

8-99

Mister X[®]

+++ FLUCHT DURCH LONDON +++

*Fuite au travers de Londres
Fuga attraverso Londra*

Gunter Baars

Ravensburger

Mister X

+++ FLUCHT DURCH LONDON +++

Ravensburger® Spiele Nr. 23 324 3


Die spannende Verfolgungsjagd für 2–4 Spieler von 8–99 Jahren

Autor: Gunter Baars

Illustration: Thomas Haubold

Redaktion: Stefanie Fimpel

Inhalt:

- 1 gepuzzelter Spielplan
- 3 Detektiv-Figuren (Rot, Blau, Grün)
- 1 Mister X-Figur (Schwarz)
- 24 Tickets (12x Taxi, 8x Bus, 4x Underground)
- 4 Black Tickets  (3 davon für die Variante)

Ihr braucht noch: einen Zettel und einen Stift

Das Spielziel

Mister X flieht durch London! Dabei muss er auf der Hut sein und darf sich von den Detektiven nicht schnappen lassen! Denn je länger er entweichen kann, desto mehr wertvolle Punkte sammelt er!

Wenn alle Spieler einmal Mister X waren, wird abgerechnet: Wer als Mister X auf seiner Flucht die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Die Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden alle **Tickets** vorsichtig aus der **Stanztafel** gelöst. Der vierteilige **Spielplan** wird so zusammen-

gesetzt, dass sich der Stadtplan von London ergibt. **Zettel** und **Stift** bitte bereitlegen.

Das Spiel geht über so viele **Spielrunden**, wie Spieler mitspielen. Jeder ist dabei einmal Mister X, die Mitspieler bilden das Team der Detektive. Unabhängig davon, ob das Team der Detektive aus einem, zwei oder drei Mitspielern besteht, spielt es immer mit **allen 3 Detektiv-Figuren**.

Der älteste Spieler ist als Erster **Mister X** und erhält **1 Black Ticket**. Die **24 Tickets** für Taxi, Bus und Underground legen die **Detektive** so vor sich aus, dass die schwarze Seite nach oben zeigt. Die Tickets gehören allen Detektiven gemeinsam.

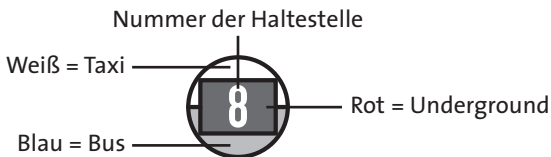
Die Detektive stellen ihre Figuren auf 3 beliebige **rote Underground-Haltestellen**. Mister X dreht ein beliebiges der 24 Tickets aus dem Ticket-Vorrat der Detektive um. Auf dem Kärtchen steht im Kreis die Nummer der Ausgangs-Haltestelle für Mister X. Darauf stellt Mister X seine Figur. Anschließend legt Mister X das Ticket wieder (mit der schwarzen Seite nach oben) zurück in den Ticket-Vorrat der Detektive.

Jetzt geht's los!

Mister X zieht zuerst, dann ziehen **alle drei Detektive**.

Zug-Regel

Jeder Zug ist eine Fahrt mit Taxi, Bus oder Underground von einer Haltestelle entlang der Farblinie zur nächsten Haltestelle des entsprechenden Verkehrsmittels. Jeder Kreis mit einer Zahl ist Haltestelle für ein oder mehrere Verkehrsmittel. Die Farben der Haltestelle geben an, welches Verkehrsmittel dort hält, beziehungsweise mit welchem Verkehrsmittel die Fahrt beim nächsten Zug fortgesetzt werden kann:



Zug-Beispiele:

Von Haltestelle 8 (siehe Spielplan) erreicht man:

- mit dem Taxi, die Haltestellen 3, 7, 9 und 21
- mit dem Bus, die Haltestellen 6 und 9
- mit der Underground, die Haltestellen 40 und 13

Übrigens: Kreuzen sich auf der Fahrt von einer Haltestelle zur nächsten gleiche Farblinien, darf man auch abbiegen. Beispielsweise erreicht man von Station 7 nicht nur die Station 39, sondern darf auch **um die Ecke** zu den Stationen 21 oder 22 fahren.

Mister X zieht

Mister X kann alle Verkehrsmittel benutzen **ohne** mit einem Ticket zu bezahlen. Je nach dem, für welches Verkehrsmittel sich Mister X entscheidet, zieht er seine Figur entlang der entsprechenden Farblinie bis zur nächsten Haltestelle. Dort bleibt seine Figur stehen und sein Zug ist beendet.

Die Detektive ziehen

Für die Fahrt zur nächsten Haltestelle **bezahlen** die Detektive pro Detektiv-Figur **ein** entsprechendes **Ticket** aus ihrem Ticket-Vorrat an Mister X. Die Mitspieler sprechen sich ab und bewegen in beliebiger Reihenfolge **alle 3 Detektiv-Figuren**. Dabei spielt es keine Rolle, wer welche Figur bewegt. Wichtig ist, dass sich die Detektive darüber einig sind, auf welche Haltestellen die 3 Figuren jeweils gezogen werden sollen und dass keine Figur stehen bleibt.

Wurden alle 3 Detektiv-Figuren gezogen, ist wieder Mister X an der Reihe.

Übrigens: Sind die Tickets eines Verkehrsmittels aufgebraucht, kann dieses auch nicht mehr benutzt werden. Kann eine Detektiv-Figur aus diesem Grund nicht mehr bewegt werden, bleibt sie für den Rest der Spielrunde auf dieser Haltestelle stehen.

Black Ticket

Wenn Mister X sich von den Detektiven besonders eng umstellt fühlt, kann er für einen Zug untertauchen. Dafür benutzt er das Black Ticket. Anstatt seine Figur offen von einer Haltestelle zur nächsten zu bewegen, nimmt er sie vom Spielplan und notiert sich verdeckt auf dem Zettel seine Ausgangs-Haltestelle und die Haltestelle, die er nun mit seinem Black Ticket anfährt. Das Black Ticket gibt er den Detektiven. Es zählt am Ende des Spiels **3 Minuspunkte** für Mister X. Sollte Mister X sein Black Ticket nicht benutzen, werden ihm die 3 Punkte auch nicht abgezogen.

Danach ziehen die Detektive wie gewohnt. Anschließend zeigt sich Mister X wieder und stellt seine Figur auf die notierte Haltestelle. Von hier aus ist jetzt wieder Mister X am Zug!

Wichtig: Mit dem Black Ticket kann **Mister X** (nur er!) auch einmalig die **Fähren** (Haltestellen 36, 47, 84 und 112) auf der Themse nutzen!

Ende einer Spielrunde

Es gibt 3 Möglichkeiten eine Spielrunde zu beenden:

1. Eine Detektiv-Figur zieht auf die Haltestelle, auf der Mister X steht und schnappt ihn.
2. Den Detektiven gehen die Tickets aus, ohne dass sie Mister X schnappen.
3. Wenn die Detektive keine Chance mehr sehen, Mister X zu schnappen, können sie aufgeben. Ihre verbleibenden Tickets geben sie an ihn ab.

Die Tickets, die Mister X während seiner Flucht von den Detektiven sammeln konnte, sind auf der blauen Seite mit einem Preis (£) versehen. Dieser Preis entspricht Punkten. Nach Ende der Spielrunde zählt Mister X die Punkte der gesammelten Tickets zusammen und notiert sich seine Punktzahl. Sollte er das Black Ticket benutzt haben, zieht er noch 3 Punkte ab.

Danach ist der nächste Spieler Mister X und eine **neue Spielrunde** beginnt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Spieler einmal Mister X waren. Vergleicht die Punktzahl, die ihr als Mister X gesammelt habt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Variante mit mehreren Black Tickets

Anstatt mit einem, kann Mister X auch mit 2 bis 4 Black Tickets spielen. Jedes Ticket ermöglicht Mister X ein Untertauchen und erleichtert ihm die Flucht. Es ist allerdings nicht erlaubt, 2 Black Tickets direkt nacheinander zu spielen. Für die Detektive wird die Verfolgungsjagd bei dieser Variante dagegen schwerer. Ansonsten gelten die bekannten Spielregeln.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag



Mister X

26 507-7
26 514-5



Scotland Yard 26 117-8

Mister X

+ Fuite au travers de Londres +



Jeux Ravensburger® No 23 324 3


Une course poursuite captivante pour 2 à 4 joueurs
âgés de 8 à 99 ans

Auteur : Gunter Baars

Illustration : Thomas Haubold

Rédaction : Stefanie Fimpel

Contenu :

- 1 plan de jeu en plusieurs parties
- 3 figurines de détectives (rouge, bleu, vert)
- 1 figurine Mister X (noir)
- 24 tickets (12 x taxi, 8 x bus, 4 x métro)
- 4 Black Tickets  (3 pour la variante de jeu)

Il vous faut aussi : une feuille de papier et un crayon

But du jeu

Mister X fuit au travers de Londres. Il doit être extrêmement prudent pour ne pas se faire attraper par les détectives. Plus longtemps il est en fuite, plus il récolte de précieux points !

Une fois que tous les joueurs ont joué une fois Mister X, on procède au décompte : le joueur ayant récolté le plus de points au cours de sa fuite gagne la partie !

Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement tous les tickets de la planche prédécoupée. Le plan de jeu est assemblé

de sorte qu'il représente une carte de Londres. Une **feuille de papier** et un **stylo** sont également prêts.

On joue autant de **manches** qu'il y a de joueurs. Chaque joueur est une fois **Mister X**, les autres joueurs sont alors les détectives. Que l'équipe de détectives soit composée d'un, de deux ou de trois détectives, elle joue toujours avec **toutes les trois** figurines de détectives.

Le joueur le plus âgé joue **Mister X** en premier. Il obtient **1 Black Ticket**. Les **24 Tickets** pour le taxi, le bus et le métro sont posés devant les détectives, face noire visible. Les tickets appartiennent aux détectives.

Les détectives placent leurs figurines sur 3 **cases rouges de métro** de leur choix. **Mister X** retourne un ticket de son choix parmi les 24 tickets posés devant les détectives. Le numéro inscrit dans le cercle est la station de départ pour **Mister X**. **Mister X** y place sa figurine. Ensuite, il repose le ticket (*face noire visible*) devant les détectives.

C'est parti !

Mister X se déplace en premier, c'est ensuite au tour des **trois détectives**.

Règle pour les déplacements

Chaque déplacement représente un trajet en taxi, en bus ou en métro depuis une station, le long de la ligne de même couleur, jusqu'à la station suivante du même moyen de transport. Chaque cercle avec un numéro est une station pour un ou plusieurs moyens de transport. Les couleurs des stations indiquent quel moyen de transport s'y arrête, respectivement avec quel moyen de transport le trajet peut être poursuivi au prochain tour :



Exemples de déplacements :

Depuis la station 8 (voir plan de jeu) on peut atteindre

- avec le taxi : les stations 3, 7, 9 et 21
- avec le bus : les stations 6 et 9
- et avec le métro : les stations 40 et 13

Remarque : si, au cours d'un déplacement d'une station à une autre, deux lignes de la même couleur se croisent, on est en droit de bifurquer.

*Exemple : depuis la station 7, on peut atteindre non seulement la station 39, mais également les stations 21 ou 22 en **bifurquant**.*

Mister X se déplace

Mister X peut emprunter tous les moyens de transport **sans** payer avec un ticket. Selon le moyen de transport pour lequel il s'est décidé, il longe la ligne de la couleur correspondante jusqu'à la prochaine station. Sa figurine s'arrête là et son tour est terminé.

Les détectives se déplacent

Pour se déplacer jusqu'à la prochaine station, les détectives **payent** à Mister X **un ticket** par figurine de détective. Les joueurs se concertent et déplacent, dans l'ordre de leur choix, **les 3 figurines de détectives**. Peu importe quel joueur déplace quelle figurine. L'essentiel est que les joueurs soient d'accord sur les stations où les 3 figurines sont déplacées et qu'il n'y en ait aucune qui ne bouge pas.

Lorsque les trois figurines de détectives se sont déplacées, c'est de nouveau au tour de Mister X de jouer.

Remarque : lorsque les tickets d'un moyen de transport sont épuisés, ce moyen de transport ne peut plus être utilisé. Si, de ce fait, une figurine de détective ne peut plus se déplacer, elle reste sur la station où elle se trouve jusqu'à la fin de la manche.

Black Ticket

Si Mister X se sent un peu trop encerclé par les détectives, il peut disparaître pour un tour. Il utilise alors un Black Ticket. Au lieu de se déplacer ouvertement d'une station à une autre, il retire sa figurine du plan de jeu et note, en cachette sur une feuille de papier, sa station de départ ainsi que sa station d'arrivée. Il donne ensuite le Black Ticket aux détectives. En fin de partie, **3 points de pénalités** sont soustraits du total des points de Mister X. Si, en revanche, Mister X renonce à l'utilisation du Black Ticket, ces 3 points ne sont pas soustraits.

Ensuite, les détectives se déplacent normalement. Après leur tour, Mister X sort de sa cachette et place sa figurine sur la station qu'il avait notée sur la feuille de papier. C'est au tour de Mister X de se déplacer.

Important : grâce au Black Ticket, **Mister X** (uniquement lui !) peut également utiliser une seule fois les **bateaux** (stations 47, 36, 84 et 112) sur la Tamise !

Fin de la manche

Il existe 3 possibilités pour qu'une manche soit terminée :

1. Une figurine de détective arrive sur la station où se trouve Mister X et le capture.
2. Les détectives n'ont plus de tickets et ils n'ont pas pu attraper Mister X.
3. Lorsque les détectives pensent qu'ils n'ont vraiment aucune chance de coincer Mister X, ils peuvent renoncer. Ils donnent les tickets restants à Mister X.

Un prix (£) est inscrit sur les tickets que les détectives ont remis à Mister X au cours de sa fuite. Ce prix correspond à des points. A la fin de la manche, Mister X additionne ses points et les note sur une feuille de papier. S'il a utilisé le Black Ticket, il soustrait 3 points.

Ensuite, c'est au tour d'un autre joueur de se glisser dans le rôle de Mister X et une **nouvelle manche** commence.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont joué une fois Mister X. Comparez les points que vous avez récoltés en tant que Mister X. Le joueur comptabilisant le plus de points gagne la partie.

Variante avec plusieurs Black Tickets

Au lieu de jouer avec un seul Black Ticket, Mister X peut en utiliser jusqu'à 4. Chaque ticket lui permet de disparaître et facilite ainsi sa fuite. Il n'est toutefois pas possible d'utiliser 2 Black Tickets à la suite. Cette variante est plus difficile pour les détectives. Les autres règles s'appliquent normalement.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag



Mister X

26 514-5



Scotland Yard

26 117-8

Mister X

+++ Fuga attraverso Londra +++



Gioco Ravensburger® n° 23 324 3


Un avvincente inseguimento per 2–4 giocatori da 8 a 99 anni

Autore: Gunter Baars

Illustrazioni: Thomas Haubold

Redazione: Stefanie Fimpel

Contenuto:

- 1 cartellone in 4 parti
- 3 pedine di detective (rossa, blu, verde)
- 1 pedina di Mister X (nera)
- 24 biglietti (12x taxi, 8x autobus, 4x metropolitana)
- 4 biglietti neri  (di cui 3 per la variante del gioco)

Necessario un foglio di carta e una matita

Scopo del gioco

Mister X fugge attraverso Londra e deve stare attento a non essere catturato dai detective! Più a lungo riesce a sottrarsi all'inseguimento, più punti preziosi raccoglie!

Dopo che tutti i partecipanti hanno giocato una volta come Mister X, si contano i punti. Vince la partita chi nel ruolo di Mister X ha conseguito durante la fuga il maggior numero di punti.

Preparativi

Prima di iniziare la prima partita si dovranno staccare con precauzione tutti i **biglietti** dal **cartone punzonato**. Il **cartellone da gioco** in quattro parti va assemblato in modo da formare la

pianta di Londra. Il **foglio di carta** e la **matita** vanno tenuti a portata di mano.

Il gioco si compone di tante **partite** quanti sono i **partecipanti**. Ad ogni partita il ruolo di Mister X viene giocato da un partecipante diverso. Gli altri giocatori formano il gruppo dei detective. Indipendentemente dal fatto che il gruppo dei detective sia formato da uno, due o tre giocatori, si dovranno sempre usare **tutte e 3** le pedine dei detective.

Alla prima partita, il giocatore più vecchio assume il ruolo di **Mister X** e riceve **1 biglietto** nero. I **24 biglietti** per il taxi, l'autobus e la metropolitana vengono posti davanti ai **detective** con la parte nera rivolta verso l'alto. I biglietti appartengono a tutti i detective.

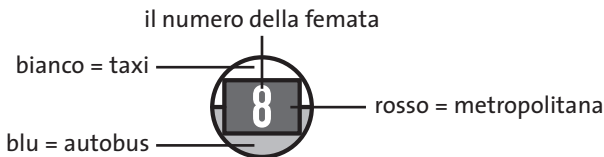
I detective collocano le loro pedine su **3 fermate rosse della metropolitana**, scelte a piacere. Mister X gira uno dei 24 biglietti tolto dal mucchietto riservato ai detective. Sul biglietto è riportato in un cerchio il numero della fermata, su cui Mister X collocherà la sua pedina. Successivamente Mister X rimetterà il biglietto (*con la parte nera in alto*) nel mucchietto dei biglietti appartenente ai detective.

Inizia la partita

Mister X muove per primo e successivamente **tutti e tre i detective**.

Regole per le mosse

Ogni mossa viene fatta in taxi, autobus o metropolitana, lungo la linea colorata del percorso, da una fermata a quella successiva del mezzo di trasporto usato. Ogni cerchio con un numero rappresenta la fermata di uno o più mezzi pubblici di trasporto. I colori delle fermate indicano quali mezzi di trasporto si fermano in quel punto e quale mezzo di trasporto si dovrà usare per proseguire al prossimo giro:



Esempi per spostarsi:

dalla fermata 8 (v. cartellone del gioco) si arriva:

- *in taxi alle fermate 3, 7, 9 e 21*
- *in autobus alle fermate 6 e 9*
- *in metropolitana alle fermate 40 e 13*

Avvertenza! Se durante il tragitto da una fermata alla successiva si incrociano linee del percorso dello stesso colore è possibile cambiare direzione.

Esempio: dalla fermata 7 non si raggiunge solo la stazione 39 ma anche le fermate 21 o 22 all'angolo.

Mister X si sposta

Mister X può usare tutti i mezzi di trasporto **senza** pagare il biglietto. A seconda del mezzo usato, Mister X sposta la sua pedina lungo la rispettiva linea colorata del mezzo usato fino alla successiva fermata. Arrivato alla fermata, la sua mossa è finita.

I detective si spostano

Per spostarsi fino alla successiva fermata, ogni detective **paga** a Mister X per ogni pedina spostata **un biglietto**, corrispondente al mezzo, che preleverà dal mucchietto di biglietti. Gli inseguitori di Mister X si mettono d'accordo e muovono nella successione che hanno convenuto **tutte e 3 le pedine dei detective**. Per la mossa non importa chi dei detective muove l'una o l'altra pedina. Importante è che i detective siano d'accordo sulle fermate dove collocare le 3 pedine che sono obbligati a spostare.

Dopo che i detective hanno spostato le 3 pedine, tocca a Mister X effettuare la mossa.

Avvertenza! Se i biglietti per un mezzo di trasporto sono esauriti, non è più possibile usare il mezzo in questione. Se, per questo motivo, non è più possibile spostare la pedina di un detective, detta pedina rimarrà bloccata alla fermata del mezzo pubblico fino alla fine della partita.

Biglietto nero

Se Mister X si sente messo alle strette dai detective, può scomparire per un giro. Per sottrarsi alla cattura usa il biglietto nero. In questo caso, anziché muovere in modo visibile la sua pedina da una fermata a quella successiva, toglie la pedina dal cartellone, segna di nascosto su un foglietto la stazione di partenza e quella di arrivo e consegna il biglietto nero ai detective. Per questa particolare mossa, alla fine della partita Mister X paga **3 punti di penalizzazione**. Se Mister X non usa il biglietto nero, non verrà penalizzato di 3 punti.

Successivamente i detective effettuano la mossa come di consueto. Al suo turno, Mister X fa la sua comparsa, colloca la sua pedina sulla fermata che ha segnato ed effettua la mossa!

Importante! Con il biglietto nero, **Mister X** (solo lui!) può usare una sola volta i **traghetti** (fermate 47, 36, 84 e 112) per attraversare il Tamigi!

Fine della partita

La partita può terminare in 3 modi diversi:

1. la pedina di un detective viene spostata sulla fermata dove si trova Mister X e lo arresta,
2. i detective non hanno più biglietti per spostarsi e non hanno ancora arrestato Mister X,
3. i detective non hanno più la possibilità di arrestare Mister X e desistono dall'inseguirlo. In questo caso, consegnano a Mister X i biglietti rimanenti.

I biglietti che Mister X ha ricevuto dai detective durante la sua fuga sono provvisti sulla parte color blu di un prezzo (£). Il prezzo corrisponde al punteggio. Terminata la partita, Mister X conta i punti acquisiti coi biglietti e li segna sul foglio di carta. Se ha usato il biglietto nero, deve detrarre 3 punti.

Il ruolo di Mister X passa poi al giocatore successivo e si inizia una **nuova partita**.

Fine del gioco

Il gioco termina quando tutti i partecipanti hanno giocato il ruolo di Mister X. Si controllano i diversi punteggi acquisiti come Mister X e vince chi ha il maggior numero di punti.

Variante con più biglietti neri

Anziché un solo biglietto nero, Mister X può usare da 2 a 4 biglietti neri. Con ogni biglietto, Mister X può scomparire per sfuggire agli inseguitori. Non è tuttavia permesso usare 2 biglietti neri direttamente uno dopo l'altro. Con questa variante, l'inseguimento dei detective è più difficile. Per il resto si gioca secondo le regole esposte.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag



Mister X

26 514-5



Scotland Yard 26 117-8

Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

228171