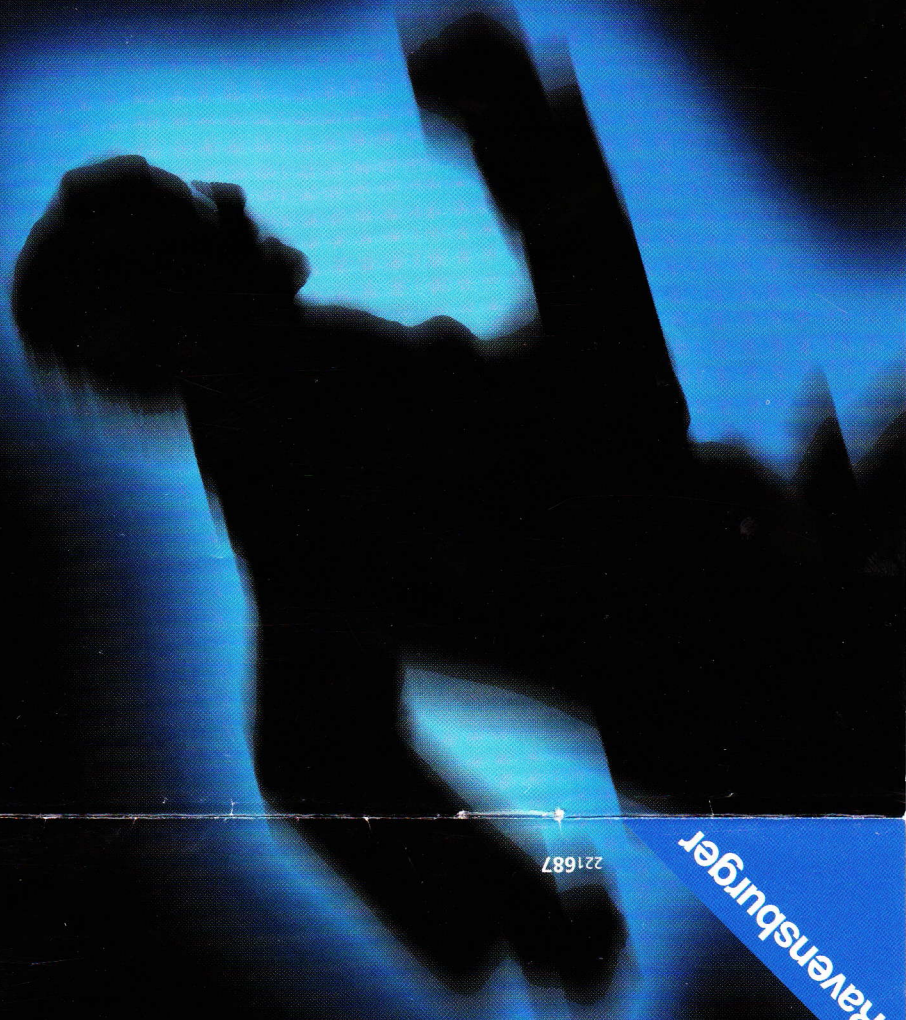


Scotlambord Yard

EINER GEGEN ALLE. GANZ LONDON AUF DER JAGD NACH MISTER X.



221687

Ravensburger

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

Ravensburger

KURZSPIELREGEL SCOTLAND YARD

ZIEL DES SPIELS

Mister X versucht einerseits, seinen Verfolgern zu entkommen, indem er solange unentdeckt bleibt, bis die Detektive nicht mehr ziehen können.

Die Detektive andererseits versuchen Mister X zu fangen, indem sie auf das Feld ziehen, auf dem sich Mister X gerade versteckt hält.

VORBEREITUNG

- Wahl eines Mister X. Die übrigen Mitspieler sind Detektive.
- Verteilen der Tickets:
 - Mister X** erhält 4 Taxi-, 3 Bus-, 3 U-Bahn-Tickets, 2 Doppelzugkarten („2x“), sowie 6 Black Tickets wie Detektive mitspielen, „Tarnkappe“, Fahrten- und farblose Spielfigur.
 - Detektive** erhalten jeweils 10 Taxi-, 8 Bus-, 4 U-Bahn-Tickets, 1 farbige Spielfigur.
- Ziehen der Startkarten (Mr. X verdeckt) und Setzen der Detektiv-Spielfiguren auf die Startplätze.

SPIELABLAUF

- Mister X beginnt. Er schreibt die Nummer des Feldes in die Fahrten- und farblose Spielfigur. Dann deckt er es mit einem entsprechenden Ticket zu. Jeder Zug führt entlang der entsprechenden Linie bis zur nächsten Haltestelle des gewählten Verkehrsmittels.
- Die Detektive geben zunächst ein Ticket ab und bewegen dann ihre Spielfigur bis zur nächsten Haltestelle des gewählten Verkehrsmittels. Das Ticket erhält Mister X.
- Bei den größeren Fenstern auf der Fahrten- und farblosen Spielfigur muß Mister X auftauchen und seinen Standort verraten.

Was ist, wenn ein Detektiv nicht mehr ziehen kann?

- Das Spiel läuft weiter, indem die übrigen Detektive versuchen, Mister X doch noch zu schnappen.

VERSION FÜR 3 SPIELER

Treten nur zwei Spieler gegen Mister X an, spielt jeder von ihnen für zwei Detektive. Beide Spieler erhalten also zwei Spielfiguren und die doppelte Menge an Tickets, wobei die Tickets für die beiden Detektive getrennt aufbewahrt und eingesetzt werden müssen. Wichtig ist, daß die Zug-Reihenfolge der 4 Detektiv-Figuren eingehalten werden muß.
Mister X erhält in dieser Version 4 Black Tickets.



Autor: Projekt Team III

Design: Springer & Jacoby, Ravensburger

Illustration: Rene Habermacher

Foto: Bildarchiv Tony Stone, Clive Davis

© 1996 by Ravensburger Spieleverlag



DIE BESONDERS RAFFINIERTEN FEINHEITEN

Dürfen mehrere Figuren auf einer Haltestelle stehen?

→ Auf einer Haltestelle dürfen nie zwei Detektiv-Spielfiguren stehen.

Ist Hin- und Herfahren erlaubt?

→ Eine gezogene Strecke kann im darauffolgenden Zug auch wieder zurückgezogen werden. Natürlich nur gegen Abgabe des entsprechenden Tickets.

Dürfen sich die Detektive miteinander absprechen?

→ Absprachen zwischen den Detektiven sind jederzeit erlaubt und können beim Einkreisen von Mister X sehr hilfreich sein.

Dürfen die Detektive untereinander Tickets tauschen?

→ Jeder Detektiv muß mit seinem eigenen Ticketvorrat auskommen.

Darf die Reihenfolge der Detektive verändert werden?

→ Die Detektive müssen immer nacheinander im Uhrzeigersinn ziehen. In kniffligen Situationen kann das die Rettung für Mister X bedeuten.

Sind die Auftauch-Stationen für Mister X gefährlich?

→ Mister X muß hier darauf achten, daß keiner der Detektive ihn im nächsten Zug erreichen kann.
Die Detektive sollten sich vor einer Auftauch-Station zu einem günstigen Verkehrsknoten begeben, damit sie im nächsten Zug (mit U-Bahn oder Bus) eine große Entfernung in Richtung Mister X zurücklegen können.

Wann sollten die Black Tickets eingesetzt werden?

→ Direkt nach einer Auftauch-Station können die Black Tickets besonders wirkungsvoll den Aufenthaltsort verschleiern. Genauso sind sie in allen Situationen, in denen Mister X von den Detektiven bereits eng umstellt ist, oft die entscheidende Hilfe für Mister X.



SPIELEND E

→ Mister X ist Sieger, wenn
a.) die Detektive nicht mehr ziehen können oder
b.) Mister X das letzte Feld auf der Fahrten tafel erreicht hat.

→ Alle Detektive sind Sieger, wenn
es einem Detektiv gelingt, auf das Feld zu ziehen, auf dem sich
Mister X versteckt.

I N H A L T

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 18 Startkarten
- 125 Tickets für Taxi (54), Bus (43),
U-Bahn (23) und Black Tickets (5)
- 2 Doppelzugkarten („2x“)
- 1 Fahrten tafel mit Papier zum Einlegen
- 1 „Tarnkappe“



Ravensburger Spiele® Nr. 01034 9
für 3 - 6 Spieler ab 10 Jahren

SPIELREGEL SCOTLAND YARD

ZIEL DES SPIELS

Im nächtlichen London versucht Mister X, seine Verfolger abzuschüteln. Nur den cleversten Köpfen von Scotland Yard gelingt es, Mister X so einzukreisen, daß er ihnen ins Netz geht.

Ziel für Mister X ist es, bis zum Ende des Spiels unentdeckt zu bleiben. Die Detektive haben die Aufgabe, Mister X zu finden, indem sie auf das Feld des Spielplans ziehen, auf dem sich Mister X gerade versteckt hält.

VORBEREITUNG

Die Spieler entscheiden, wer Mister X sein soll. Unser Tip: für diesen Job sind gute Nerven gefragt!

Jeder der restlichen Mitspieler übernimmt die Rolle eines Detektivs.

Wie wird das Material verteilt?

Vor dem ersten Spiel werden alle Karten aus den beiden Stanztafeln gedrückt.

Mister X erhält:

- die farblose Spielfigur
- die Fahrten tafel (mit eingelegtem Papier) und einen Bleistift
- die „Tarnkappe“ (damit seine Augen ungestört auf dem Spielplan hin- und herwandern können)
- 4 Taxi-Tickets
- 3 Bus-Tickets
- 3 U-Bahn-Tickets

die beiden Doppelzugkarten sowie Black Tickets, wie Detektive am Spiel teilnehmen



4

SPEZIELLE ZÜGE VON MISTER X

Doppelzug

Mister X hat die Möglichkeit, in einem Zug mit einer beliebigen Kombination von Verkehrsmitteln zwei Haltestellen weiterzuziehen. Er notiert beide Haltestellen (zwei Fenster!) und legt zwei Tickets ab. Die „2x“-Karte wird beiseite gelegt. Führt der erste Zug auf eine Auftauch-Station, muß er sich dort zeigen, verschwindet aber gleich wieder mit dem zweiten Zug.

Black Tickets

Mister X kann jederzeit statt eines normalen Tickets ein Black Ticket abgeben und darf damit jedes Verkehrsmittel benutzen. Die Detektive erhalten in diesem Fall keinen Hinweis darauf, mit welchem Verkehrsmittel Mister X gerade gefahren ist. Außerdem kann Mister X – und nur er – mit einem Black Ticket ein Boot auf der Themse nehmen und damit die Felder 108, 115, 157, und 194 ansteuern.



ENDE DES SPIELS

Mister X muß sich zeigen, wenn ein Detektiv mit seiner Figur auf die Haltestelle zieht, an der Mister X sich zu dieser Zeit versteckt hält. Damit haben die Detektive gewonnen.

Bleibt Mister X allerdings bis zum 22. Zug unentdeckt oder können die Detektive nicht mehr ziehen, hat er das Spiel gewonnen.

Auf jeden Fall gilt: Herzlichen Glückwunsch dem oder den Gewinnern!

9



Die Züge der Detektive

Nachdem Mister X an der Reihe war, kommen nacheinander im Uhrzeigersinn die Detektive zum Zug.

Jeder gibt ein Ticket ab und setzt seine Spielfigur auf die nächste Haltestelle des von ihm gewählten Verkehrsmittels. Die benutzten Tickets bekommt Mister X.

ACHTUNG: Die Detektive haben für jedes Verkehrsmittel nur einen begrenzten Vorrat an Tickets zur Verfügung. Hat ein Detektiv von einem Verkehrsmittel kein Ticket mehr, darf er dieses Verkehrsmittel nicht mehr benutzen.

Die Tickets müssen offen vor den Detektiven liegen, so daß Mister X immer weiß, womit die Detektive noch Jagd auf ihn machen können.

Mr. X taucht auf

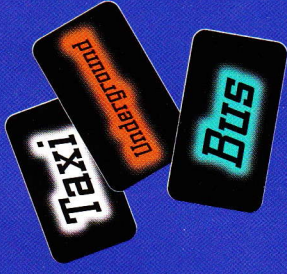
Mister X zeigt sich in regelmäßigen Abständen, und zwar bei seinem 3., 8., 13. und 18. Zug. Die Stellen, an denen er auftauchen muß, sind auf der Fahrtentafel durch ein größeres Fenster zu erkennen.

Wie sonst auch, macht Mister X seine Eintragung auf der Fahrtentafel und legt sein Ticket darüber. Dann stellt er seine Figur tatsächlich an der Haltestelle auf, an der er angekommen ist.

Nun haben die Detektive reihum die große Chance, ihm auf die Pelle zu rücken. Aber schnell, denn bei seinem nächsten Zug taucht Mister X schon wieder im Gewühl der Stadt unter und nimmt seine Figur vom Spielplan.



8



Jeder **Detektiv** erhält: eine farbige Spielfigur
10 Taxi-Tickets
8 Bus-Tickets
4 U-Bahn-Tickets

Wo stehen die Figuren der Spieler bei Spielbeginn?

Um die Startpunkte der Spieler zu bestimmen, werden die Startkarten gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler zieht eine Startkarte.

Anschließend stellen die Detektive ihre Figuren auf die gezogenen Startpunkte.

ACHTUNG: Mister X stellt seine Figur nicht auf, sondern hält seinen Startpunkt geheim!



Unser Tip an alle Spieler:

Das Spiel läßt sich leicht erlernen, wenn ihr alle bisher beschriebenen Schritte ausführt und erst anschließend die Regel weiterlest.



SPIELABLAUF

Ein kompletter Spielzug besteht darin, daß zuerst Mister X zieht und anschließend nacheinander im Uhrzeigersinn alle Detektive. Dazu muß jeder ein Ticket einsetzen bzw. abgeben. Mister X schreibt seine Züge in seine Fahrten tafel, die Detektive bewegen ihre Figuren auf dem Spielplan.

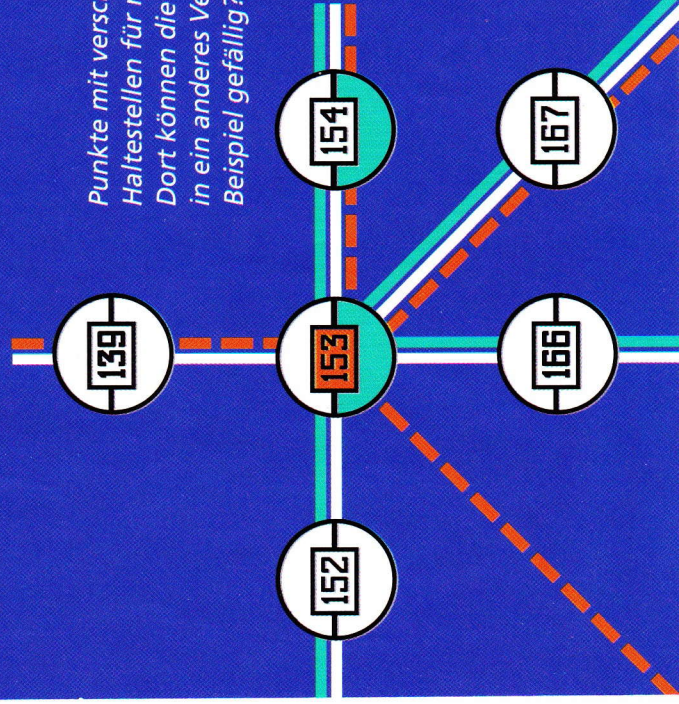
Wie wird gezogen?

Jeder Zug ist eine Fahrt mit Taxi, U-Bahn oder Bus von einer Haltestelle entlang der Farblinie zur nächsten Haltestelle.

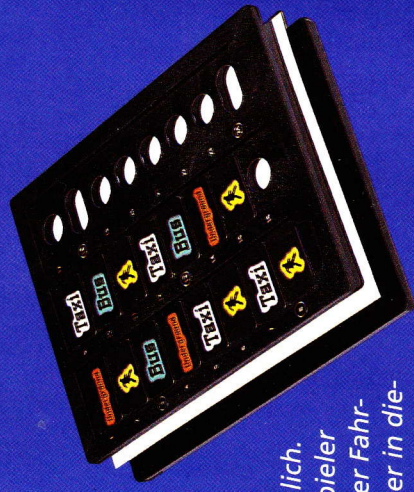
Dafür muß mit einem entsprechendfarbigen Ticket bezahlt werden. Jeder Punkt ist Haltestelle für eines oder mehrere Verkehrsmittel. Die Farben der Haltestellen geben an, welche Verkehrsmittel dort halten:



Punkte mit verschiedenen Farben sind Haltestellen für mehrere Verkehrsmittel. Dort können die Spieler beim nächsten Zug in ein anderes Verkehrsmittel umsteigen. Beispiel gefällig?



Eine Taxi-Fahrt von Punkt 153 kann zu einem der Punkte 139, 154, 167, 166 oder 152 führen. Sie kostet ein weißes Taxi-Ticket.



Die Züge von Mister X

Mister X macht seine Züge generell heimlich. Dazu schreibt er, ohne daß es seine Mitspieler sehen können, in das jeweilige Fenster der Fahrten tafel die Nummer des Feldes, auf das er in diesem Zug fahren möchte. Seine Eintragung deckt er mit dem entsprechenden Ticket zu. Die Detektive wissen jetzt zwar, mit welchem Verkehrsmittel Mister X gefahren ist, aber nicht wohin.

Beim ersten Zug

wählt sich Mister X von seinem Startpunkt aus einen Weg zu einer der mit diesem Startpunkt verbundenen Haltestellen. Die Nummerierung dieser Haltestelle trägt er in das erste Fenster seiner Fahrten tafel ein und verdeckt es mit einem Kärtchen. Die Farbe dieses Kärtchens ist identisch mit der Farblinie, die seinen Startpunkt mit seinem ersten Haltepunkt verbindet. Wenn er wieder an der Reihe ist, zieht er von dieser notierten Haltestelle aus weiter zur nächsten Haltestelle seiner Wahl u.s.w.

Welche besonders raffinierten Möglichkeiten, seinen Verfolgern zu entkommen, Mister X sonst noch hat, steht unter „Spezielle Züge von Mister X“.

