

# Правила настольной игры Скотланд Ярд

## Содержание

- 1 игровое поле
- 6 игровых фишек
- 18 стартовых карточек
- 125 билетиков:
  - 54 на такси («Taxi»),
  - 43 на автобус («Bus»),
  - 23 на метро («Underground») и
  - 5 черных билетиков
  - 2 двойных билета («2x»)
- 1 путевой лист с бумагой для вкладывания
- 1 «шапка-невидимка»

## Цель игры

В ночном Лондоне мистер Икс пытается скрыться от своих преследователей. Лишь самым лучшим сыщикам Скотланд Ярда удастся окружить мистера Икс так, чтобы он попался в их сети.

**Задача мистера Икс** - на протяжении всей игры не раскрыть свое местонахождение и остаться не пойманным.

**Цель детективов** - обнаружить мистера Икс и попасть на ту же самую клетку игрового поля, где он скрывается.

## Подготовка

Игроки решают, кто будет мистером Икс. Наш совет: для этой роли — нужны крепкие нервы! Оставшимся игрокам достаются роли детективов.

## Как распределяются игровые компоненты?

Перед первой игрой нужно отделить от двух листов картона все карточки.

Мистер Икс получает

- бесцветную фишку
- путевой лист (с вложенной бумагой)
- карандаш
- «шапку-невидимку» (для того, чтобы его глаза могли незаметно следить за игровым полем)
- 4 билета на такси
- 3 билета на автобус
- 3 билета на метро
- 2 двойных билета
- черные карточки по количеству детективов, принимающих участие в игре

Каждый детектив получает:

- одну цветную фишку

- 10 билетов на такси
- 8 билетов на автобус
- 4 билета на метро

## Где расположены фишки игроков в начале игры?

Для того чтобы определить стартовые пункты игроков, следует перемешать стартовые карточки и положить их на стол текстом вниз. Каждый игрок вытягивает себе стартовую карточку. После этого детективы ставят свои фишки на доставшиеся им стартовые пункты.

**Внимание:** Мистер Икс держит в тайне свой стартовый пункт и не выставляет свою фишку.

**Наш совет всем игрокам:** Вам будет легче понять игру, если вы выполните все приведенные выше указания и только после этого приступите к дальнейшему изучению правил.

## Ход игры

Каждый круг игры состоит в том, что сначала мистер Икс, а затем все детективы по часовой стрелке делают свои ходы. Для того чтобы сделать ход, каждый игрок должен отдать один билет. Мистер Икс записывает свои ходы в путевой лист, детективы передвигают свои фишки на игровом поле.

## Как делаются ходы?

Каждый ход - это поездка на такси, метро или автобусе по цветной линии от одной остановки до другой. Поездку нужно оплачивать билетом соответствующего цвета. Каждый пункт является остановкой одного или нескольких транспортных средств. Цвет остановок дает понять, какой транспорт там останавливается. Пункты с разными цветами являются остановками нескольких транспортных средств. Здесь игроки, делая следующий ход, могут пересеживаться на другой вид транспорта.

Например, можно поехать на такси из пункта 153 к пунктам 139, 154, 167, 166 или 152. Поездка стоит один белый билет на такси.

Мистер Икс делает свои ходы в основном тайно. Перед каждым ходом он записывает номер остановки, на которую он хочет попасть, в путевой лист, причем делает это так, чтобы другие игроки этого номера не видели. Запись в окошке путевого листа он закрывает соответствующим билетиком. Детективы знают теперь, каким транспортом воспользовался мистер Икс, но не знают, куда он поехал.

При первом ходе со своего стартового пункта мистер Икс выбирает путь к связанной с этим пунктом остановке. Номер этой остановки он вносит в первое окошко своего путевого листа и закрывает его карточкой. Цвет этой карточки должен быть таким же, что и цвет линии, которая связывает стартовый пункт с первой остановкой. Делая следующий ход, мистер Икс перемещается от внесенной в путевой лист остановки к следующей остановке, выбранной им, и так далее

Особые хитрости, которые помогают мистери Икс уйти от погони, изложены в разделе «Особые ходы мистера Икс».

## **Ходы детективов**

После того как мистер Икс сделал свой ход, в игру вступают детективы, которые делают свои ходы по очереди и по часовой стрелке. Каждый детектив отдает свой билет и передвигает фишку на следующую остановку выбранного им транспорта. И использованные билеты получает мистер Икс.

Внимание! Запас билетов у детективов ограничен. Если у детектива нет больше билетов на какой-либо вид транспорта, он не может им пользоваться.

Билеты должны лежать открыто перед каждым детективом для того, чтобы мистер Икс всегда знал, с помощью какого транспорта детективы могут вести за ним охоту.

## **Мистер Икс появляется**

Мистер Икс время от времени раскрывает свое местоположение (на 3-м, 8-м, 13-м и 18-м ходу). Эти ходы отмечены в путевом листе большими окошками.

Как и прежде, мистер Икс записывает в путевой лист свой ход и закрывает его билетом. Затем он выставляет свою фишку на ту остановку, до которой он дошел.

Теперь у детективов есть множество шансов напасть на его след. Но это нужно сделать быстро, так как во время следующего хода мистер Икс снова снимет свою фишку с игрового поля и пропадет в тумане города.

## **Двойной ход**

У мистера Икса есть возможность за один ход продвигнуться на две остановки, используя любую комбинацию транспортных средств. Он записывает обе остановки (два окна!) и откладывает два билета. И использованная карточка «2х» кладется в сторону. Если первый ход привел на окошко, где мистер Икс раскрывает свое местоположение, он должен показаться. Сделав второй ход, он снова исчезнет.

## **Черные билеты**

Мистер Икс может в любое время вместо нормального билета отдать черный билет и, благодаря этому, использовать любое транспортное средство. В этом случае у детективов нет информации о том, каким транспортом поехал мистер Икс. Кроме того, мистер Икс - и только он - может с помощью черного билета нанять лодку на Темзе и взять курс на пункты 108, 115, 157 и 194.

## **Конец игры**

Мистер Икс должен показаться, если фишка детектива оказалась на остановке, на которой в это же время притаился мистер Икс. В этом случае победа за сыщиками. Мистер Икс выиграл игру, если он остался нераскрытым до 22-го хода, или если детективы больше не в состоянии делать ходы.

В любом случае поздравляем победителей!

## **Особые тонкости**

Может ли несколько фишек стоять на одной остановке?

- *На одной остановке не могут стоять две фишки детективов.*

Разрешено ли ездить вперед и назад?

- *По уже пройденному отрезку пути можно следующим ходом вернуться обратно. При этом игрок, естественно, отдает соответствующий билет.*

Могут ли детективы договариваться между собой?

- *Детективы могут договариваться между собой. Это поможет им окружить мистера Икс.*

Могут ли детективы обмениваться билетами?

- *Каждый детектив должен обходиться своим запасом билетов.*

Может ли быть изменена очередность ходов детективов?

- *Детективы должны делать ходы только по очереди по часовой стрелке. В опасных ситуациях это может спасти мистера Икс.*

Опасны ли «большие окошки» для мистера Икс?

- *Мистер Икс должен следить за тем, чтобы никто из детективов не смог настичь его, сделав следующий ход. Перед появлением мистера Икс детективы должны направиться к одному из наиболее выгодных транспортных узлов с тем, чтобы во время следующего хода (поездка на метро или автобусе) как можно больше приблизиться к мистеру Икс.*

Когда должны применяться черные билеты?

- *После появления мистера Икс черные билеты особенно помогают ему скрыться. Они играют также решающую роль в ситуациях, когда мистер Икс плотно окружен детективами.*

Что происходит, если один из детективов не может больше делать ходы?

- *Игра продолжается, и остальные детективы пытаются поймать мистера Икс.*

## **Версия для трёх игроков**

Если два игрока выступают против мистера Икс, каждый из детективов играет за двоих. Оба игрока получают по две фишки и двойное количество билетов. Билеты используются каждым детективом отдельно. Важно сохранить порядок выполнения ходов четырех детективов. В этой игре мистер Икс получает 4 черных билета.