

Ravensburger Verlag GmbH • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

220012

Ravensburger

Michael Schacht

Ravensburger



Gry Ravensburger® nr 21162 3
Pasjonujący pościg
dla 2 – 4 graczy w wieku 6 – 99 lat

Autor: Michael Schacht
Ilustracja: Michael Menzel, Thomas Haubold
Design: Vera Bolze, DE Ravensburger
Redakcja: Monika Gohl

Zawartość

- 1 plansza do gry
- 4 figurki do gry
- 16 biletów
- 12 żetonów sukcesu
- 2 tabliczki na żetony
- 2 daszki Mister X

Pomysł gry

Kim jest Mister X? Ciągłe na nowo ucieka on detektywom Scotland Yardu, którzy go gonią po całym Londynie.

Jeżeli uda mu się ich przechytrzyć dziewięć razy, wygrywa grę. Jeżeli detektywi złapią go trzy razy, to oni wygrywają grę.

Zasady gry dla 2 – 3 graczy

Przygotowanie

Ustalcie, kto z was będzie grał jako **Mister X**.

Ten gracz otrzymuje:

- **czarną lub białą figurkę**
- zestaw **biletów**, składający się z biletu na metro, autobus, taksówkę i statek
- **tabliczkę na żetony z symbolem okularów przeciwsłonecznych**
- jeden **daszek Mister X**

Przeciwna strona gra **zawsze dwoma figurkami detektywów**, bez względu na to, ilu graczy gra.

Otrzymują oni:

- **białą i żółtą figurkę**
- po jednym zestawie **biletów**
- **tabliczkę na żetony z symbolem kajdanków**



Postawcie swoje **figurki** na stacjach, które widzicie na **planszy do gry**, w tym samym kolorze co figurki.

Z tych stacji kursują różne środki komunikacji: metro – czerwona linia, autobus – niebieska linia, taksówka – żółta linia, statek – czarna linia.

Podczas gry będziecie przesuwali swoje figurki wzdłuż tych linii o jedną stację dalej.

Trzymajcie w gotowości **żetony sukcesu**, a resztę niepotrzebnych rzeczy włóżcie do pudełka. Pościg może się rozpocząć!



Przebieg gry

Gra składa się z kilku rund, podczas których Mister X zawsze na początku ucieka, a obydwaj detektywi próbują go złapać. Na końcu każdej rundy sprawdzacie, czy detektywom udało się stanąć na tym samym polu co Mister X, lub też czy udało mu się uciec.

Egy kör vége

Mister X ugyanazon az állomáson áll, mint egy detektív

Elfogták: a detektívek **egy sikerkorongot** rakhatnak táblájuk egy üres mezőjére. Ugyanez történik, ha mindkét detektív ugyanarra az állomásra lépett.

Mister X egy olyan állomáson áll, ahol nincs detektív

Meglógott, és jutalmul egy sikerkorongot helyezhet a táblájára.

Mindegyik játékos újra magához veszi négy jegyét, és aktuális helyükről folytatják a következő kört.

A játék vége

A játéknak vége van, amint egy lerakótábla megtelik sikerkorongokkal.

A detektívek nyernek, ha háromszor sikerül elkapniuk Mister X-et.

Mister X nyer, ha sikerül kilencszer elmenekülnie.



A detektívek lerakótáblája



Mister X lerakótáblája

Játékszabály 4 játékos részére

Amikor négyen játszottok, Mister X egy cinkostársat kap: Mister X Juniort. A korábban leírtaknak megfelelően mindketten megpróbálnak elmenekülni a detektívek elől.

Mister X és Mister X Junior a kék és fekete bábuval játszanak, mindketten kapnak egy adag jegyet és egy ellenzót. A lerakótábla most mindkét játékosra vonatkozik.

A kör elején mindkét Mister X eldönti, hova szeretne továbblépni. Itt is megengedett egy már foglalt mezőt választani, mivel csak a kör vége fog számítani.

Négy játékos esetén is **csak egy sikerkorong** jár körönként:

- ha az egyik vagy mindkét Mister X-et elkapják vagy
- ha mindkét Mister X el tudott menekülni.

Itt is akkor van vége a játéknak, amikor az egyik lerakótábla megtelik sikerkorongokkal.

Szeretnétek a következő játékban szerepet cserélni?

© 2015

Figyelmeztetés! Nem alkalmas 3 év alatti gyermekek számára, mert apró alkatrészeket tartalmaz, illetve ezek leválhatnak és lenyelve vagy belélegezve fulladást okozhatnak.

A csomagolás nem a játék része, ezért el kell távolítani, mielőtt a játékot a gyermeknek adjuk. A csomagolást és/vagy a címkét kérjük megőrizni, a rajta lévő információk miatt.

Mister X decyduje się

Załoś jako Mister X **daszek** na głowę, żeby nikt nie widział Twoich zdradzieckich spojrzeń. Weź do **jednej ręki cztery bilety**. Zdecyduj, do której stacji chcesz wykonać ruch. Weź potrzebny bilet do **drugiej ręki** i zamknij dłoń w pięść. Możesz również **nie wykonać żadnego ruchu**. W tym przypadku Twoja ręka będzie pusta.

Detektywi nie mogą widzieć, co wybrałeś, dlatego podczas zmiany trzymasz obydwie ręce pod stołem. Następnie połóż pięść na stole tak, aby była widoczna dla wszystkich.

Ważne: Możesz wybrać również stację, na której już znajduje się jedna lub kilka figurek!



Przykład:

Tutaj Mister X ma pięć możliwości:



Detektywi i Mister X wykonują ruch

Gdy Mister X się zdecyduje, kolej na obydwóch detektywów. Mogą omówić między sobą, czy chcą **wykonać ruch figurką o jedną stację dalej** lub też **zrezygnować z ruchu**. Gdzie uciekł Mister X?

Gdy gra rozgrywana jest przez dwóch graczy, jeden gracz wykonuje ruch obydwoma detektywami.

Jeżeli chcecie opuścić stację, położcie na stole bilet z wybranym środkiem komunikacji i wykonajcie ruch figurką wzdłuż odpowiedniej linii.

Możecie wybrać również stację, na których już stoją figurki.

Teraz robi się ciekawie: Mister X pokazuje, co ukrył w swojej pięści i wykonuje ruch figurką do nowej stacji. Jeżeli nie miał on w pięści żadnego biletu, nie wykonuje żadnego ruchu.



Koniec rundy

Mister X stoi na tej samej stacji co detektyw

Został złapany: Detektywi mogą położyć **jeden żeton sukcesu** na pustym polu na swojej tabliczce na żetony. Również wtedy, gdy obydwaj detektywi wykonali ruch do tej samej stacji.

Mister X stoi na stacji bez detektywa

Udało mu się uciec i w nagrodę kładzie on jeden żeton sukcesu na swojej tabliczce na żetony.

Wszyscy gracze biorą znów po cztery bilety i rozpoczynają **ze swoich aktualnych pozycji** następną rundę.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy tylko jedna z tabliczek na żetony będzie całkowicie wypełniona żetonami sukcesu.

Detektywi wygrywają, gdy trzy razy złapią Mister X. Mister X wygrywa, gdy uda mu się dziewięć razy uciec detektywom.



Tabliczka na żetony dla detektywów



Tabliczka na żetony dla Mister X

Zasady gry dla 4 graczy

Jeżeli gracze w czwórkę, Mister X otrzymuje partnera: Mister X Junior. Obydwaj próbują uciec detektywom w sposób opisany powyżej.

Mister X i Mister X Junior grają niebieską i czarną figurką, otrzymują po jednym zestawie biletów i po jednym daszku. Tabliczka na żetony jest dla obydwu graczy.

Na początku rundy Mister X i jego towarzysz omawiają w tajemnicy, gdzie chcą wykonać ruch. Również tu można wykonać ruch na zajęte już pole, gdyż ocena następuje dopiero pod koniec rundy.

Również wtedy, gdy w grze bierze udział czterech graczy, podczas każdej rundy przyznawany jest **tylko jeden żeton sukcesu**:

- gdy złapany zostanie jeden lub obydwaj Mister X lub
- gdy uciekną obydwaj Mister X.

Również w tym wariantcie gry gra kończy się, gdy jedna z tabliczek zostanie całkowicie wypełniona żetonami sukcesu.

Czy chcecie się zamienić rolami podczas następnej gry?

© 2015

Wyprodukowano w Republice Czeskiej.
Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat, ze względu na obecność małych elementów, które stwarzają ryzyko połknięcia lub zadławienia. Prosimy zachować opakowanie i instrukcję, ze względu na zawarte informacje lub ewentualną reklamację. Prosimy usunąć opakowanie przed udostępnieniem zabawki dziecku.

Mister X dönt

Mister X-ként játszva vedd fel az **ellenzódet**, hogy ne láthassa senki árulkodó pillantásaidat. Vedd az **egyik kezedbe a négy jegyed**. Döntsd el, melyik állomásra szeretnél továbblépni. Fogd meg **másik keziddel** az ehhez szükséges jegyet és rejtse a markodba. De akár **helyben is maradhatsz**. Ekkor a kezed üres marad.

A detektívek nem láthatják, mit választottál, ezért a csere alatt tartsd a kezidet az asztal alatt. Radd az öködbe szorított kezedet az asztalra, hogy mindenki lássa.

Fontos: választhatsz olyan állomást is, ahol már egy vagy több bábu van.



Például: itt öt választási lehetőség van Mister X-szel:



A detektívek és Mister X lépnek

Miután Mister X döntött, a két detektív tetszőleges sorrendben következik. Megbeszélhetik egymás közt, hogy **egy megállóval tovább szeretnének lépni, vagy egy helyben maradnak**. De hova menekülhetett Mister X?

Két játékos esetén mindkét detektívvle ugyanaz a játékos lép.

Ha tovább szeretnétek lépni az állomásról, a választott közlekedési eszköz jegyét rakjátok le az asztalra és lépjétek bábitokkal a megfelelő vonal mentén.

Detektívként természetesen léphettek olyan mezőre, ahol már más bábu állnak.

Most jön az izgalmas rész: Mister X megmutatja, mit rejtett el a markában, és bábitával az új állomásra lép. Ha nem választott jegyet, egy helyben marad.



Ravensburger® Játékok No. 21 162 3
Az izgalmas üldözés
2 – 4 játékos számára 6 – 99 éves korig.

Szerző: Michael Schacht
Illusztráció: Michael Menzel, Thomas Haubold
Design: Vera Bolze, DE Ravensburger
Szerkesztő: Monika Gohl

Tartalom

- 1 játéktábla
- 4 bábu
- 16 jegy
- 12 sikerkorong
- 2 lerakótábla
- 2 Mister X ellenző

A játék célja

Hol van Mister X? A hírhedt csaló állandóan kerekelt old a Scotland Yard detektívjei elől, akik keresztül-kasul üldözik őt Londonon át.

Ha kilencszer sikerül kicseleznie őket, megnyeri a játékot. Ha a detektívek háromszor elkapják, ők együtt győznek.

Játékszabály 2 vagy 3 játékos részére

Előkészület

Egyeztetek meg, ki lesz **Mister X**.

Ő a következőket kapja:

- a **fekete** vagy a **kék bábút**
- egy adag **jegy**et, egyet-egy metróra, buszra, taxira és hajóra
- a **napszemüveges lerakótáblát** és
- egy **Mister X ellenzőt**.

Az ellenfelek **mindig két detektívábúval** játszanak, függetlenül attól, hogy hány játékos van. Ti ezeket kapjátok:

- a **fehér** és a **sárga bábút**
- fejenként egy adag **jegy**et és
- a **bilincses lerakótáblát**.



A kezdéshez helyezétek **bábuitokat** a **játéktáblán** található, vele megegyező színű állomásra.

Az állomásokról különböző közlekedési eszközök indulnak és érkeznek: metró – piros vonal, busz – kék vonal, taxi – sárga vonal, hajó – fekete vonal.

A játék során ezen vonalak mentén mozgathatjátok bábuitokat egy megállóval tovább.

A **sikerkorongokat** hagyjátok elöl, minden mást pedig rakjatok vissza a dobozba. Kezdődhet az üldözés!



A játék menete

A játék több körből áll, amelyek során először mindig Mister X menekül, majd a két detektív üldözi őt. Minden kör végén nézzétek meg, hogy a detektívek sikerrel jártak-e, és ugyanarra a mezőre jutottak-e, ahol Mister X áll, vagy sikerült neki megszöknie.

Ravensburger® hry č. 21 162 3
Napinavé pronásledování
pro 2 – 4 hráče ve věku od 6 – 99 let

Autor: Michael Schacht
Ilustrace: Michael Menzel, Thomas Haubold
Design: Vera Bolze, DE Ravensburger
Redakce: Monika Gohl

Obsah

- 1 herní plán
- 4 hrací figurky
- 16 jízdenek
- 12 žetonů úspěchu
- 2 odkládací desky
- 2 kšilty Mr. X.

Námět hry

Kde je Mr. X? Známy zločinec stále znovu uniká detektívům ze Scotland Yardu, kteří jej pronásledují křížem krážem po celém Londýně.

Pokud je dokáže devětkrát oklamat, vyhrává hru. Naopak podaří-li se jej detektívům třikrát zatknout, společně vyhrávají hru oni.

Pravidla pro 2 až 3 hráče

Příprava

Dohodněte se na tom, kdo bude pro tuto hru **Mr. X**. Tento hráč dostane:

- **černou** nebo **modrou figurku**
- sadu **jízdenek**, která obsahuje po jednom lístku na metro, autobus, taxi a na loď
- **odkládací desku se slunečními brýlemi**
- **kšilt Mr. X**.

Druhá strana hraje **vždy se dvěma figurkami detektívů**, nezáleží přitom, kolik hráčů ve hře je.

Detektivové dostanou:

- **bílou** a **žlutou figurku**
- každý jednu sadu **jízdenek**
- **odkládací desku s pouty**.



Postavte své **figurky** do startovní pozice na barevně vyznačené zastávky, které vidíte na **herním plánu**.

Ze zastávek vyjíždějí a na nich zastavují různé dopravní prostředky: metro – červená linka, autobus – modrá linka, taxi – žlutá linka, loď – černá linka.

Během hry táhnete svými figurkami po těchto linkách vždy o jednu zastávku dál.

Žetony úspěchu si připravte k ruce a veškerý další materiál nepotřebný pro hru uložte do krabice. A pronásledování může začít!



Průběh hry

Hra probíhá v několika kolech, v nichž Mr. X pokaždé na začátku uprchně a poté je pronásledován oběma detektivy. Na konci každého kola zkontrolujte, zda se detektívům podařilo zastavit na stejném políčku jako Mr. X, nebo zda se mu opět podařilo uniknout.

Mr. X se rozhoduje

Jako Mr. X si nasad' svůj kšilt, aby nemohl nikdo zahlédnout tvé zrádné pohledy.

Do **jedné ruky** vezmi své **čtyři jízdenky**.

Rozhodni se, ke které zastávce budeš chtít táhnout dál. Příslušnou jízdenku vezmi do **druhé ruky** a sevři ji do dlaně. Máš ale i možnost **zůstat stát**.

V takovém případě zůstane tvá dlaň prázdná.

Žádný z detektivů nesmí vidět, co sis vybral, proto během výběru jízdenky nech obě ruce ukryté pod stolem. Potom polož svou zavřenou dlaň na stůl tak, aby ji ostatní viděli.

Důležité: Můžeš si vybrat i zastávku, na které už jedna nebo více figurek stojí!



Příklad:

V tomto případě máš jako Mr. X pět možností:



Detektivové a Mr. X táhnou

Jakmile se Mr. X rozhodl, jsou na tahu oba detektivové v libovolném pořadí. Mohou se přitom domluvit, jestli svou figurkou potáhnou **o jednu zastávku dál**, nebo jestli raději **zůstanou stát**. Kámpak mohl Mr. X uprchnout?

Hrají-li spolu dva hráči, táhne oběma detektivy jeden hráč.

Chcete-li svou zastávku opustit, položte jízdenku se zvoleným dopravním prostředkem na stůl a táhněte svou figurkou po příslušné lince.

Jako detektivové se samozřejmě můžete rozhodnout i pro zastávky, na nichž už nějaké figurky stojí.

Teď to bude napínavé: Mr. X ukáže, co měl ukryto ve své dlaní, a táhne svou figurkou na novou zastávku. Pokud si předtím žádnou jízdenku nevybral, zůstává stát.



Konec kroga

Mister X je na isti postaji kot detektiva

Mister X-a so ujeli in detektivji imajo pravico, da postavijo en uspešen žeton na mesto spremljevalne kartice. Enako velja, če se obe figurici detektivov znajdeti na isti postaji kot figurica Mister X-a; dobita skupaj samo en žeton.

Mister X je na postaji sam, brez detektivov

Pobegnil je in ima pravico, da postavi uspešen žeton na prazno mesto na spremljevalni kartici.

Vsi igralci vzamejo svoje štiri vozovnice in naslednji krog se začne na njihovih trenutnih položajih.

konec tekme

Igra je končana, ko je ena od spremljevalnih kartic zapolnjena z uspešnimi žetoni.

Detektivji zmagajo, če trikrat ulovijo Mister X-a. Mister X zmagaja, če jim je uspel devetkrat pobegniti.



spremljevalna karta-Detektiv



spremljevalna karta-Mister X

Igra za 4 igralce

V igri s štirimi igralci, ima Mister X pomočnika: Mister X Junior. Tako kot prej, oba poskušata prelisčiti detektive.

Mister X in Mister X Junior igrata z modro in črno figurico. Vsakdo dobi komplet vozovnic in zaščito za prikrite poglede. Uporabljata isto spremljevalno kartico.

Preden se začne krog, se oba Mister X igralca odločita, kam želita iti. Tako kot prej, lahko izbereta postajo, ki je že zasedena z drugim igralcem; samo enkrat-na koncu kroga lahko preverite, če je Mister X-u uspelo uiti.

Pri igri s štirimi igralci, dobita za zmago v krogu samo en uspešen žeton:

- Če je eden ali sta oba Mister X-a ujeta
- Če sta oba igralca Mister X pobegnila

gre je konec, ko je ena od spremljevalnih kartic zapolnjena z uspešnimi žetoni.

Lahko tudi zamenjate vloge in postanete Mister X ali detektiv.

© 2015

Mister X odloči

V vlogi Mister X-a, postavite zaščito za prikríte poglede, da bi zakrili poglede.

V roke vzemite vse štiri vozovnice in se odločite na katero postajo želite iti. V eno roko vzemite primerno vozovnico in jo obrnite tako, da je nihče ne vidi-z licem navzdol. Lahko ostanete na mestu, kjer se nahajate.

Da drugi detektiv ne bi videli, katero vozovnico boste izbrali, držite roke pod mizo pri izbiri vaše vozovnice. Ko se odločite s katero vozovnico boste nadaljevali pot, jo prestavite v drugo roko in zaprto pest položite na mizo. Če se odločite, da ostanete tam, kjer ste, postavite na mizo prazno pest.

Pomembno! Lahko izberete postajo na kateri se trenutno nahaja ena ali več figuric.



Primer: Kot Mister X imaš pet različnih možnosti v dani situaciji:



Premikanje detektivov in Mister X-a na podlagi

Ko se Mister X odloči, kam se bo odpravil, so na vrsti detektiv, da ga iščejo po poljubnem vrstnem redu. Kot detektiv, se lahko odločite ali želite prestaviti figurico na naslednjo postajo ali pa ostanete, kjer ste. Kam bi se Mister X lahko skrčil?

V igri z dvema igralcema, obe figurici premika isti igralec.

Če želite zapustiti trenutno postajo, položite svojo vstopnico z izbranim prevoznim sredstvom na mizo in premaknite svojo figurico vzdolž pripadajoče linije. Seveda, lahko izberete postajo na kateri so že druge figurice.

Ste ga že ujeli? Mister X razkriva kaj je skrito v njegovih rokah in prestavi svojo figurico na ustrezno postajo. Če je njegova roka prazna, njegova figurica ostane na mestu, kjer se nahaja.



Konec kola

Mr. X stoji na stejne zastávce jako jeden z detektivů

To znamená, že je chycen: Detektivové si mohou položit **jeden žeton úspěchu** na prázdné políčko své odkládací desky. Totéž mohou udělat i v případě, že na stejnou zastávku postoupili oba detektivové.

Mr. X stoji na zastávce sám, bez detektiva

Znamená to, že unikl a smí si za odměnu položit **jeden žeton úspěchu** na svou odkládací desku.

Poté si **všichni hráči** vezmou opět do ruky své čtyři jízdenky a **ze své současné pozice** startují do dalšího kola.

Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy je jedna z odkládacích desek zcela zaplněna žetony úspěchu.

Detektivové vyhrávají, když třikrát polapili Mr. X. Mr. X vyhrává, když detektivům dokázal devětkrát úspěšně uniknout.

Pravidla pro 4 hráče

Pokud hrají čtyři hráči, dostane Mr. X ještě svého komplice: Mr. X juniora. Oba se pokoušejí způsobem popsaným výše oklamat detektivy na svém útěku.

Mr. X a Mr. X junior hrají s modrou a černou figurkou a každý z nich dostane svou sadu jízdenek a svůj kšilt. Odkládací deska je společná pro oba hráče.

Na začátku kola se Mr. X se svým komplicem potajmu dohodnou, kam budou táhnout. I v tomto případě je dovoleno zvolit si políčka, která jsou už obsazena, protože se pozice vyhodnocují až na konci kola.

Také při čtyřech hráčích je k dispozici **pouze jeden žeton úspěchu** na jedno kolo:

- když jeden nebo oba zlosynové byli polapeni, nebo
- když Mr. X se svým komplicem dokázali uniknout.

Také v tomto případě končí hra v okamžiku, kdy je jedna z odkládacích desek zaplněna žetony úspěchu.

Chcete si při další hře vyměnit role?

© 2015



Odkládací deska detektivů



Odkládací deska Mr. X

Ravensburger® hry č. 21 162 3
Napínavá naháňačka
pre 2 – 4 hráčov vo veku 6 – 99 rokov.

Autor: Michael Schacht
Ilustrácie: Michael Menzel, Thomas Haubold
Design: Vera Bolze, DE Ravensburger
Redakcia: Monika Gohl

Obsah

- 1 herný plán
- 4 hracie figúrky
- 16 cestovných lístkov
- 12 žetónov úspechu
- 2 odkladacie dosky
- 2 šilty Mr. X

Námet hry

Kde je Mr. X? Stále znova uniká známy zločinec detektívom zo Scotland Yardu, ktorí ho prenasledujú krížom-krážom po celom Londýne.

Pokiaľ ich dokáže deväťkrát prekabátiť, vyhráva celú hru. Ak ho ale detektívi dolapia trikrát, sú to oni, kto vyhral.

Pravidlá hry pre 2 až 3 hráčov

Príprava

Dohodnite sa na tom, kto bude v tejto hre **Mr. X**. Tento hráč dostane:

- buď **čiernu** alebo **modrú figúrku**
- sadu **cestovných lístkov**, ktorá obsahuje po jednom lístku na metro, autobus, taxi a na loď
- **odkladaciu dosku so slnečnými okuliarmi**
- **šilt Mr. X**.

Protistrana hrá **vždy so dvoma figúrkami detektívov**, jedno koľko hráčov je v hre.

Detektívi dostanú:

- **bielu a žltú figúrku**
- jednu sadu **cestovných lístkov**
- **odkladaciu dosku s putami**.



Postavte svoje **figúrky** do štartovej pozície na farebne vyznačené stanice, ktoré vidíte na **hernom pláne**.

Zo staníc štartujú a v nich zastavujú rôzne dopravné prostriedky: metro – červená linka, autobus – modrá linka, taxi – žltá linka, loď – čierna linka.

V priebehu hry ťaháte svojimi figúrkami po týchto linkách vždy o jednu stanicu ďalej.

Žetóny úspechu majte pripravené u ruky a všetko ostatné, čo nie je potrebné pre hru, dajte naspäť do krabice. A teraz môže naháňačka začať!



Priebeh hry

Hra pozostáva z niekoľkých kôl, v ktorých vždy na začiatku Mr. X uprchne a potom je prenasledovaný oboma detektívmi. Na konci každého kola preskúmajte, či sa detektívom podarilo zostať stáť na rovnakom políčke ako Mr. X, alebo či im dokázal uniknúť.

Ravensburger® Spiele Nr. 21 162 3
Razburľjiva igra zasledovanja
2- 4 igralci od 6-99 let

Avtor: Michael Schacht
Ilustracija: Michael Menzel, Thomas Haubold
Oblikovanje: Vera Bolze, DE Ravensburger
Urednik: Monika Gohl

Vsebina

- 1 igralna podlaga
- 4 igralne figurice
- 16 vozovnic
- 12 uspešnih žetonov
- 2 spremljevalni kartici
- 2 zaščiti za prikrite poglede

Ideja igre

Kje je Mister X? Še enkrat, razvpiti kriminallec Mister X je ponovno prelisičil detektive iz Scotland Yarda, ki ga lovijo po ulicah Londona.

V kolikor Mister X uspe detektivom pobegniti devetkrat, postane zmagovalec. Vendar, v primeru, da detektivi trikrat ujamejo Mister X-a, so oni zmagovalci.

Pravila za 2-3 igralce

Pred pričetkom igre

Najprej se odločite, kdo bo Mister X. Mister X dobi:

- črno ali modro figurico
- set vozovnic, ki vsebuje vozovnico za podzemno železnico, avtobus, taksi in ladjo.
- spremljevalno kartico s sončnimi očali
- zaščito za prikrite poglede

Nasprotna ekipa (detektivi) vedno igra z dvema figuricama, ne glede na to, koliko igralcev je v ekipi.

Detektivi dobijo:

- belo in rumeno figurico
- set vozovnic za vsako prevozno sredstvo
- spremljevalno kartico z lisicami



Figurice postavite na obarvana mesta na igralni podlagi v skladu s svojimi barvami. Različni načini prevoza vodijo od in do vsake postaje: podzemna železnica (rdeča črta), avtobus (modra črta) taxi (rumena črta) in ladja (črna črta).

Med igro pomikate figurice po teh črtah do naslednje postaje.

Pripravite uspešne žetone in za igro nepotrebni material vrnite nazaj v škatlo. Sedaj se zasledovanje lahko začne!



Kako igrati

Igra je sestavljena iz več krogov. Na začetku vsakega kroga Mister X zbeži in potem ga oba detektiva lovita. Na koncu vsakega kroga, preverite, ali so bili detektivi uspešni pri zadrževanju se na istih postajah kot Mister X, ali jim je uspel pobegniti.

Kraj kruga

Mister X je na istoj stanici kao i detektivi

Mister X je ulovljen i detektivi imaju pravo postaviti jedan žeton uspeha na prazno mesto table za igranje. Isto važi ukoliko se obe figurice detektiva nađu na istoj stanici kao i Mister X; samo jedan žeton je nagradni.

Mister X je na stanici sam bez detektiva

Pobegao je i ima pravo staviti žeton uspeha na prazno mesto table za igranje.

Svi igrači podižu svoje četiri karte i sledeća runda počinje s njihove trenutne pozicije.

Kraj igre

Igra je gotova kada je jedna od tabli sa žetonima uspeha popunjena.

Detektivi pobeđuju ukoliko ulove Mister X-a tri puta. Mister X pobeđuje ukoliko uspe pobeći devet puta.



detektivska tabla žetona uspeha



tabla za žetone uspeha Mister X-a

Igra za 4 igrača

U igri s četiri igrača, Mister X ima pomagača: Mister X Juniora. Kao i do sada, pokušavaju nadmudriti detektive.

Mister X i Mister X Junior igraju s plavim i crnim figuricama. Svako dobija set vozničkih karata i kapu. Oboje koriste istu tablu za žetone.

Pre nego krug počne, oba Mister X igrača odlučuju gde žele ići. Kako i ranije, mogu izabrati stanicu koja je već zauzeta drugim igračima; samo kada je krug završen možete proveriti je li Mister X uhvaćen.

Za igru s četiri igrača, samo je jedan žeton uspeha nagrađen po krugu;

- Ako su jedan ili oba Mister X igrača uhvaćena
- Ako su oba Mister X igrača uspela pobeći

Igra je završena nakon što jedna od ploča sa žetonima uspeha bude popunjena.

Možete zameniti uloge i postati Mister X ili detektiv.

© 2015

Mr. X sa razmišlja

Nasađi si ako Mr. X svoj šilt, aby nik nemohol vidieť tvoje zradné pohľady. Vezmi do **jednej ruky** svoje **štyri cestovné lístky**. Rozhodni sa, ku ktorej stanici budeš ťahať ďalej. Vezmi príslušný cestovný lístok do **druhej ruky** a zovri ju v päšť. Máš ale aj možnosť **zostať stáť**. V takom prípade ostane tvoja ruka prázdna.

Žiadny z detektívov nesmie vidieť, čo si si vybral, preto v priebehu voľby držiš obe svoje ruky pod stolom. Napokon polož svoju päšť na stôl tak, aby ju všetci videli.

Dôležité: Smieš si vybrať aj takú stanicu, na ktorej už stoja jedna alebo niekoľko figúrok.



Príklad:

Na tomto mieste máš ako Mr. X päť možností:



Detektivi a Mr. X ťahajú

Hneď ako sa Mr. X rozhodol, sú na ťahu obidvaja detektivi v ľubovoľnom poradí. Smú sa pritom dohodnúť, či potiahnu svojou figúrkou **o jednu stanicu ďalej**, alebo či radšej **zostanú stáť**. Kam tak mohol Mr. X uniknúť?

Ak hrajú dva hráči, ťahá oboma detektívami jeden hráč.

Ak chcete opustiť svoju stanicu, položte cestovný lístok so zvoleným dopravným prostriedkom na stôl a ťahajte svojou figúrkou po príslušnej linke.

Ako detektivi sa samozrejme môžete rozhodnúť aj pre stanice, na ktorých už nejaké figúrky stoja.

Teraz to bude napínavé: Mr. X ukáže, čo ukryl vo svojej dlani, a ťahá svojou figúrkou na novú stanicu. Ak si predtým nezvolil žiadny cestovný lístok, zostane stáť.



Koniec kola

Mr. X stojí na rovnakej stanici ako detektív

To znamená, že je chytený: Obaja detektívi môžu položiť **jeden žetón úspechu** na prázdne políčko svojej dosky. To isté môžu urobiť, aj keď obaja detektívi postúpili na rovnakú stanicu.

Mr. X stojí na stanici sám, bez detektíva

Znamená to, že ušiel a smie položiť jeden žetón úspechu na svoju dosku.

Všetci hráči si znovu vezmú svoje štyri cestovné lístky a štartujú do ďalšieho kola z ich súčasnej pozície.

Koniec hry

Hra sa končí vtedy, keď jedna z odkladacích dosák je zaplnená žetónmi úspechu.

Detektívi vyhrávajú, akonáhle trikrát dolapili Mr. X. Mr. X vyhráva, len čo sa mu podarilo deväťkrát uprchnúť.



Odkladacia doska pre detektívov



Odkladacia doska pre Mr. X

Pravidlá hry pre 4 hráčov

Pokiaľ hrajú štyri hráči, dostane Mr. X ešte svojho kumpána: Mr. X juniora. Obaja sa pokúšajú hore popísaným spôsobom obalamutiť detektívov na svojom úteku.

Mr. X a Mr. X junior hrajú s modrou a čiernou figúrkou, každý z nich dostane jednu sadu cestovných lístkov a šilt. Odkladacia doska je spoločná pre obidvoch hráčov.

Na začiatku kola sa Mr. X a Mr. X junior potajomky dohodnú, kam chcú ťahať. Takisto v tomto prípade je dovolené vybrať si políčka, ktoré sú už obsadené, pretože sa postavenie hodnotí až v závere kola.

Aj vo štyroch hráčoch je na každé kolo **len jeden žetón úspechu**:

- keď jeden alebo obaja zlosynovia sú dolapení, alebo
- keď Mr. X aj so svojim kumpánom dokázali ujsť.

Rovnako i tu sa hra končí okamžite potom, čo je jedna z odkladacích dosák zaplnená žetónmi úspechu.

Chceli by ste si pri nasledujúcej hre svoje role vymeniť?

© 2015

Mister X odlučuje

U uloží Mister X-a, postavíte kapu, kako bi prikriili razotkrivajuće poglede.

Uzmite svoje četiri karte u jednu ruku i odlučite na koju sledeću stanicu želite ići. Uzmite odgovarajuću kartu u drugu ruku i zatvorite ruku kako niko ne bi video kartu. Možete ostati na mestu na kojem se nalazite.

Kako ostali detektivi ne bi videli koju kartu ste izabrali, držite ruke ispod stola kad birate svoju kartu. Jednom kad premetite kartu u drugu ruku, postavite jednu (bližu) šaku na sto licem prema gore; ako odlučite ostati gde jeste, postavite praznu šaku na sto.

Važno! Možete izabrati stanicu na kojoj se trenutno nalazi jedna ili više figurica.



Primer: Kao Mister X imate pet različitih opcija u određenoj situaciji:



Kretanje detektiva i Mistera X na ploči

Jednom kada je Mister X odlučio gde da krene, na redu su detektivi prema bilo kojem redosledu. U uloží detektiva, možete zajednički izabrati želite li na iduću stanicu ili ćete ostati gde jeste. Gde bi se Mister X mogao skrivati?

U igri s dva igrača, obe figurice detektiva pomera isti igra.

Želite li napustiti stanicu, položite svoje karte s odabranim prevoznim sredstvom na tablu i pomerite svoju figuricu uzduž odgovarajuće linije.

Naravno, možete izabrati stanice na kojima se već nalaze druge figurice.

Jeste ga ulovili? Mister X otkriva što se nalazi u njegovim rukama i pomera svoju figuricu na odgovarajuće mesto. Ako mu je ruka prazna, njegova figurica ostaje na mestu.



Ravensburger® Spiele Nr. 21 162 3
Uzbuđljiva igra potere
2- 4 igrača od 6-99 godina

Autor: Michael Schacht
Ilustracija: Michael Menzel, Thomas Haubold
Dizajn: Vera Bolze, DE Ravensburger
Urednik: Monika Gohl

Sadržaj

- 1 Tabla za igranje
- 4 figurice
- 16 vozniĥ karata
- 12 Źetona uspeha
- 2 Źetona za tablu
- 2 Mister X vizira – kapa za zaštitu od pogleda

Ideja igre

Gdje je Mister X? Još jednom, poznati kriminalac Mister X nadmudrio je detektive Scotland Yarda koji jure za njim ulicama Londona.

Ukoliko uspe pobeći detektivima devet puta, Mister X pobeđuje. Međutim, ukoliko ga detektivi uspeju uhvatiti tri puta, oni će pobediti.

Pravila za 2 do 3 igrača

Pre početka igre

Pre svega odlučite ko će biti Mister X.
Mister X dobija:

- Crnu ili plavu figuricu
- Komplet vozniĥ karata koji se sastoji od jedne karte za podzemnu Źeljeznicu, autobus, taksu i brod.
- Źetone za ploču sa sunčanim naočarima
- Mister X vizir

Protivnički tim (detektivi) uvek igra s dve figurice detektiva, bez obzira koliko igrača ima u timu. Detektivi dobijaju:

- Belu i Źutu figuricu
- Skup vozniĥ karata od svake kartice za prevoz
- Źetone za ploču s lisicama



Namestite figurice na mesta označena na tabli za igranje prema njihovim odgovarajućim bojama. Razliĥiti naĥini prevoza vode od i do svake stanice: podzemne Źeljeznice (crvena linija), autobus (plava linija) taksu (Źuta linija) i brod (crna linija.)

Tokom igre, pomerate figurice duŹ tih linija do sledeće stanice.

Pripremite Źetone uspeha i nepotrebni materijal za igru vratite nazad u kutiju. Sad potera moŹe da počne!



Kako igrati

Igra se sastoji od nekoliko krugova. Na početku svakog kruga Mister X beŹi i tada ga love oba detektiva. Na kraju svakog kruga, proverite jesu li detektivi bili uspešni zaustavljajući se na istim stanicama kao i Mister X ili im je uspio pobeći.

Ravensburger® Spiele Nr. 21 162 3
Uzbuđljiva igra potjere
2- 4 igrača od 6-99 godina

Autor: Michael Schacht
Ilustracija: Michael Menzel, Thomas Haubold
Dizajn: Vera Bolze, DE Ravensburger
Urednik: Monika Gohl

Sadržaj

- 1 Igrača ploča
- 4 figurice
- 16 vozniĥ karata
- 12 Źetona uspeha
- 2 Źetona za ploču
- 2 Mister X vizira – kapa za zaštitu od pogleda

Ideja igre

Gdje je Mister X? Još jednom, poznati kriminalac Mister X nadmudrio je detektive Scotland Yarda koji jure za njim ulicama Londona.

Ukoliko uspije pobeći detektivima devet puta, Mister X pobeđuje. Međutim, ukoliko ga detektivi uspiju uhvatiti tri puta, oni će pobijediti.

Pravila za 2 do 3 igrača

Prije početka igre

Prije svega odlučite tko će biti Mister X.
Mister X dobiva:

- Crnu ili plavu figuricu
- Skup vozniĥ karata koji se sastoji od jedne karte za podzemnu Źeljeznicu, autobus, taksu i brod.
- Źetone za ploču sa sunčanim naočalama
- Mister X vizir

Protivnički tim (detektivi) uvijek igra s dvije figurice detektiva, bez obzira koliko igrača ima u timu. Detektivi dobijaju:

- Bijelu i Źutu figuricu
- Skup vozniĥ karata od svake kartice za prijevoz
- Źetone za ploču s lisicama



Namjestite figurice na mesta označena na igraĥoj ploči prema njihovim odgovarajućim bojama. Razliĥiti naĥini prijevoza vode od i do svake stanice: podzemne Źeljeznice (crvena linija), autobus (plava linija) taksu (Źuta linija) i brod (crna linija.)

Tijekom igre, pomićete figurice duŹ tih linija do slijedeće stanice.

Pripremite Źetone uspeha i nepotrebni materijal za igru vratite natrag u kutiju. Sad potjera moŹe započet!



Kako igrati

Igra se sastoji od nekoliko krugova. Na početku svakog kruga Mister X bjeŹi i tada ga love oba detektiva. Na kraju svakog kruga, provjerite jesu li detektivi bili uspešni zaustavljajući se na istim stanicama kao i Mister X ili im je uspio pobeći.

Mister X odlučuje

U ulozu Mister X-a, postavite kapu, kako bi prikrili razotkrivajuće poglede.

Uzмите svoje četiri karte u jednu ruku i odlučite na koju slijedeću stanicu želite ići. Uzмите odgovarajuću kartu u drugu ruku i zatvorite ruku kako nitko ne bi vidio kartu. Možete ostati na mjestu na kojem se nalazite.

Kako ostali detektivi ne bi vidjeli koju kartu ste izabrali, držite ruke ispod stola kad birate svoju kartu. Jednom kad premjestite kartu u drugu ruku, postavite jednu (bližu) šaku na stol licem prema gore; ako odlučite ostati gdje jeste, postavite praznu šaku na stol.

Važno! Možete izabrati stanicu na kojoj se trenutno nalazi jedna ili više figurica.



Primjer: Kao Mister X imate pet različitih opcija u određenoj situaciji:



Kretanje detektiva i Mistera X na ploči

Jednom kada je Mister X odlučio kamo krenuti, na redu su detektivi prema bilo kojem redosljedu. U ulozu detektiva, možete zajednički izabrati želite li na iduću stanicu ili ćete ostati gdje jeste. Gdje bi se Mister X mogao skrivati?

U igri s dva igrača, obje figurice detektiva pomiče isti igrač.

Želite li napustiti stanicu, položite svoje karte s odabranim prijevoznim sredstvom na ploču i pomaknite svoju figuricu uzduž odgovarajuće linije.

Naravno, možete izabrati stanice na kojima se već nalaze druge figurice.

Jeste ga ulovili? Mister X otkriva što se nalazi u njegovim rukama i pomiče svoju figuricu na odgovarajuće mjesto. Ako mu je ruka prazna, njegova figurica ostaje na mjestu.



Kraj kruga

Mister X je na istoj stanici kao i detektivi

Mister X je ulovljen i detektivi imaju pravo postaviti jedan žeton uspjeha na prazno mjesto igraće ploče. Isto vrijedi ukoliko se obje figurice detektiva nađu na istoj stanici kao i Mister X; samo jedan žeton je nagradni.

Mister X je na stanici sam bez detektiva

Pobjegao je i ima pravo staviti žeton uspjeha na prazno mjesto igraće ploče.

Svi igrači podižu svoje četiri karte i slijedeća runda počinje s njihove trenutne pozicije.

Kraj igre

Igra je gotova kada je jedna od ploča sa žetonima uspjeha popunjena.

Detektivi pobjeđuju ukoliko ulove Mister X-a tri puta. Mister X pobjeđuje ukoliko uspije pobjeći devet puta.



Detektivska karta za žetone



Karta Mister X-a za žetone

Igra za 4 igrača

U igri s četiri igrača, Mister X ima pomagača: Mister X Juniora. Kao i do sada, pokušavaju nadmudriti detektive.

Mister X i Mister X Junior igraju s plavim i crnim figuricama. Svatko dobije set vozničkih karata i kapu. Oboje koriste istu ploču za žetone.

Prije nego krug počne, oba Mister X igrača odlučuju gdje žele ići. Kako i ranije, mogu izabrati stanicu koja je već zauzeta drugim igračima; samo kada je krug završen možete provjeriti je li Mister X uhvaćen.

Za igru s četiri igrača, samo je jedan žeton uspjeha nagrađen po krugu;

- Ako su jedan ili oba Mister X igrača uhvaćena
- Ako su oba Mister X igrača uspjela pobjeći

Igra je završena nakon što jedna od ploča sa žetonima uspjeha bude popunjena.

Možete zamijeniti uloge i postati Mister X ili detektiv.

© 2015