

MISTER X

ein Detektiv-Brettspiel
für 2-5 Spieler ab 8 Jahren
Bearbeitung: Jürgen Behrends

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 10 Spielsteine + Aufkleber
- 4 Polizeiautos
- 2 Würfel
- 7 Karten „Personenüberprüfung“
- 20 „Ermahnungs“-Karten
- 1 Wählscheibe + Niete



MISTER X

Spielstory und Spielziel

Mister X, der berüchtigte und allseits gefürchtete Einbruchsspezialist, macht mit seiner Bande die Stadt unsicher. Der Polizei gefällt das ganz und gar nicht: Sie fährt mit ihren Polizeiwagen pausenlos Streife, überprüft verdächtige Personen, macht schließlich Mister X ausfindig und jagt ihn dann quer durch die Stadt, um ihn zu fangen – oder auch nicht...

Dem Polizeichef geht das alles nicht schnell genug. Er ist nervös geworden, will sofort Ergebnisse sehen und teilt laufend „Ermahnungen“ an die Polizisten aus, Mister X endlich „dingfest“ zu machen.

Ein Spieler verkörpert Mister X und seine Bande und versucht, sich dem Zugriff der Polizei zu entziehen. Die anderen Spieler sind die Polizisten; sie arbeiten zusammen, um Mister X zu finden und festzunehmen. Gelingt Ihnen dies, bevor sie von ihrem Chef 20 Ermahnungen „kassiert“ haben, so haben sie das Spiel gewonnen. Anderenfalls werden sie alle strafversetzt und Mister X kann sich als Sieger feiern lassen.

Spielvorbereitung

Einer der Spieler übernimmt die Rolle von Mister X und seiner 9 Helfer. Dieser Spieler erhält die 10 Spielsteine, die er vor dem ersten Spiel mit den Aufklebern von 1-10 versieht. Er überlegt sich insgeheim, welcher Stein Mister X darstellen soll, schreibt die Nummer dieses Steins auf einen kleinen Zettel und schiebt diesen unter den Spielplan. Dann verteilt er seine 10 Figuren mit den Rückseiten nach oben (die Ziffern sind nicht sichtbar) auf beliebigen rechteckigen Straßenfeldern.

Der oder die Spieler, die die Polizisten verkörpern, erhalten alle 4 Polizeiwagen und stellen sie auf das Polizeipräsidium in der Mitte des Planes. Die Polizei-Spieler entscheiden im Spiel immer gemeinsam, was jeweils zu tun ist, so daß also nicht jeder Spieler „sein“ eigenes Polizeiauto besitzt. Die Polizisten erhalten die 7 Karten „Personenüberprüfung“, und schließlich werden die beiden Würfel bereitgelegt. Die anderen Materialien der Spieleschachtel benötigt man jetzt noch nicht. Los geht's!



MISTER X

3. Ermahnung: Leider hat man jetzt den Polizeichef persönlich „an die Strippe“ bekommen. Der hat zwar keine Tips parat (das heißt, das Fahrzeug wird nicht weiterbewegt), teilt aber eine Ermahnung aus, da Mister X noch nicht gefaßt werden konnte. Die Polizisten müssen jetzt eine Ermahnungskarte an sich nehmen (angefangen mit der 1. Ermahnung aufsteigend).

Zeigt der Pfeil der Wählscheibe auf das tote Feld zwischen der 0 und 1, so ist noch einmal dieselbe Nummer zu wählen.

Beim Ziehen der Polizeiwagen gibt es eine Sonderregel: Sind die Polizisten nach dem Bewegen ihrer beiden Fahrzeuge der Meinung, mit einem weiteren Zug hätten sie die besten Chancen, Mister X zu fangen, dann dürfen sie jederzeit im Spiel, nachdem sie ihre Fahrzeuge bewegt haben, sich über die Zentrale hinwegsetzen und – ohne eine Nummer zu wählen – einen der beiden soeben bewegten Wagen noch einmal ziehen, und zwar per Würfelwurf. (Welcher Wagen bewegt werden soll, muß aber vor dem Würfeln festgelegt werden.) Diese Aktion kostet allerdings zwei Ermahnungen vom Chef, sofern die Polizei dann nicht auf dem Feld von Mister X landet. (Den Sonderzug darf man übrigens auch dann noch wagen, wenn man bereits 19 Ermahnungskarten vor sich liegen hat.)

Landet ein Polizeiwagen am Ende seines Zuges auf einem Feld, auf dem ein einzelnes Bandenmitglied von Mister X steht, so darf dieses „aus dem Viertel verbannt“ und auf ein anderes beliebiges unbesetztes Feld gesetzt werden.

Spielende

Es gibt zwei Möglichkeiten, um das Spiel zu beenden:

1. Die Polizei schafft es, auf das Feld zu ziehen, auf dem sich Mister X aufhält. Dann haben die Polizei-Spieler gemeinsam gewonnen.
2. Die Polizisten haben von ihrem Chef bereits 20 Ermahnungen „kassiert“ und Mister X läuft immer noch frei in der Stadt herum. Dann werden die Polizisten alle strafversetzt und Mister X trägt den Sieg davon.



MISTER X

Im Gegensatz zur Spielphase 1 darf Mister X, da er der Polizei ja nun bekannt ist, nicht an einem Polizeifahrzeug **vorbeiziehen**, weder von vorn noch von hinten. Diese Einschränkung gilt nur für ihn selbst, nicht aber für seine Bande. Dafür können in dieser Phase die Bandenmitglieder von Mister X ihrem Chef „den Rücken freihalten“, indem zwei von ihnen auf demselben Feld zu stehen kommen, übereinander gesetzt werden und somit eine (nicht verrückbare) Barrikade bilden, an der die Polizei nicht vorbeifahren darf.

Die Zugmöglichkeiten der Polizei

Die Polizei bewegt in dieser Phase wieder zwei verschiedene Fahrzeuge. Sie muß aber **vor** ihrem Zug die beiden Fahrzeuge auswählen und angeben, welches Fahrzeug zuerst ziehen soll.

Wie sich die Polizeiwagen voranbewegen, hängt jeweils von demjenigen Feld ab, auf dem sie sich **vor** ihrem Zug befinden. Abgesehen vom Polizeipräsidium, von dem man sich per Würfelwurf wegbewegt, gibt es zwei verschiedene Felderarten:

● **Felder mit Würfelaugen:** Das Fahrzeug bewegt sich um so viele Felder weiter, wie Würfelaugen auf dem betreffenden Feld abgebildet sind. (Im übrigen gelten natürlich die Zugregeln aus Phase 1 unverändert fort.)

● **Felder mit 5stelliger Rufnummer:** Hier nehmen die Polizei-Spieler die Wählscheibe und wählen die Rufnummer der nächstgelegenen Polizeistation, die auf ihrem jeweiligen Standortfeld aufgedruckt ist (jede einzelne Ziffer wird bis zum „Lochfeld“ gewählt). Sie stellen somit über die nächstgelegene Polizeistation die Verbindung zum Polizeichef her, um sich von ihm weitere Anweisungen zu holen:

1. belegt: Zeigt der Pfeil auf „belegt“, kommt keine Verbindung zustande. So müssen (oder dürfen) die Polizisten eigenständig handeln und bewegen das Fahrzeug per Würfelwurf weiter.

2. Farbfläche: Deutet der Zeiger auf eine der drei Farbflächen, so wechselt man mit dem Fahrzeug auf ein **beliebiges** Feld derselben Farbe, das einen am besten möglichst nahe an Mister X heranbringt.



MISTER X

PHASE 1: MISTER X AUSFINDIG MACHEN

Würfeln und Ziehen

Die Polizisten und der Mister X-Spieler sind immer abwechselnd an der Reihe. Das heißt, zunächst würfeln die Polizisten mit beiden Würfeln und entscheiden dann gemeinsam, welche zwei ihrer Fahrzeuge sie bewegen wollen (das Präsidium kann nur über die Felder mit den Pfeilen erreicht bzw. verlassen werden). Dann würfelt der Mister X-Spieler mit beiden Würfeln und bewegt zwei beliebige seiner Spielfiguren (es muß also nicht unbedingt Mister X selbst dabei sein).

Zugregeln

Die Figuren bewegen sich ausschließlich auf den Straßenfeldern, wobei in der ersten Spielphase die Zahlen und Farben auf diesen Feldern aber noch nicht von Bedeutung sind. 2 Mister X-Figuren oder 2 Polizeiwagen können am Ende eines Zuges nicht auf **einem** Feld stehen. Und die Spielfiguren der Mister X-Bande ziehen niemals so, daß sie am Ende ihres Zuges auf einem Feld mit einem Streifenwagen zu stehen kommen. Allgemein darf man mit einer Figur im selben Zug nicht zweimal dasselbe Feld betreten (z.B. durch Vor- und Rückwärtsziehen), wohl aber über andere Figuren hinwegziehen.

Die Polizei muß beim Ziehen beachten, daß sie in den engen Straßen mit ihren Fahrzeugen nicht rückwärts fahren und auch nicht wenden kann. Wer mit einem Wagen in eine andere Himmelsrichtung weiterfahren möchte, muß an der nächsten Einmündung oder Kreuzung in die gewünschte Richtung abbiegen.

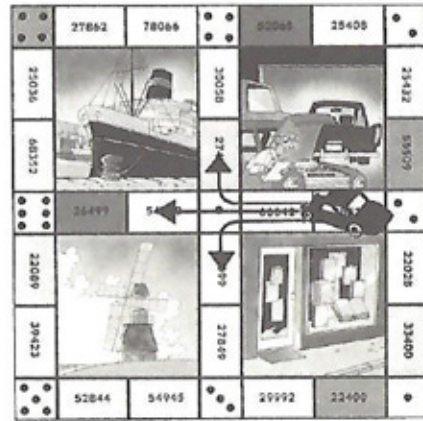
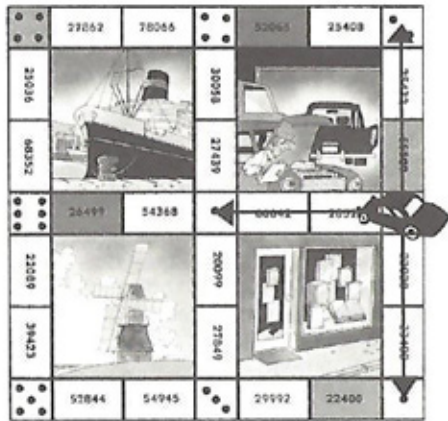
Ein Sonderfall gilt, wenn man mit einem Polizeiwagen am Ende eines Zuges auf einer Einmündung oder Kreuzung (quadratische Felder) stehenbleibt. Dann kann man beim nächsten Bewegen dieses Fahrzeugs frei entscheiden, in



MISTER X

welche Richtung man weiterfahren will (z.B. auch in diejenige, aus der man vorher gekommen ist).

Beispiele: Zugmöglichkeiten bei einer gewürfelten 3.



Personen überprüfen

Die Polizisten können (müssen aber nicht) immer dann eine Personenüberprüfung vornehmen (und geben dafür eine Karte „Personenüberprüfung“ ab), wenn sie mit einem ihrer Autos am Ende eines Zuges dasselbe Feld besetzen wie eine Figur der Mister X-Bande. Die betreffende Figur wird dann umgedreht. Jetzt gibt es 2 Möglichkeiten:

- Der Mister X-Spieler gibt an, daß die überprüfte Person nicht Mister X ist. Dann muß die Polizei die Person wieder laufen lassen, das heißt, sie spielt weiter mit, bleibt aber mit der Ziffer nach oben zeigend im Spiel. (Schwierige Variante: Der Stein wird wieder zurückgedreht, so daß sich die Polizei im weiteren Spielverlauf merken muß, welche Personen bereits überprüft wurden.)
- Die überprüfte Person ist Mister X. Dann ist die Phase 1 des Spieles beendet. Mister X ist allerdings so clever, sich mit Hilfe eines Ablenkungsmanövers nicht festnehmen zu lassen; er würfelt mit einem Würfel, zieht einmal und entwischt der Polizei.



MISTER X

Achtung: Sind alle 7 Personen-Überprüfungskarten eingesetzt und Mister X ist noch immer nicht entdeckt worden, so tritt der Sonderfall ein, daß Mister X die Polizei ausge-trickt hat, endgültig in der Stadt untertaucht und somit einen **Blitzsieg** davonträgt. In diesem Fall ist das Spiel vorzeitig beendet und Mister X hat gewonnen!

PHASE 2: MISTER X JAGEN – UND FESTNEHMEN...

Aufstellung und Beginn

Jetzt kommen auch die Wählscheibe und die Ermahnungskarten ins Spiel (die Wählscheibe vor dem ersten Spiel mit Hilfe der Niete zusammenbauen und jeweils so einstellen, daß sich die beiden Pfeile anfangs direkt gegenüberstehen); die Karten „Personenüberprüfung“ hingegen werden nicht mehr benötigt.

Die Mister X-Figuren bleiben auf ihren augenblicklich besetzten Feldern stehen – jetzt aber sind alle umgedreht (sichtbare Ziffern), denn Mister X ist ja inzwischen bekannt. Die Polizisten hingegen sind aufgrund ihres Patzers bei der versuchten Festnahme von Mister X alle ins Polizeipräsidium bestellt worden und starten mit ihren Wagen wieder von dort aus.

Ziel der Polizei ist es, möglichst auf das Feld zu ziehen, auf dem sich Mister X aufhält, um ihn damit endgültig festzunehmen und das Spiel zu gewinnen. Ziel des Mister X-Spielers wird es hingegen sein, dies durch geschickte Züge unter allen Umständen zu verhindern.

Die Zugmöglichkeiten von Mister X

Der Mister X-Spieler würfelt wiederum mit 2 Würfeln, die jetzt aber **nacheinander** geworfen werden. Mit der Augenzahl des ersten Würfels wird Mister X selbst vorwärts bewegt, mit der Augenzahl des zweiten Würfels eine beliebige andere Figur der Mister X-Bande.

