



Scotland Yard

HERRA X:N JÄNNITTÄVÄ METSÄSTYS LONTOOSSA

ALOITTELIJOIDEN VERSIO

3-4:lle tulevalle etsivälle 8-vuotiaasta ylöspäin... ja yhdelle vaikeasti lähestyttävälle Herra X:lle

Tämä aloittelijoiden sääntökirja on yksinkertaistettu versio Scotland Yardista, joka on ihanteellinen niille, jotka opettelevat peliä ensimmäistä kertaa.

PELIN KULKU

Scotland Yardissa Herra X matkustaa pitkin Lontoota yrittäen välttää kiinnijäämistä. Jos Herra X onnistuu pakenemaan etsiviä 13 kierroksen ajan jäämättä kiinni, Herra X voittaa pelin.

Etsivien on oltava nokkelia ja tehtävä yhteistyötä saadakseen Herra X:n kiinni. Jos he onnistuvat siirtämään oman pelinappulansa samalle asemalle Herra X:n kanssa, etsivät voittavat pelin.



Pelilauta

TARVITTAVAT PELIN OSAT

Tarvitset nämä osat aloittelijoiden peliin:

- 1 pelilauta
- 1 läpinäkyvä pelinappula
- Enintään 4 ylimääräistä pelinappulaa
- Enintään 4 lippualustaa (jotka sopivat ylimääräisiin pelinappuloihin)
- 1 musta lippu
- 1 tuplasiirtolippu
- 1 matkapäiväkirja paperilla
- 2 lisäosaa matkapäiväkirjalle
- 1 visiiri



Tuplasiirtolippu



Musta lippu



Pelinappulat



Lippualustat

VALMISTELUT

Päätä ensin, kuka pelaa Herra X:ää. Aseta pelilauta pöydälle. Herra X:n pelaajan on istuttava niin, että hän näkee kaikki asemanumerot helposti ja selkeästi nousematta seisomaan.

Vinkki: Herra X:n roolissa tarvitaan teräshermoja. Aloittelijoiden peleissä suosittelemme, että kokenein pelaaja ottaa tämän roolin.



Matkapäiväkirja, paperi ja lisäosat



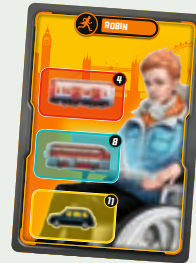
Visiiri

Herra X tarvitsee:


- 1 läpinäkyvän pelinappulan
- Herra X:n visiiriin (peittää pelaajan katseen, jotta hänen liikkeensä pysyy salassa)
- Matkapäiväkirjan, jossa on uusi paperiarkki ja kaksi lisäosaa (peittävät kierrokset 14-24)
- kynän (ei sisälly pakkaukseen)
- Liput: 1 x musta lippu 1 x tuplasiirtolippu




Jokainen etsivä tarvitsee:


- 1 valitsemansa pelinappulan ja samanvärisen lippupalustan



ALKUASETTELMA

 Herra X asettaa läpinäkyvän pelinappulansa asemalle numero 82.

   Jos pelissä on kolme etsivää, he saavat valita aloituspisteensä vapaasti asemista 41, 46, ja 124, ja asettaa pelinappulansa valitulle asemalle.

 Jos pelissä on 4 etsivää, lähtöpisteisiin lisätään asema numero 142.

Pelin alussa ja koko pelin ajan, vain yksi etsivä voi olla asemalla kerrallaan.

PELIN KULKU

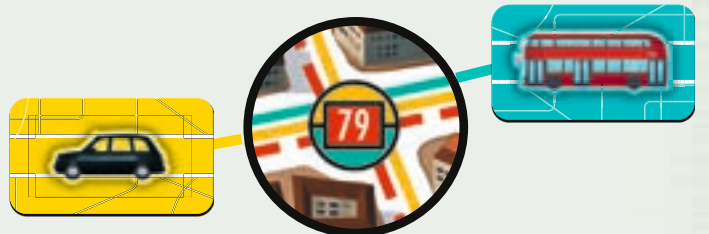
Peli jatkuu 13 kierroksen ajan. Jokaisella kierroksella Herra X tekee ensin siirtonsa. Sitten etsivät tekevät liikkeensä missä tahansa järjestyksessä.

Herra X:n ja jokaisen etsivän on liikutettava joka kierroksella vähintään yhden aseman väli.



LIKKUMINEN LAUDALLA

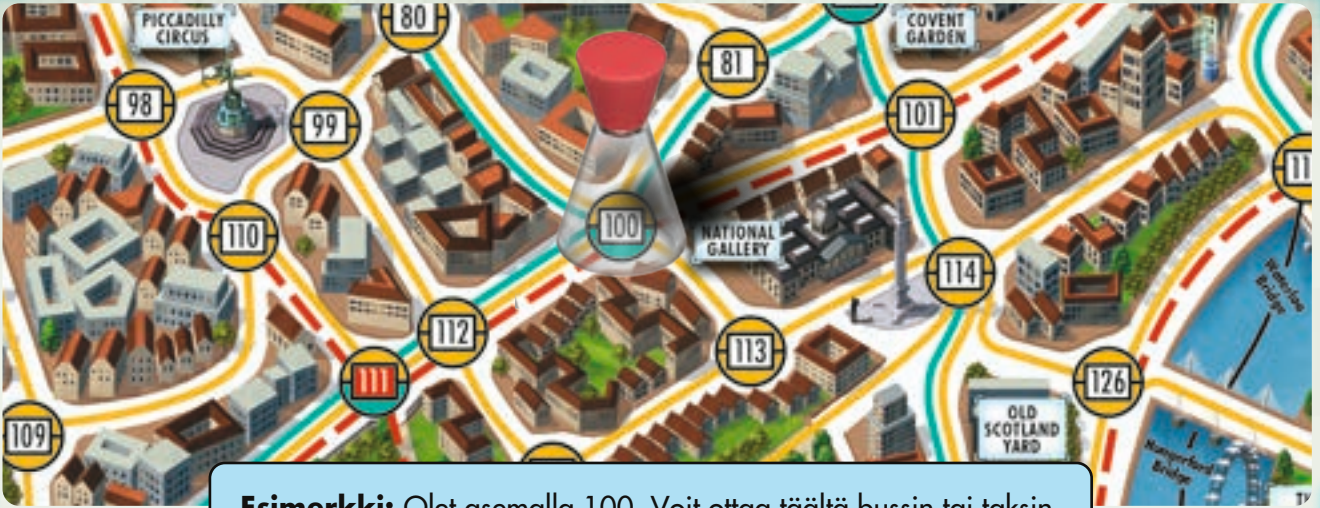
Asemien väritys ilmaisee, mitkä kulkuneuvot lähtevät ja pysähtyvät siellä. Pelinappulat voivat käyttää kutakin kulkuneuvoa vain niillä asemilla, joihin kyseisen kulkuneuvon väri on merkitty. Etsi keltaista tai turkoosia väriä aseman numeroa ympäröivistä ympyröistä.




Metrolinjat ■ ■ ■ ja asemat (punainen) eivät ole käytössä aloittelijoille tarkoitetussa versiossa.

Kaikki pelinappulat saa siirtää vain vapaana olevalle asemalle.

Poikkeus: Jos etsivä siirtyy asemalle, jolla Herra X on, etsivät voittavat pelin.




Esimerkki: Olet asemalla 100. Voit ottaa täältä bussin tai taksin.

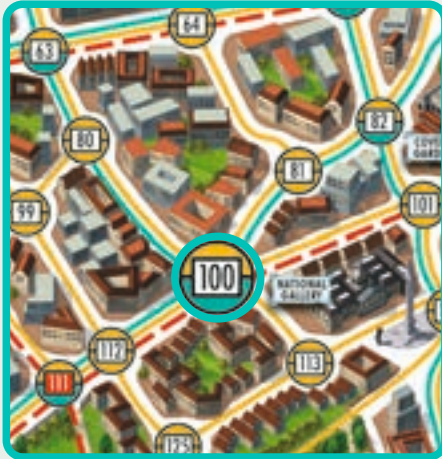
Jokaiselle kartalla olevalle asemalle pääsee **taksilla**  (keltainen). Matka, jonka voit kulkea, on kuitenkin lyhyt; vuorollasi voit siirtyä vain keltaista viivaa pitkin seuraavalle asemalle.

Esimerkki taksimatkasta: Asemalta 100 pääsee taksilla asemille 80, 81, 101, 113 tai 112.



Bussi  (turkoosi) ajaa vain asemilta, joissa on turkoosi puoliympyrä; vuorollasi voit matkustaa bussilla (turkoosia linjaa pitkin) seuraavaan turkoosiin linja-autoasemaan asti, joka vie sinut hieman kauemmas kuin taksi.

Esimerkki bussimatkasta: Asemalta numero 100 voit siirtyä asemalle 63, 82 tai 111.



HERRA X:N LIIKKUMINEN

Jokaisella vuorolla Herra X valitsee uuden aseman, joka on yhteydessä hänen nykyiseen sijaintiinsa keltaisella tai turkoosilla linjalla (kulkuneuvo). Hän kirjoittaa uuden aseman numeron matkapäiväkirjansa seuraavaan vapaaseen kenttään ja siirtää pelinappulansa asemalle. Ensimmäisellä vuorollaan Herra X merkitsee matkapäiväkirjan kohtaan 1 aseman, jolle hän liikkuu siirron myötä.

Seuraavalla vuorollaan Herra X siirtyy viimeiseksi kirjatulta asemalta seuraavalle valitsemalleen asemalle.



Herra X katoaa näkyvistä

Herra X katoaa säännöllisin väliajoin ja on näkymätön yhden kierroksen ajan. Hän ottaa pelinappulansa pois pelilaudalta ennen 3., 8. ja 13. siirtoaan ja kirjoittaa seuraavan määränpään matkapäiväkirjaansa samalla kun hän peittää numeron toisella kädellään niin, etteivät etsivät näe sitä.

Tällä kertaa Herra X peittää matkapäiväkirjaan juuri kirjoittamansa numeron seuraavaan vuoroonsa asti. Seuraavalla pelivuorolla hän asettaa pelinappulansa takaisin pelilaudalle ja tekee jälleen tavallisen avoimen siirron.

Mustat liput

Herra X voi tehdä ylimääräisen näkymättömän siirron (kuten kierroksilla 3, 8 ja 13) käyttämällä mustaa lippua millä tahansa kierroksella.



Jos Herra X päättää käyttää tuplasiirtolipun kierroksilla 2, 7 tai 12, hän katoaa toisella siirrolla ja pysyy näkymättömänä seuraavaan kierrokseen asti.

Herra X voi myös käyttää mustaa lippua yhdessä tuplasiirtolippunsa kanssa.

Koska tuplasiirto on sama kuin kaksi peräkkäistä tavallista siirtoa, Herra X ei voi siirtyä asemalle, jossa on jo etsivä, ei ensimmäisellä eikä toisella siirrolla.

Jos Herra X käyttää tuplasiirtolippua kierroksella 13, pelaajan on tehtävä toinen siirto (siirto 14) ja kaikki etsivät voivat myös tehdä lisäsiirron.

Vinkki: Herra X:n on suunniteltava katoamisensa huolellisesti, karistaakseen takaa-ajajansa juuri oikeaan aikaan.

Tuplasiirto

Jos Herra X käyttää tuplasiirtolippua, hän voi siirtyä kahdelle asemalle yhdellä vuorolla millä tahansa bussi- ja taksireittien yhdistelmällä. Hän merkitsee molemmat asemat matkapäiväkirjaan (2 kenttää!) ja asettaa pelinappulansa jälkimmäiselle asemalle.

Tuplasiirtolippu poistetaan pelistä sen jälkeen, kun sitä on käytetty.

ETSIVIEN LIIKKUMINEN

Kun Herra X on tehnyt siirtonsa, etsivät vuorottelevat missä tahansa järjestyksessä. Koska kaikilla etsivillä on sama tavoite, heidän tulisi työskennellä yhdessä koordinoitakseen liikkeensä.

Kukin etsivä ilmoittaa kulkuvälineensä ja asettaa pelinappulansa seuraavalle valitsemalleen asemalle reitin varrella.

PELIN LOPPU

Etsivät voittavat pelin, jos:

- Etsivä päättää siirtonsa samalle asemalle Herra X:n kanssa. Jos Herra X sattuu olemaan näkymätön sillä hetkellä, hänen on näyttäydettävä.
- Herra X ei pysty siirtymään vapaalle asemalle (etsivät ovat tukkineet kaikki mahdolliset asemat).

Herra X voittaa, jos

- Hän onnistuu kulkemaan Lontoon halki 13 kierroksen ajan ilman, että etsivät saavat hänet kiinni. Kierros on ohi vasta, kun myös etsivät ovat suorittaneet siirtonsa.