



Scotland Yard

++++ **HUNTING MISTER X** + + + +

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Autoren: Inka und Markus Brand, Matthias Prinz

Design: Schwarzschild, Harnickell Design, DE Ravensburger

Illustration: T. Wolber, F. Vohwinkel • Redaktion: André Maack

Idee

Hier treten *mehrere* Detektive gegen *einen* Mister X an. Mister X ist dabei meist unsichtbar auf der Flucht durch London, während die Detektive gemeinsam versuchen, ihn mit Hilfe der Würfel zu schnappen.

Material

4 Spielguren, 3 „Erneut würfeln“-Chips, 1 Startspieler-Marker, 7 Würfel. Außerdem benötigt ihr noch Stift und Papier zum Spielen.

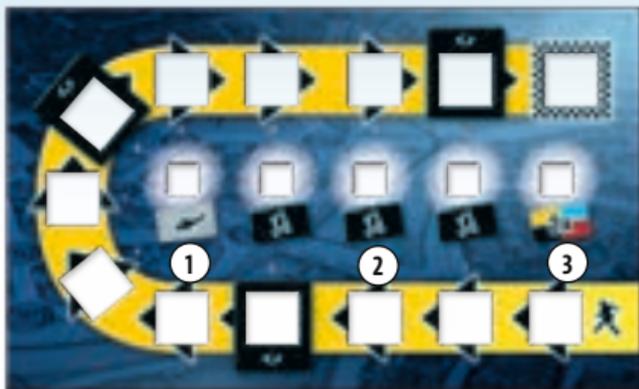
Vorbereitung



Mischt die **Straßenplättchen** und legt ein zufälliges 3x3 Raster mit den dunklen Kreisen (oben links) aus. Alle Plättchen müssen gleich ausgerichtet sein.

Ravensburger

Die Plättchen zeigen 4 Orte. Jeder Ort ist eine **Station** für 1 bis 3 Verkehrsmittel (Taxi, Bus, Underground). Die Farben der Stationen geben an, welche Verkehrsmittel dort starten und halten.



Mister X Tableau

- ① *Hubschrauber*
- ② *Black Ticket*
- ③ *Doppelzug*

Ein Spieler spielt **Mister X**. Er erhält das „Mister X“-Tableau und legt es so auf ein Blatt Papier, dass das Blatt unter allen Löchern sichtbar ist. Mister X nimmt sich außerdem den Stift und die weiße Figur. Die anderen Spieler sind die **Detektive** und suchen Mister X.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie auf einen beliebigen **gelben** Ort (ohne Underground [rot] und Bushaltestelle [blau]).

Bei 2 oder 3 Spielern spielt ihr nur mit einem 3x2 Raster = 6 Plättchen. Darunter müssen 3 Plättchen mit Underground-Station sein. Überzählige Plättchen kommen zurück in die Schachtel. Außerdem streicht Mister X ein Black Ticket auf seinem Tableau ab. Er startet also mit zwei Black Tickets, einem Doppelzug und dem Hubschrauber. Weitere Besonderheiten für 2 Spieler findet ihr am Ende der Anleitung.

Mister X sucht nun geheim seinen **Startort** aus. Das darf **jeder beliebige** freie Ort sein. Er notiert **geheim** die Nummer des Orts **in das Feld 1** seines Tableaus. Dann verdeckt er sie, indem er einen beliebigen Würfel darauf legt.

Legt die restlichen Würfel als **Vorrat** bereit. Die Detektive erhalten davon 3 (bei 1–2 Detektiven) bzw. 4 (bei 3 Detektiven).

Der Detektiv links von Mister X ist der **Startspieler**. Er erhält den Startspieler-Marker und die gemeinsamen „Erneut würfeln“-Chips.

Erneut würfeln-Chip



Startspieler-Marker

Die Jagd beginnt, indem Mister X den Detektiven den **Buchstaben** des Plättchens ansagt, auf dem er sich befindet.

Ablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge, die gleich ablaufen: Zuerst sind **alle Detektive** an der Reihe, **danach** führt **Mister X** seinen Zug aus.

Das Spiel endet, sobald Mister X geschnappt wird oder er 13 Züge lang entwischen konnte.

Der Spielzug der Detektive

Der Startspieler beginnt und würfelt alle 3 bzw. 4 Würfel.

Danach wählt er **einen** der (verwendbaren) Würfel aus:



Taxi: Ziehe mit der Spielfigur auf einen beliebigen **direkt benachbarten** und mit einer **gelben Linie verbundenen** Ort.



Bus: Ziehe mit der Spielfigur auf den **nächsten** Ort mit Bushaltestelle (blauer Halbkreis) in **waagrechtlicher** oder **senkrechter Richtung** (= ohne abzubiegen). Von der 15 geht es beispielsweise mit dem Bus direkt bis zur 19.



Underground: Ziehe mit der Spielfigur auf einen **beliebigen** anderen Ort mit einer Underground-Station (rotes Rechteck).



X: Mit diesem Würfel könnt ihr nichts tun.

Um ein Verkehrsmittel nutzen zu können, muss die Spielfigur auf einer Station für dieses Verkehrsmittel stehen (die Farbe kommt also im Kreis vor). Nach einer Bewegung legt ihr den Würfel neben die gezogene Spielfigur auf den Plan.

Anschließend würfelt der im Uhrzeigersinn nächste Detektiv mit den verbliebenen Würfeln und führt seinen Zug aus usw.

Kann ein Spieler keinen Zug ausführen, weil er keinen der Würfel verwenden kann (falsche Transportmittel oder X-Seite), bleibt seine Figur stehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Erneut würfeln: 3x im Spiel dürfen die Detektive einen Chip einsetzen.



Damit darf der aktive Spieler alle noch nicht genutzten Würfel noch einmal werfen. Legt den benutzten Chip zurück in die Schachtel.

Hat jeder Detektiv einen Zug durchgeführt (erfolgreich oder nicht), ist Mister X an der Reihe.



Der Spielzug von Mister X

Mister X führt *eine* Aktion aus: Dazu nimmt er einen der Würfel vom Spielfeld, den die Detektive in ihrem Zug verwendet haben und bewegt sich damit, **ohne den Würfel erneut zu werfen**. Nimmt Mister X also z.B. einen „Bus“-Würfel, muss er auch mit dem Bus fahren.

Sein Zielfeld notiert er auf dem nächsten freien Feld des Tableaus und deckt die Zahl mit dem verwendeten Würfel ab.

Kann Mister X keinen Würfel der Detektive verwenden, muss er passen und die Detektive sind wieder am Zug. In dem Fall legt Mister X dennoch einen Würfel auf sein Tableau (mit der X-Seite nach oben).



Black Ticket: Anstatt einen der verfügbaren Würfel zu nutzen, kann Mister X ein Black Ticket einsetzen (muss aber nicht). Damit fährt er mit einem beliebigen

Fortbewegungsmittel, ohne zu verraten, welches er verwendet. Dazu notiert er den entsprechenden Zielort, nimmt einen beliebigen Würfel und legt ihn mit der X-Seite nach oben auf sein Tableau. Anschließend streicht er ein Black Ticket auf seinem Tableau ab.



Doppelzug: 1x im Spiel kann Mister X einen Doppelzug machen. Dazu nimmt er 2 der verfügbaren Würfel und bewegt sich 2x direkt nacheinander.

Anschließend streicht er das entsprechende Feld auf seinem Tableau ab.

Tipp: Es ist erlaubt, einen Doppelzug mit einem Black Ticket zu kombinieren!



Hubschrauber: 1x im Spiel kann Mister X einen Hubschrauber nutzen. Dazu muss er sich auf einem Ort am Spielplanrand befinden. Er fliegt damit auf einen Ort am Rand der gegenüberliegenden Seite. Mister X trägt den Zielort ein und deckt das Feld mit einem Würfel (X-Seite) ab. Anschließend streicht er das entsprechende Feld auf seinem Tableau ab.



Mister X wurde gesichtet!

Nach seinem 3., 7. und 11. Zug muss sich Mister X zeigen. Nachdem er seine Zahl notiert hat, stellt er seine Figur auf den Ort des Spielplans, auf dem er sich gerade befindet. Alle Würfel, die sich auf seinem Tableau befinden, kommen zurück in den Vorrat.



Achtung: Es besteht Zugzwang. Das heißt, wenn Mister X oder die Detektive fahren können, müssen sie das auch tun.

Neuer Durchgang

Für den nächsten Durchgang nehmen die Detektive ihre Würfel vom Spielfeld und einen weiteren Würfel aus dem Vorrat. Der im Uhrzeigersinn nächste Detektiv bekommt den Startspieler-Marker und beginnt.

Ende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Nach einem Zug (egal ob Detektive oder Mister X) stehen Mister X und ein Detektiv auf dem gleichen Ort:
In diesem Fall haben die Detektive gewonnen.
- Mister X belegt das letzte Feld seines Tableaus mit einem Würfel. Anschließend sind alle Detektiv noch einmal an der Reihe. **Haben sie danach Mister X nicht gefasst, konnte er fliehen und gewinnt.**

Sonstige Regeln

- Über den Rand des Spielfelds darf **nicht** gefahren werden!
- Sowohl Mister X als auch die Detektive können mit einem Bus über ein reines Taxifeld hinwegziehen, auf dem sich eine andere Spielfigur befindet .
- Auf jeder Station darf nur eine Spielfigur stehen.

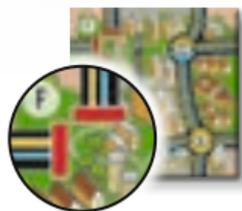
Expertenspiel

Habt ihr das Spiel schon mehrfach gespielt? Dann könnt ihr mit der **Expertenseite der Straßenplättchen** spielen. Dreht dazu zu Beginn 3 beliebige Plättchen (bei 1-2 Detektiven: 2 Plättchen) auf die Seite mit den hellen Kreisen.

Diese Plättchen bringen 3 Sonderregeln ins Spiel:



Einbahnstraße: Befahrt diese Straße nur in Pfeilrichtung. Dies betrifft Taxi und Bus (auch wenn nur eine Teilstrecke eine Einbahnstraße ist). *Ausnahme Black Ticket:* Mit diesem darf Mister X auch gegen die Fahrtrichtung fahren.



Sackgasse: Hier endet die Straße. Die Verbindung ist unterbrochen und kann nicht befahren werden.



Taxispur: Diese diagonalen Verbindungen können nur von Taxibus befahren werden.

Das Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit spielt der Detektivspieler mit zwei Spielguren. In seinem Spielzug würfelt er zuerst mit 3 Würfeln. Dann entscheidet er sich mit welcher Spielgur er die Aktion nutzen möchte.

Anschließend würfelt er mit den verbliebenen Würfeln erneut und nutzt die andere Spielgur. Es ist nicht erlaubt, mit einer Spielgur zweimal zu fahren.



© 2019

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

ravensburger.com



Scotland Yard

++++ **HUNTING MISTER X** + + + +

For 2-4 players, ages 8+

Game Design: Inka and Markus Brand, Matthias Prinz

Design: Schwarzschild, Harnickell Design, DE Ravensburger

Illustration: T. Wolber, F. Vohwinkel • Editor: André Maack

Game Idea

In *Scotland Yard – The Dice Game*, a group of detectives attempts to capture the elusive Mr. X, while he tries to remain on the run and invisible in London. The detectives must use the dice and their ingenuity to uncover the world's most-wanted criminal.

Game Materials

7 dice, 9 double-sided road tiles, 1 Mr. X board, 4 pawns,

3 “Roll again” tokens, 1 starting player token

You will need pen and paper to play the game.

4 Player Game Setup



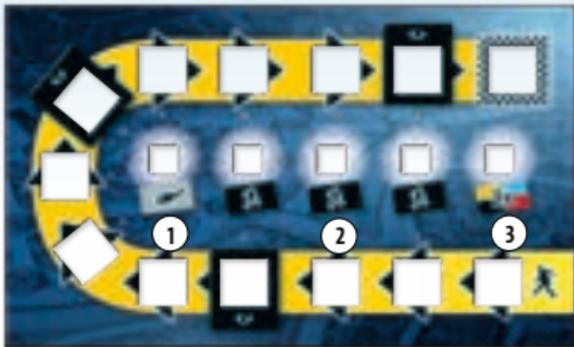
Shuffle the **road tiles** and place them in a random 3x3 grid with the **dark circles** visible in the top left corner. All tiles must be aligned the same way.

Ravensburger

The **light circle** side is used in the advanced game (see below).

Understanding the Map

Each tile features 4 numbered spaces. Each space is a **stop** for 1 to 3 means of transport (taxi = yellow, bus = blue, subway = red). The colors indicate which means of transport start and stop there.



Mr. X board

- ① *Helicopter*
- ② *Black Ticket*
- ③ *Double Move*

Decide who will play **Mr. X**. This player will play alone against all the other players, who will be playing the detectives.

Give the Mr. X player, the special Mr. X board, a sheet of paper and a pencil/pen. Place the sheet of paper so that it is visible underneath the cutouts. Mr. X also gets the white pawn.

The other players are the **detectives** chasing Mister X. Each detective player receives a pawn and places it on a **yellow** space of their choice (taxi only space). They cannot place their pawn on a **red** or **blue** space at this time.

In a game with **2 or 3 players** you only play on a 3x2 grid using only 6 tiles. Three of those tiles must feature an underground station. In addition, Mr. X crosses out one Black Ticket on the Mr. X board. That means Mr. X begins the game with two Black Tickets, one Double Move, and the Helicopter. The detectives receive 3 dice instead of 4.

Mr. X now secretly chooses their **starting space**. They may choose **any** unoccupied space on the board. They **secretly** write down the number of their starting location on **space 1** on the Mr. X board. Then they cover that space by placing one of the 7 dice on it.

The remaining dice are placed next to the game board and called the dice supply. The detectives receive 4 dice from the supply (3 with 1-2 detectives).

The detective sitting to the left of Mr. X is the **starting player**. That player receives the starting player token and the supply of “Roll again” tokens.

“Roll again” token



Starting player token

Finally, Mr. X reveals to the detectives the **board tile letter** (in the dark circle) of the board that he is starting on. Now the hunt begins!

Playing the Game

The game consists of several rounds. Each round has the same structure:

- First, **each detective** moves
- **Then** Mr. X moves

The game ends when Mr. X is caught or if Mr. X manages to avoid capture for 13 rounds.

The Detectives' Turn

The starting player begins and rolls all 4 dice. That player can only choose one die as their move this turn. That player then chooses one **rolled** die that they can use from their current location:



Taxi: Move your pawn to any **adjacent** space that's **connected** by a **yellow line**.



Bus: Move your pawn to the **next** space with a bus stop (blue semicircle) in **horizontal** or **vertical direction** (no turns!). *Example: Move horizontally from space 15 to 19.*



Underground: Move the pawn to **any** other space on the game board with an underground station (number in red rectangle).



X: If you roll the X symbol, the die cannot be used.

After moving, place the die you used next to the moved pawn on the game board.

Remember: You can only use a means of transport if your pawn occupies a space with a stop for that transport (the circle must contain that color) at the start of your turn.

Then the **next detective**, in clockwise turn order, rolls **the remaining dice** and follows the dice rules above.

Attention: Players must move if they can. This applies to both the detectives and Mr. X: If they **can** move, they **must** move. If you cannot move, either because all the dice you rolled show the X symbols, or you rolled transports you cannot use, your pawn stays where it is and it's the next player's turn.



Roll again: Three times during the game, the detectives may use one of their “Roll again” tokens. This allows the active player to re-roll all their dice. Once a token is used, it is removed from the game and returned to the box.

Once each detective has finished their turn—whether they moved or not—it's Mr. X's turn.



Mr. X's Turn

To move their pawn, Mr. X takes one die from the game board that was used by a detective this round, **without rolling it**, and uses the corresponding transport to move. That means, if Mr. X takes a “bus” die, they must use the bus to move.

They write the number of the target space in the next available space on the Mr. X board, then cover the number with the chosen die.

If Mister X cannot use any of the detectives' dice, they must pass. Then that player places a die on the Mr. X board with the X symbol up and it's now the detectives' turn again.

Mr. X Options



Black Ticket: Instead of using one of the available dice, Mr. X has the option to use one of their Black Tickets. The Black Ticket can be used for any means of transportation, and Mr. X doesn't have to tell which one they're using. To use a Black Ticket, Mr. X writes down the target space in the next available space on the Mr. X board, then covers it with one of the played dice (turn it to show the X symbol). Then Mr. X checks off a Black Ticket on the Mr. X board.



Double Move: Once per game, Mr. X can move twice within the same turn. To do this, Mr. X chooses two dice from the game board and uses those symbols to move their pawn, as usual. Then Mr. X checks off the Double Move on the Mr. X board.

Note: It is perfectly legal to use a Black Ticket during a Double Move!



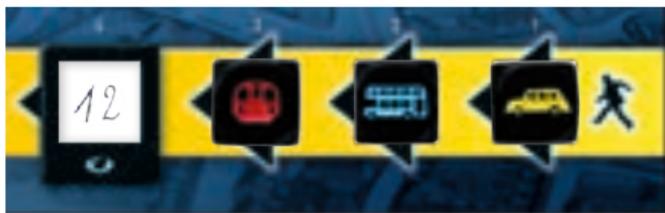
Helicopter: Once per game, Mr. X may use the Helicopter. The Helicopter can only be used when Mr. X is located next to the game board edge.

Using the helicopter means that Mr. X must fly to the space at the opposite edge of the board. Once used, Mr. X writes down the new space and covers it with one of the played dice (X symbol up). Then Mr. X checks off the Helicopter on the Mr. X board.

Mister X was spotted!



After Mr. X's 3rd, 7th and 11th turn, the master criminal must reveal their location. After moving and writing down the number, they place their pawn on the game board space on which they are currently located. All dice are removed from the Mr. X board and returned to the dice supply next to the game board, revealing the route they took so far.



Attention: There is compulsion to move. That is, if Mister X or if the detectives can drive, they have to do that.

Next Round

At the beginning of each round, the detectives put the dice from the game board in the dice supply. They start again with 4 (or 3) dice. The player who started the previous round passes the starting player token to the detective on their left. That detective goes first, followed by each other detective in turn order, then it's Mr. X's turn, and so on.

End of the Game

There are two ways the game can end:

- Mr. X is captured. This happens if a detective moves onto a space occupied by Mr. X, or Mr. X moves onto a space occupied by a detective. The detectives win the game.
- Mr. X places a die on the last space of the Mr. X board. Then each detective has one more turn. If they don't catch Mr. X during the final round, Mr. X has escaped and wins the game.

Additional Rules

- You must not move beyond the game board edges.
- Mr. X and the detectives can move past a taxi-only space that is occupied by another pawn.
- Only one pawn per space.

Expert Rules

You have played the game several times and you're looking for a new challenge? Try the expert tiles!

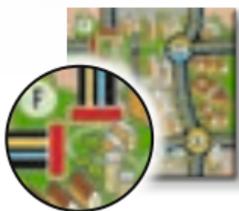
At the beginning of the game, turn over 3 random tiles (or 2 tiles for a game with 2 detectives) to the side with the light circles.

The expert tiles come with 3 additional rules:



One-way street: Taxis and buses can only move in the direction of the arrow, even if only part of the move is via a one-way street.

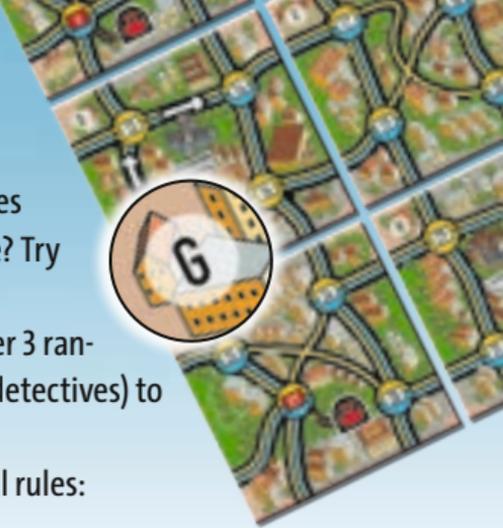
Black Ticket exception: When using a Black Ticket, Mr. X can move against the one-way street.



Dead end: The street ends here, and you're not allowed to use this path.



Taxis Only: These diagonal connections can only be used by taxis.



Special 2 Player Game Rule

The detective uses two pawns. During their turn, they roll 3 dice as indicated above. They now choose one of their pawns and move it using one of the rolled dice. Then they re-roll the remaining dice and move the other pawn. You must not move twice with the same pawn.



© 2019

Imported into the UK by
Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane
BICESTER
OX26 2UA, GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 22868
Seattle WA 98122
USA
ravensburger.com

237410

Ravensburger