee, dan krijgen de detectives hulp van neutrale speelfiguren, de **bobby's**:

aantal spelers	aantal bobby's
2	2*
3	2
4	1
5	0
6	0

Als je bv. met drie spelers speelt (= Mister X en 2 detectives), dan krijgen de detectives 2 van de overige speelfiguren als bobby.

* Reminder: bij het spel met twee spelers (Mister X en 1 detective) krijgt de detective „slechts“ 2 bobby's, omdat hij al 2 personages speelt (zie ook stap 3 van de voorbereiding).

MET GEPERSONALISEERDE FIGUREN

Op onze website kunnen jullie foto's uploaden en een voorbeeld uitprinten, en die op de witte sjablonen voor de personage-speelfiguren plakken. Daarmee kun je zelf detective, Ms. X of Mister X worden!



www.ravensburger.com/sy



6. Nu volgt de **startopstelling**:

- Sorteer eerst de **startkaarten** op hun rugzijde: "D" staat daarbij voor detective en "M" voor Mister X. Schud beide kaartsoorten apart van elkaar. Leg ze vervolgens met de achterkant naar boven op tafel.
- Pak nu voor iedere detective (en in het gegeven geval bobby) een willekeurige "D"-startkaart. Zet iedere speelfiguur op het station, dat afgebeeld staat op de voor hen gekozen startkaart. Alle "D"-startkaarten gaan vervolgens terug in de doos.
- Nu bepaalt Mister X zijn startpositie: daarvoor pakt hij een willekeurige "M"-startkaart en bekijkt deze in het geheim. Hij zet zijn speelfiguur daarentegen niet op het spelbord.



Belangrijk: Mister X zet zijn speelfiguur **niet** op het spelbord!

- Mister X legt zijn startkaart omgekeerd voor zich neer. De overige gaan terug in de doos.

VERLOOP

Het spel verloopt via **meerdere rondes**. In iedere ronde doet **eerst Mister X** zijn zet. **Daarna** zijn de **detectives en bobby's** in willekeurige volgorde aan de beurt.

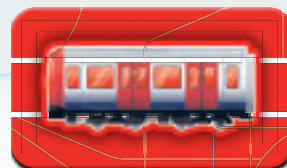
ALGEMENE BEWEGINGSREGELS

Op het spelbord staat het verkeersnet van Londen. Het bestaat uit stations die genummerd zijn, die door lijnen met elkaar verbonden zijn. Ieder station is startpunt en halte voor 1 tot 3 verschillende vervoermiddelen (taxi, bus, underground). Welke vervoermiddelen bij een station starten en stoppen, laten de kleuren van het station zien.

Hoe gebruik ik een bepaald vervoermiddel?

- Aan het begin van de zet moet de speelfiguur zich **op een station** voor dit vervoermiddel bevinden.
- De speler zet een **ticket** van de overeenkomstige **kleur** in.
- Nu zet de figuur langs de **lijn met dezelfde kleur** tot aan de **volgende stopplaats van dezelfde kleur**. Daar mag op dit moment **geen andere figuur** staan.

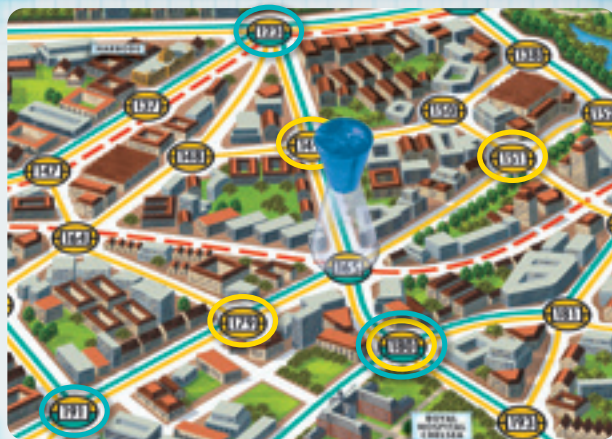
De **taxi** rijdt langs de **gele** lijnen. De **bus** rijdt langs de **turquoise** lijnen en de **metro** langs de **rode** lijnen.



Voorbeeld van een zet:

De groene speler zet op station 165. Van daaruit kan hij ...

- ... met de **taxi** naar stations 149, 151, 179 of 180
- ... met de **bus** stations 123, 180 of 191 bereiken
- ... de underground niet gebruiken: deze rijdt wel door zijn station, maar stopt daar niet (= geen rode kleur op het station).



DE ZETTEN VAN MISTER X

De geniale Mister X doet zijn zetten in principe **in het geheim**.

Daarbij kan hij kiezen tussen **normale en bijzondere zetten**. Beide worden hierna beschreven.

Normale zet

1. Eerst kiest Mister X in het geheim een nieuw station. Dit moet met een lijn direct verbonden zijn met zijn huidige locatie.
2. Dan schrijft hij het nummer van het nieuwe station op het volgende vrije veld van zijn rittenkaart.
3. Tot slot bedekt hij zijn notitie met een ticket van het gebruikte vervoermiddel. Dit pakt hij gewoon uit de algemene voorraad. De detectives weten dus, met welk vervoermiddel Mister X gezet heeft, maar niet, waarheen...

Bijzondere zet:

A. Black Tickets

In plaats van een normaal ticket kan Mister X een **black ticket** inzetten. Het black ticket biedt twee voordelen:



- Mister X kan daarmee **ieder willekeurig vervoermiddel** gebruiken. Zijn notitie op de rittenkaart bedekt hij gewoon met het black ticket. De detectives weten dus niet, met welk vervoermiddel hij gezet heeft.
- Bovendien mag Mister X met een black ticket ook de veerboot op de Thames gebruiken. De veerbootlijnen zijn zwart gemarkeerd. Ze verbinden de stations 108, 115, 157 en 194 over de rivier met elkaar. De veerboot verloopt van het startpunt langs de zwarte lijn tot aan de volgende halte.

B. Dubbele zet

Speelt Mister X een **dubbele zet ticket**, dan doet hij **2 zetten achter elkaar**. Hij noteert dus eerst 1 station op zijn rittenkaart en bedekt die met 1 ticket (1e zet). Vervolgens doet hij hetzelfde nog een keer (2e zet). Of hij daarbij 2x hetzelfde of twee verschillende vervoermiddelen gebruikt, mag hij zelf weten. Natuurlijk mag hij daarbij ook black tickets gebruiken. Bovendien mag Mister X **per ronde maar 1 dubbele zet** doen. Gebruikte dubbele zet tickets gaan uit het spel.



BIJZONDER MOMENT:

Mister X duikt op!

Af en toe moet Mister X zich laten zien. Dat geldt altijd, als hij zijn notitie naast een **omcirkeld getal** van de rittenkaart maakt (bijvoorbeeld na de 3e, 8e en 13e beurt). Nadat Mister X de zet heeft afgerond, zet hij zijn speelfiguur op de huidige standplaats. Maar al bij zijn volgende zet haalt Mister X de figuur weer van het spelbord. Bij een dubbele zet kan het dus gebeuren, dat Mister X na de eerste zet opduikt, om dan vervolgens weer te verdwijnen...



DE ZETTEN VAN DE DETECTIVES EN BOBBY'S

Na Mister X zijn de detectives en bobby's aan de beurt. Ze stemmen hun zetten onderling af en voeren ze in **willekeurige volgorde** uit.

Detective: Iedere detective legt eerst het ticket van het gekozen vervoermiddel terug bij de voorraad. Daarna zet hij van zijn huidige station langs de lijn van het respectievelijke vervoermiddel tot de volgende halte.

Bovendien geldt:

- Detectives kunnen alleen die vervoermiddelen gebruiken waarvan ze nog tickets hebben. De ruil van tickets onder elkaar is niet toegestaan.
- Zolang een detective nog tickets heeft en zich kan bewegen, moet hij dat ook doen. Kan hij dat niet of heeft hij helemaal geen tickets meer, dan slaat hij een beurt over.

EINDE

Mister X wint, als...

... het hem lukt, tot het einde van de **22e speelronde** niet door de detectives gepakt te worden. Dat is het geval, als tot dan een detective of bobby nooit tegelijkertijd op hetzelfde station staat als hij. Niet vergeten: de ronde is pas ten einde, als ook de detectives hun zet hebben gedaan.

Het spel eindigt ook, als door gebrek aan tickets geen van de detectives meer kan zetten.

De **detectives winnen**, als op een willekeurig tijdpunt een detective of bobby gelijktijdig op hetzelfde station staat als Mister X. In dit geval moet Mister X zich bekend maken en heeft het spel verloren.

WAT SNEL VERGETEN WORDT

- Zowel de detectives als Mister X moeten zich bewegen, zo ver mogelijk.
- Mister X mag nooit op hetzelfde veld blijven staan als een detective / bobby. Dat geldt ook tijdens een dubbele zet. Doet hij dat toch, dan heeft hij meteen verloren.
- Alleen Mister X kan black tickets gebruiken. Dus kan ook alleen Mister X de veerboot gebruiken.



Auteur: Projekt Team III
Illustraties: Studio Hive, M81, Ron Baird
Art Direction: Sam Dawson
Redactie: Matthias Karl

© 2024

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

