

Scotland Yard

DEN SPÄNNANDE JAKTEN PÅ MR X GENOM LONDON

NYBÖRJARVERSION

För 3-4 blivande detektiver från 8 år och uppåt... och en svärfångad Mister X
Dessa instruktioner för nybörjare är en förenklad version av Scotland Yard, perfekt för dem som först lär sig spelet.

SPELIDÉ

I Scotland Yard reser Mister X genom London och försöker undvika att fångas av detektiverna. Om Mister X lyckas undvika dem i 13 rundor utan att åka fast, vinner Mister X spelet.

Detektiverna måste vara smarta och samarbeta för att fånga Mister X. Om de lyckas komma till samma station som Mister X med en av sina spelpjäser, vinner detektiverna spelet.



Spelplan

SPELMATERIAL

Dessa saker behöver du för ett nybörjarspel:

- 1 spelplan
- 1 genomskinlig spelpjäs
- Upp till 4 extra spelpjäser
- Upp till 4 biljettbrickor (i samma färg som de extra spelpjäserna)
- 1 svart biljett
- 1 dubbeldragsbiljett
- 1 reselogg med papper
- 2 täcksivor till reseloggen
- 1 visir



Dubbeldragsbiljetter



Svart biljett



Spelpjäser



Biljettbrickor

FÖRBEREDELSE

Bestäm först vem som ska spela rollen som Mister X. Placera spelplanen på bordet. Mister X-spelaren ska sitta så att han eller hon enkelt och tydligt kan se alla stationsnummer utan att behöva stå upp.

Tips: För att spela rollen som Mister X behöver du nerver av stål. I nybörjarspel rekommenderar vi att den mest erfarna spelaren tar denna roll.



Reselogg, papper och täcksivor



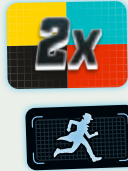
Visir

Mister X ska ha:

- 1 genomskinlig spelpjäs
- Mister X-visiret (döljer spelarens blick för att säkerställa att deras rörelser förblir dolda)
- Reseloggen med ett nytt pappersark och två inlägg (som täcker omgångarna 14–24)
- 1 penna (ingår ej)
- Biljetter: 1 x svart biljett 1 x dubbeldragsbiljett

Varje detektiv får:

- 1 valfri spelpjäs och biljettbricka i samma färg



STARTPOSITION

Mister X placerar sin genomskinliga spelpjäs på stationen med siffran 82.

Om tre detektiver spelar kan de välja station 41, 46 eller 124 och placera sin pjäs där.

Om en fjärde detektiv spelar, lägg till station 142 som ett annat startalternativ.

I början och under hela spelet får endast en detektiv vara på en station åt gången.

HUR MAN SPELAR

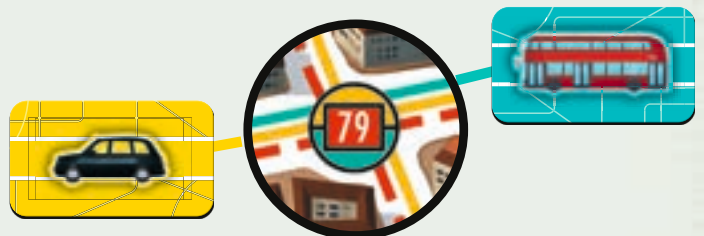
Upp till 13 omgångar spelas. I varje omgång gör Mister X först sitt drag. Sedan gör detektiverna sina drag i valfri ordning.

Mister X och varje detektiv måste flytta till minst en ny station varje omgång.



SÅHÄR FLYTTAS SPELJÄSERNA

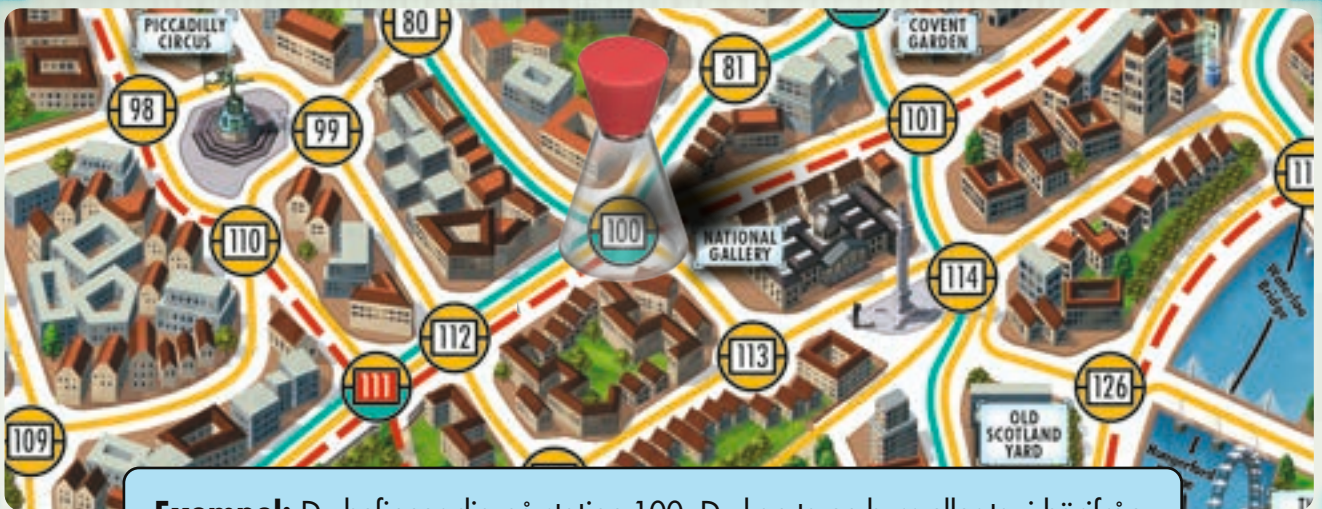
Färgerna på stationerna visar vilka transportmedel som startar och stannar där. För att kunna använda ett visst transportmedel måste speljäsen befinna sig på en station för det transportmedlet. Leta efter färgerna gul eller turkos i de övre eller nedre halvcirkelarna som



omger stationsnumret. Stationer och linjerna för **tunnelbanan** ■ ■ ■ (röd) kan inte användas i nybörjarversionen.

Samtliga speljäser får endast flyttas till lediga stationer.

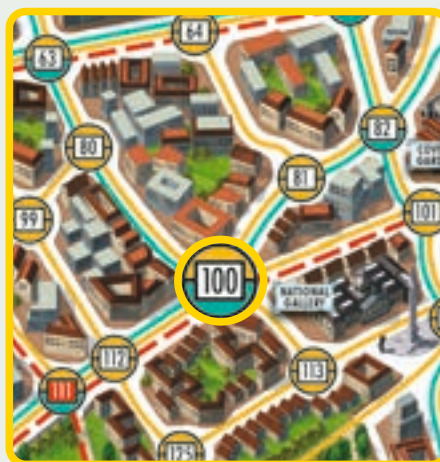
Undantag: Om en detektivs spelpjäs landar på den station där Mister X befinner sig, vinner detektiverna.



Exempel: Du befinner dig på station 100. Du kan ta en buss eller taxi härifrån.

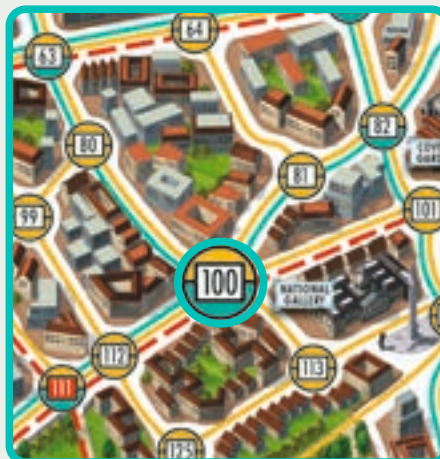
Varje station på kartan kan nås med **taxi** (gul). Avståndet som du kan resa är dock kort; på din tur kan du bara flytta längs den gula linjen till nästa station.

Exempel på förflyttning med taxi: Med taxi kan du flytta till station 80, 81, 101, 113 eller 112 från station 100.



Bussen (turkos) kör endast från stationer med en turkos halvcirkel; när det är din tur kan du resa med buss (längs den turkosa linjen) till nästa turkosa busstation, som tar dig lite längre än taxin.

Exempel på förflyttning med buss: Med buss kan du ta dig till station 63, 82 eller 111 från station 100.



FÖRFLYTTNING AV MISTER X

Vid varje tur väljer Mister X-spelaren en ny station kopplad till sin nuvarande plats med en gul eller turkos linje (transportmedel). Han skriver ner numret på den nya stationen på nästa lediga fält i sin loggbok och flyttar sin spelpjäis dit. Det betyder att han vid sin första tur fyller i fältet bredvid 1:an i reseloggen genom att skriva ner numret på stationen som de flyttade till.

Vid nästa tur flyttar han sig från den senast loggade stationen till nästa valfria station.



Mister X försvinner

Mister X försvinner med jämna mellanrum och är osynlig under en runda. Innan Mister X:s 3:e, 8:e och 13:e drag tar han bort sin spelpjäs från spelbrädet och skriver ner Mister X:s nästa destination i loggboken medan han döljer numret med sin andra hand så att detektiverna inte kan se det.

Den här gången täcker Mister X-spelaren över det nummer som just skrevs i loggboken tills det är hans tur igen. När det är Mister X:s tur igen placerar han sin spelpjäs på sin nuvarande plats och tar sin tur genom att flytta sin spelpjäs till nästa synliga station.

Svarta biljetter

Mister X kan göra ytterligare ett osynligt drag (som i omgångarna 3, 8 och 13) genom att spela med den svarta biljetten under valfri omgång.



Tips: Mister X bör planera noga när han ska försvinna för att skaka av sig sina förföljare vid exakt rätt tidpunkt.

Dubbeldrag

Om Mister X-spelaren spelar med en dubbeldragsbiljett, kan spelaren flytta till två stationer i en omgång med valfri kombination av buss- och taxi. Han skriver upp båda stationerna i sin loggbok (2 fält!) och placerar sin spelpjäs på den andra stationen.

Dubbeldragsbiljetten läggs sedan undan.

Om Mister X väljer att spela med dubbla drag i omgång 2, 7 eller 12 försvinner han vid det andra draget och förblir osynlig fram till nästa omgång.



Mister X kan också spela med en svart biljett i kombination med en dubbeldragsbiljett.

Eftersom ett dubbeldrag är detsamma som två normala drag som spelas i följd, kan Mister X inte flytta till en station som redan är upptagen av en detektiv, varken i det första eller det andra draget.

Om Mister X använder dubbeldragsbiljetten i omgång 13, måste spelaren göra ett nytt drag (drag 14) och alla detektiver kan också göra ett extra drag.

FÖRFLYTTNING AV DETEKTIVERNA

När Mister X har flyttat sin spelpjäs, är det detektivernas tur i valfri ordning. Eftersom detektiverna alla har samma mål bör de arbeta tillsammans för att samordna sina drag.

Varje detektiv väljer sitt transportmedel och placerar sin spelpjäs på nästa valfria station längs rutten.

SPELETS SLUT

Detektiverna vinner spelet om:

- En detektiv avslutar sitt drag på samma station som Mister X. Om Mister X råkar vara osynlig vid tillfället måste han visa sig.
- Mister X har inga lediga stationer som han kan flytta till (alla möjliga stationer är blockerade av detektiver).

Mister X vinner om

- Han lyckas att resa genom London i 13 omgångar utan att fångas av detektiverna. Omgången är över först när detektiverna också har slutfört sina drag.