

Scotland Yard

DEN SPENNENDE JAKTEN PÅ MR. X OVER HELE LONDON

NYBEGYNNERVERSJON

For 3-4 lovende detektiver fra 8 år og oppover... og en unnvikende Mister X
Denne regelboken for nybegynnere er en forenklet versjon av Scotland Yard, ideell for de som først skal lære seg spillet.

SPILL

I Scotland Yard reiser Mister X gjennom London og prøver å unngå å bli tatt av detektivene. Hvis Mister X klarer å unnslippe dem i 13 runder uten å bli tatt, vinner Mister X spillet.

Detektivene må være smarte og samarbeide for å fange Mister X. Klarer de å ankomme samme stasjon som Mister X med en av spillebrikkene sine, vinner detektivene spillet.



Brettspill

SPILLMATERIELL

Du trenger disse elementene for å spille for nybegynnere:

- 1 spillebrett
- 1 gjennomiktig spillebrikke
- Opptil 4 ekstra spillebrikker
- Opptil 4 billett Brett (som passer til de ekstra spillebrikkene)
- 1 svart billett
- 1 billett for dobbeltflytting
- 1 reiselogg med papirinnlegg
- 2 innstikk til reiselogg
- 1 visir



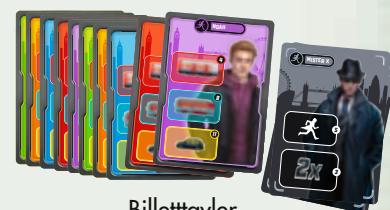
Billett med dobbelttrekk



Svart billett



Spillebrikker



Billettavler

FORBEREDELSE

Bestem først hvem som skal spille rollen som Mister X. Legg spillebrettet på bordet. Mister X-spilleren bør sitte slik at han/hun enkelt og tydelig kan se alle stasjonsnumrene uten å reise seg.

Tips: For å spille rollen som Mister X trenger du nerver av stål. I nybegynnerspill anbefaler vi at den mest erfarne spilleren tar denne rollen.



Reiselogg, papir og innstikk



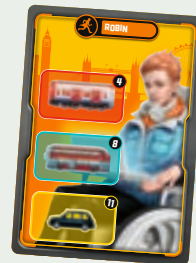
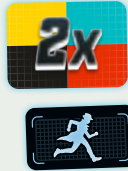
Visir

Mister X mottar:


- 1 gjennomsiktig spillebrikke
- Mister X-visiret (skjuler spillerens blikk for å sikre at bevegelsene forblir skjult)
- Reiseloggen med et nytt ark og to innstikk (som dekker rundene 14-24)
- 1 blyant (ikke inkludert)
- Billetter: 1 x svart billett 1 x billett med dobbelt trekk




Hver detektiv mottar:


- 1 spillebrikke etter eget valg og billett Brett i samme farge



STARTPOSISJON

 Mister X plasserer sin gjennomsiktige spillebrikke på stasjonen med tallet 82.

   Hvis tre detektiver spiller, kan de velge stasjon 41, 46 eller 124 og plassere spillebrikken sin der.

 Hvis en fjerde detektiv spiller, legger du til stasjon 142 som et annet startalternativ.

I begynnelsen og gjennom hele spillet kan det bare være én detektiv på en stasjon om gangen.

HVORDAN SPILLE

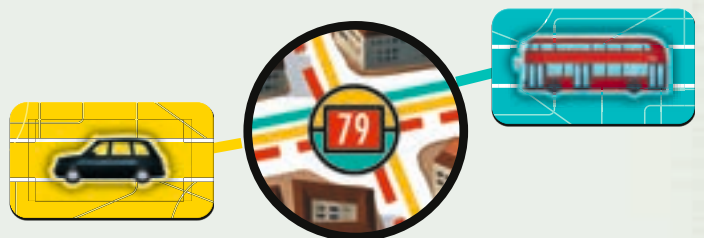
Det spilles inntil 13 runder. I hver runde gjør Mister X først sitt trekk. Deretter gjør detektivene sine trekk i hvilken som helst rekkefølge.

Mister X og hver detektiv må flytte til minst én ny stasjon hver runde.



HVORDAN FLYTTE

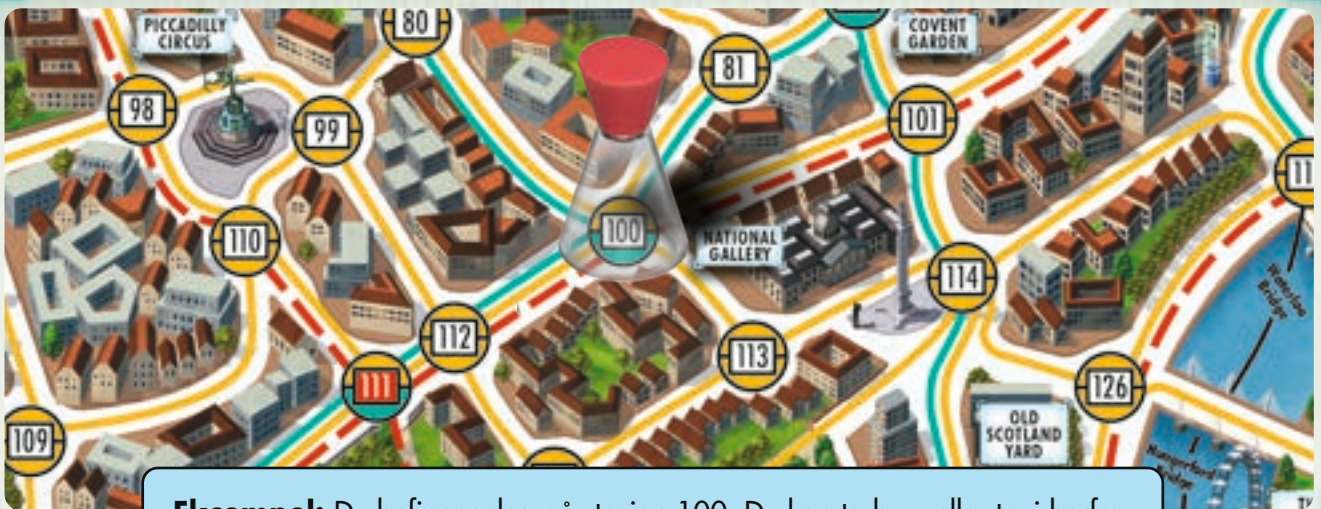
Fargene på stasjonene indikerer hvilke transportmidler som starter og stopper der. For å kunne bruke et bestemt transportmiddel må spillebrikken befinne seg på en stasjon for det aktuelle transportmiddelet. Se etter fargene gul eller turkis i den øverste eller nederste halvsirkelen rundt stasjonsnummeret.



Stasjonene og rutene til undergrunnsbanen **undergrunnsbanen** ■ ■ ■ (rød) kan ikke brukes i nybegynnerversjonen.

Alle spillebrikker kan bare flyttes til ledige stasjoner.

Unntak: Hvis en detektivs spillebrikke lander på stasjonen der Mister X befinner seg, vinner detektivene.

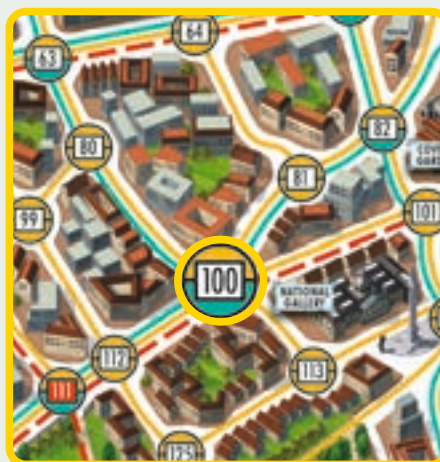


Eksempel: Du befinner deg på stasjon 100. Du kan ta buss eller taxi herfra.

Alle stasjonene på kartet kan nås med **taxi** (gul). Avstanden du kan reise er imidlertid kort; når du er på tur, kan du bare bevege deg langs den gule linjen til neste stasjon.

Eksempel på flytting med taxi:

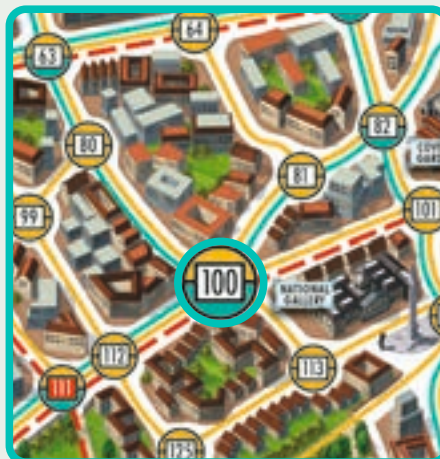
Med taxi kan du flytte til stasjon 80, 81, 101, 113 eller 112 fra stasjon 100.



Den **buss** (turkis) kjører bare fra stasjoner med en turkis halvsirkel; på din tur kan du reise med buss (langs den turkise linjen) til neste turkise busstasjon, som tar deg litt lenger enn drosjen.

Eksempel på flytting med buss:

Med buss kan du flytte til stasjon 63, 82 eller 111 fra stasjon 100.



FLYTTING AV MISTER X

På hver tur velger Mister X-spilleren en ny stasjon som er forbundet med den nåværende posisjonen med en gul eller turkis linje (transportmiddel). Spilleren skriver ned nummeret på den nye stasjonen på det neste ledige feltet i reiseloggen og flytter spillebrikken sin dit. Det betyr at de på sin første tur fyller ut feltet ved siden av 1 i reiseloggen ved å skrive ned nummeret på stasjonen de flyttet til.

På sin neste tur flytter de seg fra den sist loggførte stasjonen til neste stasjon etter eget valg.



Mister X forsvinner

Mister X forsvinner med jevne mellomrom og er usynlig i en runde. Før Mister X' tredje, åttende og trettende trekk fjerner de spillebrikken sin fra spillebrettet og skriver ned Mister X' neste destinasjon i reiseloggen mens de skjuler tallet med den andre hånden slik at detektivene ikke kan se det.

Denne gangen dekker Mister X-spilleren til tallet de nettopp skrev på reiseloggen frem til neste tur. Når det er deres tur igjen, plasserer de spillebrikken sin på det aktuelle stedet og tar sin tur ved å flytte spillebrikken til neste stasjon som er synlig.

Svarte billetter

Mister X kan gjøre et ekstra usynlig trekk (som i runde 3, 8 og 13) ved å spille den svarte billetten i en hvilken som helst runde.



Tips: Mister X bør planlegge nøye når de skal forsvinne for å riste av seg forfølgerne til nøyaktig rett tid.

Dobbelt trekk

Hvis Mister X-spilleren spiller en dobbeltbillett, kan han/hun forflytte seg til to stasjoner i samme runde med en hvilken som helst gyldig kombinasjon av buss- og drosjeruter. Spilleren noterer begge stasjonene i reiseloggen (2 felt!) og plasserer spillebrikken sin på den andre stasjonen.

Dobbelttrekk-billetten fjernes deretter fra spillet etter at den er spilt.

Hvis Mister X bestemmer seg for å spille dobbelttrekk-billetten i runde 2, 7 eller 12, forsvinner de i det andre trekket og forblir usynlige til neste runde.



Mister X kan også spille en svart billett i kombinasjon med dobbelt trekk-billetten.

Siden et dobbelttrekk er det samme som to normale trekk som spilles ut etter hverandre, kan Mister X ikke flytte til en stasjon som allerede er okkupert av en detektiv, verken i det første eller det andre trekket.

Hvis Mister X bruker dobbelttrekk-billetten i runde 13, må spilleren gjøre et trekk til (trekk 14), og alle detektivene kan også gjøre et ekstra trekk.

FLYTTING AV DETEKTIVENE

Når Mister X har fullført sin tur, tar detektivene sin tur i vilkårlig rekkefølge. Siden alle detektivene har samme mål, bør de samarbeide for å koordinere trekkene sine.

Hver detektiv oppgir transportmiddelet sitt og plasserer spillebrikken sin på neste stasjon etter eget valg langs ruten.

SLUTTEN PÅ SPILLET

Detektivene vinner spillet hvis:

- En detektiv avslutter sitt trekk på samme stasjon som Mister X. Hvis Mister X tilfeldigvis er usynlig på det tidspunktet, må detektiven vise seg.
- Mister X har ingen ledige stasjoner som de kan flytte til (alle mulige stasjoner er blokkert av detektiver).

Mister X vinner hvis:

- De klarer å reise gjennom London i 13 runder uten å bli tatt av detektivene. Runden er først over når detektivene også har fullført sine trekk.