

Holt euch den Klassiker!
Check out the
bestseller!



22601 2



Ravensburger Spieleverlag • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg
Distr. Ch: Charlit + Ravensburger AG • Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

231568

Ravensburger



6-99

Scotland Yard

DIE SPANNENDE JAGD NACH MISTER X QUER DURCH LONDON +++ HUNTING MISTER X +++

JUNIOR

Michael Schacht

Ravensburger

Ravensburger® Spiele Nr. 22289 6
Die spannende Verfolgungsjagd
für 2 – 4 Spieler von 6 – 99 Jahren.

Autor: Michael Schacht
Illustration: Michael Menzel, Thomas Haubold
Design: Vera Bolze, DE Ravensburger
Redaktion: Monika Gohl

Inhalt

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 16 Tickets
- 12 Erfolgs-Chips
- 2 Ablagetafeln
- 2 Mister X Sichtschirme

Spielidee

Wo ist Mister X? Immer wieder entwischt der berühmte Ganove den Detektiven von Scotland Yard, die ihn kreuz und quer durch London jagen.

Kann er sie neun Mal austricksen, gewinnt er das Spiel. Schnappen ihn die Detektive drei Mal, sind sie die gemeinsamen Sieger.

Spielregel für 2 bis 3 Spieler

Vorbereitung

Einigt euch darauf, wer die Rolle von **Mister X** übernimmt. Dieser erhält:

- entweder die **schwarze** oder **blaue Figur**
- einen Satz **Tickets**, bestehend aus je einmal U-Bahn, Bus, Taxi und Boot
- die **Ablagetafel mit der Sonnenbrille**
- einen **Mister X Sichtschirm**.

Die Gegenpartei spielt **immer mit zwei Detektiv-Figuren**, egal wie viele Spieler ihr seid. Ihr bekommt:

- die **weiße** und die **gelbe Figur**
- je einen Satz **Tickets**
- die **Ablagetafel mit den Handschellen**.



Stellt eure **Spielfiguren** zur Startaufstellung auf die farbgleich markierten Stationen, die ihr auf dem **Spielplan** seht. Von den Stationen starten und halten verschiedene Verkehrsmittel: U-Bahn – rote Linie, Bus – blaue Linie, Taxi – gelbe Linie, Boot – schwarze Linie.

Während des Spiels zieht ihr eure Spielfiguren entlang dieser Linien eine Station weiter.

Die **Erfolgs-Chips** legt ihr bereit und alles nicht benötigte Spielmaterial kommt in die Schachtel. Nun kann die Verfolgungsjagd beginnen!



Spielablauf

Das Spiel besteht aus mehreren Runden, bei denen immer zu Beginn Mister X flüchtet und er danach von beiden Detektiven gejagt wird. Am Ende jeder Runde überprüft ihr, ob es die Detektive geschafft haben, auf dem gleichen Feld wie Mister X zu stehen oder ob dieser entkommen konnte.

Fin de una ronda

Mister X está en la misma estación que un detective

Mister X es atrapado y los detectives pueden colocar **una ficha premio** en una de las casillas vacías de su panel-contador. Si los dos detectives hubieran avanzado hasta la misma estación, también pondrían una sola ficha premio en el panel-contador.

Mister X está en una estación en la que no hay ningún detective

Ha logrado escapar y como recompensa puede poner una ficha premio en su panel-contador.

Todos los jugadores vuelven a coger sus **cuatro billetes** y empiezan la siguiente ronda desde **su posición actual**.

Fin del juego

El juego termina en cuanto alguno de los jugadores llene su panel-contador con las fichas premio.

Los detectives ganan tras capturar tres veces a Mister X.
Mister X gana si consigue escapar con éxito nueve veces.



Panel-contador de Detective



Panel-contador de Mister X

Reglas de juego para 4 jugadores

Si sois cuatro jugadores, Mister X tendrá un cómplice: Mister X Junior. Ambos intentarán despistar a los detectives en su huida como se ha descrito anteriormente.

Mister X y Mister X Junior juegan con el peón azul y el negro y cada uno recibe un set de billetes y una visera. Ahora el panel-contador vale para los dos jugadores.

A principio de la ronda, los dos Mister X deciden en secreto hacia dónde quieren avanzar. En este caso también está permitido elegir casillas que ya estén ocupadas, porque es al final de la ronda cuando se tienen en cuenta las posiciones.

En el juego de cuatro jugadores, también se da solo **una ficha premio** por ronda:

- si uno o los dos Mister X han sido atrapados o
- si los dos Mister X han conseguido escapar.

Con cuatro jugadores, la partida también termina en cuanto uno de los paneles-contador esté lleno.

¿Queréis intercambiaros los papeles en la siguiente partida?

© 2014 Ravensburger Spielverlag

Mister X decide

Como eres Mister X, ponte la **visera** para que tu mirada no te delate. Coge tus **cuatro billetes** en **una mano**. Decide a qué estación quieres avanzar. Coge el billete necesario para llegar a esa estación con la **otra mano** y ciérrala en un puño. También tienes la opción de **quedarte en el sitio que estabas**. En ese caso, tu mano seguirá vacía.

Ninguno de los detectives debe ver qué has elegido, por lo que debes poner las dos manos debajo de la mesa durante el cambio. A continuación apoya el puño cerrado encima de la mesa a la vista de todos.

Importante: ¡También puedes elegir una estación que ya esté ocupada en ese momento por uno o más peones!



Ejemplo: Como Mister X, en este caso tienes cinco posibilidades:



Los detectives y Mister X mueven su peón

En cuanto Mister X ha decidido, comienza el turno de los dos detectives, que jugarán en el orden que ellos deseen. Pueden acordar **avanzar** con su peón **hasta la siguiente estación o quedarse en la casilla en la que están**. ¿Hacia dónde podría haber huido Mister X?



Si en la partida hay solo dos jugadores, los dos detectives serán movidos por el mismo jugador.

Si queréis abandonar la estación en la que estáis, colocad el billete con el medio de transporte elegido sobre la mesa y avanzad con vuestro peón por la línea correspondiente.

Como detectives, naturalmente también podéis decidir ir a estaciones ya ocupadas por otros peones

Ahora la cosa se pone emocionante: Mister X enseña lo que tenía escondido en su puño y avanza con su peón hasta la nueva estación. Si no había elegido ningún billete, se queda donde estaba.

Mister X decide

Sete als Mister X deinen **Sichtschirm** auf, damit niemand deine verräterischen Blicke sieht. Nimm deine **vier Tickets** in **eine Hand**. Entscheide dich, zu welcher Station du als Nächstes ziehen möchtest. Nimm das dafür erforderliche Ticket in die **andere Hand** und schließe sie zur Faust. Du hast auch die Möglichkeit **stehen zu bleiben**. In diesem Fall bleibt deine Hand leer.

Es darf keiner der Detektive sehen, was du ausgewählt hast, daher behältst du deine beiden Hände während des Wechsels unter dem Tisch. Lege anschließend deine Faust für alle sichtbar auf den Tisch.

Wichtig: Du darfst auch eine Station auswählen, auf der sich schon eine oder mehrere Figuren befinden!



Beispiel: Hier hast du als Mister X fünf Möglichkeiten:



Die Detektive und Mister X ziehen

Sobald sich Mister X entschieden hat, sind beide Detektive in beliebiger Reihenfolge dran. Sie dürfen sich dabei absprechen, ob sie mit ihrer Figur **eine Station weiter ziehen** oder **stehen bleiben** möchten. Wohin könnte Mister X wohl geflüchtet sein?



Bei zwei Spielern werden beide Detektive vom gleichen Spieler gezogen.

Wenn ihr eure Station verlassen möchtet, legt ihr das Ticket mit eurem ausgewählten Verkehrsmittel auf den Tisch und zieht mit eurer Figur auf der entsprechenden Linie entlang.

Ihr dürft euch als Detektiv natürlich auch für Stationen entscheiden, auf denen schon Figuren stehen.

Nun wird es spannend: Mister X zeigt, was er in seiner Faust versteckt hat und zieht mit seiner Figur auf die neue Station. Hat er kein Ticket ausgewählt, bleibt er stehen.

Ende einer Runde

Mister X steht auf der gleichen Station wie ein Detektiv

Er ist geschnappt worden: Die Detektive dürfen **einen Erfolgs-Chip** auf ein leeres Feld ihrer Tafel ablegen. Das ist auch der Fall, wenn beide Detektive zu derselben Station gezogen sein sollten.

Mister X steht auf einer Station ohne Detektiv

Er ist entkommen und darf als Belohnung einen Erfolgs-Chip auf seiner Tafel ablegen.

Alle Spieler nehmen ihre **vier Tickets** wieder zu sich und starten von **ihrer aktuellen Position aus** in die nächste Runde.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald eine Ablagetafel vollständig mit Erfolgs-Chips gefüllt ist.

Die Detektive gewinnen, nachdem sie drei Mal Mister X geschnappt haben.

Mister X gewinnt, sobald er neun Mal erfolgreich flüchten konnte.



Ablagetafel Detektive



Ablagetafel Mister X

Spielregel für 4 Spieler

Spielt ihr zu viert, bekommt Mister X einen Komplizen: Mister X Junior. Beide versuchen wie zuvor beschrieben die Detektive auf ihrer Flucht auszutricksen.

Mister X und Mister X Junior spielen mit der blauen und schwarzen Figur, erhalten je einen Satz Tickets und die Sichtschirme. Die Ablagetafel gilt nun für beide Spieler.

Zu Beginn der Spielrunde entscheiden sich beide Mister X im Geheimen, wohin sie ziehen möchten. Auch hier ist erlaubt, schon besetzte Felder auszuwählen, denn erst am Schluss der Runde wird gewertet.

Es gibt auch mit vier Spielern nur **einen Erfolgs-Chip** pro Runde:

- wenn ein oder beide Mister X geschnappt wurden oder
- wenn beide Mister X entkommen konnten.

Auch hier endet das Spiel sofort, nachdem eine der Ablagetafeln mit Erfolgs-Chips gefüllt ist.

Möchtet ihr beim nächsten Spiel die Rollen tauschen?

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

Juegos Ravensburger® n.º 22289 6
El emocionante juego de persecución para 2-4 jugadores de 6-99 años.

Autor: Michael Schacht
Ilustración: Michael Menzel, Thomas Haubold
Diseño: Vera Bolze, DE Ravensburger
Redacción: Monika Gohl

Contenido

- 1 tablero
- 4 peones
- 16 billetes de transporte
- 12 fichas premio
- 2 paneles-contador
- 2 viseras Mister X

Idea del juego

¿Dónde está Mister X? El famoso criminal siempre consigue escapar de los detectives de Scotland Yard que le persiguen por todos los rincones de Londres.

Si consigue engañarles nueve veces, él gana la partida. Pero si los detectives consiguen pillarle tres veces, ellos serán los que ganen conjuntamente la partida.

Reglas de juego para 2-3 jugadores

Preparación

Decidid entre todos quién hará de **Mister X**. El jugador que tenga el papel de Mister X recibe:

- el **peón negro** o el **azul**
- un set de **billetes** (cada set se compone de un billete de metro, uno de autobús, uno de taxi y otro de barco)
- el **panel-contador con las gafas de sol**
- una **visera Mister X**.

El equipo contrario juega **siempre con dos peones-detective**, independientemente de cuántos jugadores seáis. Vosotros recibiréis:

- el **peón blanco** y el **amarillo**
- un set de **billetes** cada uno
- el **panel-contador con las esposas**.



Colocad vuestros **peones** en la posición de salida, es decir, sobre las estaciones del **tablero** marcadas con el mismo color que el de vuestros peones. De las estaciones salen y paran diferentes medios de transporte: el metro (línea roja), el autobús (línea azul), el taxi (línea amarilla) y el barco (línea negra).

Durante la partida, tendréis que avanzar con vuestros peones por estas líneas hasta la siguiente estación.

Tened las **fichas premio** preparadas y guardad todos los elementos del juego que no vayáis a utilizar dentro de la caja. ¡Ahora la persecución ya puede empezar!



Desarrollo del juego

El juego consta de varias rondas, en las que siempre Mister X huirá al principio y luego los dos detectives le perseguirán. Al final de cada ronda tenéis que comprobar si los detectives han conseguido estar en la misma casilla que Mister X o si, por el contrario, este ha conseguido escapar.

End of a Round

Mister X is at the Same Station as a Detective

He's been caught and the detectives get to put **one success chip** on an empty space of their chip board. The same also applies if both detective pieces happen to be at the same station as Mister X; only one chip is awarded.

Mister X is at a Station by Himself Without a Detective

He's escaped and gets to put a success chip on an empty space of his chip board.

All players pick up their **four tickets** and the next round begins **from their current position**.

End of Game

The game is over as soon as one of the chip boards has been completed.

The detectives win by catching Mister X three times. Mister X wins by escaping nine times.



chip board detectives



chip board Mister X

Rules for 4 Players

In a four-player game, Mister X has an accomplice: Mister X Junior. Just as before, they try to outmanoeuvre the detectives while on the run.

Mister X and Mister X Junior play with the blue and black pieces. They each receive a set of tickets and visor. They both use the same chip board.

Before the round begins, both Mister X players decide where they want to go. As before, they can also choose to go to stations that are already occupied by other players; only once the round is over do you check if Mister X has been caught.

Also for a four-player game, only **one success chip** is awarded per round:

- when one or both Mister X players have been caught, or
- if both Mister X players were able to escape.

As before, the game is over as soon as one of the chip boards has been completed.

You can also take turns at being Mister X or a detective.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger® n° 22289 6

Une course-poursuite palpitante pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteur : Michael Schacht

Illustrations : Michael Menzel, Thomas Haubold

Design : Vera Bolze, DE Ravensburger

Rédaction : Monika Gohl

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 16 tickets
- 12 jetons Succès
- 2 planches
- 2 visières Mister X

Principe du jeu

Où se cache Mister X ? Le célèbre escroc échappe sans arrêt aux détectives de Scotland Yard qui le poursuivent à travers tout Londres.

S'il réussit à les semer à 9 reprises, il remporte la partie. Si les détectives l'attrapent 3 fois, ce sont eux qui gagnent tous ensemble.

Règle pour 2 et 3 joueurs

Préparation

Choisissez qui parmi vous tiendra le rôle de **Mister X**. Ce joueur reçoit :

- soit le **pion bleu**, soit le **pion noir** ;
- une série de 4 **tickets** composée d'un ticket de chaque sorte : métro, bus, taxi et bateau ;
- la **planche avec les lunettes de soleil** ;
- une **visière Mister X**.

Le camp adverse joue toujours avec deux pions. Détectives quel que soit le nombre de joueurs.

Il reçoit :

- le **pion blanc** et le **pion jaune** ;
- une série de **tickets** chacun ;
- la **planche avec les menottes**.



Placez les **pions** sur leurs stations de départ respectives, de la couleur correspondante, indiquées sur le **plateau**. Différentes lignes de transport partent ou passent par ces stations : métro = lignes rouges ; bus = lignes bleues ; taxi = lignes jaunes ; bateau = lignes noires.

Durant la partie, vous déplacez vos pions jusqu'à la station suivante, en suivant ces lignes.

Gardez les **jetons Succès** à portée de main et remettez tout le matériel non utilisé dans la boîte.

La course-poursuite peut commencer !



Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs manches, au cours desquelles Mister X commence par s'enfuir avant d'être poursuivi par les deux détectives. À la fin de chaque manche, les joueurs vérifient si les détectives ont réussi à atteindre la même case que Mister X ou si celui-ci a réussi à leur échapper.

Mister X fait son choix

Le joueur qui joue Mister X commence par mettre sa **visière**, pour ne pas être trahi par son regard. Il prend ses **quatre tickets** dans **une main**. Puis il choisit la prochaine station vers laquelle il souhaite se déplacer. Il passe alors le ticket dont il a besoin dans **l'autre main** et la referme pour le cacher. Il peut également choisir de **rester sur place** ; dans ce cas, sa main est vide.

Aucun détective ne doit voir ce qu'a choisi Mister X. C'est pourquoi il est préférable que Mister X garde les mains sous la table pendant son choix. Il peut ensuite placer ses poings fermés sur la table.

Important : Mister X peut également choisir une station sur laquelle se trouve(nt) un ou plusieurs autres pions pour l'instant.



Exemple : Mister X dispose ici de 5 possibilités:



Les détectives et Mister X se déplacent

Dès que Mister X a fait son choix, c'est au tour des deux détectives dans l'ordre qu'ils veulent. Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour décider s'ils **se déplacent d'une station** ou s'ils **restent sur place**. Où Mister X a-t-il bien pu s'enfuir ?



À deux joueurs, les deux détectives sont déplacés par le même joueur.

Lorsqu'un joueur décide de quitter sa station, il pose le ticket correspondant au moyen de transport utilisé sur la table et déplace son pion le long de la ligne de même couleur.

Bien entendu, les détectives peuvent choisir de se déplacer vers une station occupée pour l'instant par d'autres pions.

Le suspense est à son comble : Mister X dévoile alors le ticket caché dans sa main et déplace son pion vers la nouvelle station. S'il n'a choisi aucun ticket, il reste sur place.

Mister X Decides

In the role as Mister X, put on your **visor** to conceal any revealing glances. Pick up your **four tickets in one hand**. Then decide which station you want to go to next. Take the appropriate ticket in your **other hand** and close your hand so that no one can see the ticket. You can also decide to **stay where you are**.

So that the detectives don't see which ticket you've chosen, keep your hands under the table when choosing your ticket. Once you've moved the ticket to your other hand, put your closed fist on the table in plain view; if you've decided to stay where you are, put your empty fist on the table.

Important: You can also choose a station where there are currently one or more playing pieces!



Example: As Mister X, you have five different options in the given situation:



Moving the Detectives and Mister X on the Board

Once Mister X has decided where to go, it's the detectives' turn in any order. In the role as the detectives, you can decide together if you want to move your playing piece to the **next station**, or **stay where you are**. Where could Mister X be hiding now?

In a two-player game, both detective playing pieces are moved by the same player.

If you want to leave the current station, lay down your ticket with the selected means of transportation on the table and move your playing piece along the corresponding line.

Of course, you can also choose stations where other playing pieces currently are.

Did you catch him? Mister X shows what's hiding in his hand and moves his playing piece to the corresponding station. If his hand is empty, his piece stays where it is.



Ravensburger® game no. 22289 6
An exciting game of pursuit
for 2 – 4 players ages 6 – 99.

Author: Michael Schacht
Illustration: Michael Menzel, Thomas Haubold
Design: Vera Bolze, DE Ravensburger
Editor: Monika Gohl

Contents

- 1 game board
- 4 playing pieces
- 16 tickets
- 12 success chips
- 2 chip boards
- 2 Mister X visors

Game Idea

Where is Mister X? Again and again, the renowned criminal Mister X outsmarts the Scotland Yard detectives as they chase after him through the streets of London.

If he is able to escape them nine times, he wins the game. But, if the detectives manage to catch him three times, they will win.



Rules for 2 to 3 Players Before You Begin

First decide who will play the role of **Mister X**. Mister X receives:

- either the **black** or **blue playing piece**
- a set of **tickets** consisting of one ticket each for the underground, bus, taxi and boat
- the **chip board with the sunglasses**
- a **Mister X visor**.

The opposing team (the detectives) **always** plays with **two detective playing pieces**, no matter how many players are in the team. The detectives receive:

- the **white** and the **yellow playing pieces**
- one set of **tickets** each
- the **chip board with the handcuffs**.

Place your **playing pieces** on their respective starting positions, which are marked on the **game board** according to their respective colours. Different means of transportation lead to and from each station: underground (red line), bus (blue line), taxi (yellow line), boat (black line).

During the game, you move your playing pieces along these lines to the next station.

Have the **success chips** ready, and put any game materials not needed for the game back in the box. Now the chase can begin!



How to Play

The game consists of several rounds. At the beginning of each round Mister X flees and is then chased by both detectives. At the end of each round, you check to see if the detectives were successful by stopping at the same station as Mister X, or if he was able to escape.

Fin d'une manche

Mister X se retrouve sur la même case qu'un détective

Il est capturé et les détectives gagnent 1 jeton Succès qu'ils placent sur un emplacement libre de leur planche. C'est également le cas lorsque les deux détectives se retrouvent ensemble à la même station avec Mister X.

Mister X se trouve à une station sans détective

Il a réussi à s'échapper et peut placer un jeton Succès sur sa planche en récompense.

Tous les joueurs reprennent leurs **4 tickets** et entament la manche suivante à **partir de leurs positions actuelles**.

Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement dès que l'une des planches a été complétée avec les jetons Succès.

Les détectives gagnent après avoir attrapé Mister X trois fois. Mister X gagne s'il réussit à leur échapper pour la neuvième fois.



Planche Détectives



Planche Mister X

Règle pour 4 joueurs

À 4 joueurs, Mister X obtient l'aide d'un complice : Mister X Junior. Comme expliqué précédemment, tous deux essayent d'échapper aux détectives.

Mister X et Mister X Junior jouent avec les pions bleu et noir, reçoivent chacun une série de tickets et les visières. La planche appartient aux deux joueurs.

Au début de la manche, les deux Mister X choisissent secrètement où ils se déplacent. Là aussi, il est possible de choisir une station occupée pour l'instant, car les cachettes ne sont dévoilées qu'à la fin du tour.

À 4 joueurs, il n'y a également qu'un seul jeton Succès à gagner par manche :

- soit quand l'un ou les deux Mister X ont été capturés ;
- soit quand les deux Mister X ont réussi à s'échapper.

Là aussi, la partie s'arrête immédiatement dès que l'une des deux planches a été complétée avec des jetons Succès.

Désirez-vous changer de rôle à la partie suivante ?

© 2014 Ravensburger Spielverlag

Gioco Ravensburger® n. 22289 6
Un avvincente inseguimento
per 2 – 4 giocatori da 6 anni in su

Autore: Michael Schacht
Illustrazioni: Michael Menzel, Thomas Haubold
Design: Vera Bolze, DE Ravensburger
Redazione: Monika Gohl

Contenuto

- 1 tabellone da gioco
- 4 pedine
- 16 ticket (biglietti)
- 12 gettoni premio
- 2 pannelli
- 2 visiere Mister X

Ideazione

Dove si è nascosto Mister X? Il famoso furfante riesce sempre a sfuggire ai detective di Scotland Yard, che gli danno la caccia in lungo e in largo per le strade di Londra.

Se riuscirà a sfuggire per nove volte, la vittoria sarà sua. Ma se saranno i detective ad acciuffarlo almeno tre volte, saranno loro i vincitori.

Regole di gioco per 2 o 3 giocatori

Preparazione

Decidete chi di voi sarà **Mister X**. Il giocatore prescelto riceve:

- la **pedina nera o blu**
- una serie di **biglietti**, di cui uno per la metropolitana, uno per l'autobus, uno per il taxi e uno per la barca
- un **pannello con gli occhiali da sole**
- una **visiera Mister X**.

Gli avversari giocano **sempre** con due **pedine detective**, indipendentemente dal numero di giocatori. Ognuno riceve:

- la **pedina bianca** e quella **gialla**
- una serie di **biglietti**
- il **pannello con le manette**.



Collocate le vostre **pedine** sulla casella di partenza, posizionandole sulle stazioni dello stesso colore che vedete sul **tabellone da gioco**. Dalle stazioni partono e arrivano diversi mezzi di trasporto: la metropolitana – linea rossa, l'autobus – linea blu, il taxi – linea gialla, la barca – linea nera.

Nel corso del gioco, muovete le pedine di una stazione lungo queste linee.

Preparate i **gettoni premio** e collocate nella scatola tutto il materiale da gioco che non serve. Ora potete dare inizio all'inseguimento!



Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge su diversi turni che iniziano sempre con la fuga di Mister X e i due detective che gli danno la caccia. Alla fine di ogni turno, verificate se i detective sono riusciti a raggiungere la stessa postazione di Mister X o il fuggitivo l'ha scampata.

Einde van een ronde

Mister X staat op hetzelfde station als een detective

Hij is betrapt en de detectives mogen **een succes-fiche** op een leeg veld van hun bord leggen. Dat is ook het geval als beide detectives naar hetzelfde station zouden hebben gezet.

Mister X staat op een station zonder detective

Hij is ontsnapt en mag als beloning een succes-fiche op zijn bord leggen.

Alle spelers pakken hun **vier tickets** weer en starten de volgende ronde vanaf **hun huidige positie**.

Einde van het spel

Het spel eindigt direct zodra een aflegbord vol is met succes-fiches.

De detectives winnen nadat ze drie keer Mister X hebben betrapt. Mister X wint zodra hij negen keer succesvol is gevluht.



Aflegbord detective



Aflegbord Mister X

Spelregels voor 4 spelers

Spelen jullie met z'n vieren, dan krijgt Mister X een handlanger: Mister X Junior. Beide proberen zoals hiervoor beschreven de detectives op hun vlucht voor de gek te houden.

Mister X en Mister X Junior spelen met de blauwe en zwarte figuur, krijgen ieder een set tickets en het oogscherm. Het aflegbord geldt nu voor beide spelers.

In het begin van de ronde beslissen de twee Mister X-en in het geheim, waar ze naartoe willen zetten. Ook hier is het toegestaan, velden te kiezen die momenteel bezet zijn, want pas aan het einde van de ronde worden de punten geteld.

Ook met vier spelers is er slechts **één succes-fiche** per ronde

- als één of beide Mister X-en betrapt werden of
- als beide Mister X-en konden ontkomen.

Ook hier eindigt het spel direct, nadat één van de aflegborden vol ligt met succes-fiches.

Willen jullie bij het volgende spel de rollen omdraaien?

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

Mister X beslist

Zet als Mister X het **oogscherm** op, zodat niemand je verraderlijke blikken ziet. Pak je **vier tickets in een hand**. Beslis naar welk station je als volgende gaat zetten. Pak het daarvoor benodigde ticket **in de andere hand** en maak er een vuist van. Je hebt ook de mogelijkheid om **te blijven staan**. In dit geval blijft je hand leeg.

Geen van de detectives mag zien wat je hebt gekozen, daarom houd je je beide handen tijdens wisselen onder de tafel. Leg vervolgens je vuist voor allen zichtbaar op tafel.

Belangrijk: je mag ook een station uitkiezen waar zich op dat moment één of meer figuren bevinden!



Voorbeeld: hier heb je als Mister X vijf mogelijkheden:



De detectives en Mister X zetten

Zodra Mister X besloten heeft, zijn beide detectives in willekeurige volgorde aan de beurt. Ze mogen daarbij afspreken of ze met hun figuur **een station verder zetten of blijven staan**. Waar zou Mister X naar toe zijn gevluht?



Bij twee spelers worden beide detectives door dezelfde speler gezet.

Als jullie je station willen verlaten, dan leg je het ticket met het gekozen vervoersmiddel op tafel en zet met jullie figuur langs de overeenkomstige lijn.

Jullie mogen als detective natuurlijk ook stations kiezen waar momenteel figuren staan.

Nu wordt het spannend: Mister X laat zien wat hij in zijn vuist heeft en zet met zijn figuur naar het nieuwe station. Heeft hij geen ticket gekozen, dan blijft hij staan.

La scelta di Mister X

Chi ha scelto il ruolo di Mister X, indossa la **visiera** per nascondersi da sguardi indiscreti. Prende i **quattro biglietti** con **una mano** e decide quale sarà la sua prossima stazione. Nell'**altra mano**, mette il biglietto necessario e chiude il pugno. Può anche scegliere di **restare fermo**, in questo caso la sua mano resterà vuota.

Per evitare che i detective vedano cosa ha scelto, durante lo scambio, tiene entrambe le mani sotto il tavolo. Dopodiché, mette il pugno sul tavolo in modo che sia visibile.

Importante: è possibile scegliere anche una stazione già occupata da una o più pedine!



Esempio: In questo caso Mister X ha cinque possibilità:



Le mosse dei detective e di Mister X

Non appena Mister X avrà effettuato la sua scelta, sarà il turno dei due detective in sequenza casuale. I due potranno decidere di comune accordo se **muoversi di una stazione o rimanere fermi**. Dove si sarà cacciato Mister X?

Se giocate in due, lo stesso giocatore muoverà entrambi i detective.

Se volete cambiare stazione, posizionate sul tavolo il biglietto del mezzo di trasporto prescelto e spostatevi con la pedina lungo la linea corrispondente.

Naturalmente i detective possono scegliere anche stazioni già occupate da altre pedine.

Ora il gioco si fa avvincente: Mister X rivela cosa nasconde nel pugno e si sposta con la pedina verso la nuova stazione. Se non ha scelto alcun biglietto, rimane fermo.



Fine del turno

Mister X e il detective occupano la stessa stazione

Mister X è stato acciuffato, i detective possono collocare un **gettone premio** su un campo vuoto del loro pannello. Lo stesso accade se i due detective avessero raggiunto la stessa stazione.

Mister X si trova su una stazione senza detective

Mister X è riuscito a sfuggire! Come ricompensa, può collocare un gettone premio sul proprio pannello.

Tutti i giocatori riprendono i loro **quattro biglietti** e iniziano il nuovo turno partendo **dalla posizione in cui si trovano**.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena uno dei due pannelli è stato riempito con i gettoni premio.

I detective vincono se riescono ad acciuffare Mister X per tre volte.

Mister X vince se riesce a sfuggire ai detective per nove volte.



Pannello detective



Pannello Mister X

Regole per 4 giocatori

Quando i giocatori sono quattro, Mister X ha un complice: Mister X Junior. Insieme cercheranno di sfuggire alla caccia dei due detective.

In questo caso Mister X e Mister X Junior giocano con la pedina blu e la pedina nera. Ognuno di loro riceve una visiera e una serie di biglietti, mentre utilizzeranno, in comune, lo stesso pannello.

All'inizio del turno, i due Mister X decidono di nascosto dove vogliono andare. Anche in questo caso è possibile scegliere delle stazioni già occupate, perché le somme si tireranno solo alla fine del turno!

Anche quando i giocatori sono quattro, viene assegnato **un solo gettone** per turno:

- se uno o entrambi i Mister X vengono acciuffati oppure
- se entrambi i Mister X riescono a fuggire.

Anche in questo caso, il gioco termina non appena un pannello è stato riempito con i gettoni premio.

Chi sarà il prossimo Mister X?

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spiele® nr. 22289 6
Het spannende achtervolgingsspel
voor 2 – 4 spelers van 6 – 99 jaar.

Auteur: Michael Schacht
Illustratie: Michael Menzel, Thomas Haubold
Design: Vera Bolze, DE Ravensburger
Redactie: Monika Gohl

Inhoud

- 1 speelbord
- 4 speelfiguren
- 16 tickets
- 12 succes-fiches
- 2 aflegborden
- 2 oogschermen voor Mister X

Spelidee

Waar is Mister X? Steeds weer ontsnapt de beroemde boef aan de detectives van Scotland Yard, die hem dwars door Londen achtervolgen.

Kan hij ze negen keer voor de gek houden, dan wint hij het spel. Pakken de detectives hem drie keer, dan zijn zij de gemeenschappelijke winnaar.

Spelregels voor 2 tot 3 spelers

Vorbereiding

Overleg wie de rol van **Mister X** neemt. Hij krijgt:

- of de **zwarte** of de **blauwe figuur**
- een set **tickets**, bestaand uit een metro, een bus, een taxi en een boot
- het **aflegbord met de zonnebril**
- een **Mister X oogscherm**.

Rol van de detective. Legt de tickets als algemene voorraad klaar.

De tegenpartij speelt altijd met twee detective-figuren, maakt niet uit met hoeveel spelers je bent. Je krijgt:

- de **witte** en de **gele figuur**
- ieder een setje **tickets**
- de **aflegborden met de handboeien**.



Zet jullie speelfiguren om te beginnen op de stations met dezelfde kleur, die je op het speelbord ziet. Vanaf de stations starten en stoppen verschillende vervoersmiddelen: metro – rode lijn, bus – blauwe lijn, taxi – gele lijn, boot – zwarte lijn.

Tijdens het spel zetten jullie je speelfiguur langs deze lijnen een station verder.

Leg de succes-fiches klaar en doe het spelmateriaal dat niet nodig is in de doos. Nu kan de achtervolging beginnen!



Afloop van het spel

Het spel bestaat uit meerdere rondes waarbij in het begin Mister X altijd vlucht en vervolgens door beide detectives wordt achtervolgd. Aan het einde van iedere ronde controleren jullie of het de detectives gelukt is, op hetzelfde veld als Mister X te staan of dat hij is ontsnapt.