

Scotland Yard

Spiel-
anleitung



Ravensburger

Autor: Projekt Team III, Michael Schacht
Design: E. Binz-Blanke
Anleitung: KniffDesign
Rendering: Andreas Resch
Redaktion: André Maack, Matthias Karl

Hinweis der Redaktion:

Die Spielregeln von Scotland Yard aus dem Jahr 1983 waren ein wenig anders. In den letzten Jahrzehnten gab es einige Anpassungen der Regeln, die das Spiel spannender und fairer gemacht haben. Diese Verbesserungen sind daher natürlich auch in dieser Ausgabe enthalten. Viel Spaß!

Spielidee

Mister X versucht seine Verfolger in London abzuschütteln. Er flüchtet mit Taxi, Bus oder Underground. Nur den cleversten Detektiven kann es gelingen, ihn zu fassen.

Mister X versucht bis zum Ende des Spiels, den Verfolgern zu entweichen und seinen Aufenthaltsort zu verschleiern.

Die Detektive hingegen versuchen, die Züge von Mister X richtig zu deuten und ihn aufzuspüren.



Inhalt

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 29 Startkarten
- 130 Tickets, zusammengesetzt aus:
 - 57 × Taxi
 - 45 × Bus
 - 23 × Underground
 - 5 × Black-Ticket
- 3 Doppelzugtickets
- 5 Ticket-Tafeln für die Detektive
- 1 Fahrtentafel mit Papier für Mister X
- 1 Sichtschirm für Mister X
- 2 Ringe für die Bobbies

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Vorbereitung für 3 bis 6 Spieler*

(Die Vorbereitungen für 2 Spieler findet ihr auf Seite 7.)

Die Spieler einigen sich darauf, wer die Rolle von **Mister X** übernimmt.

Tipp: Für diesen Job sind gute Nerven gefragt, darum sollte diese Rolle ein erfahrener Spieler übernehmen.

Die übrigen Spieler übernehmen die Rolle der **Detektive**. Legt die Tickets als allgemeinen Vorrat bereit.



Mister X erhält:

- 1 weiße Spielfigur
- den Sichtschirm für Mister X (er verhindert, dass die Detektive verräterische Blicke von Mister X sehen können)
- die Fahrtentafel mit eingelegtem Papier
- 1 Stift (nicht im Spiel enthalten)
- Tickets:
 - 5 × Black-Ticket
 - 2 × Doppelzug



Achtung: Normale Tickets nimmt sich Mister X das ganze Spiel über aus dem allgemeinen Vorrat.

Jeder Detektiv erhält:

- 1 farbige Spielfigur seiner Wahl und die dazugehörige Ticket-Tafel
- Tickets, die er auf seine Ticket-Tafel legt:
 - 4 × Underground
 - 8 × Bus
 - 11 × Taxi

Spielen weniger als 4 Detektive mit, eilen ihnen die Bobbies in Gestalt von weiteren Spielfiguren zu Hilfe:

Bei 2 Detektiven: **2 Bobbies**

Bei 3 Detektiven: **1 Bobby**

Bei 2 oder 3 Detektiven gibt es also sowohl Detektivfiguren als auch Bobbies!

Jeder Bobby wird durch eine noch nicht vergebene Spielfigur dargestellt. Stülpt jeder dieser Figuren einen Pappiring über den Kopf. Dieser Ring bleibt bis zum Spielende dort und macht die Bobbies als solche während des ganzen Spiels kenntlich.

Der Ring ist ihre Freifahrkarte für alle Verkehrsmittel. Die Bobbies benötigen also **keine Tickets** für ihre Spielzüge!

Die Bobbies werden im Verlauf des Spiels von **allen Detektiven gemeinsam gezogen**. Die Spieler beratschlagen, auf welche Felder die Bobbies fahren sollen.

Startaufstellung

Um eure Startorte zu bestimmen, sortiert ihr die **Startkarten** zunächst nach ihren Rückseiten (D und X). Mischt die D- und die X-Karten getrennt voneinander und legt sie verdeckt auf den Tisch.



Jeder **Detektiv** zieht nun eine Startkarte mit einem D auf der Rückseite und stellt seine Spielfigur auf die entsprechende Station.

Spielen Bobbies mit, zieht auch für jeden **Bobby** eine Startkarte mit einem D und stellt die Figuren auf die entsprechende Station.

Nun zieht **Mister X** verdeckt eine Startkarte mit einem X auf der Rückseite und schaut sie sich an, **stellt aber seine Spielfigur nicht auf den Spielplan.**



Tip: Die Nummern der Stationen auf dem Spielplan sind zeilenweise von links nach rechts angeordnet; so könnt ihr eure Startpunkte schneller finden.

Spielablauf

für 3 bis 6 Spieler

(Den Ablauf für 2 Spieler findet ihr auf Seite 7.)

Es werden bis zu 22 Runden gespielt. Eine Runde besteht daraus, dass zuerst Mister X seinen Zug durchführt und anschließend in beliebiger Reihenfolge alle Detektive und Bobbies. Dazu **muss** Mister X, jeder Detektiv und auch jeder Bobby seinen Standort ändern.

Jeder Detektiv benutzt für die gefahrene Strecke ein Ticket, **das er von seiner Ticket-Tafel in den allgemeinen Vorrat gibt.** Mister X nimmt seine Tickets **immer** aus dem allgemeinen Vorrat!



Zur Erinnerung: Bobbies brauchen keine Tickets.

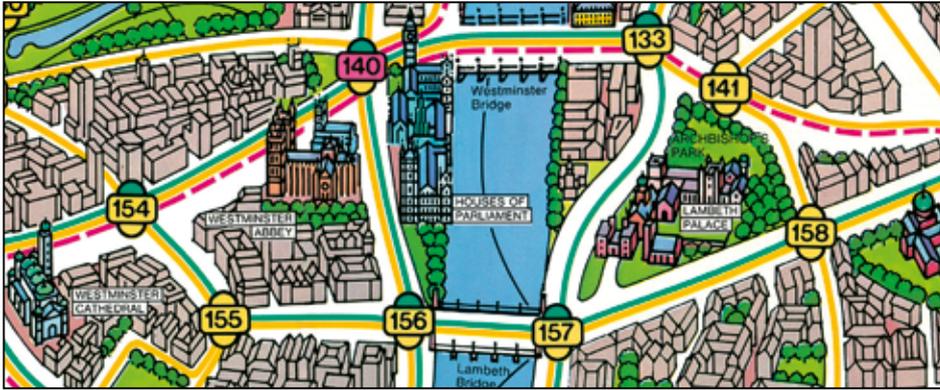
Wie wird gezogen?

(Detektive, Bobbies und Mister X)

Jeder Ort auf dem Spielplan ist eine Station für 1 bis 3 Verkehrsmittel (Taxi, Bus, Underground).



Die Farben der Stationen geben an, welche Verkehrsmittel dort starten und halten. Um ein Verkehrsmittel nutzen zu können, muss die Spielfigur auf einer Station für dieses Verkehrsmittel stehen (die Farbe kommt also auf den Halbkreisen und dem Rechteck vor).



Mit dem **Taxi** (gelb) ist jeder Ort auf dem Spielplan erreichbar. Die Strecke, die ihr zurücklegen könnt, ist jedoch kurz: Ihr dürft nur (entlang einer gelben Linie) bis zum nächsten Ort ziehen.

Der **Bus** (türkis) fährt nur von Orten mit einem türkisfarbenen Halbkreis ab; mit ihm könnt ihr entlang der Buslinien etwas größere Strecken zurücklegen.

Die **Underground** (rot) fährt entlang der roten Linien und kann schnell große Entfernungen zurückzulegen. Allerdings gibt es nur wenige Underground Stationen (Orte mit rotem inneren Rechteck) auf dem Spielplan.

Der Spieler setzt ein Ticket der entsprechenden Farbe ein und bewegt sich zur nächsten Station. Eine gefahrene Strecke kann im darauf folgenden Zug wieder zurückgefahren werden.

Alle Figuren dürfen nur auf freie Orte gezogen werden. Kann Mister X auf keinen freien Ort ziehen, so hat er verloren.

Zieht ein Detektiv oder Bobby auf den Ort, auf dem sich Mister X befindet, hat Mister X ebenfalls verloren – auch wenn er gerade nicht sichtbar ist. Detektiv und Bobby dürfen nie auf demselben Ort stehen.

Die Spielzüge von Mister X

Mister X macht seine Züge verdeckt. Dazu wählt er insgeheim eine neue Station aus, die durch eine Linie direkt mit seinem aktuellen Standort verbunden ist. Er schreibt die Nummer der neuen Station auf das nächste freie Feld seiner Fahrten tafel. Seine Eintragung deckt er mit dem verwendeten Ticket ab.



Die Detektive wissen also, mit welchem Verkehrsmittel Mister X gezogen ist, aber nicht wohin.

Wenn er im nächsten Spielzug wieder an der Reihe ist, zieht er von dieser notierten Station aus weiter zur nächsten Station seiner Wahl usw.

Die Spielzüge der Detektive und Bobbies

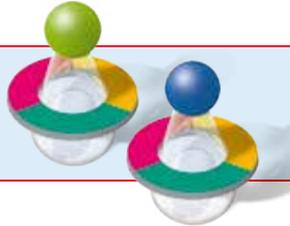
Nachdem Mister X seinen Spielzug beendet hat, kommen in beliebiger Reihenfolge die Detektive und Bobbies an die Reihe.

Da die Detektive ein gemeinsames Ziel verfolgen, sollten sich die Spieler gut wegen ihrer eigenen Spielzüge und der der Bobbies absprechen.

Jeder Detektiv gibt sein gerade genutztes Ticket in den Vorrat ab und setzt seine Spielfigur auf die ausgewählte Station des von ihm gewählten Verkehrsmittels.

Zur Erinnerung:

Für Bobbies müssen keine Tickets in den Vorrat gegeben werden.



Während des Spiels gilt:

- Die Detektive haben nur einen begrenzten Vorrat an Tickets. Hat ein Detektiv von einem Verkehrsmittel kein Ticket mehr, so kann er dieses Verkehrsmittel auch nicht benutzen.
- Hat ein Detektiv gar keine Tickets mehr oder kann mit seinen Tickets nicht mehr ziehen, muss er aussetzen.
- Die Detektive dürfen untereinander keine Tickets tauschen.
- Die Tickets der Detektive liegen immer offen aus, damit Mister X sehen kann, welche Verkehrsmittel seinen Verfolgern noch zur Verfügung stehen.

Spezielle Züge von Mister X



Mister X taucht auf

Mister X muss sich in regelmäßigen Abständen zeigen, und zwar **nach** seinem **3., 8., 13., 18. und 24. Zug**.

Die Zeitpunkte, zu denen er auftauchen muss, sind auf der Fahrten- und Fahrtafel durch eingekreiste Zahlen und ein größeres Schreibfeld gekennzeichnet.



Wie gewohnt macht Mister X seine Eintragung auf der Fahrten- und Fahrtafel und legt sein Ticket darüber. Dann stellt er seine Spielfigur auf seinen aktuellen Standort.

Tipp: Mister X sollte beim Auftauchen darauf achten, dass ihn keiner im nächsten Zug erreichen kann.

Nun haben die Detektive die große Chance, Mister X einzukreisen oder zu fassen. Aber viel Zeit bleibt nicht, denn schon bei seinem nächsten Zug nimmt Mister X seine Spielfigur wieder vom Plan und taucht unter!

Tipp: Die Detektive sollten sich vor dem Auftauchen von Mister X zu einem günstigen Verkehrsknoten begeben, damit sie im nächsten Zug grössere Chancen haben, in die Nähe von Mister X zu gelangen.



Doppelzug

Spielt Mister X ein Doppelzugticket aus, kann er in dieser Runde gleich 2 Orte besuchen, und zwar mit einer **beliebigen erlaubten** Kombination von 2 Verkehrsmitteln. Er notiert beide Stationen auf seiner Fahrten-
tafel (2 Felder!) und legt die 2 Tickets der benutzten Verkehrsmittel auf dieser ab.

Das Doppelzugticket kommt aus dem Spiel. Ist der erste Ort ein Ort, an dem Mister X auftauchen muss, zeigt er sich dort, verschwindet aber gleich wieder mit seinem zweiten Zug.

Da der Doppelzug wie 2 normale Spielzüge direkt hintereinander gespielt wird, darf Mister X weder im ersten noch im zweiten Zug ein Feld betreten, auf dem ein Detektiv steht. Pro Runde darf Mister X nur 1 Doppelzugticket einsetzen.



Black-Tickets

Mister X kann anstelle eines normalen Tickets ein Black-Ticket einsetzen und damit ein **beliebiges** Verkehrsmittel benutzen. Mit einem Black-Ticket kann Mister X (und **nur** Mister X) auch eine **Fähre** nutzen (und damit z.B. von 157 nach 115 fahren). Diese Verbindungen (schwarze Linien am Fluss) können mit keinem anderen Ticket genutzt werden.

Verwendet Mister X ein Black-Ticket, erhalten die Detektive keinen Hinweis darauf, welches Verkehrsmittel Mister X genutzt haben könnte. Black-Tickets dürfen auch im Rahmen von Doppelzügen eingesetzt werden. Sie werden wie üblich auf der Fahrten-
tafel abgelegt.

Spielende

Die **Detektive** gewinnen, wenn:

- sich zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel ein Detektiv oder Bobby gleichzeitig mit Mister X auf derselben Station befindet. In diesem Fall muss sich Mister X zu erkennen geben.

Mister X gewinnt, wenn:

- er es schafft, bis zum Ende der 22. Spielrunde durch London zu fahren, ohne von den Detektiven erwischt zu werden. Die Runde ist erst beendet, wenn anschließend die Detektive noch einmal gezogen sind.
- keiner der Detektive mehr ziehen kann.

Änderungen im Spiel zu zweit (1 Detektivspieler)

Tritt nur ein Spieler gegen Mister X an, so spielt er mit 4 Figuren. Zwei davon sind Detektive, für die er die normale Anzahl Tickets erhält (insgesamt also: 22 x Taxi, 16 x Bus und 8 x Underground).

Die Tickets darf er beliebig für beide Detektivfiguren einsetzen. Die restlichen 2 Figuren sind Bobbies, für die keine Tickets benötigt werden. Alle Figuren darf er in beliebiger Reihenfolge ziehen.

© 2023

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com



