



Автор: Проектная команда III, Михаэль Шахт
 Дизайн: Феликс Харникель, DE Ravensburger (Германия)
 Иллюстрация: Франц Фовинкель, Торстен Вольбер
 Инструкция: DE Ravensburger (Германия)
 Редакция: Андре Маак

Комплект

- 1 игровое поле
- 6 игровых фигурок
- 29 стартовых карточек
- 130 билетов, из которых:
 - 57 х такси
 - 45 х автобус
 - 23 х метро
 - 5 х билетов-невидимок
- 3 билета с правом двойного хода
- 5 билетных ковриков для сыщиков
- 1 план перемещений с бумажной вставкой для Мистера Икс
- 1 защитный козырек для Мистера Икс
- 2 кольца для фигурок полицейских

Замысел игры

Мистер Икс пытается уйти от своих преследователей, перемещаясь по улицам Лондона. Он спасается бегством, используя такси, автобус или метро. Лишь самые прозорливые сыщики способны его схватить.

До окончания игры Мистер Икс должен попытаться уйти от преследователей и скрыть свое местонахождение.

Сыщики же должны разгадать замысел Мистера Икс и выследить его.

Подготовка

для 3 – 6 игроков

(Подготовку игры для 2 игроков вы найдете на странице 29.)

Игроки договариваются о том, кто исполнить роль **Мистера Икс**.

Совет: Для этой роли нужны крепкие нервы, поэтому её следует поручить опытному игроку.

Остальные игроки принимают на себя роль **сыщиков**. Запасные билеты кладутся рядом с игровым полем.

Мистер Икс получает:

- 1 игровую фигурку белого цвета
- защитный козырек для Мистера Икс (он мешает любопытным сыщикам увидеть неосторожный взгляд Мистера Икс, способный выдать его намерения)
- план перемещений с бумажной вставкой
- 1 карандаш (не прилагается в комплекте игры)
- Билеты:
 - 5 билетов-невидимок
 - 2 билета с правом двойного хода



Каждый сыщик получает:

- 1 цветную фигурку по выбору и билетный коврик того же цвета
- билеты, которые он укладывает на коврик:
 - 4 х метро
 - 8 х автобус
 - 11 х такси



Если играют менее 4-х сыщиков, то им приходят на помощь фигурки полицейских:

В игре с 2-мя сыщиками: **2 полицейских**
 В игре с 3-мя сыщиками: **1 полицейский**

Таким образом, в игре с 2-мя или 3-мя сыщиками играют фигурки как сыщиков, так и полицейских!

Каждый полицейский играет свободной фигуркой, не занятой в игре. Наденьте на каждую из фигурок полицейского специальное кольцо. Кольцо должно оставаться на фигурке до завершения игры, чтобы различать полицейских в течение игры.

Внимание: Обычные билеты Мистер Икс может брать из набора запасных билетов в течение всей игры.

Кольцо дает право безбилетного проезда на всех видах транспорта. Поэтому полицейским для выполнения хода в игре не нужны **билеты** на проезд! В ходе игры фигурки полицейских может передвигать **любой из сыщиков**. Игроки совещаются между собой о том, на какие поля следует переместить фигурки полицейских.

Начало игры

Чтобы определить ваше местоположение, рассортируйте **стартовые карточки** согласно рисунку на обороте (D и X). Перемешайте отдельно стартовые карточки D и X и положите их на стол лицевой стороной вниз. Затем каждый **сыщик** берет одну стартовую карточку с D на обороте и ставит свою игровую фигурку на соответствующую станцию.



Совет: Номера станций на игровом поле расположены построчно слева направо, что поможет вам быстрее отыскать своё месторасположение.



Ход игры

для 3 – 6 игроков

(Подготовку игры для 2 игроков вы найдете на странице 29.)

Игра может продолжаться до 22 раундов. В течение одного раунда сначала делает свой ход Мистер Икс, а затем в произвольной очередности все сыщики и полицейские. При этом Мистер Икс, каждый сыщик и каждый полицейский **должны** изменить своё местонахождение. Каждый сыщик использует для выбранного маршрута билет, **который он берет со своего билетного коврика и кладет в общий набор запасных билетов**. Мистер Икс берет свои билеты всегда из набора запасных билетов!

Для напоминания:

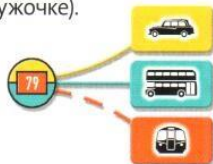
Полицейским билеты не нужны.

25

Как выполняется ход?

(сыщики, полицейские и Мистер Икс)

На каждой игровой позиции поля расположена станция для 1–3 транспортных средств (такси, автобус, метро). Цвет станции указывает на транспортное средство, которое здесь отправляется или делает остановку. Чтобы использовать какое-либо транспортное средство, фигурка должна стоять на станции для транспортного средства (цвет линии обозначен в кружочке).



На **такси** (желтый цвет) можно доехать до любой точки на игровом поле, но отрезок пути перемещения очень короткий: вы делаете ход только (по желтой линии) до следующей точки.



На **автобусе** (бирюзовый цвет) вы можете перемещаться вдоль автобусной линии на более дальние расстояния, но он отправляется только со станций, обозначенных полукругом бирюзового цвета.

На **метро** (красный цвет) можно перемещаться вдоль красной линии, и на нем можно за короткий срок преодолеть большие отрезки пути. Однако станций метро на игровом поле лишь несколько (станции с красным прямоугольником внутри круга).

Игрок использует билет соответствующего цвета и перемещает свою фигурку до следующей станции. Чтобы вернуться обратно, вам нужно дождаться следующего хода.

Все фигурки можно перемещать только в свободные точки. Если Мистер Икс не может переместить свою фигурку в свободную точку, то он проиграл. Если один из сыщиков или полицейских делает ход и перемещает свою фигурку в точку, где находится Мистер Икс, то Мистер Икс также проиграл. Сыщик и полицейский не могут находиться в одной точке.

Порядок выполнения ходов для Мистера Икса

Мистер Икс выполняет свой ход скрытно. С этой целью он выбирает мысленно и тайком следующую станцию, которая соединена прямой

26

транспортной линией с точкой его местонахождения. Затем он записывает номер новой станции в следующее свободное поле на своем плане перемещений.

Свою запись он закрывает при помощи использованного для перемещения билета. Таким образом сыщики знают, на каком транспортном средстве перемещается Мистер Икс, но не знают, куда.



Дождавшись следующего хода, Мистер Икс перемещается тайком от станции, указанной на плане перемещений, к следующей станции по своему выбору и т. д.

Порядок выполнения ходов для сыщиков и полицейских

После того, как Мистер Икс сделал свой ход, наступает очередь сыщиков и полицейских в произвольном порядке.

Преследуя одну и ту же цель, игрокам в роли сыщиков следует обсудить совместно свой следующий ход и ход полицейских.

Каждый сыщик кладет свой использованный билет в общий комплект запасных билетов и перемещает свою фигурку в выбранную точку согласно билету.

Для напоминания: Полицейским для перемещения билеты не нужны.

В течение игры действуют следующие правила:

- Сыщики располагают лишь ограниченным числом билетов. Если у сыщика больше нет билета на определенный вид транспорта, то он не может использовать данное транспортное средство для передвижения.
- Если у сыщика вообще не осталось билетов или оставшиеся у него билеты не позволяют перемещаться на определенном транспортном средстве, то он должен пропустить ход.
- Сыщикам нельзя обмениваться билетами.
- Билеты сыщиков лежат всегда на виду, чтобы Мистер Икс мог видеть, по каким транспортным линиям могут перемещаться его преследователи.

27

Выполнение специальных ходов для Мистера Икса

Мистер Икс внезапно появляется

Мистер Икс должен систематически появляться, а именно: **после 3-го, 8-го, 13-го, 18-го и 24-го хода**. Время появления обозначено на плане перемещения цифрами в кружочке и большим по размеру полем для записи номера станции.



Мистер Икс, как обычно, записывает в план перемещений номер станции и кладет на запись свой билет. Затем он ставит свою фигурку в точку своего актуального местонахождения на игровом поле.

Совет: Перед появлением Мистеру Иксу следует продумать свое месторасположение, чтобы ни один из преследователей не смог настичь его за следующий ход.

Сыщикам же выпадает отличный шанс, чтобы окружить и схватить Мистера Икса. Но времени в обрез, ведь в следующий ход Мистер Икс снова уберёт фигурку с поля и исчезнет!

Совет: Перед очередным появлением Мистера Икса сыщикам следует переместить свои фигурки к крупной узловой станции, чтобы за один ход как можно ближе подобраться к Мистеру Иксу.

Двойной ход



Если Мистер Икс использует билет двойного хода, то он может переместиться в две различные точки, используя при этом **любую разрешенную** комбинацию из 2-х транспортных средств. Он записывает номера обеих станций на плане перемещений (2 поля для записи!) и закрывает записи 2-мя билетами согласно использованным транспортным средствам.

Билет двойного хода выбывает из игры. Если первая точка местонахождения – это обязательная точка для появления, то Мистер Икс сначала появляется, а затем снова исчезает, сделав 2-ой ход.

Двойной ход - это выполнение 2-х обычных, последовательных ходов, поэтому Мистеру Иксу нельзя перемещаться в точку, занятую сыщиком, ни на 1-ом, ни на 2-ом ходу. За один раунд Мистер Икс вправе использовать только один билет двойного хода.

28

леты-невидимки



Вместо обычного билета Мистер Икс может также использовать билет-невидимку и переместиться на **любом** транспортном средстве. С помощью билета-невидимки Мистер Икс (и **только** Мистер Икс) может использовать **паром** (и, например, переместиться из точки 157 в точку 115). Эти транспортные линии (линии черного цвета) предусмотрены только для билетов-невидимок.

Используя билет-невидимку, Мистер Икс скрывает от сыщиков то транспортное средство, на котором он переместился к другой точке. Билеты-невидимки можно также использовать при выполнении двойного хода. Они, как и обычные билеты, закрывают соответствующую запись на плане перемещений.

Окончание игры

Игру выигрывают **сыщики**, если:

- в любой момент в ходе игры один сыщик или полицейский оказывается одновременной на той же станции, что и Мистер Икс. В таком случае Мистер Икс должен признаться в поражении.

Игру выигрывает **Мистер Икс**, если:

- ему до завершения 22-го раунда удастся перемещаться по Лондону, успешно скрываясь от сыщиков. Последний раунд завершается, когда все сыщики сделали свой ход.
- ни один из сыщиков не может сделать ход.



Изменения в игре с двумя игроками

(1 сыщик)

Если против Мистера Икс играет только один игрок, то он должен играть 4-мя фигурками. Двое из них – это сыщики, каждый из которых получает стандартный набор билетов (в целом: 22 билета на такси, 16 билетов на автобус и 8 билетов на метро).

Игрок вправе использовать билеты для обеих фигурок сыщиков по своему усмотрению. Две другие фигурки – это полицейские, которым не нужны проездные билеты. Он может перемещать все фигурки в произвольной очередности.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag