



EINSTEIGERSPIEL

für einen Mister X und 3-4 detektivische Spürnasen ab 8 Jahren

Das Einsteigerspiel ist eine vereinfachte Version von Scotland Yard, die besonders gut für Detektive geeignet ist, die noch nie Scotland Yard gespielt haben.

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.

BENÖTIGTES SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 4-5 Spielfiguren
- 3-4 Ticket-Tafeln für die Detektive
- 1 Black-Ticket
- 1 Doppelzugticket
- 1 Fahrtentafel mit Papier für Mister X
- 2 Einlegestreifen für die Fahrtentafel
- 1 Sichtschirm für Mister X

VORBEREITUNG

Die Spieler* einigen sich darauf, wer die Rolle von Mister X übernimmt. Jetzt wird der Spielplan ausgelegt. Mister X setzt sich so an den Spielplan, dass er alle Zahlen sehr gut lesen kann, ohne aufzustehen.

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



Spielplan



Normale Spielfiguren



Ticket-Tafeln für die Detektive



Doppelzugticket



Black-Ticket



Fahrtentafel mit Papier



Sichtschirm

Mister X erhält:

- 1 transparente Spielfigur
- den Sichtschirm für Mister X (er verhindert, dass die Detektive verräterische Blicke von Mister X sehen können)
- die Fahrtenafel mit eingelegtem Papier und die beiden Einlegestreifen (da im Einstiegerspiel nur 13 Runden gespielt werden)
- 1 Stift (nicht im Spiel enthalten)
- Tickets:
 - 1 Black-Ticket
 - 1 Doppelzug



Jeder Detektiv erhält:

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



STARTAUFGSTELLUNG



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



Spielen 3 Detektive mit, so wird je einer von ihnen auf die Startstationen 41, 46 und 124 gestellt.



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

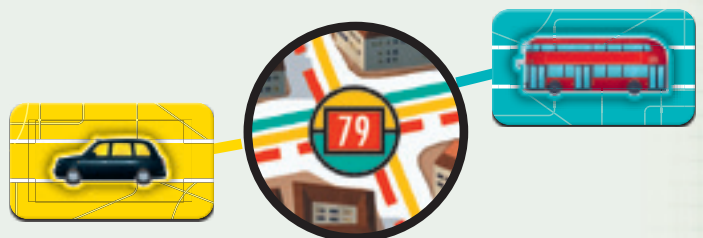
Es werden bis zu 13 Runden gespielt. Eine Runde besteht daraus, dass zuerst Mister X seinen Zug durchführt und anschließend in beliebiger Reihenfolge alle Detektive.

In jeder Runde muss Mister X und jeder Detektiv mindestens eine Station weit fahren.



WIE WIRD GEZOGEN?

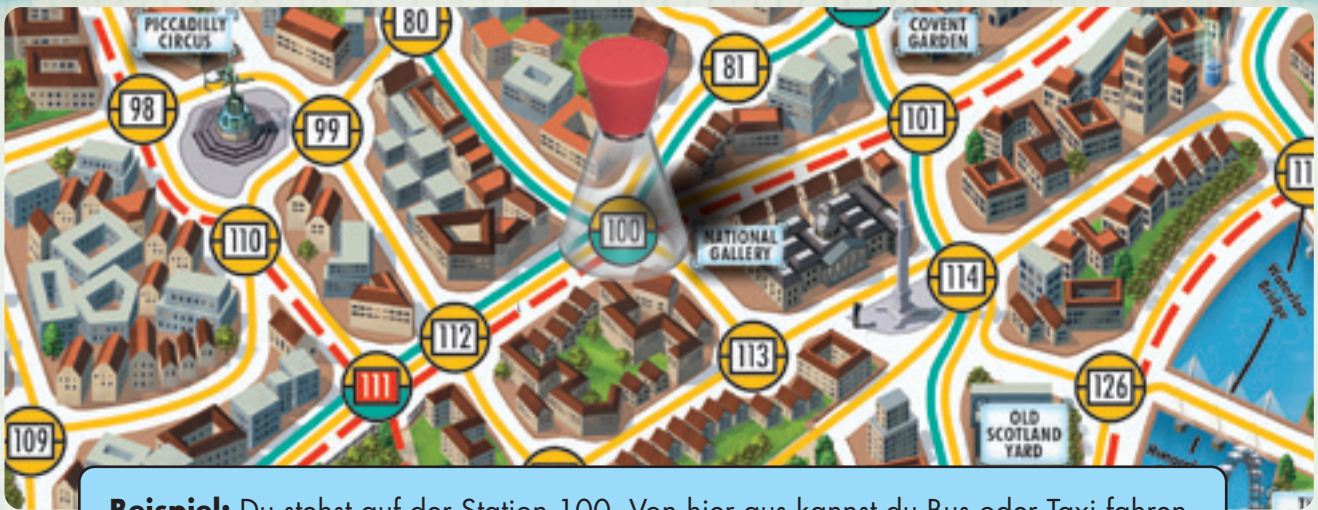
Die Farben der Stationen geben an, welche Verkehrsmittel dort starten und halten. Um ein Verkehrsmittel nutzen zu können, muss die Spielfigur auf einer Station für dieses Verkehrsmittel stehen (die Farbe kommt also auf den Halbkreisen oben oder unten vor).



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

Alle Figuren dürfen nur auf freie Stationen gezogen werden.

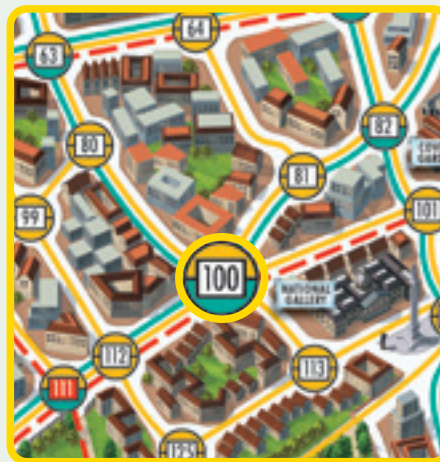
Ausnahme: Zieht ein Detektiv auf eine Station, auf der sich Mister X befindet, haben die Detektive gewonnen.



Beispiel: Du stehst auf der Station 100. Von hier aus kannst du Bus oder Taxi fahren.

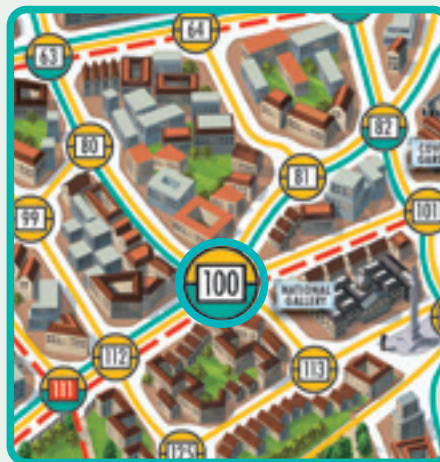
Mit dem Taxi (gelb) ist jede Station auf dem Spielplan erreichbar. Die Strecke, die ihr zurücklegen könnt, ist jedoch kurz: Ihr dürft in eurem Zug nur (entlang einer gelben Linie) bis zur nächsten Station ziehen.

Beispiel für eine Fahrt mit dem 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 türkisfarbenen Busstation zurücklegen.

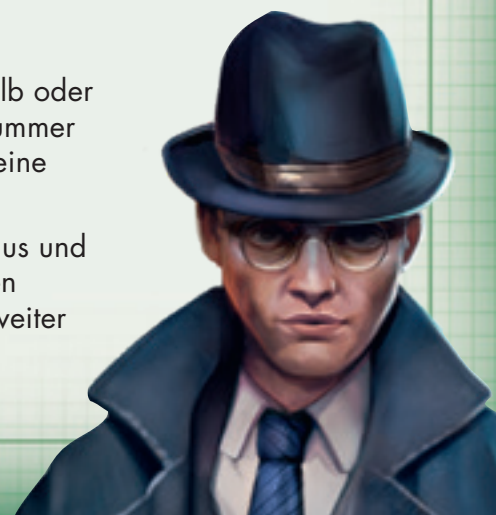
Beispiel für eine Fahrt mit dem Bus: Von der Station 100 könnt ihr mit dem Bus auf die 63, 82 und 111 fahren.



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 Fahrtentafel und zieht seine Spielfigur dorthin.

In seinem ersten Zug füllt er also das Feld neben der 1 in der Fahrtentafel 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-Ticket

Zusätzlich kann Mister X durch Abgeben seines Black-Tickets einen weiteren verdeckten Zug (wie in Runde 3, 8 und 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.



Das Black-Ticket darf 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.

SPIELEND

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.