



SCOTLAND YARD

Vastupandamatu detektiivimängu nuhkidele läbi aegade.
Sobiv vanuses üle 10. aasta, 3-6 mängijale.

Mängukarp sisaldab:

1 Mängulaud	
125 Piletit	(54 Takso-, 43 Bussi-, 23 Allmaaraudtee- ja 5 Musta Piletit)
18 alustamise kaarti	2 kahekordse liikumise kaarti
1 Logiraamat ja padjand	6 Mängunuppu

Märkus: Lisatud on ka mask selle mängija jaoks, kes on Mr. X. Maski tuleb kanda mängu ajal selleks, et kaasmängijad ei saaks sinu käike ära arvata silmade liikumist jälgides.

Sissejuhatus:

Üks Scotland Yard'i poolt tagaotsitavatest kurjategijatest on Kesk-Londonis põgenenud. Vaja on kõigi kuulsate detektiivide leidlikkust, et teda uuesti tabada.

Üks mängijatest esineb salapärase Mr. X-ina. Ta liigub kätartult mööda Londonit ringi ning näitab end ainult põgusalt teatud regulaarsete intervallide tagant. Kõik ülejäänud mängijad on Scotland Yard'i töötajad, kes asuvad Mr. X-i jälitama.

Mängu eesmärk:

Mr. X'i jaoks on peamiseks eesmärgiks püüda teda jälitavate detektiivide eest võimalikult kaua põgeneda, et neil kõik Piletit otsa saaksid. Kui tal see õnnestub, on ta mängu võitnud. Kui ta aga kinni võetakse, on võitjateks detektiivid.

Ettevalmistus mänguks:

Enne esmakordset mängima asumist vabastatakse kaardid ning asetatakse karbi vastavatesse pesadesse. Mängijad otsustavad, kes on Mr.X. Talle antakse värvitu mängunupp ning logiraamat koos puhta paberilehega märkmete tegemiseks, detektiivide arvule vastav kogus musti, 4 Takso-, 3 Bussi- ja 3 Allmaaraudtee piletit ning 2 kahekordse liikumise kaarti. Iga detektiiv saab mängunupu ning 10 Takso-, 8 Bussi- ja 4 Allmaaraudtee piletit.

Kui peale Mr. X-i on ainult kaks mängijat, esinevad nad mõlemad kahe detektiivina ning saavad seega kaks mängunuppu ja kahekordse arvu pileteid. Arvepidamise jaoks antakse Mr.X-ile sel juhul neli musta piletit.

Alustamise kaardid segatakse, iga mängija võtab pakist ühe kaardi ning ülejäänud pannakse kõrvale (pildiga allapoole). Number mängija kaardil näitab ära tema stardipositsiooni. Detektiivid asetavad oma nupud vastavalt alustamise kaardi numbrile mängulauale, kaardid pannakse karpi tagasi. Mr.X loomulikult enda nuppu mängulauale ei pane, kuna tema stardikoht jääb teiste jaoks saladuseks. Ta säilitab oma kaardi, varjates nii oma stardikohta detektiivide eest.

MÄNGIMINE.

Kuidas liikuda?

Iga liigutus tähendab sõitu kas bussi, metroo või kuulsa Londoni taksoga, iga sõidu eest tasutakse vastava piletiga. Transpordiliinid mängulaul on tähistatud sama värvi joontega, nagu neil kasutatavad piletidki. Iga nummerdatud punkt laual tähistab ühe või mitme transpordivahendi peatust. Värvisignaali peatustes näitavad, millist liiki transpordivahendit selles konkreetses punktis peatuvad.

Buss = roheline joon, roheline signaal

Allmaaraudtee = katkendlik punane joon, punane signaal

Takso = kollane joon, kollane signaal

Iga käiguga saab mängija liikuda ainult valitud transpordivahendi järgmisesse peatusesse. Näiteks: metroo punktist 74 (Kensington Gardens'i kohal) viib mööda katkendlikku punast joont punkti 46. Väljumine vahepeal on keelatud. Taksoliin sealtamast punktist 74 viib mängija kas punkti 92, 73, 58 või 75. Kasutades bussiliini punktist 74 saab kas punkti 58 või 94. Kõikides punktides esineb kollane värv seetõttu, et taksot on võimalik võtta igas peatuses. Kahe või kolme värviga peatustes saab mängija vahetada transpordivahendit.

Ühes punktis saab korraga peatuda ainult üks mängija. Seda piirangut arvestamata võivad mängijad vabalt liikuda kõikjale mängulauale ning igasuguste transpordivahenditega. Samuti on neil järgmise mängukorra ajal õigus tuldud teed mööda tagasi minna (eeldades, et neil on selle transpordivahendi jaoks sobilik piletit).

Mr.X teeb alati esimese käigu. Tehes seda varjab ta samaaegselt oma asukohta detektiivide eest, teeb ta sissekande logiraamatu esimesse lahtrisse, märkides sinna punkti numbri, kuhu ta liigub. Sissekanne kaetakse vastava liigutuse tegemiseks kulumud piletiga, mis reedab detektiividele, millist transpordivahendit Mr.X kasutas (tema stardipaika logiraamatusse ei kanta, tõendiks piisab piletit). Detektiividel peab alati olema võimalik logiraamatut näha. Peale seda, kui Mr.X on oma käigu teinud, liiguvad detektiivid (mänguring käib kellaosuti liikumise suunas) ükshaaval teda jälitama. Iga mängija annab Mr.X-ile ühe oma piletest ning liigutab seejärel oma nuppu mänguväljal järgmisesse punkti valitud transpordivahendi liinil.

Kui üks mängija esindab korraga kahte detektiivit, peab ta mõlema detektiivit kasutuses olevad piletid hoidma eraldi. Ta liigutab oma nuppe üksteise järel, andes mõlema liigutuse eest pileti vastava detektiivit varudest.

Piletite tagavara:

Iga detektiivit kasutuses on ainult piiratud arv kõigi transpordivahendite pileteid. Peale kõigi vastava liigi pilete ära kasutamist ei ole mängijal lubatud seda transpordi liiki rohkem kasutada.

Mr. X-i kasutuses on seevastu piiramatult kogus pileteid. Need piletid, mis talle mängu alguses antakse, on mõeldud ainult esimeste käikude tegemiseks. Mängu käigus kasutab ta lihtsalt neid pileteid, mida detektiivid talle sooritatud käikude eest annavad. Seega on tal alati võimalus valida, millist liikuvahendit kasutada. Ainukeks piiranguks on see, et talle antakse detektiivide arvule vastav kogus musti pileteid.

Detektiivid asetavad oma piletid lauale, et Mr. X-il oleks ülevaade sellest, milliseid transpordivahendeid nad võivad kasutada.

Mr. X-i poolt tehtavad eriliigutused.

Enda näitamine:

Mr.X on kohustatud end aeg-ajalt näitama. Esimene selline kord on peale kolmandat käiku, siis peale 8, 13, 18 käiku ning mängu lõpus. Need peatuspunktid on logiraamatus tähistatud suuremate akendega. "Väljudes" teeb Mr.X logiraamatusse tavapärase sissekande, katab selle vastava piletiga ning seejärel asetab oma nupu vastavale punktile mängulaul. Nupp jääb lauale kuni tema järgmise käiguni, kui Mr.X siirdub taas "põranda alla" ja eemaldab oma nupu.

Kahekordne liigutus:

Kaks kahekordse liikumise kaarti annavad Mr. X-ile õiguse teha mängu jooksul kaks topelliigutust. See kujutab endast edasi liikumist kahe punkti võrra, kasutades vabalt valitud transpordivahendit. Mõlemad punktid kantakse ka logiraamatusse (tehakse kaks eraldi sissekanne erinevatesse akendes) ning kaetakse kahe piletiga. Kasutatud kaardi annab Mr.X temast vasakul oleva detektiivit kätte hoiule, kuid kes ei saa seda ise enam kasutada.

Juhul, kui kahekordse liikumise esimene punkt on koht, kus Mr. X-il tuleb end detektiividele näidata, ta seda ka teeb. Teist liigutust tehes ta aga kaob uuesti.

Mustad piletid:

Mr.X võib kasutada musti pileteid avaliste asemel alati, kui ta seda soovib (samuti kahekordsete liigutuste sooritamiseks). Piletid kehtivad kõigis transpordivahendites ning on seega "mustaks päevaks" detektiividele, kes ei saa nii teada, millist sõidukit Mr.X on kasutanud.

Veel keerulisemaks teeb olukorra see, et **ainult** Mr. X-il on õigus sõita paadiga mööda Thamesi jõge (punktist 194 punkti 157, punktist 157 punkti 115 ja punktist 115 punkti 108 - või teistpidi), kasutades musta piletit.

Mängu lõpp.

Mäng on läbi, kui mõni detektiividest saab ükssõlt millisesse punkti samaaegselt Mr. X-iga. Kui see juhtub, on Mr.X kohustatud end näitama ning on seega mängu kaotanud.

Samuti on mäng läbi siis, kui detektiivid ei ole enam võimelised liikuma. Sel juhul on võitjaks Mr. X. Selline olukord ilmneb hiljemalt 22 käigul või ka varem, kui detektiividel on alles jäänud ainult sellised piletid (buss ja metroo), mida nad ei saa igas punktis kasutada.

Kui tekib kahtlusi Mr. X-i liikumise suhtes, on võimalik tema käike logiraamatu järgi kontrollida.

Iga detektiivit, kes piisavalt oma mälu ei usalda, võib samuti oma liikumiste kohta arvet pidada.

Taktikalisi vihjeid.

Detektiivid peaksid linnas võimalikult laiali hargnema, selleks on neil lubatud käike omavahel kooskõlastada. Nii on lihtsam Mr. X-i ümber piirata ning kinni püüda.

Eriti suure tähtsusega on mõlema poole jaoks Mr. X-i väljumispunktid. Mr.X püüab teha kõik selleks, et ükski detektiividest ei oleks järgmist käiku sooritades võimeline saabuma punkti, kus tal avalikkuse ette astuda tuleb. Väljumispunktis peaks olema võimalik kasutada mitut erinevat transpordivahendit, et detektiivit segadusse viia.

Mustad piletid on siin väga kasulikud, eriti veel kahekordsete liigutustega kombineerituna.

Detektiivid püüavad end paigutada nii, et Mr. X-i väljumise korral oleks võimalik kiiresti pikki vahemaid läbida, seda just eriti mängu alguses. Selleks on hea kasutada allmaaraudteed.

Väga tähtis on mängulaul toimuva jälgimine, eriti Mr. X-i jaoks. Mängus on küllaltki palju punkte, mis esmapilgul tunduvad pakkuvat erinevaid transpordivõimalusi, mis on tegelikult kasutamiskõlbmatud. Samuti on mitmeid metrooliine, mis võimaldavad detektiividel kiiresti ja märkamatuult edasi liikuda.

Enne mängu algust võivad mängijad kokkuleppe korral reegleid muuta: juhul, kui Mr.X tunneb end piisavalt julgelt, võib ta end näidata ka siis, kui see pole kohustuslik. Vastutasuna konfiskeerib ta igalt detektiivilt omal valikul ühe pileti, piirates sellega nende liikumisvabadust.