

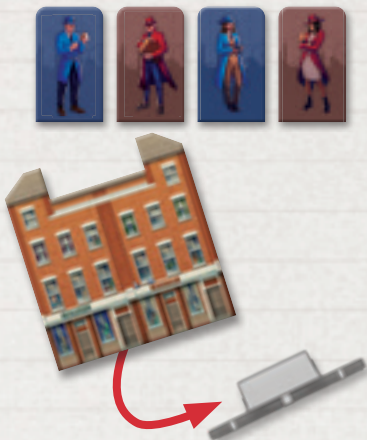
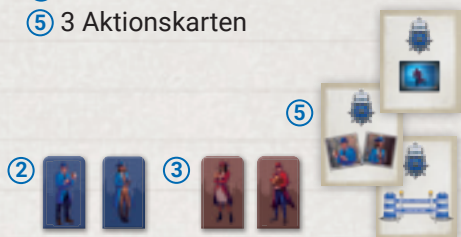


Die rasante Jagd durch London

Ein Mitglied des geheimnisvollen X-Syndikats hat wichtige Dokumente aus der Downing Street gestohlen! Das ist ein Fall für Scotland Yard! Das beste Team ist bereits auf den Fall angesetzt und nun liegt es an dir, Mister X zu schnappen! Oder war es vielleicht Ms. X? Gib Acht, denn das X-Syndikat ist bekannt für Sabotagen und wird alle Mittel einsetzen, um aus London zu entkommen.

Spielmaterial

- ① 25 Stadtteile (davon 3 mit Scotland Yard-Symbol)
- ② 2 Scotland Yard-Figuren
- ③ 2 X-Syndikat-Figuren
- ④ 27 Standfüße
- ⑤ 3 Aktionskarten



Vor dem ersten Spiel

Löst das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln. Steckt die 25 Stadtteile in die Standfüße. Die Öffnung zeigt dabei nach oben.

Steckt entweder Ms. X oder Mister X in einen Standfuß sowie die Ermittlerin oder den Ermittler in den anderen Standfuß.

Hinweis: Aus Gründen der Einheitlichkeit wird in der restlichen Anleitung immer Mister X als Vertreter des X-Syndikats und die Ermittlerin als Vertreterin von Scotland Yard verwendet. Die Regeln gelten aber sowohl für Ms. X, Mister X, die Ermittlerin und den Ermittler! Egal in welcher Kombination gespielt wird.

Spielidee und Spielziel

Scotland Yard Duel ist ein **2-Personen-Spiel**. Mister X und die Ermittlerin **sitzen einander gegenüber**. Gespielt wird auf einem Spielfeld, das aus 25 Stadtteilen besteht und zwischen beiden aufgebaut wird. Mister X kann die Vorderseiten von 22 Stadtteilen sehen. Die Ermittlerin sieht die Vorderseiten der anderen 3 Stadtteile. **Mister X befindet sich auf einem der 22 verdeckten Stadtteile.**

Die **Ermittlerin bewegt sich in jedem Spielzug mit ihrer Spielfigur auf ein Stadtteil** und deckt es auf. Sie bewegt sich also **auf dem Spielfeld**.

Mister X benutzt seine Spielfigur nicht auf dem Spielfeld. Stattdessen **vertauscht Mister X** in seinen Spielzügen immer **2 Stadtteile!**

Die Ermittlerin kann daher nur vermuten, ob er sich eventuell auf einem der beiden Stadtteile (oder ganz woanders) befindet. Mister X verwendet seine Spielfigur nur, wenn ihn die Überwachungskamera entdeckt (siehe unten).

Findet die **Ermittlerin** das **Stadtteil mit Mister X**, **gewinnt sie**. Wird jedoch **dreimal** ein Stadtteil mit **Sabotage** aufgedeckt, **gewinnt Mister X**.

Vorbereitung

Setzt euch einander gegenüber und **einigt euch, wer die Rolle von Mister X und wer die Rolle der Ermittlerin übernimmt**, und nehmt euch die passende Spielfigur. Die Ermittlerin nimmt die 3 **Scotland Yard**-Stadtteile. Mister X nimmt die 22 anderen Stadtteile.

Vorderseite eines Stadtteils



← **Aktion von
Mister X**

← **Aktion der
Ermittlerin**

Rückseite eines Stadtteils



Mister X

Spielst du **Mister X**, baust du nun „**dein London**“ gemäß den folgenden Regeln auf:

Wichtig: Die Ermittlerin darf **nicht sehen**, welche Stadtteile Mister X wo platziert! **Also bitte kurz wegsehen!**

- Die 22 **Stadtteile** baust du in einem **5 x 5-Raster** auf und lässt die Positionen 1, 3 und 5 in der mittleren Reihe frei.
- Stelle alle Stadtteile auf und drehe sie so, dass **nur du die Vorderseiten** mit den Informationen **siehst**. Die **Rückseiten zeigen in Richtung der Ermittlerin**.
- In der **Startreihe** der Ermittlerin darf **kein Stadtteil mit einer Sabotage** stehen.

Ermittlerin



Startreihe: Hier darf keine **Sabotage** sein!

Hier werden später die 3 Stadtteile mit dem **Scotland Yard-Symbol** platziert. Die Vorderseiten zeigen in Richtung der Ermittlerin.

Mister X

WICHTIG: Als Mister X verwendest du deine Spielfigur nur ein paar Mal im Spiel. Du bist auch auf einem der Stadtteile auf der Vorderseite zu sehen und damit wirst du dich meistens „bewegen“ (bzw. Stadtteile vertauschen). Platziere dieses Stadtteil zu Spielbeginn am besten nicht in der Startreihe der Ermittlerin.



Ermittlerin

- Spielst du die **Ermittlerin**, dann stellst du, nachdem Mister X mit dem Aufbau fertig ist, die **3 Stadtteile mit dem Scotland Yard-Symbol** auf.

Mister X muss bitte kurz wegsehen!



Dazu wählst du die Positionen 1, 3 und 5 in der mittleren Reihe. **Die Vorderseiten zeigen in deine Richtung.**

- Die 3 Aktionskarten legst du offen vor dir ab.

Das Duell kann beginnen!

Spielablauf

Die Ermittlerin von Scotland Yard beginnt das Spiel. Anschließend wird abwechselnd gespielt. Die Spielzüge der Ermittlerin und die von Mister X unterscheiden sich dabei:

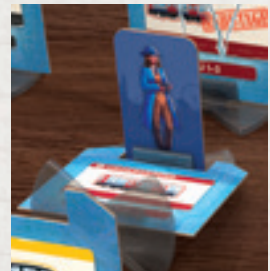
Die Ermittlerin ist am Zug

Dein erster Spielzug:

Zu Spielbeginn nimmst du **in deinem ersten Zug** deine Spielfigur und stellst sie **auf ein beliebiges der 5 Stadtteile in der Startreihe**. **Lege dann das Stadtteil offen** (mit der Rückseite nach unten) auf den Tisch und stelle deine Figur in die Öffnung.

4

Danach ist Mister X an der Reihe.



Deine weiteren Spielzüge:

1. Wenn du später wieder an der Reihe bist, dann **bewege** deine Spielfigur zu einem **noch nicht aufgedeckten Stadtteil**. Dazu **nimmst** du immer das **Verkehrsmittel**, das **unten auf dem Stadtteil** abgebildet ist, auf dem du dich **gerade befindest**:



Taxi



Bus



Underground



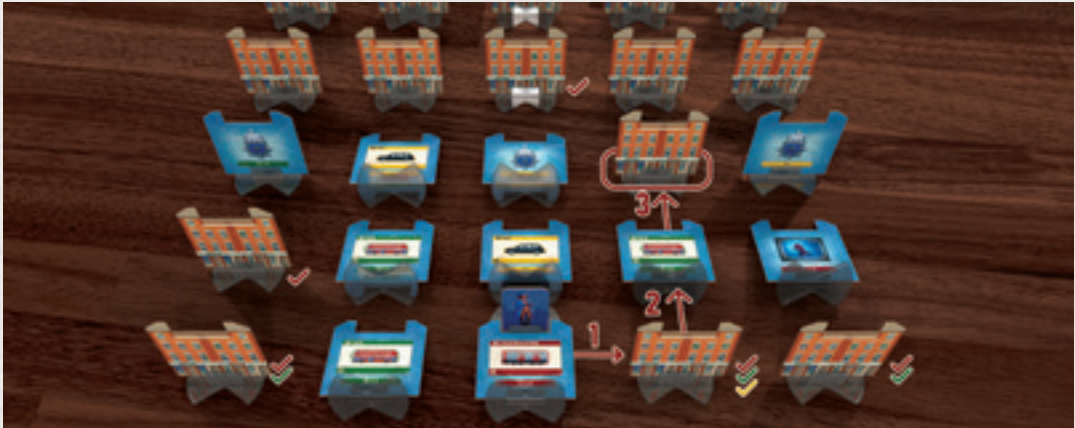
Black Ticket

Je nach Verkehrsmittel **bewegst** du dich auf ein Stadtteil, das bis zu **1, 2, 3** oder **beliebig viele Felder entfernt** ist.

Mit dem **Black Ticket** darfst du aber nicht auf ein Stadtteil mit **Scotland Yard-Symbol** ziehen.

Du bewegst dich **nur orthogonal** (oben, unten, links, rechts) und **nicht diagonal**. Du **musst** auch **nicht** die vollen **Bewegungspunkte verwenden**.

Bereits aufgedeckte Stadtteile zählen als Felder natürlich weiterhin mit, aber du darfst deinen **Zug nicht darauf beenden**.



Beispiel – Ein Spielzug der Ermittlerin:

Du befindest dich auf einem Stadtteil mit **Underground**. Du nutzt alle 3 Schritte und bewegst dich auf das rot umkreiste Stadtteil. Du hättest dich aber auch auf die Stadtteile bewegen können, die mit einem **roten Haken** markiert sind. Wenn dein Stadtteil einen **Bus** als Transportmittel gehabt hätte, dann wären für dich nur die Stadtteile mit dem **grünen Haken** erreichbar gewesen. Mit einem **Taxi** wäre nur das **Feld rechts von dir erreichbar** gewesen. Bei einem **Black Ticket** hättest du auf ein beliebiges (unbenutztes) Stadtteil springen können. Jedoch nicht auf eins mit Scotland Yard-Symbol.

Du **musst** in deinem Zug ein **neues Stadtteil aufdecken**!

Du darfst deinen Zug nicht auf einem Stadtteil beenden, das bereits umgedreht wurde.

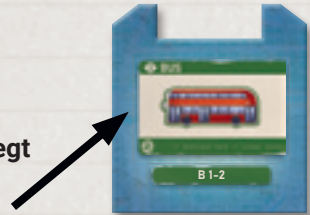
2. **Drehe das Stadtteil um, lege es offen** (mit der Rückseite nach unten) auf den Tisch und stelle die Figur in die Öffnung.

Danach ist Mister X an der Reihe.

Die Ausnahmen sind die 3 Stadtteile mit *Scotland Yard*-Symbol und die 3 Stadtteile mit *Sabotage* (siehe unten).

Mister X ist am Zug

Wenn du Mister X spielst, ist dein Zug vom Zug der Ermittlerin abhängig. Du musst immer **das machen**, was in der **Mitte des Stadtteils** zu sehen ist, **auf das sich die Ermittlerin gerade bewegt hat**.

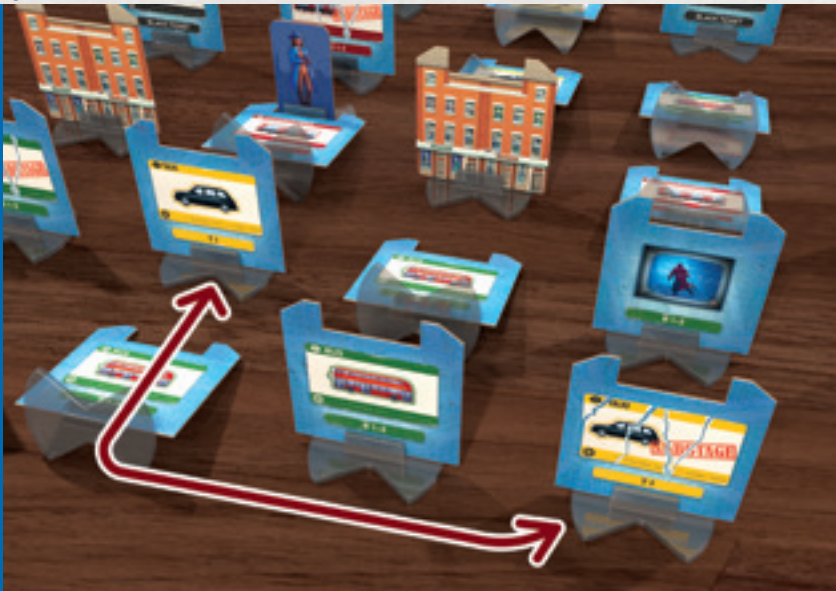


a) **Taxi (1)** / **Bus (2)** / **Underground (3)**: Stadtteile vertauschen

Das Durcheinander, das du auf deiner Flucht verursachst, wird im Spiel durch das **Vertauschen von Stadtteilen** dargestellt. Die Ermittlerin sieht zwar den Tausch, aber weiß nicht, ob du dich auf einem der beiden Stadtteile befindest oder ob es nur ein Ablenkungsmanöver war.

Du **vertauschst die Position von 2 (aufgestellten) Stadtteilen** miteinander, die bis zu 1, 2 oder 3 Felder voneinander entfernt sind. Das Verkehrsmittel **des aktuellen Stadtteils**, auf dem die **Ermittlerin steht**, **legt dabei die Entfernung fest**.

Auch hierbei werden die Felder **nur orthogonal** (oben, unten, links, rechts) und nicht diagonal gezählt.



Beispiel – Ein Spielzug von Mister X:

Die Ermittlerin steht auf einem Stadtteil mit **Underground**. Daher darfst du nun in deinem Zug zwei aufgestellte Stadtteile vertauschen, die 1, 2 oder 3 Felder voneinander entfernt sind. Hier entscheidest du dich, die Entfernung voll auszunutzen, und stellst das Stadtteil 6 mit *Sabotage* näher an die Ermittlerin.

b) Black Ticket: Stadtteile vertauschen

Das **Black Ticket** erlaubt es dir, dich vorübergehend aus der Schlinge von Scotland Yard zu ziehen! Du darfst **2 beliebige Stadtteile**, die noch aufgestellt sind, **miteinander vertauschen**. Im Gegensatz zu einem normalen Zug **muss** die **Ermittlerin** dabei **wegsehen**!



c) Sabotage

Wird eine Sabotage aufgedeckt, bist du deinem Spielziel einen Schritt näher: Du gewinnst, **sobald alle 3 Stadtteile mit Sabotage** aufgedeckt wurden. Dafür ist die Ermittlerin aber sofort wieder an der Reihe.



d) Überwachungskamera

Wird dieses Stadtteil aufgedeckt, musst du deinen **Standort verraten**, zumindest teilweise. Nimm deine Mister X-Spielfigur und stelle sie **neben** die **Reihe oder Spalte, in der sich das Stadtteil mit Mister X befindet**. Du **darfst entscheiden, ob du die Reihe oder Spalte wählst**.



Deine Spielfigur bewegst du erst wieder, wenn ein weiteres Stadtteil mit einer Überwachungskamera aufgedeckt wird (oder die entsprechende Aktionskarte eingesetzt wird). Danach ist die Ermittlerin wieder an der Reihe.



e) Stadtteile mit Scotland Yard-Symbol

Normalerweise endet der Zug der Ermittlerin, wenn sie auf ein Stadtteil gezogen ist und das Stadtteil umgedreht hat. Wenn die Ermittlerin den Zug aber auf einem **Stadtteil mit Scotland Yard-Symbol** beendet, **darf sie sofort eine der 3 Aktionskarten nutzen**.

Als Mister X musst du dann diese Aktion durchführen (und sonst nichts). Nach der einmaligen Benutzung wird die Aktionskarte wieder in die Schachtel gelegt.



Die 3 Aktionskarten

1) Rasterfahndung

Du musst ein **Stadtteil aufdecken**, das orthogonal oder diagonal **neben dem Stadtteil mit Mister X** aufgestellt ist. Das darf auch ein Stadtteil mit Sabotage, ein *Scotland Yard*-Stadtteil, oder Überwachungskamera sein. Die letzten beiden werden damit nutzlos für die Ermittlerin.

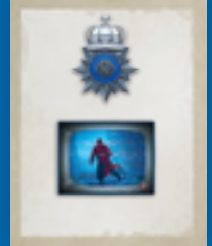
ACHTUNG: Überlege dir gut, welches der (bis zu) 8 möglichen Stadtteile du aufdecken möchtest. Damit kannst du sehr viel über deinen Standort verraten und leicht das Spiel verlieren!

2) Verstärkung

Du musst aussetzen und die Ermittlerin ist sofort wieder am Zug.

3) Überwachungskamera

Wird diese Aktionskarte von der Ermittlerin benutzt, musst du einen **Hinweis auf deinen Standort** geben. Es gelten die **gleichen Regeln** wie beim Stadtteil mit der **Überwachungskamera** (siehe oben).



Spielende

Scotland Yard gewinnt,

- wenn die Ermittlerin in ihrem Zug das Stadtteil mit Mister X aufdeckt;

oder

- wenn Mister X bewegungsunfähig gemacht wurde und in seinem Zug keine Stadtteile mehr regelkonform vertauschen kann.

Das X-Syndikat gewinnt,

- wenn alle 3 Stadtteile mit Sabotage aufgedeckt sind;

oder

- wenn die Ermittlerin bewegungsunfähig gemacht wurde und sie sich in ihrem Zug nicht mehr regelkonform bewegen kann.

