

Scotland Yard

+++ DAS KARTENSPIEL +++

Für 3 – 5 Spürnasen ab 8 Jahren

Autoren: Inka und Markus Brand
Illustration: Franz Vohwinkel, Torsten Wolber, BuckDesign
Design: Harnickell Design, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: André Maack

Willkommen zurück in London! Wieder jagen die Meisterdetektive von Scotland Yard Mister X – nur ist diesmal nicht klar, wer das ist ...

Inhalt

90 Ticketkarten
22 gelbe Taxi-Tickets,
22 blaue Bus-Tickets,
21 rote U-Bahn-Tickets,
25 schwarze Black-Tickets



3 Aktionskarten

- 1 Ticket lösen/Finte
- 2 Verhör/Ausrüstung erwerben
- 3 Fahndung/Untertauchen



3 Lupenkarten

2 Mister X-Karten (1 ist Ersatz)
(und 2 Blanko-Ersatzkarten)



Idee

In *Scotland Yard – Das Kartenspiel* treten immer *mehrere* Detektive gegen *einen* Mister X an. Mister X ist immer der Spieler, der aktuell die Mister X-Karte auf der Hand hat – das kann sich im Spielverlauf aber ändern. Die Detektive versuchen, herauszufinden, wer Mister X ist und ihn zu schnappen. Mister X nutzt seine mächtigen Black-Tickets, um die Detektive unter Druck zu setzen – oder um wieder unterzutauchen, wenn ihm die Situation zu brenzlich wird!

Vorbereitung



Abhängig von der Spielerzahl müsst ihr noch Tickets aussortieren

Sortiert 5 beliebige Black-Tickets für den Black-Ticket-stapel aus

8 Handkarten pro Spieler, 1 Spieler erhält zufällig die Mister X-Karte

Zug:
1. Ticket ziehen
2. Ticket ausspielen
3. Aktion ausführen

Ticketzahl muss größer als oberstes Ticket des Ticketfelds sein, aber kleiner als Ticket rechts daneben

1. Legt die **3 Aktionskarten** nebeneinander in die Tischmitte, so dass die Zahlen von 1 bis 3 aufsteigen. Dreht dann die Karten auf die Vorderseite um.
2. Oberhalb davon legt ihr quer die **3 Lupenkarten** mit der blauen Seite nach oben, so dass die Zahlen von 1 bis 3 aufsteigen. Dreht dann die erste Lupenkarte auf die Vorderseite um.
3. Sortiert nun die **Tickets**:
Spielt ihr zu dritt oder zu viert, müsst ihr folgende Tickets aussortieren:
3 Spieler: Alle Tickets, die eine 9 oder eine 0 als Einerzahl haben (9, 10, 19, ..., 90)
4 Spieler: Alle Tickets, die eine 0 als Einerzahl haben (10, 20, ..., 90)
Legt die aussortierten Tickets zurück in die Schachtel, sie werden für dieses Spiel nicht gebraucht. Die restlichen Tickets bilden den Ticketstapel.
Nehmt dann **5 beliebige Black-Tickets** aus dem Ticketstapel, mischt sie und legt sie als verdeckten Black-Ticketstapel bereit.
4. Mischt den Ticketstapel gut. Nehmt die obersten 9 Tickets und legt **EINE Mister X-Karte** verdeckt dazu. Mischt **diese** 10 Karten und legt sie **oben** auf den Ticketstapel.
5. Verteilt reihum an jeden Spieler je eine Karte vom Ticketstapel, bis jeder Spieler **8 Handkarten** besitzt. Ein Spieler erhält so **zufällig** die Mister X-Karte, darf sich das aber natürlich nicht anmerken lassen ...
Wichtig! *Haltet eure Handkarten immer so, dass kein Mitspieler sie sehen kann!*
6. Nehmt die obersten 3 Tickets vom Ticketstapel und legt sie **offen** unterhalb der Aktionskarten aus: Das Ticket mit der kleinsten Zahl unter Aktionskarte **1**, das Ticket mit der mittleren Zahl unter Aktionskarte **2** und das Ticket mit der größten Zahl unter Aktionskarte **3**. Diese Tickets bilden die 3 Ticketfelder.

Verlauf

Der jüngste Spieler beginnt, dann verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, führt nacheinander die folgenden drei Schritte aus:

1. Ein Ticket ziehen — 2. Ein Ticket ausspielen — 3. Eine Aktion ausführen

1. Ticket ziehen

Zieh ein Ticket vom Ticketstapel.

2. Ticket ausspielen

Wähle ein beliebiges Ticket aus deiner Hand und leg es auf eins der drei Ticketfelder (unter den Aktionskarten). Dabei musst du folgendes beachten: *Die Zahl des ausgespielten Tickets muss größer sein, als die Zahl des Tickets, auf das es gespielt wird, aber kleiner als die Zahl des Ticket rechts daneben.* Danach führst du die Aktion der darüber liegenden Aktionskarte durch. Die Ticketfarbe hat für das Ausspielen keine Bedeutung, bei den Aktionen gibt es aber für bestimmte Tickets einen Bonus (Siehe umseitig „Aktion ausführen“).

Beispiel:
Inka kann ihre 13, 18 oder 19 auf das linke Ticketfeld L spielen. Die 58 oder 59 können nur auf das mittlere Ticketfeld M gespielt werden. Auf das rechte Ticketfeld R passt nur die 69. Die 1 hingegen kann sie auf keines der Ticketfelder – spielen (siehe umseitig „Neue Tickets für die Ticketfelder“).



3. Aktion ausführen

Auf jeder Aktionskarte sind zwei Aktionen abgebildet: Eine **allgemeine Aktion** (obere Kartenhälfte) und eine **Mister X-Aktion** (untere Kartenhälfte).

Die **allgemeinen Aktionen** können von **allen** Spielern mit **jeder** Ticketfarbe ausgeführt werden. Hast du ein farblich passendes Ticket ausgespielt, erhältst du zusätzlich einen Ticketbonus.

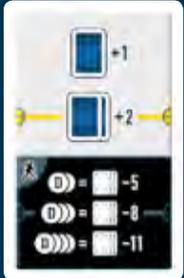
Die **Mister X-Aktion** darf **nur** von Mister X ausgeführt werden: Wenn er ein Black-Ticket mit passender Zahl ausspielt, darf er auswählen, ob er damit die allgemeine Aktion oder die Mister X-Aktion ausführen will. Eventuell gibt Mister X so seine Identität preis.

Allgemeine Aktionen = Alle Spieler, alle Tickets

Mister X-Aktion = Nur Mister X, nur Black-Ticket

1

Allgemeine Aktion



Mister X-Aktion

Allgemeine Aktion | Ticket lösen

Zieh 1 Ticket vom Ticketstapel.

Ticketbonus: Falls das ausgespielte Ticket ein Taxi-Ticket ist, darfst du stattdessen 2 Tickets ziehen.

Mister X-Aktion | Finte

Die Detektive müssen abhängig von der Spielerzahl Tickets abwerfen:

3 Spieler (2 Detektive) = 5 Karten

4 Spieler (3 Detektive) = 8 Karten

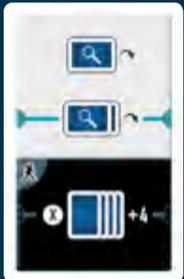
5 Spieler (4 Detektive) = 11 Karten

Dabei ist es egal, welcher Detektiv wie viele Tickets abgibt, solange die Gesamtanzahl stimmt. Die Detektive dürfen sich hierfür natürlich beraten.

Hat ein Detektiv danach keine Tickets mehr, scheidet er aus dem Spiel aus, kann aber trotzdem noch gewinnen. Haben aber alle Detektive danach keine Tickets mehr, hat Mister X sofort gewonnen.

2

Allgemeine Aktion



Mister X-Aktion

Allgemeine Aktion | Verhör

Dreh eine der 3 Lupenkarten um. Sobald alle 3 Karten offen liegen, darfst du ein **Verhör durchführen**. Dafür wählst du einen Mitspieler aus und dieser gibt dir alle seine Handkarten. Du schaust, ob sich die Mister X-Karte darunter befindet und gibst ihm dann seine Handkarten wieder zurück. Anschließend verkündest du das Ergebnis des Verhörs deinen Mitspielern:

Mister X-Karte nicht gefunden? Dann ist die Unschuld dieses Spielers bewiesen.

Mister X-Karte gefunden? Mister X zieht, falls möglich, erst ein Black-Ticket vom Black-Ticketstapel und muss dann 3 beliebige Handkarten abwerfen. Danach werden die Lupenkarten wieder auf die Rückseite umgedreht.

Ticketbonus: Falls das ausgespielte Ticket ein Bus-Ticket ist, darfst du stattdessen 2 Lupen umdrehen. Sonderfall: Falls schon 2 Lupenkarten offen lagen, darfst du nach der Aktion die erste Lupenkarte bereits wieder umdrehen.

Mister X-Aktion | Ausrüstung erwerben

Zieh 4 Tickets vom Ticketstapel.

3

Allgemeine Aktion



Mister X-Aktion

Allgemeine Aktion | Fahndung

Wähle einen Spieler aus und zieh zufällig eine seiner Handkarten.

Ticket gezogen? Gezogene Tickets kommen auf den Ablagestapel.

Mister X-Karte gezogen? Die Detektive gewinnen sofort.

Ticketbonus: Falls das ausgespielte Ticket ein U-Bahn-Ticket ist, darfst du stattdessen 2 Karten aus der Hand des Spielers ziehen.

Mister X-Aktion | Untertauchen

Alle Spieler wählen eine Handkarte aus, wobei Mister X entweder ein Ticket oder die Mister X-Karte aussuchen darf, und legen sie verdeckt in die Tischmitte.

Mischt die Karten gut und verteilt dann an jeden Spieler eine Karte. Nun weiß wieder nur Einer, wer Mister X ist ...

Zugbeispiel:

Markus zieht erst ein Ticket und legt dann ein Ticket passend auf das mittlere Ticketfeld unter Aktionskarte 2. Dann führt er die Aktion „Verhör“ aus: Die ersten beiden Lupenkarten liegen bereits offen und er dreht nun die dritte Lupenkarte um. Deswegen darf er die Handkarten eines Mitspielers anschauen und wählt Daniel dafür aus. Dieser gibt ihm nun alle seine 8 Handkarten. Markus schaut sich die Karten an und entdeckt darunter die Mister X-Karte. Er gibt die Karten zurück und verkündet laut: „Daniel ist Mister X!“. Daniel zieht das oberste Ticket vom Black-Ticketstapel und muss anschließend 3 seiner Handkarten auf den Ablagestapel abwerfen. Er hat nun also nur noch 6 Handkarten. Dann werden die Lupen wieder umgedreht und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist dran.

SPEZIALZUG: Neue Tickets für die Ticketfelder

Die Zahlen der Tickets auf den Ticketfeldern werden fortwährend höher – und es wird damit schwieriger, ein passendes Ticket auszuspielen. Deswegen kannst du anstatt eines normalen Zugs auch die 3 Tickets auf den Ticketfeldern austauschen: Dafür ziehst du erst wie gewohnt ein Ticket vom Ticketstapel. Dann aber wirfst du ein Ticket aus deiner Hand auf den Ablagestapel ab. Für dieses Ticket muss gelten: Seine Zahl muss **kleiner** sein, als das Ticket auf dem linken Ticketfeld. Anschließend ziehst du 3 Tickets vom Ticketstapel: Das Ticket mit der kleinsten Zahl legst du auf das linke Ticketfeld, das mittlere auf das mittlere Ticketfeld usw. *Danach ist direkt der nächste Spieler am Zug.*

Spielende

Die Detektive gewinnen gemeinsam, wenn Mister X die Mister X-Karte abgeben muss.

Dafür gibt es 2 Möglichkeiten:

- 1. Fahndung:** Ein Detektiv zieht bei der Aktion Fahndung die Mister X-Karte.
- 2. Verhör:** Mister X muss bei der Aktion Verhör 3 Karten abgeben, hat aber nicht mehr genügend Tickets auf der Hand. Er muss dann seine Mister X-Karte abgeben.

Mister X gewinnt, wenn die Detektive entweder **keine Tickets mehr haben (nach der Aktion Finte)** oder wenn **am Ende des Zugs eines Spielers der Ticketstapel leer ist** (Zieht ein Detektiv also das letzte Ticket, hat er noch eine letzte Chance, Mister X zu schnappen.).

Tipps für Detektive

- Seid sparsam mit den Tickets: Versucht nur selten, die drei Tickets auf den Ticketfeldern auszutauschen, denn das lässt den Ticketstapel schneller schrumpfen.
- Arbeitet gut zusammen und sprecht euch ab, so dass ihr möglichst oft einen Ticketbonus nutzen könnt.
- Benutzt die Aktion „Verhör“, auch wenn ihr Mister X schon entlarvt habt, damit dieser Karten abgeben muss.

Tipps für Mister X

- Versuch, so lange wie möglich unentdeckt zu bleiben ... Je länger die Detektive dich suchen, desto mehr Tickets vom Ticketstapel verbrauchen sie und du kommst dem Spielsieg näher!
- Manchmal ist es aber auch sinnvoll, die mächtigen Mister X-Aktionen zu nutzen, obwohl die Detektive dich noch nicht entdeckt haben. Dann wissen die Detektive allerdings, dass du Mister X bist.



Spielende: Mister X muss seine Mister X-Karte abgeben, kein Detektiv hat ein Ticket auf der Hand oder der Ticketstapel ist leer

Es gewinnt entweder Mister X oder die Detektive