



++ + PASJONUJĄCY POŚCIG PRZEZ LONDYN ZA MISTEREM X ++ +

Autor: Projekt Team III, Michael Schacht
Design: Felix Harnickell, DE Ravensburger
Ilustracje: Franz Vohwinkel, Torsten Wolber
Instrukcja: DE Ravensburger
Redakcja: André Maack

Zawartość

- 1 plansza do gry
- 6 postaci do gry
- 29 kart startu
- 130 biletów, z możliwością korzystania z następujących środków transportu:
 - 57 x taksówka
 - 45 x autobus
 - 23 x metro
 - 5 x black-ticket
- 3 bilety 2x pozwalające na dodatkowy ruch w jednej kolejce
- 5 tablic na bilety dla detektywów
- 1 mapa ruchów z kartką papieru dla Mistera X
- 1 daszek przeciwsłoneczny dla Mistera X
- 2 pierścienie dla policjantów

Zasada gry

Mister X próbuje pozbyć się osób, które go śledzą. Ucieka taksówką, autobusem lub metrem. Tylko najmądrzejszemu detektywowi uda się do złapać.

Mister X do samego końca próbuje zbiec osobom śledzącym go i zatuszować miejsce swojego pobytu.

Detektywi natomiast starają się odszyfrować posunięcia Mistera X i precyzyjnie wyśledzić go.

Przygotowanie

dla 3 do 6 graczy

(Przygotowania dla 2 graczy można znaleźć na stronie 7.)

Gracze naradzają się, który z nich przejmie w grze rolę **Mistera X**.

Rada: Jest to zadanie wymagające mocnych nerwów, z tego względu tej roli powinien podjąć się doświadczony gracz.

Pozostali gracze wcielają się w rolę **detektywów**. Ułożyć bilety, tworząc z nich ogólnie dostępny zapas.

Mister X otrzymuje:

- 1 białą postać do gry
- daszek przeciwsłoneczny dla Mistera X (*umożliwia ukrycie przed detektywami spojrzeń zdradzających Mistera X*)
- mapę ruchów z włożoną kartką papieru
- 1 ołówek/długopis (*nie jest zawarty w grze*)
- bilety:



5 x black-ticket

2 x bilet pozwalający na dodatkowy ruch w jednej kolejce



Każdy z detektywów otrzymuje:

- 1 kolorową postać do gry, zgodnie z wyborem, oraz przynależącą do niej tablicę z biletami
- bilety, które układa na swojej tablicy:
 - 4 x bilet na metro
 - 8 x bilet autobusowy
 - 11 x taksówka

Jeżeli w grze uczestniczy mniej niż 4 detektywów, to na pomoc wyruszają im policjanci ukryci pod kolejnymi postaciami do gry:

W przypadku 2 detektywów: **2 policjanci**

W przypadku 3 detektywów: **1 policjant**

Gdy jest 2 lub 3 detektywów w grze uczestniczą zarówno postacie detektywów jak i policjantów!

Każdy policjant reprezentowany jest przez postać do gry, która nie została jeszcze wybrana. Każdej z tych postaci należy włożyć na głowę papierowy pierścień. Ten pierścień pozostaje na ich głowie do końca gry i pomaga w rozpoznaniu policjantów podczas całej gry.



Uwaga: Normalne bilety Mister X zabiera podczas całej gry z ogólnie dostępnego zapasu.

Ten pierścień jest ich „wolnym” biletem umożliwiającym korzystanie z wszystkich środków komunikacji. Policjanci nie potrzebują więc **żadnych biletów** podczas ruchów w grze! Policjanci przesuwani są w trakcie gry **wspólnie przez wszystkich detektywów**. Gracze ustalają, na jakie pole policjanci powinni przejechać.

Ustawienie przy rozpoczęciu gry

Celem określenia punktów startu graczy, należy posortować **karty startu** najpierw według oznaczenia na tylnej stronie (D i X). Następnie odrębnie wymieszać karty D i X i ułożyć (tylną stroną) na stole. Każdy **detektyw** wybiera teraz kartę startu oznaczoną na tylnej stronie literą D i ustawia swoją postać do gry na odpowiedniej stacji.



Jeżeli w grze uczestniczą także policjanci, to również dla każdego **policjanta** należy wyciągnąć kartę startu oznaczoną na tylnej stronie literą D i ustawić figury na odpowiedniej stacji. Teraz **Mister X** ciągnie kartę startu oznaczoną na tylnej stronie literą X, zapamiętuje kartę, ale **nie** ustawia swojej postaci do gry na planszy.

Rada: Numery stacji na planszy do gry umieszczone są wierszami od lewej do prawej, dzięki czemu można szybciej odnaleźć swoje punkty startu.



Przebieg gry

dla 3 do 6 graczy

(Przygotowania dla 2 graczy można znaleźć na stronie 7.)

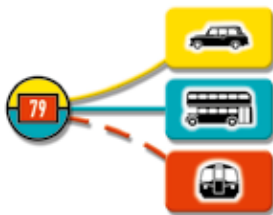
Gra może trwać do 22 rund. Runda składa się z ruchu wykonywanego najpierw przez Mistera X i następnie – w dowolnej kolejności – przez wszystkich detektywów i policjantów. Mister X, każdy detektyw i także każdy policjant **muszą** zmienić swoje miejsce ustawienia. Każdy detektyw na przejechanie danej trasy wykorzystuje bilet, **który przekazuje ze swojej tablicy z biletami do ogólnego zapasu**. Mister X zabiera swoje bilety **zawsze** z ogólnie dostępnego zapasu!

Dla przypomnienia: policjanci nie potrzebują biletów.

Jak przebiega gra?

(Detektywi, policjanci i Mister X)

Każde miejsce na planszy do gry jest stacją dla 1 do 3 środków komunikacji (taksówki, autobusu, metra). Kolory stacji określają, który ze środków komunikacji rusza i zatrzymuje się w danym miejscu. Aby móc skorzystać ze środka komunikacji, postać do gry musi znajdować się na stacji przewidzianej dla danego środka komunikacji (kolor zaznaczany okręgiem).



Taksówką (kolor żółty) można dotrzeć do każdego miejsca na planszy do gry. Jednak trasa, którą można przejechać jest krótka. Można przemieścić się tylko (wzdłuż jednej żółtej linii) do kolejnego miejsca.



Autobus (kolor turkusowy) odjeżdża tylko z miejsc oznaczonych półokręgiem w kolorze turkusowym; można nim przejechać nieco dłuższe trasy, wzdłuż linii autobusowych.

Metro (kolor czerwony) jedzie wzdłuż czerwonych linii i może szybko pokonywać duże odległości. Na planszy do gry jest jednakże tylko niewielka ilość stacji metra (miejsca z czerwonym prostokątem wewnątrz).

Gracz używa biletu odpowiedniego koloru i porusza się do kolejnej stacji. W kolejnym ruchu można cofnąć się tą samą trasą.

Wszystkie postacie mogą przesuwac się tylko w wolne miejsca. Jeżeli Mister X nie może przesunąć się na żadne z wolnych miejsc – przegrywa. Jeżeli detektyw lub policjant przesuną się w miejsce, na którym znajduje się Mister X, to także oznacza to, że Mister X przegrywa. Detektyw i policjant nie mogą nigdy znaleźć się na tym samym miejscu.

Ruchy Mistera X

Mister X przemieszcza się w sposób niewidoczny dla pozostałych graczy. Wybiera on w tajemnicy nową stację, która połączona jest linią z jego aktualnym miejscem przebywania. Zapisuje numer nowej stacji na kolejnym polu swojej mapy ruchów.

Swój zapis zakrywa żetonem przedstawiającym bilet, z którego skorzystał. Detektywi wiedzą więc, jakim środkiem transportu przemieścił się Mister X, nie wiedzą natomiast dokąd.



Gdy w kolejnej rundzie przychodzi ponownie jego kolej, przesuwa się z tej zanotowanej stacji do następnej, zgodnie z własnym wyborem, itd.

Ruchy detektywów i policjantów

Gdy Mister X zakończy swój ruch, przychodzi kolej na detektywów i policjantów – w dowolnej kolejności.

Ponieważ detektywi dążą do wspólnego celu, gracze powinni naradzać się w kwestii ich własnych ruchów i ruchów policjantów.

Każdy detektyw przekazuje właśnie użyty bilet do ogólnego zapasu i ustawia swoją postać do gry na wybranej stacji wybranego przez niego środka komunikacji.

Dla przypomnienia:

W przypadku policjantów nie ma konieczności oddawania biletu do ogólnego zapasu.

Podczas gry obowiązuje zasada:

- Detektywi dysponują jedynie ograniczonym zapasem biletów. Jeżeli detektyw nie ma już biletu na dany środek transportu, to nie może skorzystać z tego środka transportu.
- Jeżeli detektyw nie ma już żadnego biletu lub za pomocą tego biletu, który mu pozostał, nie może się przemieścić, także wypada z gry.
- Detektywi nie mogą wymieniać się wzajemnie biletami.
- Bilety detektywów są zawsze widoczne, aby Mister X mógł widzieć, jakie środki transportu pozostały do dyspozycji osobom poszukującym go.

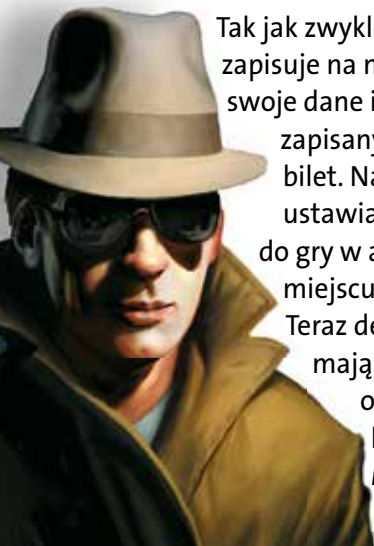


Specjalne ruchy Mistera X

Mister X ujawnia się

Mister X musi ujawniać się w regularnych odstępach, a mianowicie **po** swoim **3, 8, 13, 18 i 24 ruchu**.

Momenty, w których musi się ujawnić podane są na mapie ruchów za pomocą cyfr otoczonych okręgiem i oznakowane dużym polem zapisu.



Tak jak zwykle Mister X zapisuje na mapie swoje dane i kładzie na zapisanych danych bilet. Następnie ustawia swoją postać do gry w aktualnym miejscu przebywania. Teraz detektywi mają dużą szansę otoczenia lub złapania Mistera X.

Rada: Mister X powinien zwracać uwagę, aby w miejscu ujawnienia nikt nie mógł dotrzeć do niego w kolejnym ruchu.

Ale dużo czasu nie pozostało, gdyż już w kolejnym ruchu Mister X zabiera swoją postać do gry z planszy i jego miejsce pobytu staje się niewidoczne!

Rada: Detektywi przed ujawnieniem się Mistera X powinni udać się do najkorzystniejszego węzła komunikacyjnego, aby w kolejnym ruchu mieli większą szansę na zbliżenie się do Mistera X.

Bilet pozwalający na dodatkowy ruch

Jeżeli Mister X posłuży się tym biletem, to w niniejszej rundzie może odwiedzić od razu 2



miejsca, dodatkowo w **dowolnej, dopuszczalnej** kombinacji 2 środków komunikacji. Obydwie stacje zapisuje na swojej mapie ruchów (2 pola!) i układa 2 bilety środków transportu, z których skorzystał.

Bilet uprawniający do dwukrotnego ruchu zostaje wykluczony z gry. Jeżeli pierwszym miejscem jest miejsce, w którym Mister X musi się ujawnić, ujawnia się w nim i od razu znika, przesuając się w kolejne miejsce.

Ponieważ dwukrotne przesunięcie się traktowane jest jako 2 normalne ruchy – wykonywane kolejno – to Mister X ani w pierwszym ani w drugim ruchu nie może znaleźć się na polu, na którym znajduje się detektyw. W rundzie Mister X może wykorzystać tylko 1 bilet uprawniający do dwukrotnego ruchu.

Black-tickets

Mister X zamiast normalnego biletu może skorzystać z black-ticket (pozwala na ukrycie środka komunikacji) i dzięki temu skorzystać z **dowolnego** środka transportu. Dzięki black-ticket Mister X (i **tylko** Mister X) może skorzystać także z **promu** (i tym samym przejechać z pola 157 na 115). Z tych połączeń (czarne linie) nie można skorzystać za pomocą żadnego innego biletu.

Jeżeli Mister X skorzysta z black-ticket detektywi nie otrzymują żadnej wskazówki, określającej z jakiego środka transportu mógł skorzystać Mister X. Black-tickets można wykorzystać także w ramach żetonu uprawniającego do wykonania dwóch ruchów w jednej kolejce. Odkładane są one tak jak pozostałe na mapie ruchów.



Koniec gry

Detektywi wygrywają, gdy:

- W dowolnym momencie gry detektyw lub policjant znajdą się równocześnie z Misterem X na tej samej stacji. W takim przypadku Mister X musi się ujawnić.

Mister X wygrywa, gdy:

- Uda się mu do końca 22 rundy gry przejechać przez Londyn, a detektywi go nie dopadną. Runda zostaje zakończona dopiero w momencie, gdy detektywi przemieszczą się jeszcze raz.
- Żaden z detektywów nie może się przesunąć.



Zmiany w grze we dwoje

(1 gracz-detektyw)

Jeżeli tylko jeden gracz gra przeciwko Misterowi X, przesuwa się on 4 postaciami. Dwie z nich to detektywi, dla których otrzymuje normalną ilość biletów (łącznie 22 x na taksówkę, 16 x na autobus i 8 x na metro).

Bilety może wykorzystywać dowolnie dla swoich obydwu postaci detektywów. Pozostałe 2 postacie są policjantami, dla których bilety nie są potrzebne. Wszystkie postacie może przesuwać w dowolnej kolejności.

© 2014