



Mister X

+++ FLUCHT DURCH EUROPA +++

Die spannende Jagd nach Mister X geht weiter ...

Für 2–6 findige Spieler ab 10 Jahren

Autor: Gabriele Mari · Design: DE Ravensburger, Heiner Buck, eNigma, KniffDesign (Spielanleitung)

Illustration: Heiner Buck · Photos: Becker Studios, mauritius-images · Redaktion: André Maack

Ravensburger Spiele® Nr. 26 507 7

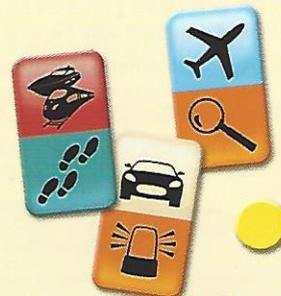
+++ Spielidee und Spielziel +++

Mister X ist in geheimer Mission unterwegs. 5 Detektive sind ihm auf den Fersen. Sie treiben ihn quer durch Europa, versuchen ihn einzuholen oder ihm den Weg abzuschneiden. Gelingt es Mister X, den Verfolgern zu entkommen und seine Spuren zu verwischen? Eine rasante Jagd beginnt ...

Mister X gewinnt, wenn er auf ein beliebiges Zielfeld seiner gewählten Mission zieht. Die Detektive spielen gemeinsam und haben gewonnen, wenn einer von ihnen auf die Stadt zieht, auf der Mister X steht.

+++ Inhalt +++

- 1 Spielplan
- 1 Ticketleiste
- 1 Ticketbeutel
- 6 Spielfiguren
- 6 Tickethalter
- 120 Tickets
- 15 Startkärtchen
- 5 Farbanzeiger
- 10 Positionsringe
- 22 Ermittlungs-Chips
- 1 Checkliste
- 1 Sichtschirm für Mister X
- 1 Spurenleser für Mister X



1

Der Spielplan zeigt Europa mit 199 Städten. Die Städte sind mit 3 verschiedenen Linienfarben untereinander verbunden. Jede Farbe steht für ein Verkehrsmittel:

Beige = Auto; Rot = Bahn/Fähre; Blau = Flugzeug.

Mit dem passenden Ticket wird von einer Stadt entlang der farbigen Verbindungslinie bis zur nächsten Stadt gezogen.

2



Jede Stadt ist Haltepunkt für unterschiedliche Verkehrsmittel:

Von beige unterlegten Städten kann nur mit Autotickets gezogen werden,



Beige und Rot ermöglicht die Weiterfahrt mit Auto oder Bahn/Fähre.

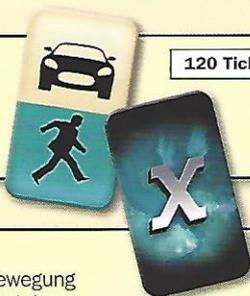


Von Orten mit blau unterlegtem Zahlenfeld gibt es für alle Verkehrsmittel die Möglichkeit, weiterzuziehen.

3

Jedes Ticket besteht aus 2 Teilen:

Bewegung (oben) und Sonderaktion (unten).



120 Tickets

4

Ein Ticket kann entweder für eine Bewegung genutzt werden **oder** für eine Sonderaktion.

Die Verkehrsmittel können unabhängig von der Sonderaktion sowohl von Mister X als auch den Detektiven genutzt werden.



Grün unterlegte Sonderaktionen kann nur Mister X nutzen, orange unterlegte können nur die Detektive nutzen.

Mister X



Detektive

5

Die Ticketleiste wird neben den Spielplan gelegt. Daneben kommen die 10 Positionsringe, die transparente Spielfigur von Mister X sowie die 22 Ermittlungs-Chips. Die 15 Startkartchen werden mit der Rückseite nach oben gemischt und bereitgelegt.

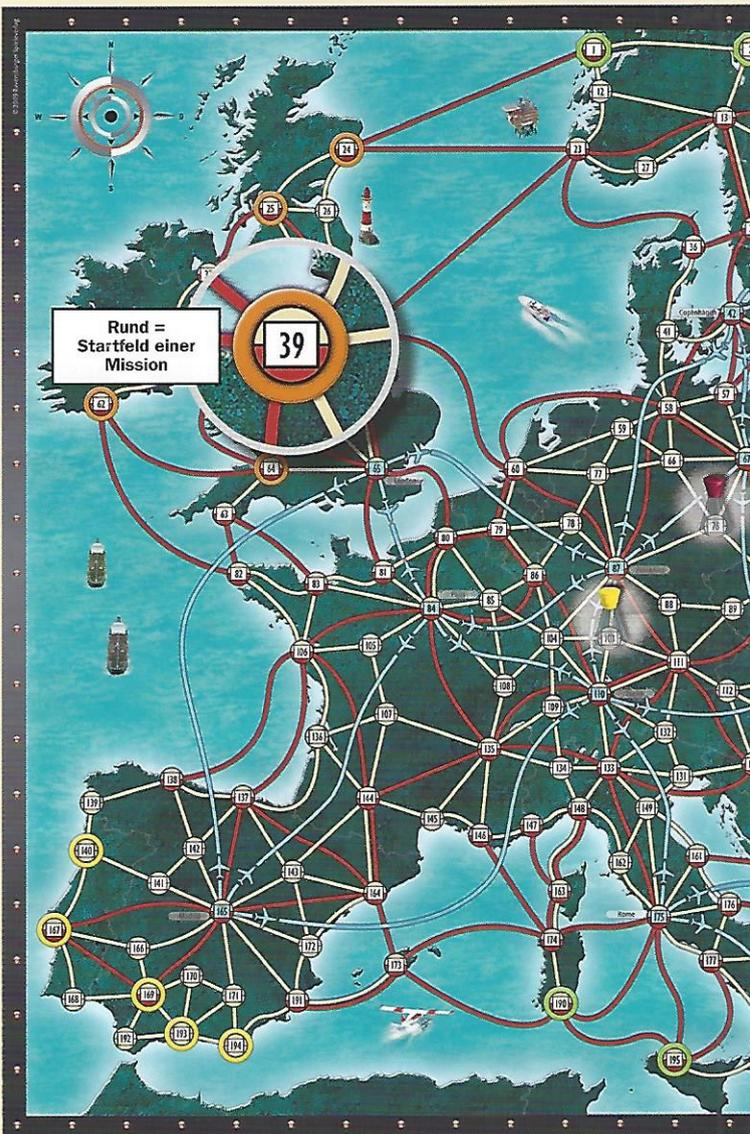


10 Positionsringe

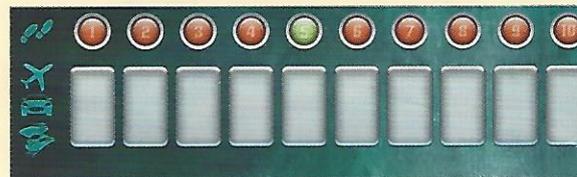
6

Alle Tickets kommen in den Ticketbeutel und werden gut durchgemischt, jeder Spieler bekommt einen Tickethalter.

Spielplan



Ticketleiste



22 Ermittlungs-Chips



15 Startkartchen

Spielfigur Mister X



Tickethalter

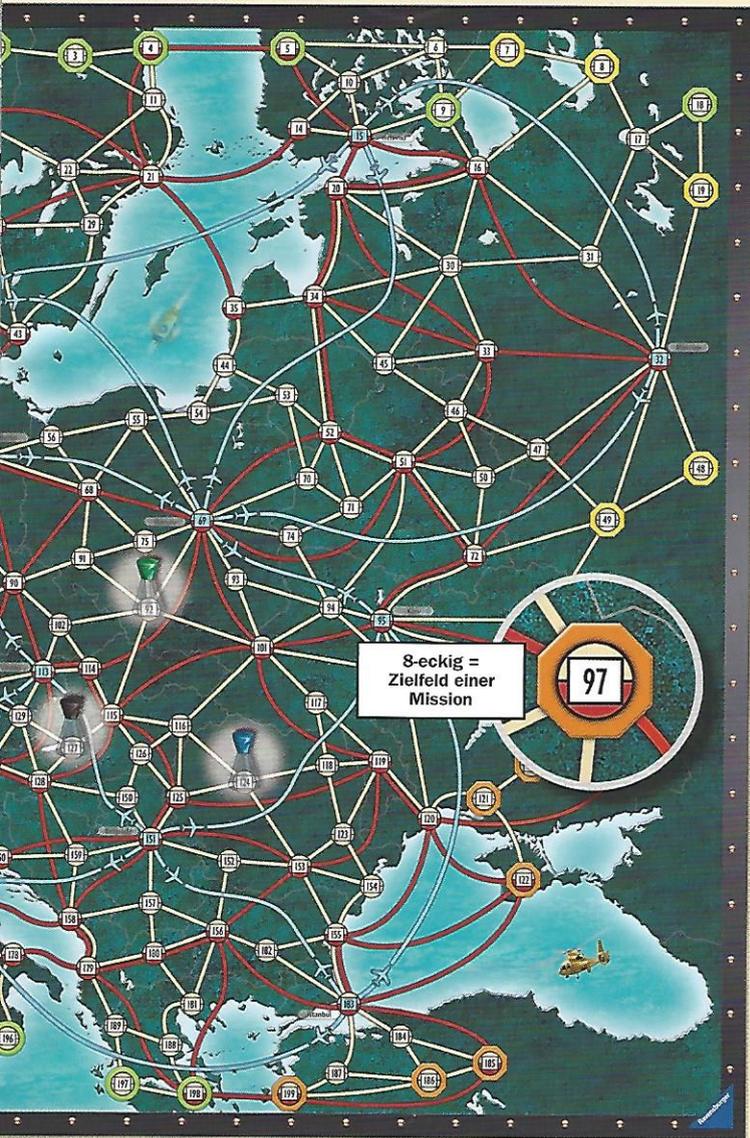
7

Ein Spieler spielt Mister X (am besten der erfahrenste), die anderen Spieler teilen die 5 Detektive möglichst gleichmäßig unter sich auf. **Es spielen immer alle 5 Detektive mit!**

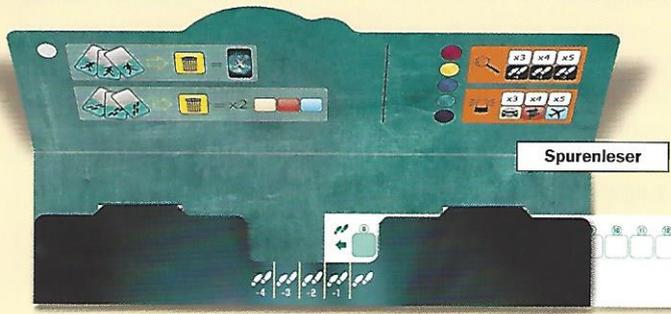
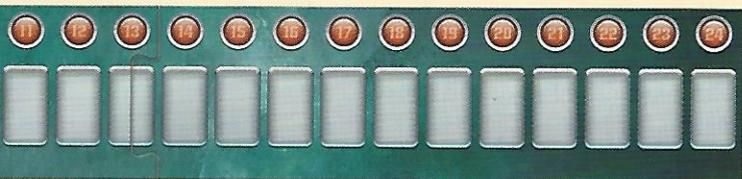
8 Mister X

Mister X zieht 8 Tickets aus dem Ticketbeutel und stellt sie in seinen Tickethalter.

für 3 Spieler) +++

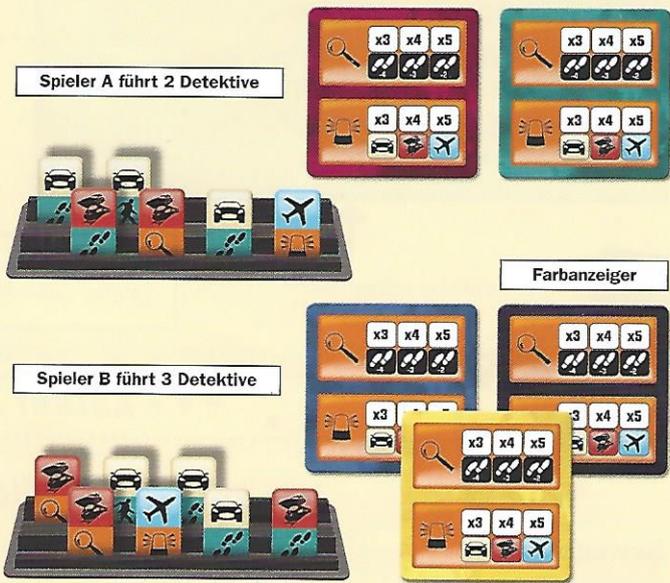


8-eckig = Zielfeld einer Mission



Spurenleser

9 Detektive
 Die Spielfiguren werden mit den dazu passenden Farbanzeigern an die Detektiv-Spieler verteilt.
 Jeder Detektiv nimmt sich 4 Tickets aus dem Beutel + je 1 Ticket für jeden Detektiv, den er führt. Er stellt sie in den Tickethalter.

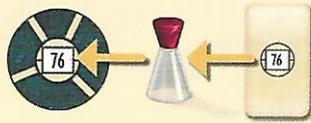


Spieler A führt 2 Detektive

Spieler B führt 3 Detektive

Farbanzeiger

10 Detektive
 Für jeden Detektiv wird 1 Startkärtchen gezogen und die Figur auf die entsprechende Stadt auf den Spielplan gestellt.



11 Mister X
 Mister X setzt den Sichtschirm auf.

Sichtschirm



12 Mister X
 Mister X legt sich einen Stift bereit (nicht im Spiel inbegriffen).

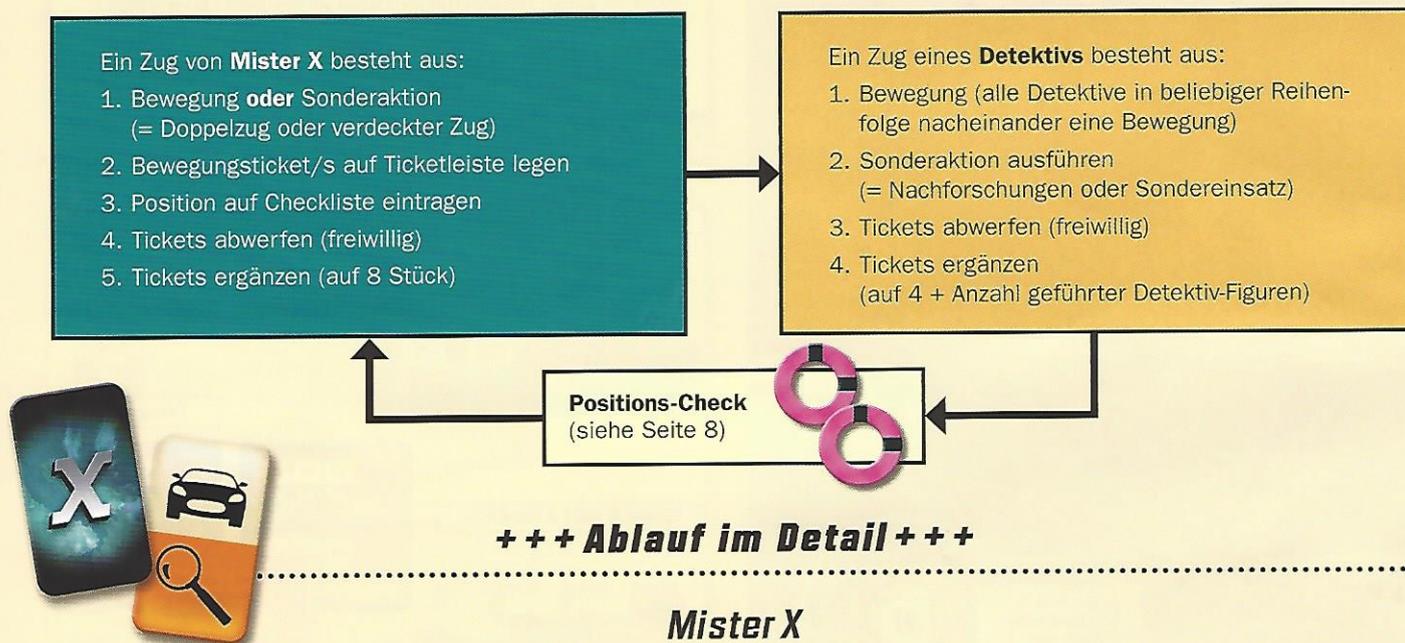
13 Mister X
 Mister X hält den Spurenleser bereit und legt einen neuen Streifen „Checkliste“ ein. Das Feld 0 des Blattes muss dabei über der Fußspur ohne Zahl in der Aussparung sichtbar sein.

Checkliste

14 Mister X
 Mister X sucht sich eine der drei Missionen aus: Grün (Einsteiger), Gelb (Fortgeschrittene) oder Orange (Experte). Startfelder einer Mission sind mit farbigen Ringen markiert, dazugehörige Zielfelder derselben Mission mit einem Achteck derselben Farbe. Er wählt innerhalb der Startregion geheim eine der 5 farbigen markierten Städte als Startfeld aus. Auf das Feld 0 der Checkliste schreibt er geheim die Zahl seines Startfeldes. Den Detektiven verrät er nur die Farbe der Mission!

+++ Spielablauf +++

Mister X beginnt jede Runde. Im Anschluss ziehen die Detektive in beliebiger Reihenfolge, dann findet ein Positions-Check statt. Jetzt ist wieder Mister X an der Reihe, anschließend die Detektive usw. ...



+++ Ablauf im Detail +++

Mister X

Bewegung:

Entscheidet sich Mister X für die Bewegung, wählt er ein passendes Ticket von seinem Tickethalter aus, das ihm ein Weiterziehen von seiner aktuellen Position erlaubt. Er „zieht“ dem ausgewählten Verkehrsmittel entsprechend in die nächste Stadt. Von der Stadt, auf der er steht, reist er nun entlang der Linie zur nächsten Stadt. Da die Bewegungen von Mister X geheim sind, zieht der Spieler von Mister X bei seinem Zug **nicht** mit der transparenten Figur über den Spielplan, sondern notiert seine Standorte auf seiner Checkliste.

Er legt das ausgespielte Ticket für alle Spieler sichtbar auf das erste freie Feld (mit der niedrigsten Zahl) der Ticketleiste. Nun notiert er geheim auf dem nächsten freien Feld seiner Checkliste (gleiche Zahl wie auf der Ticketleiste) seinen aktuellen Standort, also die Nummer der Stadt auf dem Spielplan.

Hinweis:

Die transparente Figur wird erst ab der 24. Bewegung benötigt, siehe Spielende.

Anhand der ausgelegten Tickets auf der Ticketleiste und den notierten Städten auf der Checkliste können die Spieler nach Spielende nachvollziehen, ob Mister X immer den Regeln entsprechend gezogen ist.



Achtung: Mister X darf ab der ersten Runde Sonderaktionen ausführen!

Wichtig: Für Mister X empfiehlt es sich, frühzeitig und sehr häufig Sonderaktionen zu spielen, auch wenn die Detektive noch weit entfernt sind. Nur nicht unnötig sparen, sonst ist er schneller gefasst, als er glaubt!

Sonderaktion:

Anstatt einer Bewegung kann Mister X eine **Sonderaktion** ausführen, d.h. einen Doppelzug **oder** einen verdeckten Zug machen.

Doppelzug:

Um einen Doppelzug auszuführen, wählt Mister X 3 Tickets mit Fußspuren von seinem Tickethalter. Diese legt er zurück in die Schachtel. Mister X darf sich jetzt zweimal normal bewegen. Hierzu legt er nacheinander 2 weitere Tickets in der Reihenfolge, in der er sie verwendet hat, auf die Ticketleiste. Auf seiner Checkliste notiert Mister X nun beide Zahlen: zuerst die Stadt, über die er gezogen ist, und danach die Zahl der Stadt, auf der er angekommen ist. Es ist nicht erlaubt, über eine Stadt zu ziehen, auf der ein Detektiv steht. (Bsp. siehe Seite 6)



Verdeckter Zug:

Um einen verdeckten Zug auszuführen, wählt Mister X 3 Tickets mit Schatten von seinem Tickethalter. Diese legt er zurück in die Schachtel. Nun nimmt er ein **beliebiges** Ticket von seinem Tickethalter und legt es mit der **Rückseite nach oben** auf die Ticketleiste. Die Mitspieler erfahren also nicht, welches Verkehrsmittel Mister X genutzt hat. Das so abgelegte Ticket muss dabei nicht mit dem in der Bewegung verwendeten Verkehrsmittel übereinstimmen. Mister X notiert nun auf der Checkliste die Zahl der Stadt, auf die er gezogen ist.



Tickets abwerfen:

Am Ende seines Zuges kann Mister X beliebig viele seiner verbliebenen Tickets abwerfen (in den Ticketbeutel). Im Anschluss ergänzt er seine Tickets aus dem Ticketbeutel wieder auf 8.



Detektive



Auf den Zug von Mister X folgen die **Detektiv-Spieler** in beliebiger Reihenfolge. Die Detektive spielen gemeinsam gegen Mister X. Daher sollten sich die Spieler über die Bewegungen der einzelnen Detektive **absprechen**. Besonders beim Verwenden der Sonderaktion ist Kooperation unter den Mitspielern gefragt.

Bewegung:

Jeder Detektiv **muss**, wenn möglich, in jeder Runde bewegt werden. Hierzu wird für jede Bewegung ein Ticket aus der Ticketleiste des den Detektiv führenden Spielers ausgespielt. Zur besseren Übersicht, welche Detektive schon bewegt wurden, empfiehlt es sich, die verwendeten Tickets auf die Farb-anzeiger der entsprechenden Detektivfarbe zu legen. Der jeweilige Detektiv wird gemäß des ausgespielten Tickets entlang der Verbindungslinie in die nächste Stadt gezogen.

Es kann vorkommen, dass ein Spieler nicht die passenden Tickets besitzt, um alle seine Detektive zu bewegen. In diesem Fall bewegt er so viele Detektive wie möglich. Detektive, die nicht gezogen werden können, bleiben in dieser Runde stehen.

Es ist nicht erlaubt, dass zwei Detektive auf derselben Stadt stehen. Sollte ein Detektiv einmal von anderen Detektiven „umzingelt“ sein und nicht ziehen können, setzt er aus.

Sonderaktion:

Nachdem alle Detektive bewegt wurden, können die Detektive **zusätzlich** zu den Bewegungen **entweder Nachforschungen anstellen oder einen Sondereinsatz durchführen**.

Für eine Sonderaktion benötigen die Detektive eine bestimmte Anzahl an Tickets mit bestimmten Symbolen. Hierfür dürfen nur die verbliebenen Tickets dieser Runde genutzt werden. Dabei dürfen von **jedem Spieler nur so viele Tickets** für die Sonderaktion beigesteuert werden, **wie er Detektive führt**.

Achtung! Die Detektive dürfen erst eine Sonderaktion spielen, sobald ein Ticket auf Feld 5 der Ticketleiste liegt, also Mister X sich bereits 5 Mal bewegt hat.

Nachforschungen anstellen:

Nachforschungen ermöglichen den Detektiven eine Spur von Mister X aufzunehmen. Je mehr Tickets mit Lupen sie ausspielen, desto „heißer“ wird die entdeckte Spur (siehe Tabelle).



Mister X muss anschließend auf der Ticketleiste und dem Spielplan mit Hilfe der Positionsringe die Position markieren, auf der er zum gefragten Zeitpunkt stand. (Benutzen Sie jeweils ein zusammengehörendes Paar mit gleicher Anzahl Striche, beginnend mit der niedrigsten Anzahl. So wissen Sie zu jeder Zeit, welche Position auf dem Spielplan zu welcher Information auf der Ticketleiste gehört.)

Sondereinsatz durchführen:

Das Ausspielen der Tickets mit Blaulicht ermöglicht es einem beliebigen Detektiv, eine **zusätzliche** Bewegung durchzuführen. Je mehr Tickets ausgespielt werden, desto „besser“ ist das verwendete Verkehrsmittel (siehe Tabelle).



Der Detektiv, dem die zusätzliche Bewegung ermöglicht wird, muss dabei auf einer Stadt stehen, die ihm diese Bewegung ermöglicht. (Bei 4 ausgespielten Blaulichtern muss der Detektiv also beispielsweise auf einer Stadt mit Bahn- bzw. Fährverbindung stehen, bei 5 ausgespielten Tickets auf einer Stadt mit Flughafen.)

Anzahl ausgespielter 	Effekt
3	Mister X zeigt seine Position 4 Bewegungen zuvor
4	Mister X zeigt seine Position 3 Bewegungen zuvor
5	Mister X zeigt seine Position 2 Bewegungen zuvor

Anzahl ausgespielter 	Effekt
3	1 Bewegung mit Auto
4	1 Bewegung mit Bahn/Fähre
5	1 Bewegung mit Flugzeug

Beispiel:

Angela besitzt 1 Ticket mit einer Lupe und führt 3 Detektive. Horst hat Tickets mit 3 Lupen und führt 2 Detektive. Demnach können die beiden gemeinsam 3 Lupen ausspielen (1 von Angela, 2 von Horst; da Horst nur 2 Detektive führt, darf er die 3. Lupe nicht ausspielen). So erfahren die Detektive die Position, die Mister X 4 Bewegungen zuvor innehatte. Mister X legt nun einen Positionsring auf die Stadt auf dem Spielplan, auf der er genau 4 Bewegungen zuvor stand. Den anderen dazugehörigen Positionsring legt er auf die Zahl der Ticketleiste, die der Bewegungszahl auf seiner Checkliste 4 Bewegungen zuvor (also „-4“) entspricht.

Für eine **Sonderaktion benutzte Tickets** (Detektiv und Mister X) **kommen aus dem Spiel**. Sie werden in die Schachtel zurückgelegt, d.h. sie stehen für das weitere Spiel nicht mehr zur Verfügung. **Tickets für Bewegungszüge** der Detektive kommen am Ende der Runde **zurück in den Ticketbeutel**. Die benutzten Tickets von Mister X liegen auf der Ticketleiste.

Tickets abwerfen:

Am Ende ihres Zuges, also **nach** den evtl. Sonderaktionen, können die Detektive beliebig viele ihrer Tickets vom Tickethalter abwerfen (in den Ticketbeutel) und im Anschluss wieder auf die ursprüngliche Anzahl (4 + Anzahl geführter Detektive) ergänzen.

Wir steigen zu Beginn von Runde 4 ein:

1 Detektive

Die Positionen der Detektive zu Beginn des Spielzugs sind:
Blau = 135, Rot = 111, Grün = 110, Gelb = 174, Schwarz = 84

2 Mister X

Mister X wählt die gelbe Mission und sein geheimer Startpunkt war die Stadt 194.
Mister X beginnt wie immer die Runde. Er steht aktuell auf der 164.

3 Mister X

Da 2 Detektive (Gelb und Blau) Mister X sehr nahe gekommen sind, beschließt er, die Sonderaktion „Doppelzug“ zu spielen. Hierzu nimmt er 3 Tickets mit dem Symbol der Fußspuren und legt diese in die Schachtel zurück.

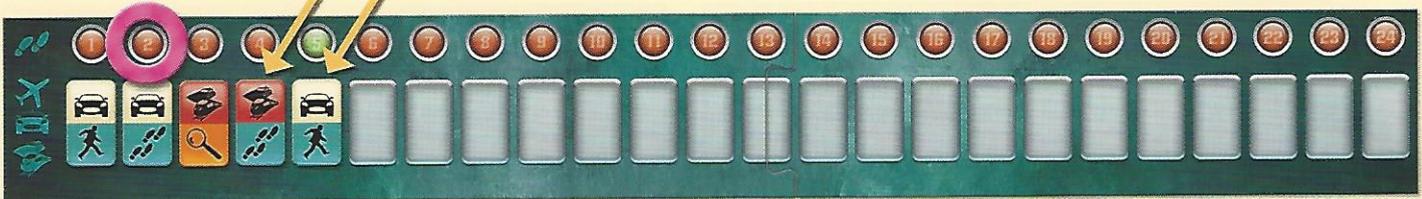


Aus dem Spiel



4 Mister X

Von seinen 5 verbliebenen Tickets spielt er nun 2 weitere aus. Zuerst spielt er ein Bahnticket und zieht (natürlich wie immer) geheim auf die 137, anschließend spielt er ein Autoticket und zieht auf die 136.



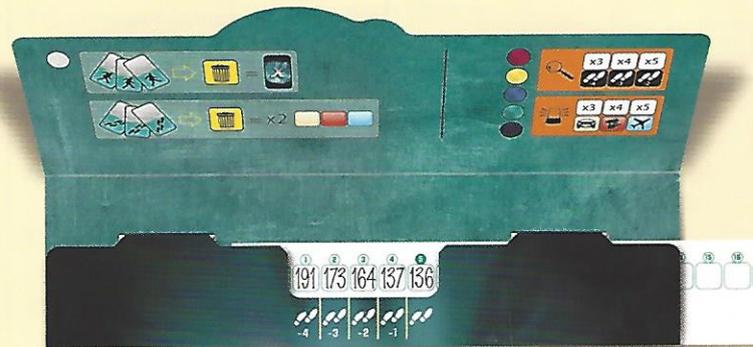
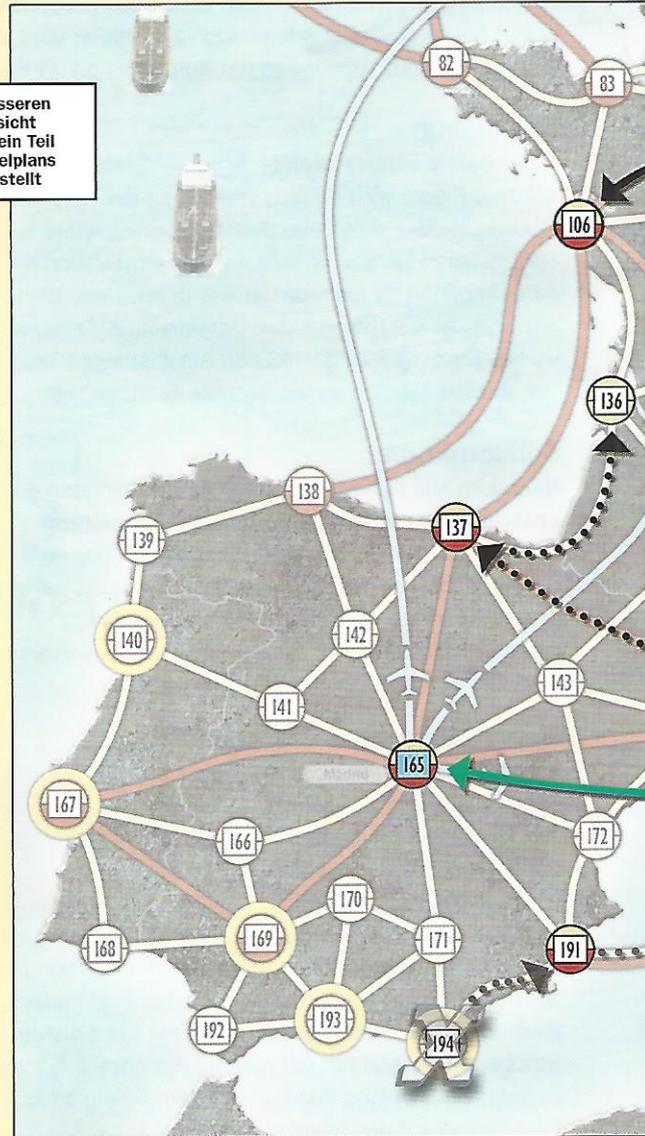
5 Mister X

Beide Städte werden nun nacheinander auf der Checkliste notiert. Die Checkliste sollte so weit eingeschoben werden, dass die aktuelle Position immer bei der Fußspur ohne Zahl steht.

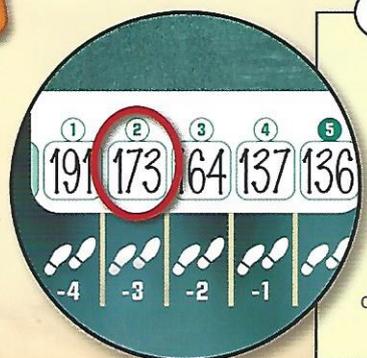
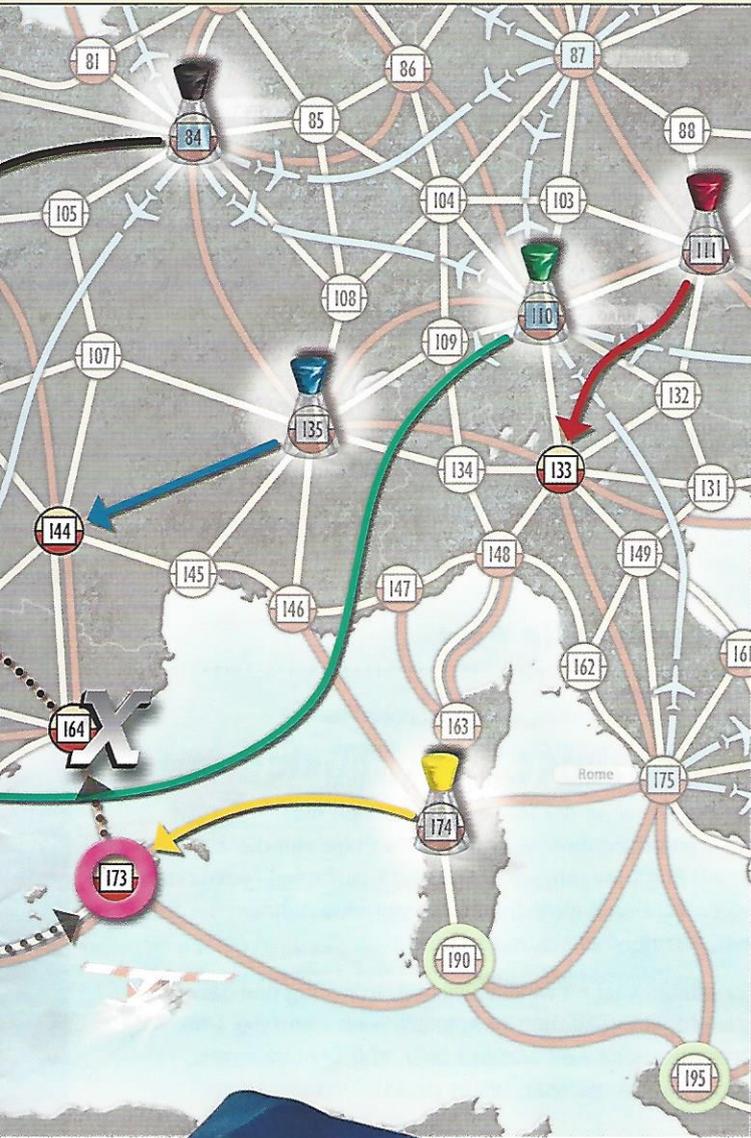
6 Mister X

Zum Abschluss seines Zuges kann Mister X noch beliebig viele seiner verbliebenen Tickets abwerfen. Im Anschluss ergänzt er die Ticketzahl wieder auf 8.

Zur besseren Übersicht ist nur ein Teil des Spielplans dargestellt

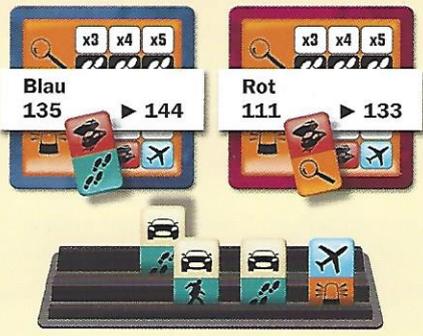


für 3 Spieler +++



7 Detektive

Die Detektive folgen in beliebiger Reihenfolge. Zur besseren Übersicht, welche Detektive schon bewegt wurden, empfiehlt es sich, die verwendeten Tickets der Detektive auf die Farbanzeiger der entsprechenden Detektivfarbe zu legen.



8 Detektive

Nachdem alle Detektive gezogen wurden, können sich diese entschließen, gemeinschaftlich eine Sonderaktion durchzuführen (Sondereinsatz oder Nachforschungen). In dieser Runde dürften sie zum ersten Mal eine Sonderaktion durchführen, da sich Mister X schon 5-mal bewegt hat. Mangels geeigneter Tickets entscheiden sie sich dagegen.

9 Detektive

Die Detektive können nun beliebig viele ihrer auf dem Tickethalter verbliebenen Tickets abwerfen und auf die ursprüngliche Anzahl nachziehen.

10

Für Bewegungen ausgespielte und abgeworfene Tickets kommen zurück in den Ticketbeutel.

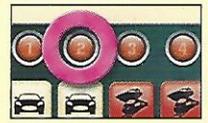
11

Positions-Check

(siehe Seite 8)

Zum Schluss findet der Positions-Check statt. Ist in dieser Runde ein Detektiv auf ein Feld gezogen, das auf den letzten 5 notierten Feldern der Checkliste notiert ist, muss Mister X dies mit den Positionsrings markieren.

Im Beispiel ist der gelbe Detektiv auf die 173 gezogen. Auf diesem Feld stand Mister X vor 3 Bewegungen. Daher wird die Position mit Hilfe der Positionsrings auf dem Spielplan und der Ticketleiste markiert.



+++ Positions-Check +++

Zum Schluss jeder Runde führen alle Spieler einen **Positions-Check** durch. Dies bedeutet Folgendes:

In seiner geheimen Checkliste sieht Mister X die letzten 5 Städte, die er besucht hat. Sollte in dieser Runde ein Detektiv auf eine dieser 5 zuletzt besuchten Städte gezogen sein, muss Mister X diese markieren. Er legt je einen Positionsring eines zusammengehörigen Paares auf den Spielplan und die entsprechende Position auf der Ticketleiste (siehe auch „Nachforschungen anstellen“).

Sollte ein Detektiv auf die Stadt gezogen sein, auf der Mister X aktuell steht, hat Mister X sofort verloren! Sind mehrere Detektive auf verschiedene Städte gezogen, auf denen Mister X zuletzt gewesen ist, werden alle mit Positionsringen markiert.



+++ Spielende +++

Das Spiel endet, sobald Mister X auf derselben Stadt steht wie einer der Detektive oder Mister X ein Zielfeld seiner Mission erreicht.

Steht ein Detektiv zu irgendeinem Zeitpunkt auf derselben Stadt wie Mister X, gewinnen alle Detektive gemeinsam.

Mister X gewinnt, wenn es ihm gelingt, auf ein beliebiges Zielfeld (achteckig) der gewählten Mission zu ziehen (Grün, Gelb oder Orange).

Für die Flucht durch Europa bleiben Mister X aber unerkannt nur 24 Bewegungen Zeit. Sollte er es bis dahin nicht geschafft haben, sein Ziel zu erreichen, spielt er ab der 25. Bewegung für die Mitspieler **sichtbar** mit der transparenten Spielfigur. Ansonsten bleibt alles wie gewohnt. Es werden lediglich keine Tickets mehr auf die Ticketleiste gelegt, diese kommen zurück in den Ticketbeutel.



+++ Tipps, Tricks und Sonderfälle +++

- Sobald die Positionsringe aufgebraucht sind, werden sie wieder mit der kleinsten Strichzahl beginnend neu platziert. Der Positionsmarker der ältesten Spur wird nun also auf die frischeste Spur gelegt.
- In ganz seltenen Fällen, wenn sehr viele Sonderaktionen gespielt wurden, kann die Ticketanzahl nicht bis zum Spielende ausreichen. In diesem Fall werden alle für Sonderaktionen in die Schachtel gelegten Tickets zurück in den Ticketbeutel gegeben.
- Mister X hat kein passendes Ticket für seine Bewegung und auch keinen „verdeckten Zug“. In diesem Fall muss er stehen bleiben und trägt auf der Checkliste nichts ein, es wird auch kein Ticket auf die Ticketleiste gelegt. Er muss alle seine Tickets abwerfen und wieder 8 neue ziehen.
- Mit den 22 Ermittlungs-Chips können die Detektive Vermutungen über den Aufenthaltsort von Mister X anzeigen. Während die Detektive an der Reihe sind, können sie zur Markierung ihrer Vermutung die Chips auf die Stadt/Städte legen, wo sie Mister X vermuten (gelb) oder wo er nicht sein kann (pink). Diese Chips nehmen sie vor dem Positions-Check wieder vom Spielplan.
- Für Mister X ist es wirklich wichtig, frühzeitig und sehr häufig Sonderaktionen zu spielen, auch wenn die Detektive noch weit entfernt sind. Wer unnötig spart, wird schneller gefasst, als er denkt!



Hinweis:

Für die Städtenamen auf dem Spielplan wurde die gebräuchliche englische Schreibweise verwendet. Die deutschen Bezeichnungen aller Städte stehen auf dem Schachtelrand.

© Gabriele Mari – licensed by
NG International SRL



© 2009 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com