



Autor: *Projekt Team III, Michael Schacht*
 Design: *Felix Harnickell, DE Ravensburger*
 Illustrasjon: *Franz Vohwinkel, Torsten Wolber*
 Spilleregul: *DE Ravensburger*
 Redaksjon: *André Maack*

Enkel versjon (for Mister X og 3-4 smådetektiver fra 8 år)

Dere trenger:

- 1 spillebrett
- 4-5 spillefigurer
- 3-4 billett kort
- 1 sorte billetter
- 1 dobbelttrekk
- 1 loggbok med papir og
- 2 dekkplater til Mister X
- 1 skjerm til Mister X

Mål med spillet

Mister X er på flukt på kryss og tvers gjennom London og forsøker å riste av seg detektivene underveis. Hvis han klarer å unnsnippe dem gjennom 13 runder, vinner han spillet.

Bare de smarteste detektivene kan fange Mister X. Hvis dere klarer å komme til samme stasjon som Mister X med en av deres figurer, har dere vunnet spillet.

Forberedelse

Spillerne bestemmer hvem som skal være Mister X.

Tips: Denne jobben krever gode nerver, og bør gis til en erfaren spiller.

Spillebrettet legges på bordet slik at Mister X ser alle tallene godt, uten å reise seg opp.

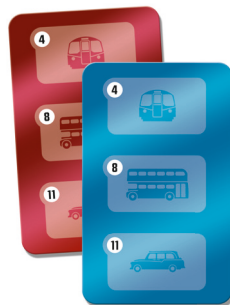
Mister X får:

- 1 hvit spillefigur
- Skjermen
(slik at ingen kan se hvor han ser)
- Loggboken med papir og de to dekkplatene
- 1 blyant *(følger ikke med i spillet)*
- Billetter:
 - 1 x Sort billett
 - 1 x Dobbelttrekk



Hver detektiv får:

- 1 spillefigur og billett kortet i samme farge
(slik vet han alltid hvilken farge han har)



Startposisjon

Mister X setter sin hvite figur på stasjon nr 82.



Hvis det er tre detektiver med, velger de hver sin av disse tre stasjonene og setter figuren sin der.



Hvis det er fire detektiver med, brukes denne stasjonen også.



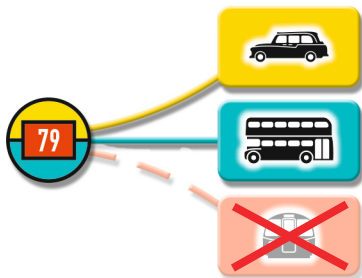
Slik spiller man

Spillet går over 13 runder. En runde går ut på at Mister X først gjør sitt trekk, og deretter alle detektivene etter tur. Både Mister X og alle detektivene må flytte seg i hver runde.

Hvordan flytter man?

Fargen på hver enkelt stasjon viser hvilket transportmiddel som går til og fra denne stasjonen.

For å kunne benytte et transportmiddel, må man stå på en holdeplass for dette transportmiddelet.



I denne versjonen kan ikke T-banen benyttes.

Figurene kan kun settes på ledige stasjoner.

Unntak: Hvis en detektiv flytter til stasjonen der Mister X står, er dette tillatt og detektivene har vunnet.

Alle stasjonene kan nås med taxi. Avstanden dere kan reise, er imidlertid kort. I et trekk kan dere bare reise til neste stasjon (langs en gul linje).

Figuren din står på stasjon 100.



Eksempel på en taxireise:

Fra stasjon 100 kan dere ta taxi til stasjon 80, 81, 101, 112 og 113.



Bussen kjører til og fra stasjoner med turkis halvsirkel. Med bussen kan dere kjøre litt lenger enn med drosje, frem til neste turkise holdeplass.

Eksempel på en bussreise:

Fra stasjon 100 kan dere kjøre buss til stasjon 63, 82 og 111.

Mister X gjør sine trekk

Mister X velger en stasjon han kan nå via en gul eller grønn linje fra den stasjonen han er på.

Han skriver nummeret på den nye stasjonen på det neste ledige feltet i loggboken sin og setter spillefiguren sin på stasjonen.

I felt 1 i loggboken skriver han nummeret på stasjonen han kom til i sitt første trekk. Neste gang det er hans tur, flytter han fra stasjonen han har notert, til neste stasjon han velger.

Figuren din står på stasjon 100.



Mister X gjemmer seg

Med jevne mellomrom går Mister X i dekning og er usynlig en runde. Før sitt 3., 8. og 13. trekk fjerner han figuren sin fra brettet og skjuler stasjonsnummeret han skriver i loggboken med hånden, helt til det er hans tur neste gang. Når det er hans tur igjen, setter han figuren på stasjonen han reiste til i sitt skjulte trekk og gjør sitt neste trekk som vanlig.



Sort billett

Når Mister X bruker den sorte billetten kan han gå i dekning en gang til. Når det er hans tur, legger han den sorte billetten i esken og går i dekning på samme måte som i runde 3, 8 og 13.



Tips: Mister X må planlegge godt når han skal gå i dekning, for best mulig å unnsnippe detektivene.



Dobbelttrekk

Hvis Mister X bruker dobbelttrekk-kortet sitt, kan han gjøre to trekk rett etter hverandre, altså besøke to stasjoner på en gang og bruke to forskjellige transportmidler. Han noterer begge stasjonene i loggboken (2 felt!) og setter figuren på den andre stasjonen. Deretter må han gi fra seg dobbelttrekk-kortet.



Hvis han bruker dobbelttrekket i runde 2, 7 eller 12, går han i dekning på den andre stasjonen (runde 3, 8 eller 13) og dukker ikke opp igjen før i neste runde. Mister X kan også bruke dobbelttrekket i kombinasjon med den sorte billetten.

Fordi dobbelttrekket gjelder som to normale trekk som utføres rett etter hverandre, kan han ikke sette figuren sin på et opptatt felt verken i det første eller det andre av de to trekkene.

Hvis Mister X bruker dobbelttrekket i runde 13, gjør han straks sitt 14. trekk, og deretter gjør alle detektivene sine trekk.

Detektivene gjør sine trekk

Etter at Mister X har gjort sitt trekk, flytter detektivene seg i **tilfeldig** rekkefølge. Fordi de har et felles mål, bør de diskutere nøye hvor den enkelte bør reise. Hver detektiv setter figuren sin på den neste stasjonen til transportmiddelet han har valgt.

Slutt på spillet

Detektivene vinner når

- En detektiv befinner seg på samme stasjon som Mister X. Hvis Mister X er usynlig på dette tidspunktet, må han gi seg til kjenne.
- Mister X ikke kan flytte til en ledig stasjon (alle mulige stasjoner er opptatt av detektiver).

Mister X vinner når

- Han klarer å reise gjennom Londons gater helt til 13. runde uten at detektivene fanger ham. Runden er ikke over før alle detektivene også har flyttet seg.

