

# Scotland Yard

## HERRA X:N JÄNNITTÄVÄ METSÄSTYS LONTOOSSA

### PELIN KULKU

Herra X yrittää karistaa takaa-ajajat Lontoossa. Herra X pakenee taksilla, bussilla tai metrolla. Sinun on oltava erityisen taitava etsivä saadaksesi Herra X:n kiinni. Herra X salaa olinpaikkansa ja pakenee etsiviä pelin loppuun asti. Etsivien puolestaan on ennakoitava Herra X:n liikkeitä jäljittääkseen hänet.

### SISÄLTÖ

- 1 pelilauta
- 12 pelinappulaa (6 normaalia nappulaa ja 6 hahmonappulaa)
- 29 aloituskorttia
- 130 lippua, sisältäen:
  - » 57 x taksilippua
  - » 45 x bussilippua
  - » 23 x metrolippua
  - » 5 x mustaa lippua
- 3 tuplasiirtolippua
- 10 lippualustaa etsiville
- 2 lippualustaa Herra X:lle
- 1 matkapäiväkirja paperilla Herra X:lle
- 1 visiiri Herra X:lle
- 2 rengasta poliiseille



Pelilauta



Aloituskortit



Tuplasiirtoliput



Poliisit



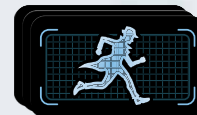
Taksi



Bussi



Metro



Mustat liput



6 normaalia pelinappulaa



Herra X:n matkapäiväkirja paperilla



Visiiri



Lippualustat



6 hahmo pelinappulaa

## PELIVALMISTELUT

### ENNEN ENSIMMÄISTÄ PELIÄ

Irrota kaikki osat varovaisesti pahvipohjista. Hävitä tyhjät pahvipohjat.

### ENNEN JOKAISTA PELIÄ

1. Aseta pelilauta pöydälle kaikkien pelaajien ulottuville.
2. Päätä, kuka on Herra X. **Vinkki:** Herra X:n rooliin tarvitaan teräshermoja. Jos mahdollista, anna tämä rooli kokeneelle pelaajalle.
- Herra X ottaa visiirin ja laittaa sen päähänsä. Se auttaa piilottamaan hänen ilmeensä etsiviltä. Lisäksi Herra X ottaa joko klassisen pelinappulan tai pahvisen pelinappulan, jossa on vastaava X-hahmo, sekä matkapäiväkirjan (paperilla) ja asettaa ne eteensä. Lisäksi tarvitaan lyijykynä (ei sisälly pakkaukseen). Herra X ottaa myös pelaaja-alustansa sekä 5 mustaa lippua ja 2 tuplasiirtolippua ja asettaa ne pelaaja-alustalle.
3. Kukin etsivä valitsee hahmon ja saa samanvärisen pelaaja-alustan ja pelinappulan. Kaikki etsivät voivat päättää, ottavatko he klassiset Scotland Yardin pelinappulat vai vastaavat pahvihahmot. Huomaus: Kahden pelaajan pelissä etsivä valitsee ja pelaa kahta hahmoa.
  - a. Jokainen etsivä asettaa pelaaja-alustansa eteensä niin, että hahmopuoli on näkyvässä.
  - b. Jokainen etsivä ottaa myös 4 metrolippua, 8 bussilippua ja 11 taksilippua. Nämä asetetaan pelaaja-alustalle kolmeen pinnoon, jotta kaikki näkevät ne.
4. Kaikki jäljellä olevat metro-, bussi- ja taksiliput muodostavat yleisen lippuvaraston, ja ne sijoitetaan pelilaudan viereen (Herra X:n lähelle).
5. Enintään neljän pelaajan pelissä etsivät saavat apua neutraaleista pelinappuloista, poliiseista: Jos pelaajia on esimerkiksi kolme (Herra X ja kaksi etsivää), etsivät saavat 2 muuta pelinappulaa poliiseiksi.



### RYHDY OMAKSI ETSIVÄKSI!

Voit ladata valokuvasi verkkosivuillemme ja tulostaa kuvasi läpinäkyviin hahmokappaleisiin kiinnitettäväksi. Sitten sinusta tulee oma etsiväsi tai Herra X!



[www.ravensburger.com/sy](http://www.ravensburger.com/sy)

pelaajien lukumäärä	poliisien lukumäärä
2	2*
3	2
4	1
5	0
6	0

\* Muistutuksena: Kahden pelaajan pelissä (Herra X ja yksi etsivä) etsivä saa **vain** kaksi poliisia, koska he pelaavat jo kahta hahmoa (katso Asetukset-kohdan vaihe 3).

6. Nyt voit valmistella pelin aloituskuntoon:

- Lajittele ensin aloituskortit kahteen pinoon: "D" etsiville ja "X" Herra X:lle. Sekoita molemmat pinot erikseen ja aseta ne kuvapuoli alaspäin pöydälle.
- Jokainen etsivä (ja jokainen poliisi) nostaa satunnaisen "D"-aloituskortin. Aseta jokainen pelinappula aloituskortissa näkyvälle asemalle. Laita sitten kaikki D-aloituskortit takaisin laatikkoon.
- Nyt Herra X määrittää lähtöasemansa nostamalla satunnaisen X-kortin paljastamatta sitä etsiville. Toisin kuin etsivät, Herra X ei kuitenkaan aseta nappulaansa pelilaudalle.



**Tärkeää:** Herra X **ei** aseta pelinappulaansa pelilaudalle!

- Herra X asettaa aloituskortin kuvapuoli alaspäin, ja loput aloituskortit palautetaan laatikkoon.

## PELIN KULKU

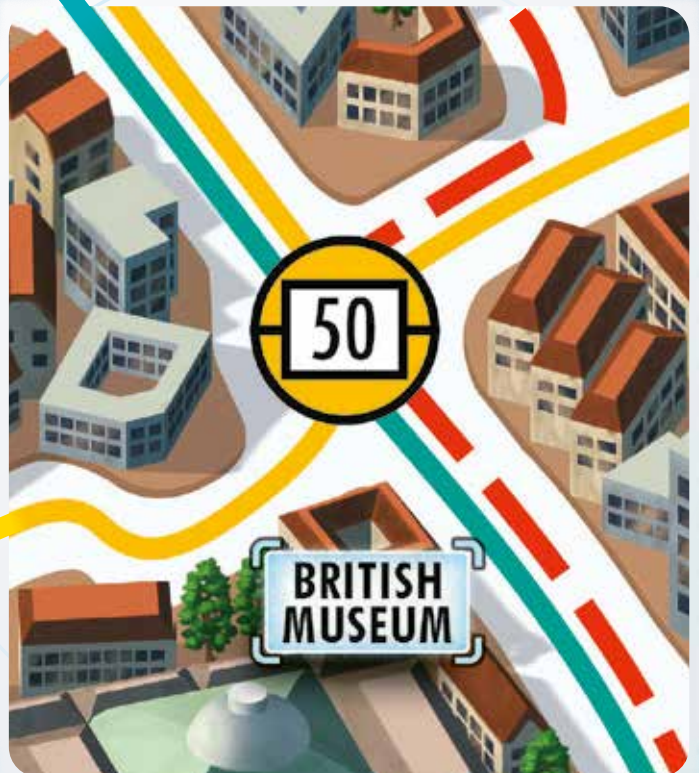
Peli koostuu useista kierroksista. Herra X tekee siirtonsa ensimmäisenä kullakin kierroksella. Sitten etsivät ja poliisit pelaavat missä tahansa järjestyksessä.

### YLEISET LIIKKUMISSÄÄNNÖT

Pelilaudalla näkyy Lontoon liikenneverkko. Se koostuu numeroiduista asemista, joita yhdistävät reitit. Kukin asema on lähtö- ja pysähdyspaikka yhdelle tai kolmelle eri liikenevälineelle (taksi, bussi, metro). Asemien värit osoittavat, mitkä kulkuvälineet lähtevät ja pysähtyvät niillä.

### Tietyn kulkuvälineen käyttäminen

- Pelaajan pelinappulan on oltava kyseiselle kulkuvälineelle merkityllä asemalla vuoronsa alussa.
- Pelaaja pelaa vastaavanvärisen lipun.
- Tämän jälkeen pelaaja siirtää pelinappulansa samenväristä linjaa pitkin seuraavalle samenväriselle asemalle. Pelaaja voi siirtyä vain tyhjiille asemille. Taksi liikkuu keltaista linjaa pitkin, bussi turkoosia linjaa pitkin ja metro punaista linjaa pitkin.



## Esimerkki:

Sininen pelinappula on asemalla 165. Sieltä hän voisi ...

- ... ottaa **taksin** asemille 149, 151, 179 tai 180.
- ... päästä asemille 123, 180 tai 191 **bussilla**.
- ... ei voi käyttää **metroa**: Vaikka metro kulkee aseman läpi, se ei pysähdy siellä (asemalla ei ole punaista).



## HERRA X:N LIIKUTTAMINEN

Herra X salaa aina liikkeensä.

Hän voi valita normaalin ja erikoisliikkeiden välillä alla kuvatulla tavalla.

### Normaali siirto:

8. Ensin Herra X valitsee salaa uuden aseman, jonka täytyy olla liitettyä nykyiseen sijaintiin linjalla.
9. Sitten hän kirjoittaa uuden aseman numeron matkapäiväkirjansa seuraavaan vapaaseen kenttään.
10. Lopuksi hän peittää äsken kirjoittamansa numeron käyttämällä käytetyn kulkuvälineen lippua, jonka hän ottaa yleisestä varastosta. Etsivät siis tietävät, minkä kulkuneuvon Herra X on ottanut, mutta eivät tiedä minne.

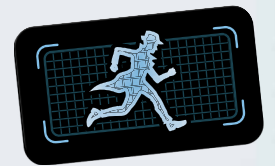
### Erikoisliike:

#### A. Mustat liput

Normaalin lipun sijaan Herra X voi käyttää mustaa lippua.

Mustalla lipulla on kaksi etua:

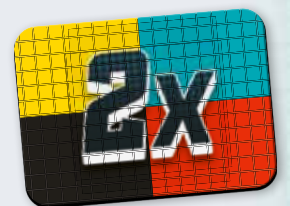
- Herra X voi käyttää mitä tahansa kulkuvälinettä. Hän yksinkertaisesti peittää merkintänsä matkapäiväkirjaan mustalla lipulla. Siten etsivät eivät tiedä mitä kulkuneuvoa Herra X käytti.
- Hän voi myös käyttää Thamesin lauttaa mustalla lipulla. Lauttalinjat ovat mustia. Ne yhdistävät asemat 108, 115, 157 ja 194 joen toisella puolella. Lautta kulkee lähtöpisteestä mustaa linjaa pitkin seuraavalle asemalle.



#### B. Tuplasiirto

Jos Herra X käyttää tuplasiirtolippua, hän saa pelata kaksi vuoroa peräkkäin. Hän kirjoittaa yhden aseman matkapäiväkirjaansa ja peittää sen lipulla (ensimmäinen vuoro). Sitten hän tekee saman uudelleen (toinen vuoro). Se, käyttääkö Herra X samaa kulkuvälinettä kahdesti vai kahta eri kulkuvälinettä, on hänen päätettävissään. Hän voi käyttää myös mustia lippuja, mutta hän voi käyttää vain yhden tuplasiirtolipun kierrosta kohti.

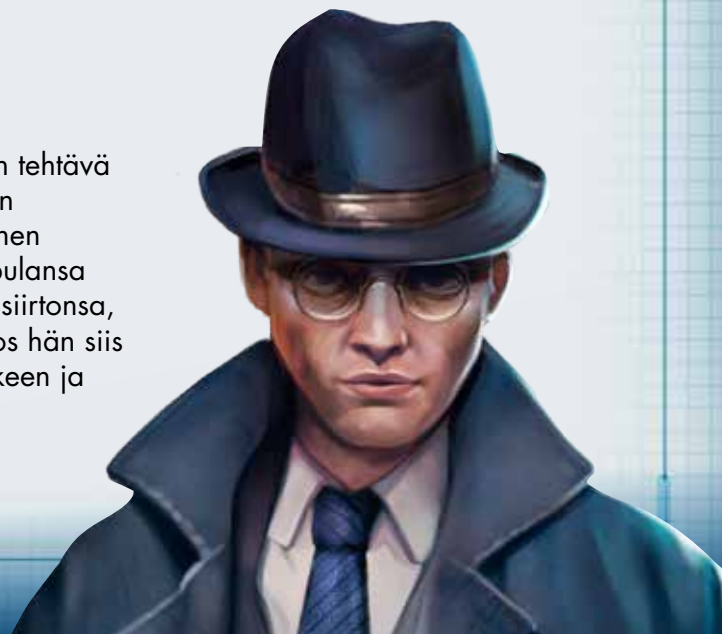
Käytetyt tuplasiirtoliput laitetaan laatikkoon.



## ERIKOISTAPAHTUMA:

### Herra X näyttäytyy!

Aina silloin tällöin Herra X:n on näyttäydyttävä. Hänen on tehtävä tämä aina, kun hän tekee merkinnän ympyröidyn numeron viereen matkapäiväkirjaan (esim. kolmannen, kahdeksannen ja kolmannentoista kierroksen jälkeen). Hän asettaa nappulansa laudan nykyiselle paikalle sen jälkeen, kun on suorittanut siirtonsa, mutta poistaa sen laudalta ennen seuraavaa vuoroaan. Jos hän siis tekee kaksoissiirron, hän ilmestyy ensimmäisen siirron jälkeen ja katoaa heti sen jälkeen.



## ETSIVIEN JA POLIISIEN LIKUTTAMINEN

Etsivät ja poliisit jahtaavat vuorollaan Herra X:ää. He koordinoivat siirtonsa ja tekevät ne missä tahansa järjestyksessä.

**Etsivät:** Jokainen etsivä valitsee kulkuvälineen ja laittaa käytetyn lipun takaisin yleiseen lippuvarastoon. Sitten he siirtyvät oikeaa linjaa pitkin seuraavalle asemalle.

**Poliisit:** Etsivät pelaavat poliiseja yhdessä. Liikkumiseen sovelletaan samoja liikkumissääntöjä kuin etsiviin, mutta heidän ei tarvitse käyttää lippuja liikkuaan.

### Lisäksi:

- Etsivät voivat käyttää vain niitä kulkuneuvoja, joihin heillä on vielä lippuja. He eivät voi vaihtaa lippuja muiden pelaajien kanssa.
- Niin kauan kuin etsivällä on vielä lippuja ja hän voi liikkua, hänen on tehtävä niin. Jos hän ei voi liikkua tai hänellä ei ole enää lippuja, hänen vuoro jää väliin.

## PELIN LOPPU

### Herra X voittaa, jos...

- Hän onnistuu välttämään kiinnijäämistä kierroksen 22 loppuun asti. Näin käy, jos yksikään etsivä tai poliisi ei osu samalle asemalle Herra X:n kanssa. Älä unohda: Kierros on ohi vasta, kun myös etsivät ovat tehneet siirtonsa.
- Yksikään etsivistä ei pääse liikkumaan lippujen puutteen vuoksi.

Etsivät voittavat, jos etsivä tai poliisi osuu missä tahansa pelin vaiheessa samalle asemalle Herra X:n kanssa.

Tässä tapauksessa Herra X:n on paljastettava itsensä, ja hän on hävinnyt pelin.

### MUISTA!

- Sekä etsivien että Herra X:n on liikutettava, jos mahdollista.
- Herra X ei saa koskaan pysähtyä samalle asemalle etsivän tai poliisin kanssa. Tämä pätee myös käytettäessä tuplasiirtolippua.
- Vain Herra X voi käyttää mustia lippuja, mikä tarkoittaa, että vain Herra X voi käyttää lauttaa.



Tekijät: Projekt Team III  
Kuvitus: Studio Hive, M81, Ron Baird  
Taiteellinen ohjaus: Sam Dawson  
Toimitus: Matthias Karl

© 2024

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

ravensburger.com

