



SCOTLAND YARD

Ravensburger ® Igra broj: 01–26 173 4

Društvena detektivska igra za tri do šest igrača iznad 10 godina starosti.

Sadržaj:

- 1 plan igre, 1 ploča plana vožnje
- 125 vozni karata (od toga 54 taksi karte, 43 autobusne karte, 23 karte za podzemni vlak, 5 crnih vozni karti)
- 2 karte za dvostruki potez
- 18 početnih karata
- 1 šilt kapa za «Mister X» kao «zaštita od pogleda»
- 6 figura za igranje

Gdje je "Mister X"?

U centru Londona nije se teško izgubiti u prometnom metežu. Ako se netko ovdje želi sakriti, potrebna je domišljatost čuvenih detektiva Scotland Yarda da mu se opet uđe u trag. Jedan od igrača je «Mister X» koji se bježeći skriva po cijelom Londonu.

On vuče "neprimjetne poteze" tako što se pokazuje samo u određenim razmacima. Ostali igrači su detektivi Scotland Yarda koji su mu za petama.

Cilj igre

Uspije li se neki detektiv sresti na istoj točki s *nevidljivim* "Misterom X", «Mister X» se mora pokazati i detektivi su pobijedili. Ako, međutim, "Mister X" uspije ostati neotkriven sve dok detektivi ne potroše svoje vozne karte, onda je pobijedio "Mister X".

Priprema

Prije prve igre treba izvaditi sve vozne karte iz ležišta i sortirati ih u pretince kutije. Igrači odlučuju tko će biti "Mister X"! Taj igrač dobiva bezbojnu figuru i ploču plana vožnje u koju stavi jedan list papira. Za svoje bilješke treba jednu olovku.

"Mister X" dobiva onoliko crnih vozni karta koliko detektiva sudjeluje u igri, osim toga 4 taksi karte, 3 autobusne karte, 3 karte za podzemni vlak (Underground), te obje karte za dvostruki potez.

Ako nastupaju samo dva igrača protiv "Mister X", onda svaki od njih igra kao za dva detektiva. Svatko, dakle, dobiva 2 figurice i dvostruku količinu vozničkih karata. Prema tome i "Mister X" dobiva ukupno četiri vozne karte.

Početne (startne) karte koje su pokrivene, tj. licem prema dolje, treba dobro izmiješati, tada svatko izvlači jednu kartu. Ostale početne karte *ostaju pokrivene* i odložene sa strane. Broj na karti označava početnu točku na planu igre. Detektivi stave svoje figure na svoje početne točke, a startne karte vrata opet u kutiju. Naravno, "Mister X" ne postavlja svoju figuru, budući da je njegova početna točka tajna. On svoju početnu kartu podigne skrivajući (tako da detektivi ne vide broj njegove početne točke).

Pravila igre

Kako se vuku potezi:

Svaki potez predstavlja vožnju autobusom, podzemnim vlakom ili poznatim londonskim taksijem. Za to se mora dati odgovarajuća vozna karta. Prometne veze na planu igre iste su boje kao vozne karte. Svaka točka postaje (stanice) je za jedno ili više prometnih sredstava. Obojeni signali označavaju koja prometna sredstva tamo stoje.

- **Autobus:** zelena linija, zeleni signal
- **Podzemni vlak:** crvena isprekidana linija, crveni signal
- **Taksi:** žuta linija, žuti signal

Podzemni vlak vodi uvijek do slijedeće postaje izabranoga prometnog sredstva uzduž odgovarajuće linije.

Primjeri:

Vožnja podzemnim vlakom od točke 74. (lijevo gore iznad Kensington Garedens) vodi uzduž crvene isprekidane linije do točke 46. Usputni "izlazak" nije moguć. Taksi vožnja od točke 74. vodi do točke 92. ili 73. ili 58. ili 75. Vožnja autobusom vodi do točke 58. ili 94. Žuta je boja zastupljena na svim točkama, budući da je vožnja taksijem moguća sa svih točaka.

Točke s dvije ili tri boje dozvoljavaju kod sljedećeg poteza presjedanje u drugo prometno sredstvo.

Na jednoj točki ne smiju se nikada nalaziti dvije figure, bez obzira na to, igrači mogu birati svoje pravce vožnje koliko to dozvoljavaju ucrtane prometne veze. Oni se mogu kod sljedećeg poteza opet vratiti istim pravcem (ako još imaju odgovarajuću voznu kartu).

"Mister X" uvijek izvodi potez na ovaj način:

On napravi potez tako što samo upiše broj točke na ploču plana vožnje (detektivi ne smiju vidjeti broj). Upisuje broj točke na koju "ide" u prvi prozor. Svoju bilješku pokrije voznom kartom koju je za taj potez potrošio. S tom kartom daje detektivu na znanje koja je

prometna sredstva koristio. Početnu točku ne upisuje na ploču plana vožnje. Dokaz za to je njegova početna karta.

Poslije "Mistera X" dolaze na red detektivi igrajući u smjeru kazaljke na satu. Svako daje iz svoje zalihe jednu voznu kartu. "Misteru X". Igra li igrač s dva detektiva, onda zalihe voznih karata od oba detektiva mora držati odvojeno. On vuče figure jednu za drugom i za svaki potez predaje jednu voznu kartu iz odgovarajuće zalihe.

Zalihe voznih karata

Detektivi imaju za svako prometno sredstvo ograničen broj voznih karata i ne mogu koristiti neko drugo sredstvo ako za to nemaju više voznih karata. Zalihe voznih karata moraju biti stalno na stolu kako bi «Mister X» vidio koja prometna sredstva detektivi mogu još koristiti.

"Misteru X", međutim, stoji na raspolaganju neograničen broj voznih karata. Što na početku dobiva, predviđeno je samo za prve poteze. Tijekom daljnje igre on koristi vozne karte koje su mu predali detektivi. Stoga «Mister X» može uvijek slobodno birati koje će prometno sredstvo koristiti. Na raspolaganju mu stoji samo onoliko crnih voznih karata koliko detektiva sudjeluje u igri.

Specijalni potezi "Mistera X"

Pojavljivanje

"Mister X" mora se pokazivati u redovitim razmacima i to: prvi puta nakon trećeg poteza, zatim nakon osmog, trinaestog, osamnaestog poteza i na kraju. Ove postaje (stanice) pojavljivanja označene su na ploči plana vožnje nešto većim prozorom. "Mister X" upisuje kao i inače svoje bilješke na ploči plana vožnje. Zatim stavlja svoju figuru na stvarno mjesto na koje je stigao. Ostavlja je tamo do svog slijedećeg poteza. U slijedećem potezu opet postane nevidljiv – tj. makne svoju figuru.

Dvostruki potez

Obje karte za dvostruki potez omogućuju «Misteru X» da tijekom cijele igre izvrši dva puta dvostruki potez. On se u tom slučaju pomakne za dvije točke s bilo kojom kombinacijom prometnih sredstava. Bilježi obje točke (dva poteza!) te odlaže dvije vozne karte. Za kontrolu preda svom lijevom susjedu jednu kartu za dvostruki potez. Vodi li prvi potez do postaje pojavljivanja, onda se tamo mora pokazati, a kod drugog poteza opet nestane.

Crne vozne karte

"Mister X" može u svako doba uložiti crne karte umjesto normalnih (i kod dvostrukog poteza!). Crnu kartu može upotrijebiti za *svako* prometno sredstvo. To je za detektive svaki puta "crni" dan jer ne dobiju nikakve podatke kojim se prometnim sredstvima koristi "Mister

X". Također, prilikom korištenja crnih karata "Mister X" (i to samo on!) može koristiti čamac na Temzi (od točke 194 do 157, od 157 do 115, od 115 do 108 i obrnuto).

Kraj igre

Igra je završena kad jedan od igrača dođe na točku na kojoj se u tom trenutku nalazi "Mister X". On se u tom slučaju mora pokazati. "Mister X" je time izgubio igru. Igra je također završena, ako detektivi ne mogu više napraviti potez. Time je pobijedio "Mister X".

To se događa najkasnije poslije 22. poteza, ali se može dogoditi i prije. Ako, naime, detektivi imaju samo još kartice koje više ne mogu uložiti (autobus, vlak) moraju ostati na zadnjoj točki na koju su stigli. U slučaju dvojbe, potezi "Mistera X" mogu se pratiti unatrag korak po korak na ploči plana vožnje koju je vodio.

Detektivi mogu, također, radi kontrole notirati vlastite poteze.

Taktičke upute

Detektivi se raspoređuju tako da mogu opkoliti "Mistera X"! Dozvoljeno je dogovaranje među detektivima. Vrlo su važne za obje strane postaje za pojavljivanje.

"Mister X" mora paziti da nitko od detektiva ne stigne u istoj rundi na točku na kojoj se mora pojaviti. Točka bi trebala imati po mogućnosti više veza koje dozvoljavaju da opet izmakne detektivima. Za brisanje tragova u bijegu, vrlo su djelotvorne crne karte kombinirane s kartom za dvostruki potez.

Detektivi mogu na početku igre paziti da u trenutku pojavljivanja "Mistera X" stoje na točkama koje omogućuju brzo mijenjanje mjesta. To su u pravilu postaje podzemnih vlakova. Za "Mistera X" je važno da prije svega dobro prouči plan igre. Postoji nekoliko mjesta za koje se površnim pogledom misli da imaju prometne veze, a koje u stvari ne postoje. Postoji i nekoliko podzemnih veza vlakom kojima detektivi mogu iznenada navaliti.

Igrači mogu (prije početka igre) dogovoriti sljedeću promjenu pravila: "Mister X" se može dodatno dobrovoljno pojaviti ukoliko se osjeća sigurnim. Za to smije svakom detektivu oduzeti jednu voznu kartu po vlastitom izboru. Time detektivima ograničava mogućnost kretanja.