



Scotland Yard

DEN SPÆNDENDE JAGT PÅ MR. X GENNEM HELE LONDON

BEGYNDERVERSION

For 3-4 kommende detektiver fra 8 år og opefter ... og en undvigende Mister X
Denne vejledning for begyndere er en forenklet version af Scotland Yard, ideel til dem, der først skal lære spillet.

SPIL

I Scotland Yard rejser Mister X gennem London og forsøger at undgå at blive fanget af detektiverne. Hvis Mister X formår at undslippe dem i 13 runder uden at blive fanget, vinder Mister X spillet.

Detektiverne skal være kloge og arbejde sammen for at fange Mister X. Hvis det lykkes dem at ankomme til den samme station som Mister X med en af deres spillebrikker, vinder detektiverne spillet.



Spilleplade

SPILMATERIALER

Du skal bruge disse ting til et begynderspil:

- 1 spilleplade
- 1 gennemsigtig spillebrik
- Op til 4 ekstra spillebrikker
- Op til 4 billettavler (svarende til de ekstra spillebrikker)
- 1 sort billet
- 1 dobbeltræk-billet
- 1 rejselog med papirindsats
- 2 indstik til rejselogen
- 1 visir



Dobeltræk-billet



Sort billet



Spillebrikker



Billettavler

FORBEREDELSE

Beslut først, hvem der skal spille rollen som Mister X. Læg spillepladen på bordet. Mister X-spilleren skal sidde et sted, hvor han/hun nemt og tydeligt kan se alle stationsnumrene uden at rejse sig op.

Tip: For at spille rollen som Mister X skal du have nerver af stål. I begynderspil anbefaler vi, at den mest erfarne spiller tager denne rolle.



Rejselog, papir og indstik



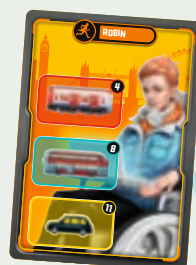
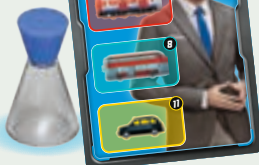
Visir

Mister X får udleveret:

- 1 gennemsigtig spillebrik
- Mister X-visiret (skjuler spillerens blik for at sikre, at deres træk forbliver skjult)
- Rejseloggen med et nyt ark papir og to indstik (dækker runde 14-24)
- 1 blyant (medfølger ikke)
- Billetter: 1 x sort billet 1 x billet dobbelttræk

Hver detektiv får udleveret:

- 1 spillebrik efter eget valg og billettavlen i samme farve



STARTPOSITION



Mister X placerer sin gennemsigtige spillebrik på stationen med tallet 82.



Hvis tre detektiver spiller, kan de vælge station 41, 46 eller 124 og placere deres spillebrik der.



Hvis en fjerde detektiv spiller, skal man tilføje station 142 som en anden startmulighed.

I begyndelsen og gennem hele spillet kan der kun være én detektiv på en station ad gangen.

SÅDAN SPILLER MAN

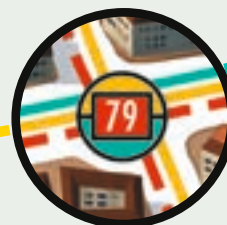
Der kan spilles op til 13 runder. I hver runde foretager Mister X først sit træk. Derefter foretager detektiverne deres træk i vilkårlig rækkefølge.

Mister X og hver detektiv skal flytte til mindst én ny station i hver runde.



SÅDAN FLYTTER DU

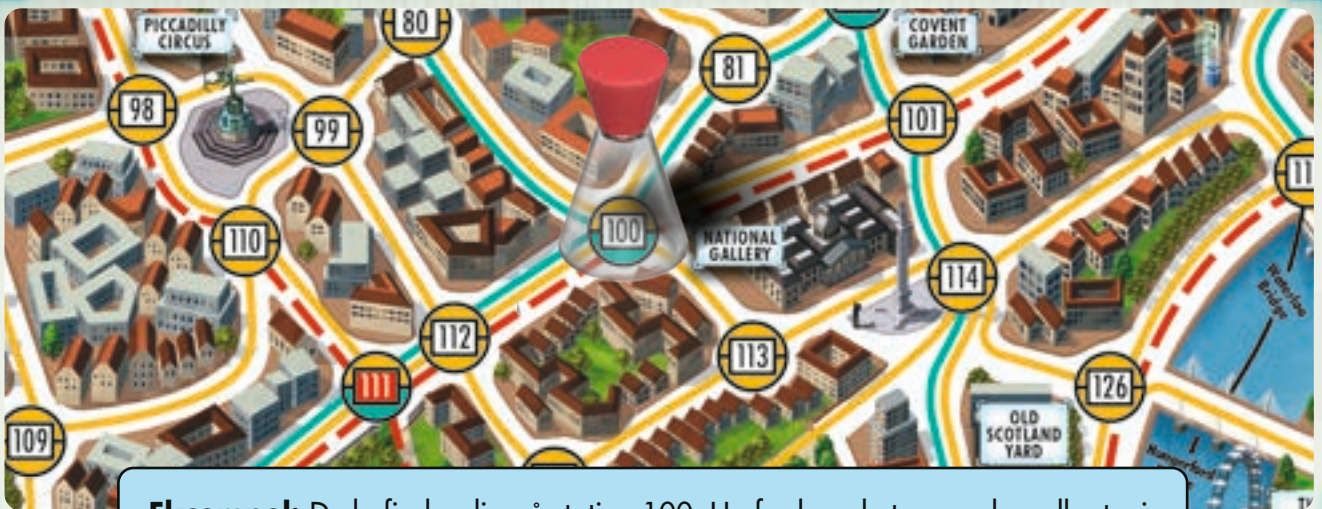
Farverne på stationerne angiver, hvilke transportmidler der starter og stopper der. For at kunne bruge et bestemt transportmiddel, skal spillebrikken være på en station for det transportmiddel. Se efter farverne gul eller turkis i den øverste eller nederste ring omkring stationsnummeret.



Undergrundsbanens stationer og ruter **undergrund** ■ ■ ■ (rød) kan ikke bruges i begynderversionen.

Alle spillebrikker kan kun flyttes til ledige stationer.

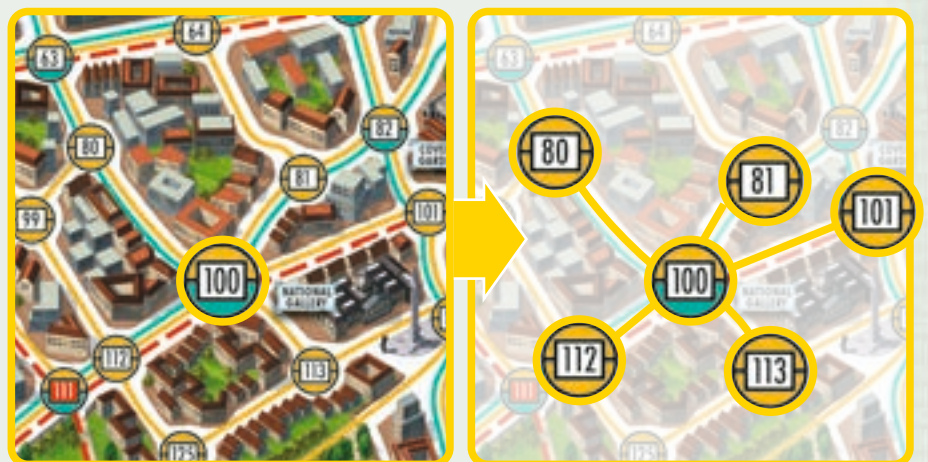
Undtagelse: Hvis en detektivs spillebrik lander på den station, hvor Mister X er, vinder detektiverne.



Eksempel: Du befinder dig på station 100. Herfra kan du tage en bus eller taxi.

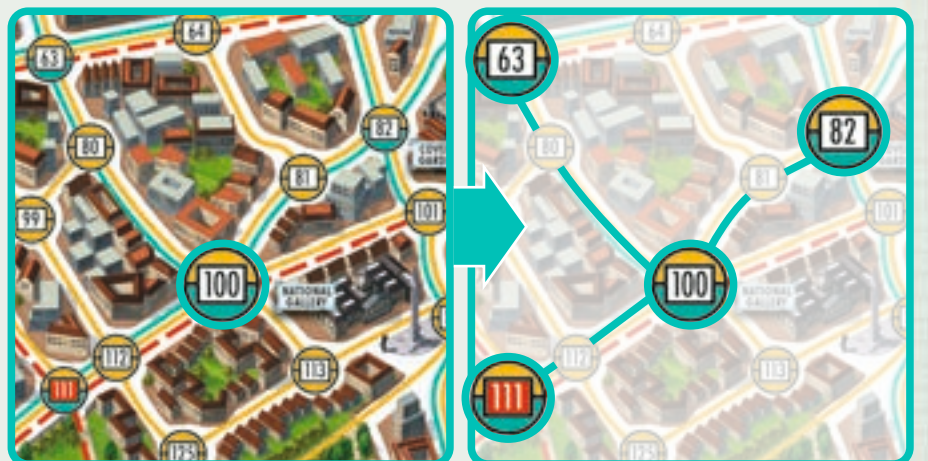
Alle stationer på kortet kan nås med **taxi** (gul). Den afstand, du kan rejse, er dog kort; på din tur kan du kun bevæge dig langs den gule linje til den næste station.

Eksempel på at flytte med en taxi: Med taxi kan du flytte til station 80, 81, 101, 113 eller 112 fra station 100.



Den **bus** (turkis) kører kun fra stationer med en turkis ring; når det er din tur, kan du rejse med bus (langs den turkise linje) indtil den næste turkise busstation, som tager dig lidt længere end taxien.

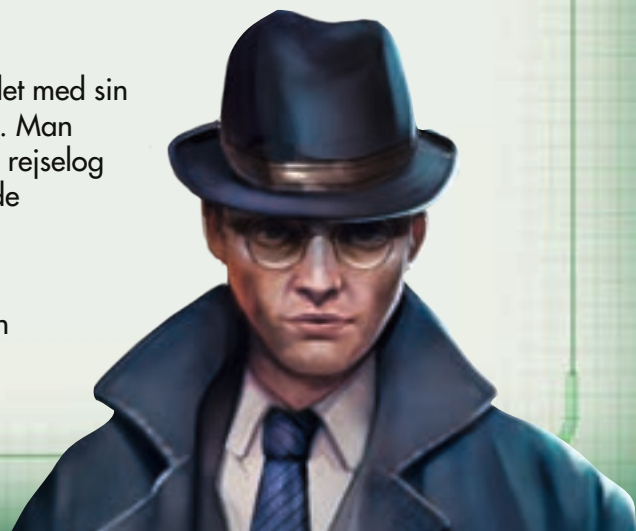
Eksempel på at flytte med bus: Med bus kan du flytte til station 63, 82 eller 111 fra station 100.



FLYTTE MISTER X

I hver runde vælger Mister X-spilleren en ny station, der er forbundet med sin nuværende placering med en gul eller turkis linje (transportmiddel). Man skriver nummeret på den nye station ned på det næste frie felt i sin rejselog og flytter sin spillebrik dertil. Det betyder, at man på sin første runde udfylder feltet ved siden af 1 i rejseloggen ved at skrive nummeret på den station, man flyttede til.

I næste runde bevæger man sig fra den sidst loggede station til den næste station efter eget valg.



Mister X forsvinder

Mister X forsvinder med jævne mellemrum og er usynlig i en runde. Før Mister X's tredje, ottende og trettende træk fjerner man sin spillebrik fra spillepladen og skriver Mister X's næste destination i rejseloggen, mens man skjuler tallet med den anden hånd, så detektiverne ikke kan se det.

Denne gang dækker Mister X-spilleren det nummer, der lige er skrevet i rejseloggen inden næste runde. Når det er dennes tur igen, placerer man sin spillebrik på den nuværende placering og tager sit træk ved at flytte sin spillebrik til den næste station, der er synlig.

Sorte billetter

Mister X kan foretage et ekstra usynligt træk (som i runde 3, 8 og 13) ved at spille den sorte billet i en hvilken som helst runde.



Tip: Mister X skal nøje planlægge, hvornår man skal forsvinde for at ryste sine forfølgere af sig på det helt rigtige tidspunkt.

Dobbeltræk

Hvis Mister X-spilleren spiller en dobbeltræk-billet, kan spilleren flytte til to stationer i en enkelt runde med en hvilken som helst gyldig kombination af bus- og taxiruter. Man skriver begge stationer ned i rejseloggen (2 felter!) og placerer sin spillebrik på den anden station.

Dobbeltræk-billetten fjernes derefter fra spillet, efter at den er blevet spillet.

Hvis Mister X beslutter sig for at spille en dobbeltræk-billet i runde 2, 7 eller 12, forsvinder man ved andet træk og forbliver usynlig indtil næste runde.



Mister X kan også spille en sort billet i kombination med dobbeltræk-billetten.

Da et dobbeltræk er det samme som to almindelige træk, der udføres efter hinanden, kan Mister X ikke flytte til en station, der allerede er besat af en detektiv, hverken ved første eller andet træk.

Hvis Mister X bruger dobbeltræk-billetten i runde 13, skal spilleren foretage endnu et træk (træk 14), og alle detektiver kan også foretage et ekstra træk.

FLYTNING AF DETEKTIVERNE

Når Mister X har afsluttet sin tur, tager detektiverne deres tur i vilkårlig rækkefølge. Da detektiverne alle har det samme mål, bør de arbejde sammen for at koordinere deres træk.

Hver detektiv angiver sit transportmiddel og placerer sin spillebrik på den næste station efter eget valg langs ruten.

AFSLUTNING PÅ SPILLET

Detektiverne vinder spillet, hvis:

- En detektiv afslutter sit træk på samme station som Mister X. Hvis Mister X tilfældigvis er usynlig på det tidspunkt, skal detektiven vise sig.
- Mister X har ingen ledige stationer, som man kan flytte til (alle mulige stationer er blokeret af detektiver).

Mister X vinder, hvis

- Det lykkes at rejse gennem London i 13 runder uden at blive fanget af detektiverne. Runden er først slut, når detektiverne også har gennemført deres træk.