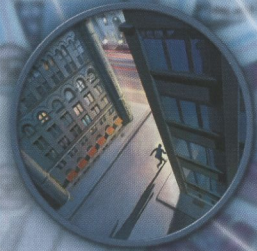


Scotland Yard

+++ DE JACHT OP MISTER X DWARS DOOR LONDEN +++



+++ Spel voor beginnende spelers +++

Ravensburger



Auteur: Projekt Team III, Michael Schacht
Design: Felix Harnickell, DE Ravensburger
Illustratie: Franz Vohwinkel, Torsten Wolber
Handleiding: DE Ravensburger
Redactie: André Maack

Spel voor spelers vanaf 8 jaar (voor Mister X en 3-4 speurneuzen vanaf 8 jaar)

Benodigd materiaal

- 1 speelbord
- 4-5 speelfiguren
- 3-4 gekleurde legborden
- 1 black ticket
- 1 dubbelzet-kaart
- 1 rittentabel met papier voor Mister X
- 2 inlegstroken voor de rittentabel
- 1 oogscherm voor Mister X

Spelidee

Mister X probeert de detectives tijdens zijn vlucht dwars door Londen, af te schudden. Lukt het hem in 13 rondes aan z'n achtervolgers te ontsnappen, dan wint hij het spel.

Alleen de slimste detectives lukt het, hem te grijpen. Lukt het ze met één van hun figuren op dezelfde halte te zetten als Mister X, dan hebben zij het spel gewonnen.

Vorbereiding

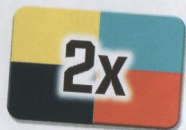
De spelers spreken af wie de rol van **Mister X** op zich neemt.

Tip: voor deze taak heb je sterke zenuwen nodig, daarom is het beter als een ervaren speler deze rol op zich neemt.

Vervolgens wordt het speelbord klaargelegd. Mister X gaat zo voor het speelbord zitten, dat hij alle getallen zonder op te staan goed kan lezen.

Mister X krijgt:

- 1 witte speelfiguur
- Het oogscherm voor Mister X (dit voorkomt dat de detectives verraderlijke blikken van Mister X kunnen zien)
- De rittentabel met ingelegd papier
- 1 pen (niet inbegrepen)
- Tickets:
 - 1 x black ticket
 - 1 x dubbelzet-ticket



Iedere detective krijgt:

- 1 gekleurde speelfiguur naar keuze en het daarbij horende ticket-bord (zo weet iedere speler altijd precies, met welke figuur hij speelt)



Beginopstelling

Mister X zet z'n witte figuur op de halte met nummer 82.



Spelen 3 detectives mee, dan mogen ze van de beginhaltes 41, 46 en 124 er willekeurig één uitzoeken, waar ze hun figuur neerzetten.



Speelt een 4^e detective mee, dan komt halte 142 erbij. Op een halte kan bij de start en tijdens het hele spel altijd maar **één** detective staan.

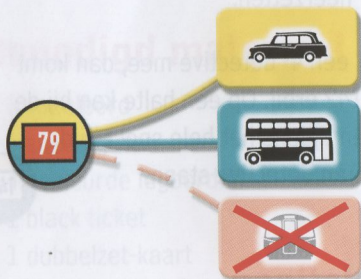


Spelafloop

Er worden 13 rondes gespeeld. Een ronde bestaat eruit, dat eerst Mister X zijn zet uitvoert en vervolgens in willekeurige volgorde alle detectives. In iedere ronde moet Mister X en iedere detective minstens een halte verder zetten.

Hoe wordt gezet?

De kleuren van de haltes geven aan welke vervoersmiddelen daar beginnen en stoppen. Om een vervoersmiddel te kunnen gebruiken, moet de speelfiguur op een halte voor dit vervoersmiddel staan (de kleur komt dus in het district voor).



De haltes en lijnen van de **metro** (rood) kunnen in dit spel niet worden gebruikt.

Alle figuren mogen alleen op vrije haltes worden gezet.

Uitzondering: zet een detective op een halte waar Mister X zich bevindt, dan hebben de detectives gewonnen.

Met de **taxi** (geel) is iedere halte op het spelbord bereikbaar. Het traject dat je kunt afleggen, is echter kort: je mag tijdens je beurt alleen (langs een gele lijn) tot de volgende halte zetten

Je staat met je figuur op 100.



Voorbeeld voor een rit met de taxi: Vanaf halte 100 kun je met de taxi naar 80, 81, 101, 113 en 112 rijden.



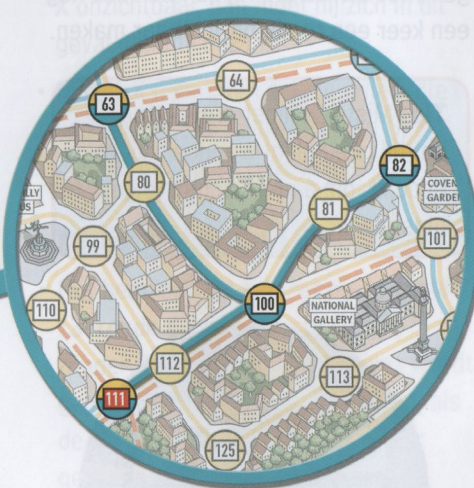
De **bus** (turquoise) rijdt alleen vanaf haltes met een turquoise halve cirkel; met de bus kun je tijdens je beurt langs de buslijnen iets grotere trajecten afleggen tot aan de volgende groene bushalte.

Je staat met je figuur op 100.



Voorbeeld voor een rit met de

bus: Vanaf halte 100 kun je met de bus naar 63, 82 en 111 rijden.



De zetten van Mister X

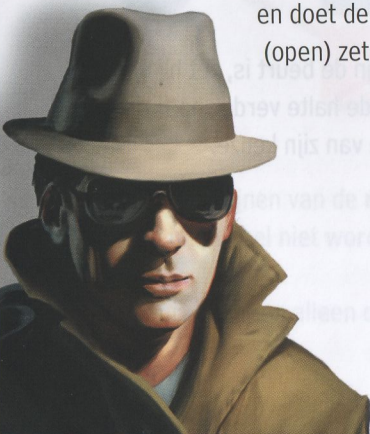
Mister X kiest in zijn beurt een nieuwe halte, die door een lijn (geel of turquoise) direct met z'n actuele standplaats is verbonden. Hij schrijft het nummer van de nieuwe halte op het volgende vrije veld van z'n rittentabel en zet z'n speelfiguur daarheen.

In z'n eerste beurt vulde hij dus het veld naast de 1 in de rittentabel in en wel met het nummer van de halte waar hij aankomt.

Als hij weer aan de beurt is, zet hij vanaf deze genoteerde halte verder naar de volgende halte van zijn keuze.

Mister X duikt op

Mister X duikt regelmatig op en is voor een zet onzichtbaar. Voor z'n **3^e**, **8^e** en **13^e zet** haalt hij z'n figuur van het speelbord en noteert **in het geheim** op de rittentabel z'n volgende doel. Hij schrijft het nummer van de halte waarnaar hij onzichtbaar reist, in het veld met het omcirkelde getal. Anders dan anders bedekt hij met z'n hand de notitie op de rittentabel, tot hij weer aan de beurt is. Is hij weer aan de beurt, dan zet hij z'n speelfiguur op z'n actuele standplaats en doet de volgende (open) zet.



Black tickets

Als extra kan Mister X door het afgeven van z'n black ticket nog een onzichtbare beurt (zoals in ronde 3, 8, 13) in een willekeurige ronde uitvoeren. Hij kan zich dus nog een keer een ronde onzichtbaar maken.



Tip: Mister X moet erop letten, dat hij goed plant wanneer hij opduikt, om aan z'n achtervolgers te ontsnappen.



Dubbele zet



Speelt Mister X z'n dubbelzet-ticket uit, dan kan hij in deze ronde direct 2 haltes bezoeken en wel met een willekeurig geoorloofde combinatie van 2 vervoersmiddelen. Hij noteert beide haltes op z'n rittentabel (2 velden!) en zet z'n figuur op de tweede halte. Het dubbelzet-ticket gaat daarna uit het spel.

Speelt hij het ticket in ronde 2, 7 of 12 dan duikt hij in z'n tweede beurt onder en blijft tot de volgende ronde onzichtbaar. Black tickets mogen door Mister X in combinatie met het dubbel-zet ticket worden ingezet.

Omdat de dubbele zet als 2 normale speelbeurten direct achter elkaar gespeeld wordt, mag Mister X noch in de eerste noch in de tweede beurt een veld betreden waarop een detective staat.

Zet Mister X het dubbelzet-ticket in ronde 13 in, dan voert hij aansluitend een 14e beurt uit en alle detectives mogen aansluitend nog een keer zetten.

De zetten van de detectives

Nadat Mister X z'n beurt heeft beëindigd, komen in willekeurige volgorde de detectives aan de beurt. Aangezien de detectives een gezamenlijk doel hebben, moeten de spelers goed afspreken wat hun zet is. Iedere detective zet z'n speelfiguur op de door hem uitgekozen volgende halte van het door hem gekozen vervoermiddel.

Einde van het spel

De **detectives** winnen als:

- Op een willekeurig tijdstip in het spel een detective tegelijkertijd met Mister X op dezelfde halte staat. Is Mister X onzichtbaar, dan moet hij zich in dit geval identificeren.
- Mister X naar geen enkele vrije halte kan zetten (alle mogelijkheden zijn geblokkeerd door detectives)

Mister X wint, als:

- Het hem lukt, tot aan het einde van de 13^e ronde door Londen te reizen, zonder dat hij door de detectives wordt gepakt. De ronde is pas beëindigd, als de detectives daarna nog een keer gezet hebben.



Ravensburger B.V.
Postbus 289
NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger NV/SA
BITM Atomiumsquare Box 357
B-1020 Brussel - Bruxelles

www.ravensburger.com



+++ De Jacht op Mister X

MASTER

KAN MET OF ZONDER TABLET/SMARTPHONE GESPEELD WORDEN

DWAAS DOOR LONDEN +++

Het verloop en de nieuwe features - kort uitgelegd

Voor *Scotland Yard Master* heb je nodig **1 smartphone** of **tablet**. Natuurlijk kun je deze *Scotland Yard* ook zonder smartphone/tablet volgens de basisregels spelen. Met het begrip smartphone wordt in het vervolg altijd smartphone/tablet bedoeld.

Voor het geval dat jullie *Scotland Yard* nog nooit hebben gespeeld, raden we jullie aan eerst het basisspel (zonder app) te spelen en dan de Master versie uit te proberen. Want *Scotland Yard Master* richt zich in eerste instantie op spelers die het basisspel *Scotland Yard* al kunnen spelen.

Het gaat beginnen!

- Laad en installeer de gratis **Scotland Yard Master app** op een smartphone
- Controleer, of het apparaat over voldoende batterijcapaciteit beschikt en start de app
- Als je het spel uitgelegd wil hebben, kies dan onder **handleiding** de knop **handleiding-app**.
De app-handleiding maakt je stap voor stap vertrouwd met alle functies van de app.
- Met de knop **handleiding-bordspel** ga je naar de geschreven handleiding van het basisspel.

Vorbereiding

- Spreek af wie Mister X speelt.
- Leg het speelbord van *Scotland Yard Master* zo neer, dat alle delen van het bord **goed belicht** zijn en het bord zo min mogelijk "spiegelt". Het is dus beter als het licht van bovenaf komt dan vanaf de zijkant. Indirect, diffuus licht is beter dan een spot, die een lichtpunt creëert.
- Vervolgens verdelen de detectives hun figuren over de startpunten die de app na de start noemt. Spelen minder dan 4 detectives mee, dan worden 2 detectivefiguren Bobbies en krijgen een gekleurde kartonnen ring (Bobbies worden gezamenlijk gezet en hebben geen tickets nodig).
- Het overige materiaal wordt verdeeld zoals in het basisspel (per detective 11 x taxi, 8 x bus en 4 x metro plus het overeenkomstige ticketbord).
- Mister X wordt aan het begin van de app gevraagd een persoonlijk wachtwoord te kiezen en te bevestigen. Steeds als het wachtwoordscherm verschijnt, krijgt Mister X vanaf nu de smartphone van de andere spelers.



Spelverloop

Eerst doet Mister X zijn zet met behulp van de smartphone. Heeft hij zijn beurt beëindigd, dan geeft hij de smartphone aan de detectives. Die kunnen met de smartphone hun nieuwe speciale acties inzetten, bewegen vervolgens hun figuren (zoals in het basisspel) en geven tot slot de smartphone weer terug aan Mister X.

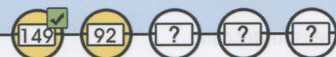
Mister X

Bij *Scotland Yard Master* vervangt de app het ticketbord van Mister X. Hij geeft zijn zetten in de smartphone in. Op de linker zijde van het display ziet Mister X de tickets die hij ter beschikking heeft (en het aantal).

Door het kiezen van de tickets worden hem de mogelijke haltes getoond die hij met dit ticket kan bereiken.



Op zijn beeldscherm ziet Mister X langzamerhand **ontmoetingspunten**, die hij moet bezoeken. Bereikt hij tijdens het hele spel geen een van deze ontmoetingspunten, dan verliest hij het spel. Bereikt Mister X één van de ontmoetingspunten en wordt hij tot het einde van het spel niet ontdekt, dan wint hij. Mister X wint meteen, als het hem lukt twee ontmoetingspunten te bereiken!



De detectives

De detectives zetten zoals in het basisspel en geven hiervoor ook zoals gebruikelijk tickets af. Ze hebben echter steeds per ronde nog **een gezamenlijke** extra opsporingsmogelijkheid om achter de listen van Mister X te komen. Er kan gekozen worden uit de volgende speciale acties:

Analyse

De analyse laat alle mogelijke verblijfplaatsen van Mister X op het bord zien door middel van pinnetjes. Hierbij wordt **geen** rekening gehouden met de posities van de detectives. Deze functie kan afhankelijk van de spelpositie een heel klein maar ook een heel groot aantal mogelijke posities aangeven en helpt daarmee de ene keer wat meer dan de andere keer.

Tip: je kunt deze het beste gebruiken 2-3 zetten na het opduiken van Mister X.

Plaatsbepaling

De plaatsbepaling laat de afstand zien van Mister X (dichtbij, gemiddeld, ver) tot de 4 zendmasten op het speelbord. Deze bevinden zich in het noorden (13), zuiden (184), westen (94) en oosten (108) van het speelbord. Licht een zendmast groen op, dan betekent het dat Mister X zich in de buurt van de zendmast bevindt. Geel betekent dat hij op een gemiddelde afstand van de zendmast staat en rood, dat hij ver van deze mast verwijderd is.

Tip: als jullie helemaal geen aanknopingspunt hebben waar Mister X zich bevindt, helpt de plaatsbepaling het beste.

Lokaliseren

Het lokaliseren geeft de exacte afstand van Mister X in **taxistappen** vanaf één van de 4 zendmasten aan. Welke het in het respectievelijke geval is, wordt niet verraden...

Tip: je hebt veel aan deze actie, wanneer je de verblijfplaats van Mister X op 2-3 haltes kunt omcirkelen.

Ondervraging

Bij de ondervraging krijgen jullie aanwijzingen of Mister X zich in de buurt van een bezienswaardigheid bevindt (zwart tekstkader op het speelbord). Steeds als getuigen iets hebben gezien (dus wanneer Mister X daar is of voor kort daar was), verschijnt een vraagteken. Lichten meer vraagtekens op, kies je er **één** van uit en krijg je de verklaring van de getuigen.

Tip: het ontbreken van een vraagteken boven een bezienswaardigheid kan ook zeer waardevolle informatie zijn.

Bovendien krijgen de detectives via de info-knop de informatie, hoeveel speciale tickets (dubbelzet, black ticket en helikopter) Mister X nog heeft.

Verder wordt alles in de app-handleiding of met infoteksten tijdens het spel uitgelegd. Ga gewoon spelen!

Cameratips

In principe functioneert de herkenning van de camera van alle kanten van het speelbord. Houd de smartphone zo voor je alsof je een boek leest. Normaal gesproken kun je dus gewoon blijven zitten.

Als de camera/app van je smartphone het speelbord **niet** precies herkent (je krijgt **geen** groene punt aan de rechter kant van je beeldscherm), dan kun je een paar dingen proberen:

- Verander heel langzaam de afstand en de hoek tot het speelbord (meer van boven), houd daarbij het apparaat **zo stil mogelijk**. Probeer de focus bv. in het midden van het speelveld te vinden en beweeg van daaruit **langzaam** naar buiten.
- Wanneer dit niet helpt, dek dan de cameralens met een hand gedurende een seconde af. Hij zal zich vervolgens opnieuw focussen en het speelbord weer herkennen.
- Als het probleem zich vaker voordoet, probeer dan de lichtverhoudingen te verbeteren. Spiegelingen die je door de camera heel goed kunt herkennen, storen de app bij de herkenning.

Verdere informatie en FAQ voor *Scotland Yard Master* vindt u op www.ravensburger.nl of www.ravensburger.be

© 2014 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger B.V.
Postbus 289
NL-3800 AG Amersfoort

www.ravensburger.com

Ravensburger NV/SA
BITM Atomiumsquare Box 357
B-1020 Brussel - Bruxelles

www.ravensburger.com