



6-99

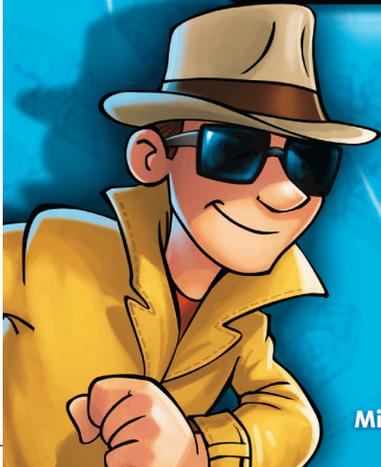
RUS



Scotland Yard

+++ HUNTING MISTER X +++

JUNIOR



Michael Schacht

Ravensburger

Игры Ravensburger® № 82 402 1
Захватывающая игра-погоня
для 2 – 4 игроков от 6 до 99 лет.

Автор: Михаэль Шахт
Иллюстрация: Михаэль Менцель, Томас Хаубольд
Дизайн: Вера Больце, DE Ravensburger (Германия)
Редакция: Моника Голь

Комплект

- 1 игровое поле
- 4 игровые фигурки
- 16 билетов
- 12 фишек фортуны
- 2 карточки
- 2 защитных козырька для Мистера Икс

Замысел игры

Где же Мистер Икс? Известному вору и мошеннику удаётся время от времени ускользнуть от сыщиков Скотленд-Ярда, которые гоняются за ним по всему Лондону.

Если ему удастся их обхитрить девять раз, то он оказывается победителем в игре. Если сыщикам удастся его поймать хотя бы три раза, то они становятся победителями игры.

Правила игры для 2 – 3 игроков

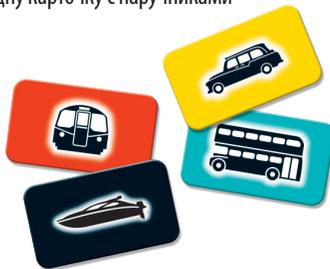
Подготовка

Выберите одного игрока, который исполнит роль **Мистера Икс**. Этот игрок получает:

- Черную или голубую фигурку
- один комплект **билетов**, который состоит из одного билета на метро, автобус, такси или катер
- Одну карточку с солнечными очками
- один **защитный козырек для Мистера Икс**

Оппоненты всегда играют двумя фигурками сыщиков вне зависимости от количества игроков. Сыщики получают:

- **белую и жёлтую фигурку**
- один комплект **билетов** каждому
- Одну карточку с наручниками



Расположите ваши **игровые фигурки** на **игровом поле** по стартовым позициям на станциях, обозначенных таким же цветом. Между станциями курсируют различные транспортные средства: метро по красной линии, автобус по голубой линии, такси по желтой линии, катер по черной линии.

Во время игры вы передвигаете свои фигурки вдоль транспортных линий на одну остановку.

Фишки фортуны вы кладете рядом с игровым полем, а лишний игровой инвентарь складываете обратно в коробку. Итак, погоня начинается!



Ход игры

Игра проводится в несколько раундов, в начале каждого раунда Мистер Икс скрывается бегством, но его преследуют оба сыщика. В конце каждого раунда вы проверяете, удалось ли сыщикам оказаться на одном поле с Мистером Икс или же ему удалось от них ускользнуть.

Мистер Икс принимает решение

Если ты Мистер Икс, то надень **защитный козырек**, чтобы скрывать от любопытных сыщиков свой взгляд. Возьми свои **четыре билета в одну руку**. Реши, к какой станции ты хочешь сначала направиться. Возьми нужный для этого билет в **другую руку** и спрячь его, сжав в кулаке. У тебя есть также право **остаться на том же месте**. В таком случае в руке у тебя пусто.

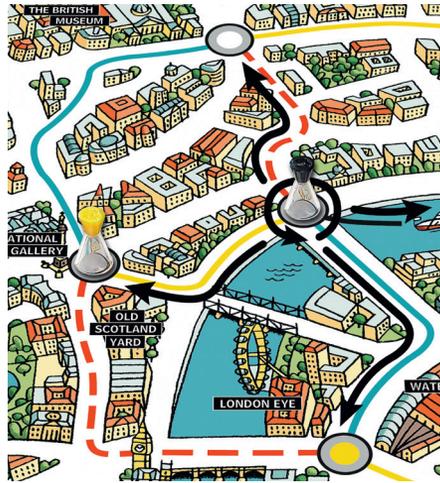
Сыщикам нельзя видеть, какой билет ты выбрал, поэтому обе руки во время выбора билета лучше всего держать под столом. Сделав окончательный выбор, ты должен положить руку со сжатым кулаком на стол так, чтобы все ее видели.

Важно: Ты вправе также выбрать станцию, на которой уже стоит одна или несколько фигурок!



Например:

У Мистера Икса есть пять возможностей:



Сыщики и Мистер Икс делают ход

Как только Мистер Икс принял решение, ход делают оба сыщика в любой очередности. Сыщикам можно при этом обсудить, **перейти ли на другую станцию** или **остаться на месте**. Итак, где же скрывается Мистер Икс?

Если в игре только два игрока, то за обоих сыщиков делает ход один игрок.

Если вы хотите попасть на другую станцию, то вам нужно положить на стол билет на тот вид транспорта, который вы выбрали, и переместить вашу фигурку вдоль соответствующей транспортной линии.

Сыщики вправе также выбрать станции, на которых уже стоят фигурки других игроков.

А сейчас самое интересное: Мистер Икс разжимает кулак и показывает спрятанный билет, а затем перемещает свою фигурку к новой станции согласно билету. Если в руке билета нет, то Мистер Икс остается стоять на той же станции.



Завершение одного раунда

Мистер Икс оказывается на той же станции, что и один из детективов

Мистер Икс пойман: Сыщики получают **фишку фортуны** и кладут ее на свободное поле на своей карточке. Если оба сыщика перешли к той же станции, что и Мистер Икс, то они также победили раунд.

Мистер Икс оказывается на станции без сыщиков

Ему удалось скрыться от погони, и в качестве награды он также кладет фишку фортуны на карточку.

Все игроки снова берут четыре билета и начинают новый раунд, стартуя со **своих текущих позиций** на игровом поле.

Окончание игры

Игра заканчивается сразу после того, как на одной из карточек все поля оказываются закрытыми фишками фортуны.

Сыщики выигрывают, если им удалось поймать Мистера Икс три раза.

Мистер Икс выигрывает, если ему удалось скрыться от преследования девять раз.



Карточка сыщика



Карточка Мистера Икс

Правила игры для 4 игроков

Если в игре принимают участие четыре игрока, то у Мистера Икс появляется сообщник: Мистер Икс Юниор. Оба пытаются, как описано выше, обхитрить сыщиков, уходя от погони.

Мистер Икс и Мистер Икс Юниор играют фигурками голубого и черного цвета, получают по одному комплекту билетов и надевают защитные козырьки. Карточка с солнечными очками принадлежит им двоим.

В начале раунда оба Мистера Икс в тайне от сыщиков обсуждают, куда они хотят сделать свой следующий ход. Им также разрешено перейти к станции, на которой уже есть фигурки, так как оценка проводится только в конце раунда.

В игре с четырьмя игроками оппоненты получают **только одну фишку фортуны** за раунд:

- если один или оба Мистера Икс были пойманы или
- если обоим мошенникам удалось уйти от преследования

Игра также заканчивается сразу после того, как на одной из карточек все поля оказываются закрытыми фишками фортуны.

Итак, как насчет того, чтобы поменяться ролями и продолжить игру?

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

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