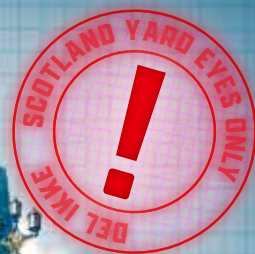




Scotland Yard

DEN SPÆNDENDE JAGT PÅ MR. X I HELE LONDON

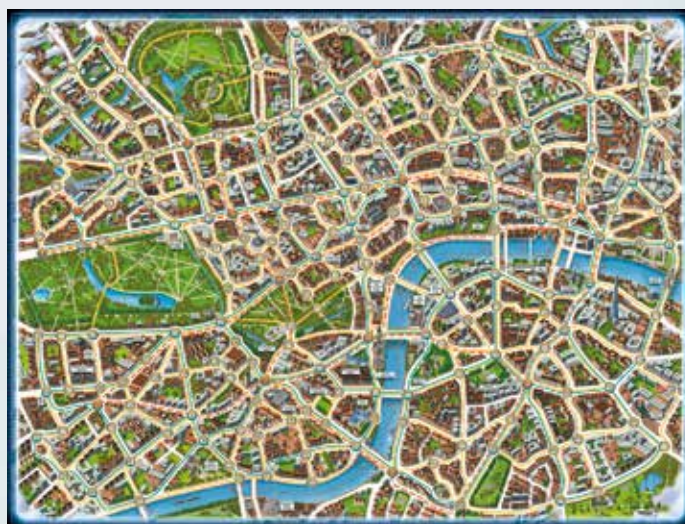


SPIL

Mister X forsøger at ryste forfølgerne af sig i London. Mister X flygter med taxi, bus eller undergrundsbanen. Du skal være en rigtig klog detektiv for at fange Mister X. Mister X skjuler sine opholdssteder for at undslippe detektiverne indtil slutningen af spillet. Detektiverne skal på den anden side forudse Mister X's træk for at opspore dem.

INDHOLD

- 1 spilleplade
- 12 spillebrikker (6 almindelige brikker og 6 figurbrikker)
- 29 startkort
- 130 billetter, fordelt på:
 - » 57 x taxi
 - » 45 x bus
 - » 23 x undergrund
 - » 5 x sort billet
- 3 dobbelttræk-billetter
- 10 billettavler til detektiverne
- 2 billettavler til Mister X
- 1 rejseleg med papir til Mister X
- 1 visir til Mister X
- 2 ringe til betjentene



Spilleplade



Startkort



Dobbeltræk-billetter



Betjente



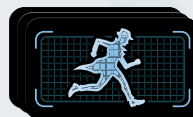
Taxi



Bus



Undergrund



Sorte billetter



6 almindelige brikker



1 rejseleg med papir til Mister X



Visir



Billettavler



6 figurbrikker

OPSÆTNING

FØR DET FØRSTE SPIL

Fjern forsigtigt alle brikker fra hulpladen. Kassér tomme hulplader.

FØR HVERT SPIL

- Læg spillepladen på bordet inden for rækkevidde af alle spillere.
- Bestem, hvem der skal spille Mister X.
Tip: Du skal have nerver af stål for at være Mister X. Hvis det er muligt, så giv rollen til en erfaren spiller.
- Mister X tager visiret og sætter det på. Det hjælper med at skjule deres udtryk for detektiverne. Derudover tager Mister X spillebrikken i det klassiske design eller papbrikken med den tilsvarende X-figur og rejseloggen (med papir) og placerer dem foran sig. Der er også brug for en blyant (medfølger ikke). Mister X tager også sin spilleplade sammen med 5 sorte billetter og 2 dobbeltræk-billetter og placerer dem på spillepladen.
- Hver detektiv vælger en figur og modtager spillepladen og spillebrikken i samme farve. Alle detektiver kan beslutte, om de vil tage de klassiske Scotland Yard-brikker eller de respektive tilsvarende papfigurer. Bemærk: I et spil med to spillere vælger og spiller detektiven to figurer.
 - Hver detektiv placerer sin spilleplade foran sig, så karaktersiden er synlig.
 - Hver detektiv tager også 4 undergrundsbilletter, 8 busbilletter og 11 taxibilletter. Disse placeres på spillepladen i tre stakke, så alle kan se dem.
- Alle resterende metro-, bus- og taxibilletter udgør den generelle billetbeholdning og skal placeres ved siden af spillepladen (tæt på Mister X).
- I et spil med op til fire spillere får detektiverne hjælp af neutrale spillebrikker, der kaldes betjente: Hvis der f.eks. er tre spillere (Mister X og to detektiver), får detektiverne to af de andre brikker som betjente.

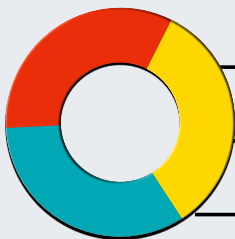
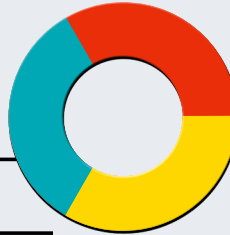


BLIV DIN EGEN DETEKTIV!

Du kan uploade dine fotos på vores hjemmeside og printe dem ud og klistre dem på de gennemsigtige figurer. Så bliver du din egen detektiv eller Mister X!



www.ravensburger.com/sy

	Antal spillere	Antal betjente	
	2	2*	
	3	2	
	4	1	
	5	0	
	6	0	

* Som en påmindelse: I et spil med to spillere (Mister X og en detektiv) får detektiven **kun** to betjente, fordi de allerede spiller to karakterer (se trin 3 under Opsætning).



6. Nu kan du sætte den indledende startposition op:

- Sortér først startkortene i to stakke: "D" for Detektiv og "M" for Mister X. Bland begge stakke hver for sig, og læg dem på bordet med billedsiden nedad.
- Hver detektiv (og hver betjent) trækker derefter et tilfældigt "D"-startkort. Placér hver spillebrik på den station, der er vist på startkortet, der er trukket til den. Læg derefter alle "D"-startkort tilbage i æsken.
- Nu bestemmer Mister X deres startposition ved at trække et tilfældigt "X"-kort uden at afsløre det for detektiverne. I modsætning til detektiverne placerer Mister X dog ikke sin brik på spillepladen.



Det er vigtigt: Mister X lægger **ikke** sin spillebrik på spillepladen!

- Mister X lægger sit startkort med billedsiden nedad, og de resterende startkort lægges tilbage i æsken.

SÅDAN SPILLER I

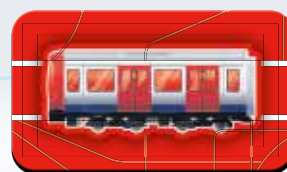
Spillet består af flere runder. Mister X foretager sit træk først i hver runde. Derefter spiller detektiverne og betjentene i vilkårlig rækkefølge.

GENERELLE REGLER FOR AT FLYTTE RUNDT

Spillepladen viser Londons transportnetværk. Det består af nummererede stationer, der er forbundet med ruter. Hver station er et start- og stoppested for et til tre forskellige transportmidler (taxi, bus, undergrund). Farverne på stationerne indikerer, hvilke transportmidler der starter og stopper der.

Brug af et bestemt transportmiddel

- Spillerens brik skal stå på en station, der er markeret med det pågældende transportmiddel, når det er spillerens tur.
- Spilleren spiller med en billet i den tilsvarende farve.
- Spilleren flytter derefter sin brik langs linjen i samme farve til den næste station med samme farve. En spiller kan kun flytte til ledige stationer. Taxien bevæger sig langs de gule linjer, bussen langs de turkise linjer og undergrundsbanen langs de røde linjer.



Eksempel:

Blå er ved station 165. Derfra kunne de ...

- ... tage en **taxi** til station 149, 151, 179 eller 180.
- ... nå station 123, 180 eller 191 med **bus**.
- ... ikke bruge **undergrundsbanen**: Selvom den kører gennem stationen, stopper den ikke der (stationen har ingen rød farve).



FLYTTE MISTER X

Mister X skjuler altid sine træk.

Man kan vælge mellem almindelige og specielle træk som beskrevet nedenfor.

Almindeligt træk

8. Først vælger Mister X i al hemmelighed en ny station, som skal være forbundet med den nuværende placering med en linje.
9. Derefter skriver man nummeret på den nye station ned på den næste ledige plads i sin rejselog.
10. Til sidst dækker man det, man lige har skrevet, ved hjælp af en billet til det anvendte transportmiddel, som man tager fra den almindelige forsyning. Detektiverne ved altså, hvilket transportmiddel Mister X har taget, men ikke hvorhen ...

Særtræk:

A: Sorte billetter

I stedet for en almindelig billet kan Mister X bruge en sort billet.

Den sorte billet giver to fordele:

- Mister X kan bruge alle transportmidler. Man dækker bare sin indrejse i rejseloggen med den sorte billet. På den måde ved detektiverne ikke, hvilket transportmiddel Mister X brugte.
- Man kan også bruge færgen på Themsen med en sort billet. Færgelinjerne er sorte. De forbinder stationerne 108, 115, 157 og 194 på den anden side af floden. Færgen sejler fra startpunktet langs den sorte linje til den næste station.

B: Dobbelttræk

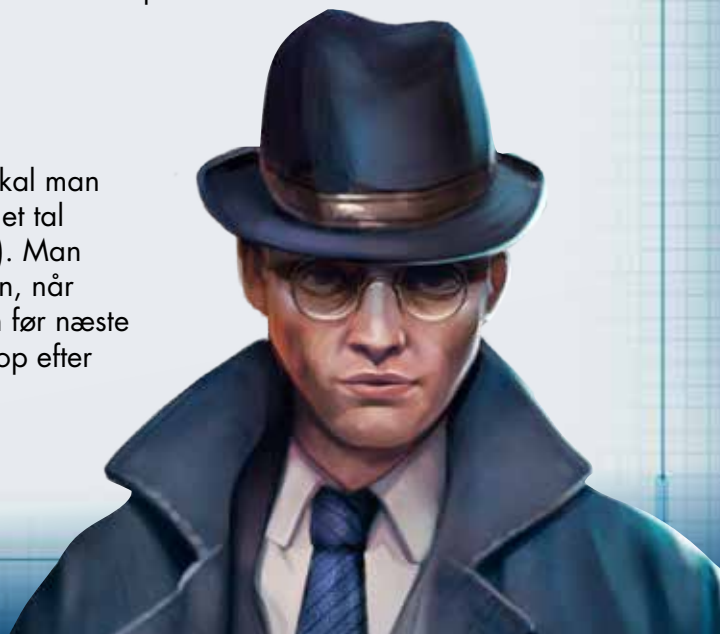
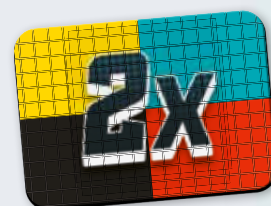
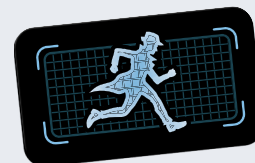
Hvis Mister X vælger en dobbelttræk-billet, tager de to omgange i træk. Man skriver en station i sin rejselog og dækker den med en billet (første runde). Derefter gør man det samme igen (anden runde). Om Mister X bruger det samme transportmiddel to gange eller to forskellige, er op til den spiller. Man kan også bruge sorte billetter, men man kan kun spille én dobbelttræk-billet pr. runde.

Brugte dobbelttræk-billetter lægges i æsken.

SÆRLIG BEGIVENHED:

Mister X dukker op!

Mister X skal dukke op nogle gange gennem spillet. Det skal man gøre, hver gang der er skrevet i rejseloggen ved siden af et tal med ring om (f.eks. efter tredje, ottende og trettende træk). Man placerer brikken på den aktuelle placering på spillepladen, når man har afsluttet sit træk, men fjerner den fra spillepladen før næste omgang. Så hvis man laver et dobbelt træk, dukker man op efter det første træk for at forsvinde umiddelbart derefter ...



FLYTTE DETEKTIVER OG BETJENTE

Detektiverne og betjentene følger efter Mister X på skift. De koordinerer deres træk og udfører dem i vilkårlig rækkefølge.

Detektiver: Hver detektiv vælger et transportmiddel og lægger den brugte billet tilbage i den fælles stak. Derefter flytter man sig langs den relevante linje til den næste station.

Betjente: Detektiverne spiller sammen med betjentene. De samme træk gælder for detektiverne, men de behøver ikke bruge billetter for at flytte sig rundt.

Derudover:

- Detektiverne kan kun bruge de transportmidler, som de stadig har billetter til. De kan ikke bytte billetter med andre spillere.
- Så længe en detektiv stadig har billetter og kan flytte sig, skal de gøre det. Hvis de ikke kan flytte rundt eller er løbet tør for billetter, sidder de over.

TIL SLUT

Mister X vinder, hvis...

- Det lykkes dem at undgå at blive fanget af betjentene indtil slutningen af runde 22. Dette er tilfældet, hvis ingen detektiv eller betjent nogensinde har stået på samme station som Mister X på samme tid. Men husk nu: Runden er først slut, når detektiverne også har gjort deres træk.
- Ingen af detektiverne er i stand til at bevæge sig på grund af manglende billetter.

Detektiverne vinder, hvis der på noget tidspunkt er en detektiv eller betjent på samme station som Mister X.

I dette tilfælde må Mister X afsløre sig selv og har tabt spillet.

HUSK!

- Både detektiverne og Mister X skal flytte sig, hvis det er muligt.
- Mister X må aldrig standse på samme station som en detektiv eller betjent. Dette gælder også, når du bruger en dobbeltræk-billet.
- Kun Mister X kan bruge sorte billetter, hvilket betyder, at kun Mister X kan bruge færgen.



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

© 2024

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

