



Scotland Yard

+++ DIE SPANNENDE JAGD NACH MISTER X QUER DURCH LONDON +++ HUNTING MISTER X +++

Einsteigerspiel +++ Gioco per principianti +++ Spel voor spelers
Version débutants +++ Beginners Version

Ravensburger



Auteur: Projekt Team III, Michael Schacht
 Design: Felix Harnickell, DE Ravensburger
 Illustratie: Franz Vohwinkel, Torsten Wolber
 Handleiding: DE Ravensburger
 Redactie: André Maack

Spel voor spelers vanaf 8 jaar (voor Mister X en 3-4 speurneuzen vanaf 8 jaar)

Benodigd materiaal

- 1 speelbord
- 4-5 speelfiguren
- 3-4 gekleurde legborden
- 1 black ticket
- 1 dubbelzet-kaart
- 1 rittentabel met papier voor Mister X
- 2 inlegstroken voor de rittentabel
- 1 oogscherm voor Mister X

Spelidee

Mister X probeert de detectives tijdens zijn vlucht dwars door Londen, af te schudden. Lukt het hem in 13 rondes aan z'n achtervolgers te ontsnappen, dan wint hij het spel.

Alleen de slimste detectives lukt het, hem te grijpen. Lukt het ze met één van hun figuren op dezelfde halte te zetten als Mister X, dan hebben zij het spel gewonnen.

Vorbereiding

De spelers spreken af wie de rol van **Mister X** op zich neemt.

Tip: voor deze taak heb je sterke zenuwen nodig, daarom is het beter als een ervaren speler deze rol op zich neemt.

Vervolgens wordt het speelbord klaargelegd. Mister X gaat zo voor het speelbord zitten, dat hij alle getallen zonder op te staan goed kan lezen.

Mister X krijgt:

- 1 witte speelfiguur
- Het oogscherm voor Mister X (dit voorkomt dat de detectives verraderlijke blikken van Mister X kunnen zien)
- De rittentabel met ingelegd papier
- 1 pen (niet inbegrepen)
- Tickets:
 - 1 x black ticket
 - 1 x dubbelzet-ticket



Iedere detective krijgt:

- 1 gekleurde speelfiguur naar keuze en het daarbij horende ticket-bord (zo weet iedere speler altijd precies, met welke figuur hij speelt)



Beginopstelling

Mister X zet z'n witte figuur op de halte met nummer 82.



Spelen 3 detectives mee, dan mogen ze van de beginhaltes 41, 46 en 124 er willekeurig één uitzoeken, waar ze hun figuur neerzetten.



Speelt een 4^e detective mee, dan komt halte 142 erbij. Op een halte kan bij de start en tijdens het hele spel altijd maar één detective staan.

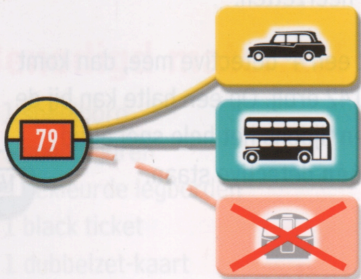


Spelafloop

Er worden 13 rondes gespeeld. Een ronde bestaat eruit, dat eerst Mister X zijn zet uitvoert en vervolgens in willekeurige volgorde alle detectives. In iedere ronde moet Mister X en iedere detective minstens een halte verder zetten.

Hoe wordt gezet?

De kleuren van de haltes geven aan welke vervoersmiddelen daar beginnen en stoppen. Om een vervoersmiddel te kunnen gebruiken, moet de speelfiguur op een halte voor dit vervoersmiddel staan (de kleur komt dus in het district voor).



De haltes en lijnen van de **metro** (rood) kunnen in dit spel niet worden gebruikt.

Alle figuren mogen alleen op vrije haltes worden gezet.

Uitzondering: zet een detective op een halte waar Mister X zich bevindt, dan hebben de detectives gewonnen.

Met de **taxi** (geel) is iedere halte op het speelbord bereikbaar. Het traject dat je kunt afleggen, is echter kort: je mag tijdens je beurt alleen (langs een gele lijn) tot de volgende halte zetten

Je staat met je figuur op 100.



Voorbeeld voor een rit met de taxi: Vanaf halte 100 kun je met de taxi naar 80, 81, 101, 113 en 112 rijden.



De **bus** (turquoise) rijdt alleen vanaf haltes met een turquoise halve cirkel; met de bus kun je tijdens je beurt langs de buslijnen iets grotere trajecten afleggen tot aan de volgende groene bushalte.

Je staat met je figuur op 100.



Voorbeeld voor een rit met de

bus: Vanaf halte 100 kun je met de bus naar 63, 82 en 111 rijden.



De zetten van Mister X

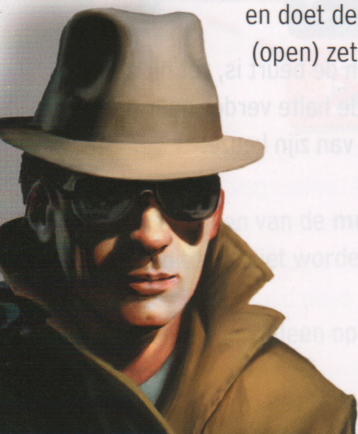
Mister X kiest in zijn beurt een nieuwe halte, die door een lijn (geel of turquoise) direct met z'n actuele standplaats is verbonden. Hij schrijft het nummer van de nieuwe halte op het volgende vrije veld van z'n rittentabel en zet z'n speelfiguur daarheen.

In z'n eerste beurt vulde hij dus het veld naast de 1 in de rittentabel in en wel met het nummer van de halte waar hij aankomt.

Als hij weer aan de beurt is, zet hij vanaf deze genoteerde halte verder naar de volgende halte van zijn keuze.

Mister X duikt op

Mister X duikt regelmatig op en is voor een zet onzichtbaar. Voor z'n **3^e**, **8^e** en **13^e zet** haalt hij z'n figuur van het speelbord en noteert **in het geheim** op de rittentabel z'n volgende doel. Hij schrijft het nummer van de halte waarnaar hij onzichtbaar reist, in het veld met het omcirkelde getal. Anders dan anders bedekt hij met z'n hand de notitie op de rittentabel, tot hij weer aan de beurt is. Is hij weer aan de beurt, dan zet hij z'n speelfiguur op z'n actuele standplaats en doet de volgende (open) zet.



Black tickets

Als extra kan Mister X door het afgeven van z'n black ticket nog een onzichtbare beurt (zoals in ronde 3, 8, 13) in een willekeurige ronde uitvoeren. Hij kan zich dus nog een keer een ronde onzichtbaar maken.

Tip: Mister X moet erop letten, dat hij goed plant wanneer hij opduikt, om aan z'n achtervolgers te ontsnappen.



Dubbele zet

Speelt Mister X z'n dubbelzet-ticket uit, dan kan hij in deze ronde direct 2 haltes bezoeken en wel met een willekeurig geoorloofde combinatie van 2 vervoersmiddelen. Hij noteert beide haltes op z'n rittentabel (2 velden!) en zet z'n figuur op de tweede halte. Het dubbelzet-ticket gaat daarna uit het spel.

Speelt hij het ticket in ronde 2, 7 of 12 dan duikt hij in z'n tweede beurt onder en blijft tot de volgende ronde onzichtbaar. Black tickets mogen door Mister X in combinatie met het dubbel-zet ticket worden ingezet.

Omdat de dubbele zet als 2 normale speelbeurten direct achter elkaar gespeeld wordt, mag Mister X noch in de eerste noch in de tweede beurt een veld betreden waarop een detective staat.



Zet Mister X het dubbelzet-ticket in ronde 13 in, dan voert hij aansluitend een 14e beurt uit en alle detectives mogen aansluitend nog een keer zetten.

De zetten van de detectives

Nadat Mister X z'n beurt heeft beëindigd, komen in willekeurige volgorde de detectives aan de beurt. Aangezien de detectives een gezamenlijk doel hebben, moeten de spelers goed afspreken wat hun zet is. Iedere detective zet z'n speelfiguur op de door hem uitgekozen volgende halte van het door hem gekozen vervoermiddel.

Einde van het spel

De **detectives** winnen als:

- Op een willekeurig tijdstip in het spel een detective tegelijkertijd met Mister X op dezelfde halte staat. Is Mister X onzichtbaar, dan moet hij zich in dit geval identificeren.
- Mister X naar geen enkele vrije halte kan zetten (alle mogelijkheden zijn geblokkeerd door detectives)

Mister X wint, als:

- Het hem lukt, tot aan het einde van de 13^e ronde door Londen te reizen, zonder dat hij door de detectives wordt gepakt. De ronde is pas beëindigd, als de detectives daarna nog een keer gezet hebben.

