



Scotland Yard

+++ охота за мистером Икс +++ охота за мистером Икс +++





КРАТКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ СКОТЛАНД – ЯРД

Цель игры

С одной стороны, мистер Икс убегает от своих преследователей, пытаясь остаться не пойманным до тех пор, пока детективы не потеряют возможность делать ходы.

С другой стороны, детективы пытаются поймать мистера Икс, для чего им надо попасть на ту же остановку, на которой спрятался мистер Икс.

Подготовка

- Выбирается мистер Икс. Остальные игроки становятся детективами.
- Распределяются билеты:
Мистер Икс получает 4 билета на такси (“Taxi”), 3 на автобус (“Bus”), 3 на метро (“Underground”), два двойных билета (“2x”), черные билеты по числу детективов, «шапку-невидимку», путевой лист и одну бесцветную фишку.
Каждый детектив получает 10 билетов на такси, 8 на автобус, 4 на метро и одну цветную фишку.
- Участники вытягивают стартовые карточки (мистер Икс свою карточку не показывает), и детективы выставляют свои фишки на стартовые позиции.

Ход игры

- Мистер Икс начинает. В путевой лист он записывает номер остановки, на которую он хотел бы попасть. Затем он закрывает запись соответствующим билетом. С каждым ходом мистер Икс продвигается на выбранном им средстве транспорта вдоль соответствующей линии до следующей остановки.
- Детективы должны сначала отдать один билет и затем передвинуть свою фишку до следующей остановки выбранного ими транспорта. Билет получает мистер Икс.
- Попадая на большие окошки путевого листа (3,8,13 и 18) мистер Икс должен показаться и выдать место своего укрытия.

Конец игры

- Мистер Икс становится победителем, если
 - а) детективы больше не могут делать ходы, или
 - б) мистер Икс достиг последнего окошка на путевом листе.
- Все детективы побеждают, если одному из них удастся попасть в тот пункт игрового поля, где скрывается мистер Икс.

Содержание

- 1 игровое поле
- 6 игровых фишек
- 18 стартовых карточек
- 125 билетов: 54 на такси ("Taxi"), 43 на автобус ("Bus"),
23 на метро ("Underground") и 5 черных билетов
- 2 двойных билета ("2x")
- 1 путевой лист с бумагой для вкладывания
- 1 «шапка-невидимка»



Настольная игра № 26 583 1
Для 3 – 6 игроков от 10 лет

ПРАВИЛА ИГРЫ СКОТЛАНД – ЯРД

Цель игры

В ночном Лондоне мистер Икс пытается скрыться от своих преследователей. Лишь самым лучшим сыщикам Скотланд-Ярда удастся окружить мистера Икс так, чтобы он попался в их сети.

Задача мистера Икс – на протяжении всей игры не раскрыть свое местонахождение и остаться не пойманным. Цель детективов – обнаружить мистера Икс и попасть на ту же самую клетку игрового поля, где он скрывается.

Подготовка

Игроки решают, кто будет мистером Икс. Наш совет: для этой роли нужны крепкие нервы!

Оставшимся игрокам достаются роли детективов.

Как распределяется игровой материал?

Перед первой игрой нужно отделить от двух листов картона все карточки.

Мистер Икс получает:

бесцветную фишку

путевой лист (с вложенной бумагой)

карандаш

« шапку-невидимку» (для того, чтобы его глаза могли незаметно следить за игровым полем)

4 билета на такси

3 билета на автобус

3 билета на метро

оба двойных билета

черные карточки по количеству детективов, принимающих участие в игре



Каждый детектив получает:

одну цветную фишку

10 билетов на такси

8 билетов на автобус

4 билета на метро



Где расположены фишки игроков в начале игры?

Для того чтобы определить стартовые пункты игроков, следует перемешать стартовые карточки и положить их на стол лицевой стороной вниз. Каждый игрок вытягивает себе стартовую карточку. После этого детективы ставят свои фишки на доставшиеся им стартовые пункты.

Внимание: Мистер Икс держит в тайне свой стартовый пункт и не выставляет свою фишку.

Наш совет всем игрокам:

Вам будет легче понять игру, если вы выполните все приведенные выше указания и только после этого приступите к дальнейшему изучению правил.

Ход игры

Каждый круг игры состоит в том, что сначала мистер Икс, а затем все детективы по часовой стрелке делают свои ходы.

Для того чтобы сделать ход, каждый игрок должен отдать один билет.

Мистер Икс записывает свои ходы в путевой лист, детективы передвигают свои фишки на игровом поле.

Как делаются ходы?

Каждый ход – это поездка на такси, метро или автобусе по цветной линии от одной остановки до другой.

Поездку нужно оплачивать билетом соответствующего цвета. Каждый пункт является остановкой одного или нескольких транспортных средств. Цвет остановок дает понять, какой транспорт там останавливается:



Пункты с разными цветами являются остановками нескольких видов транспортных средств. Здесь игроки, делая следующий ход, могут пересеживаться на другой вид транспорта.

Например, можно поехать на такси из пункта 153 к пунктам 139, 154, 167, 166 или 152. Поездка стоит один белый билет на такси.

Ходы мистера Икса

Мистер Икс делает свои ходы в основном тайно. Перед каждым ходом он записывает номер остановки, на которую он хочет попасть, в путевой лист, причем делает это так, чтобы другие игроки этого номера не видели. Запись в окошке путевого листа он закрывает соответствующим билетом. Детективы знают теперь, каким транспортом воспользовался мистер Икс, но не знают, куда он поехал.



При первом ходе

со своего стартового пункта мистер Икс выбирает путь к связанной с этим пунктом остановке. Номер этой остановки он вносит в первое окошко своего путевого листа и закрывает его карточкой.

Цвет этой карточки должен быть таким же, что и цвет линии, которая связывает стартовый пункт с первой остановкой. Делая следующий ход, мистер Икс перемещается от внесённой в путевой лист остановки к следующей остановке, выбранной им, и так далее.

Особые хитрости, которые помогают мистеру Иксу уйти от погони, изложены в разделе «Особые ходы мистера Икса».

Ходы детективов

После того как мистер Икс сделал свой ход, в игру вступают детективы, которые делают свои ходы по очереди и по часовой стрелке. Каждый детектив отдаёт свой билет и передвигает фишку на следующую остановку выбранного им транспорта. Исползованные билеты получает мистер Икс.

Внимание! Запас билетов у детективов ограничен. Если у детектива нет больше билетов на какой-либо вид транспорта, он не может им пользоваться. Билеты должны лежать открыто перед каждым детективом для того, чтобы мистер Икс всегда знал, с помощью какого транспорта детективы могут вести за ним охоту.

Мистер Икс появляется

Мистер Икс время от времени раскрывает своё местоположение на 3-м, 8-м, 13-м и 18-м ходу. Эти ходы отмечены в путевом листе большими окошками. Как и прежде, мистер Икс записывает в путевой лист свой ход и закрывает его билетом. Затем он выставляет свою фишку на ту остановку, до которой он дошёл. Теперь у детективов есть множество шансов напасть на его след. Но это нужно сделать быстро, так как во время следующего хода мистер Икс снова снимет свою фишку с игрового поля и пропадёт в тумане города.

Особые ходы мистера Икс

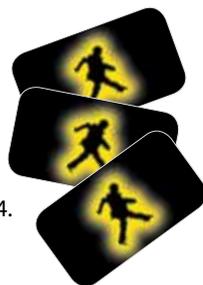
Двойной ход

У мистера Икс есть возможность за один ход продвинуться на две остановки, используя любую комбинацию транспортных средств. Он записывает обе остановки (два окна!) и откладывает два билета. Использованная карточка «2х» кладётся в сторону. Если первый ход привёл на окошко, где мистер Икс раскрывает своё местоположение, он должен показаться. Сделав второй ход, он снова исчезает.



Черные билеты

Мистер Икс может в любое время вместо нормального билета отдать черный билет и, благодаря этому, использовать любое транспортное средство. В этом случае у детективов нет информации о том, каким транспортом поехал мистер Икс. Кроме того, мистер Икс - и только он - может с помощью черного билета нанять лодку на Темзе и взять курс на пункты 108, 115, 157 и 194.



Конец игры

Мистер Икс должен показаться, если фишка детектива оказалась на остановке, на которой в это же время притаился мистер Икс. В этом случае победа за сыщиками. Мистер Икс выиграл игру, если он остался нераскрытым до 22-го хода, или если детективы больше не в состоянии делать ходы. В любом случае поздравляем победителей!

Особые тонкости

Может ли несколько фишек стоять на одной остановке?

- На одной остановке не могут стоять две фишки детективов.

Разрешается ли ездить вперед и назад?

- По уже пройденному отрезку пути можно следующим ходом вернуться обратно. При этом игрок, естественно, отдаёт соответствующий билет.

Могут ли детективы договариваться между собой?

- Детективы могут договариваться между собой. Это поможет им окружить мистера Икс.

Могут ли детективы обмениваться билетами?

- Каждый детектив должен обходиться своим запасом билетов.

Может ли быть изменена очерёдность ходов детективов?

- Детективы должны делать ходы только по очереди по часовой стрелке. В опасных ситуациях это может спасти мистера Икс.

Опасны ли «большие окошки» для мистера Икс?

- Мистер Икс должен следить за тем, чтобы никто из детективов не смог настичь его, сделав следующий ход.
Перед появлением мистера Икс детективы должны направиться к одному из наиболее выгодных транспортных узлов с тем, чтобы во время следующего хода (поездка на метро или автобусе) как можно больше приблизиться к мистеру Икс.

Когда должны применяться черные билеты?

- После появления мистера Икс черные билеты особенно помогают ему скрыться. Они играют также решающую роль в ситуациях, когда мистер Икс плотно окружён детективами.

Что происходит, если один из детективов не может больше делать ходы?

- Игра продолжается, и остальные детективы пытаются поймать мистера Икс.

Версия для трёх игроков

Если два игрока выступают против мистера Икс, каждый из детективов играет за двоих. Оба игрока получают по две фишки и двойное количество билетов. Билеты используются каждым детективом отдельно. Важно сохранить порядок выполнения ходов четырёх детективов.

В этой игре мистер Икс получает 4 черных билета.



Автор: Projekt Team III
Дизайн: Springer & Jacoby, Ravensburger
Иллюстрации: René Habermacher
Фото: Bildarchiv Tony Stone, Clive Davis
© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com