

NO



Scotland Yard

DEN SPENNENDE JAKTEN PÅ MR. X OVER HELE LONDON

SPILL

Mister X prøver å riste av seg forfølgerne i London. Mister X flykter med taxi, buss eller undergrunnsbanen. Du må være en spesielt smart detektiv for å fange Mister X. Mister X skjuler hvor de befinner seg for å unnsnippe detektivene helt til slutten av spillet. Detektivene, på sin side, må forutse Mister Xs bevegelser for å spore dem opp.

INNHold

- 1 spillebrett
- 12 spillebrikker (6 normale brikker og 6 figurbrikker)
- 29 startkort
- 130 billetter, bestående av:
 - » 57 x taxi
 - » 45 x buss
 - » 23 x undergrund
 - » 5 x svart billett
- 3 billetter til dobbeltflytting
- 10 billett kort til detektivene
- 2 billett kort til Mister X
- 1 reiselogg med papir til Mister X
- 1 visir til Mister X
- 2 ringer til bobbienne



Brettspill



Startkort



Billetter til dobbeltflytting



Bobbies



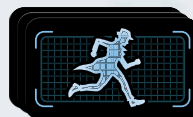
Drosje



Buss



Undergrunnen



Svarte billetter



6 normale stykker



Reiselogg med papir for Mister X



Visir



Billettavler



6 figurer

OPPSETT

FØR DEN FØRSTE KAMPEN

Fjern forsiktig alle bitene fra stansebrettet. Kast tomme hullbrett.

FØR HVER KAMP

1. Legg spillebrettet på bordet slik at det er lett tilgjengelig for alle spillerne.
2. Bestem hvem som skal spille Mister X.
Tips: Du trenger nerver av stål for å spille Mister X. Hvis mulig, gi denne rollen til en erfaren spiller.
- Mister X tar visiret og setter det på. Det bidrar til å skjule uttrykket deres for detektivene. I tillegg tar Mister X spillebrikken i klassisk design eller pappbrikken med tilhørende X-figur og reiseloggen (med papir) og legger dem foran seg. En blyant er også nødvendig (ikke inkludert). Mister X tar også spillerbrettet sammen med 5 svarte billetter og 2 dobbelttrekk-billetter og plasserer dem på spillerbrettet.
3. Hver detektiv velger en figur og får spillebrettet og spillebrikken i samme farge. Alle detektiver kan velge om de vil spille med de klassiske Scotland Yard-brikkene eller de tilsvarende pappfigurene. Merk: I et tospillerspill velger og spiller detektiven to figurer.
 - a. Hver detektiv plasserer spillebrettet foran seg slik at karaktersiden er synlig.
 - b. Hver detektiv tar også 4 undergrunnsbilletter, 8 bussbilletter og 11 taxibilletter. Disse legges på spillerbrettet i tre stabler slik at alle kan se dem.
4. Alle gjenværende t-bane-, buss- og taxibilletter utgjør den generelle billettforsyningen og bør plasseres ved siden av spillebrettet (nær Mister X).
5. I et spill med opptil fire spillere får detektivene hjelp av nøytrale spillebrikker som kalles bobbies: Hvis det for eksempel er tre spillere (Mister X og to detektiver), får detektivene to av de andre brikkene som bobbies.



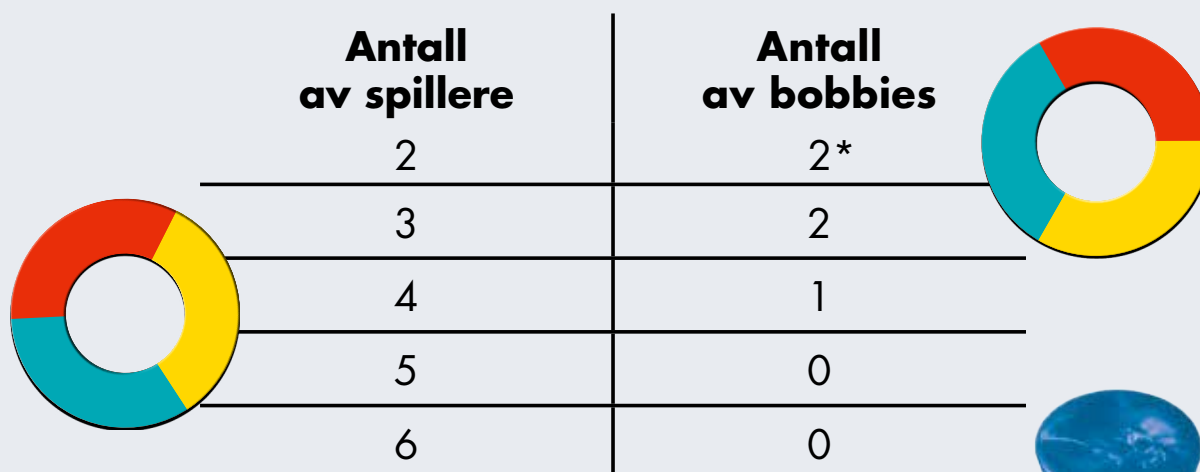
BLI DIN EGEN DETEKTIV!

Du kan laste opp bildene dine på nettstedet vårt og skrive dem ut og lime dem på de gjennomsiktige figurene. Så blir du din egen detektiv, eller Mister X!



www.ravensburger.com/sy

Antall av spillere	Antall av bobbies
2	2*
3	2
4	1
5	0
6	0



* Som en påminnelse: I et spill med to spillere (Mister X og en detektiv) får detektiven **bare** to bobbies fordi de allerede spiller to figurer (se trinn 3 under Oppsett).



6. Nå kan du sette opp startposisjonen:

- Sorter først startkortene i to bunkere: "D" for Detektiver og "M" for Mister X. Bland begge bunkene hver for seg og legg dem på bordet med billedsiden ned.
- Hver detektiv (og hver bobby) trekker deretter et tilfeldig "D"-startkort. Plasser hver spillebrikke på den stasjonen som vises på startkortet som er trukket for den. Legg deretter alle "D"-startkortene tilbake i esken.
- Nå bestemmer Mister X sin startposisjon ved å trekke et tilfeldig "X"-kort uten å vise det til detektivene. I motsetning til detektivene plasserer ikke Mister X brikken sin på spillebrettet.



Viktig: Mister X plasserer ikke spillebrikken sin på spillebrettet!

- Mister X legger startkortet med billedsiden ned, og de resterende startkortene legges tilbake i esken.

HVORDAN SPILLE

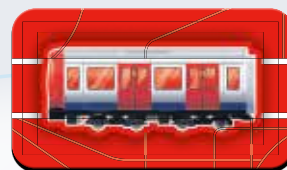
Spillet består av flere runder. Mister X gjør sitt trekk først i hver runde. Deretter spiller detektivene og politbetjentene i vilkårlig rekkefølge.

GENERELLE REGLER FOR BEVEGELSE

Spillbrettet viser Londons transportnettverk. Det består av nummererte stasjoner som er forbundet med ruter. Hver stasjon er start- og stoppested for ett til tre forskjellige transportmidler (taxi, buss, undergrunnsbane). Fargene på stasjonene indikerer hvilke transportmidler som starter og stopper der.

Bruk av et bestemt transportmiddel

- Spillerens brikke må befine seg på en stasjon som er merket for det aktuelle transportmiddelet når turen begynner.
- Spilleren spiller en billett i tilsvarende farge.
- Spilleren flytter deretter brikken sin langs linjen med samme farge til neste stasjon med samme farge. En spiller kan bare flytte til ubesatte stasjoner. Taxien beveger seg langs de gule linjene, bussen langs de turkise linjene og undergrunnen langs de røde linjene.



Eksempel:

Blå er på stasjon 165. Derfra kan de ...

- ... ta en **taxi** til stasjon 149, 151, 179 eller 180.
- ... nå stasjonene 123, 180 eller 191 med **buss**.
- ... ikke bruk **undergrunnen**: Selv om den går gjennom stasjonen, stopper den ikke der (stasjonen har ikke rødt).

FLYTTING AV MISTER X

Mister X skjuler alltid trekkene sine.

De kan velge mellom normale og spesielle trekk som beskrevet nedenfor.

Normalt trekk:

8. Først velger Mister X i all hemmelighet en ny stasjon som må være forbundet med deres nåværende posisjon med en linje.
9. Deretter skriver de ned nummeret på den nye stasjonen på neste ledige plass i reiseloggen.
10. Til slutt dekker de over det de nettopp har skrevet ved hjelp av en billett for transportmiddelet de har brukt, som de tar fra det generelle lageret. Detektivene vet altså hvilket transportmiddel Mister X har brukt, men ikke hvor han skal reise ...

Spesialtrekk:

A. Svarte billetter

I stedet for en vanlig billett kan Mister X bruke en svart billett.

Den svarte billetten gir to fordeler:

- Mister X kan bruke alle transportmidler. De dekker ganske enkelt oppføringen i reiseloggen med den svarte billetten. På den måten vet ikke etterforskerne hvilket transportmiddel Mister X brukte.
- De kan også bruke fergen på Themsen med en svart billett. Fergelinjene er svarte. De forbinder stasjoner 108, 115, 157 og 194 over elven. Fergen går fra startpunktet langs den svarte linjen til neste stasjon.

B. Dobbelttrekk

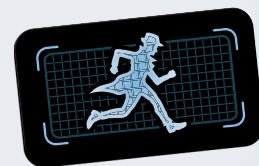
Hvis Mister X spiller en billett med dobbelt trekk, tar de to vendinger på rad. De skriver en stasjon i reiseloggen og dekker den med en billett (første sving). De gjør så det samme igjen (andre omgang). Om Mister X bruker samme transportmiddel to ganger eller to forskjellige er opp til dem. De kan også bruke svarte lodd, men kan bare spille én dobbelt-bevegelsesbillett per runde.

Brukte dobbelttreksbilletter legges i boksen.

SPESIELL HENDELSE:

Mister X dukker opp!

Innimellom må Mister X vise seg. Dette må de gjøre hver gang de skriver en oppføring ved siden av et sirklet tall i reiseloggen (f.eks. etter den tredje, åttende og trettende omgangen). De plasserer brikken sin på det aktuelle stedet på brettet etter at de har fullført trekket, men fjerner den fra brettet før neste trekk. Så hvis de gjør et dobbelt trekk, dukker de opp etter det første trekket, men forsvinner umiddelbart etterpå ...



FLYTTE DETEKTIVER OG BOBBIES

Detektivene og bobbienne går etter Mister X. De koordinerer bevegelsene og gjør dem i hvilken som helst rekkefølge.

Detektiver: Hver detektiv velger et transportmiddel og legger den brukte billetten tilbake i den generelle forsyningsbunken. Deretter beveger de seg langs den aktuelle linjen til neste stasjon.

De samme forflytningsreglene som for detektivene gjelder, men de trenger ikke å bruke billetter for å forflytte seg.

Bobbies: Detektivene spiller bobbies sammen.

I tillegg:

- Detektivene kan bare bruke de transportmidlene de fortsatt har billetter til. De kan ikke bytte billetter med andre spillere.
- Så lenge en detektiv fortsatt har billetter og kan bevege seg, må de gjøre det. Hvis de ikke kan bevege seg eller er tomme for billetter, må de sitte over.

SLUTT

Mister X vinner hvis...

- De lykkes med å unngå fangst av detektivene til slutten av runde 22. Dette er tilfellet hvis ingen detektiv eller bobby noen gang sto på samme stasjon med Mister X samtidig. Ikke glem: Runden er først over når detektivene også har gjort sitt.
- Ingen av detektivene er i stand til å bevege seg på grunn av mangel på billetter.

Detektivene vinner hvis en detektiv eller bobby på noe tidspunkt befinner seg på samme stasjon som Mister X.

I dette tilfellet må Mister X avsløre seg selv og har tapt spillet.

HUSK!

- Både detektivene og Mister X må bevege seg hvis det er mulig.
- Mister X kan aldri stoppe på samme stasjon som en detektiv eller bobby. Dette gjelder også ved bruk av dobbeltbillett.
- Bare Mister X kan bruke svarte billetter, noe som betyr at bare Mister X kan bruke fergen.



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

© 2024

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

