

Gabriele Mari

Mister X

ПОГОНЯ В ЕВРОПЕ

Охота за мистером X продолжается...
для 2-6 умных игроков 10 лет и старше

Автор: Габриэль Мари - Дизайн: ИД Равенсбургер, Хайнер Бук, эНигма, КниффДизайн (правила)
Иллюстрации: Хайнер Бук - Фотографии: Беккер Студио, mauritius-images - Корректор: Андре Маак
Перевод: Игорь Ларченко

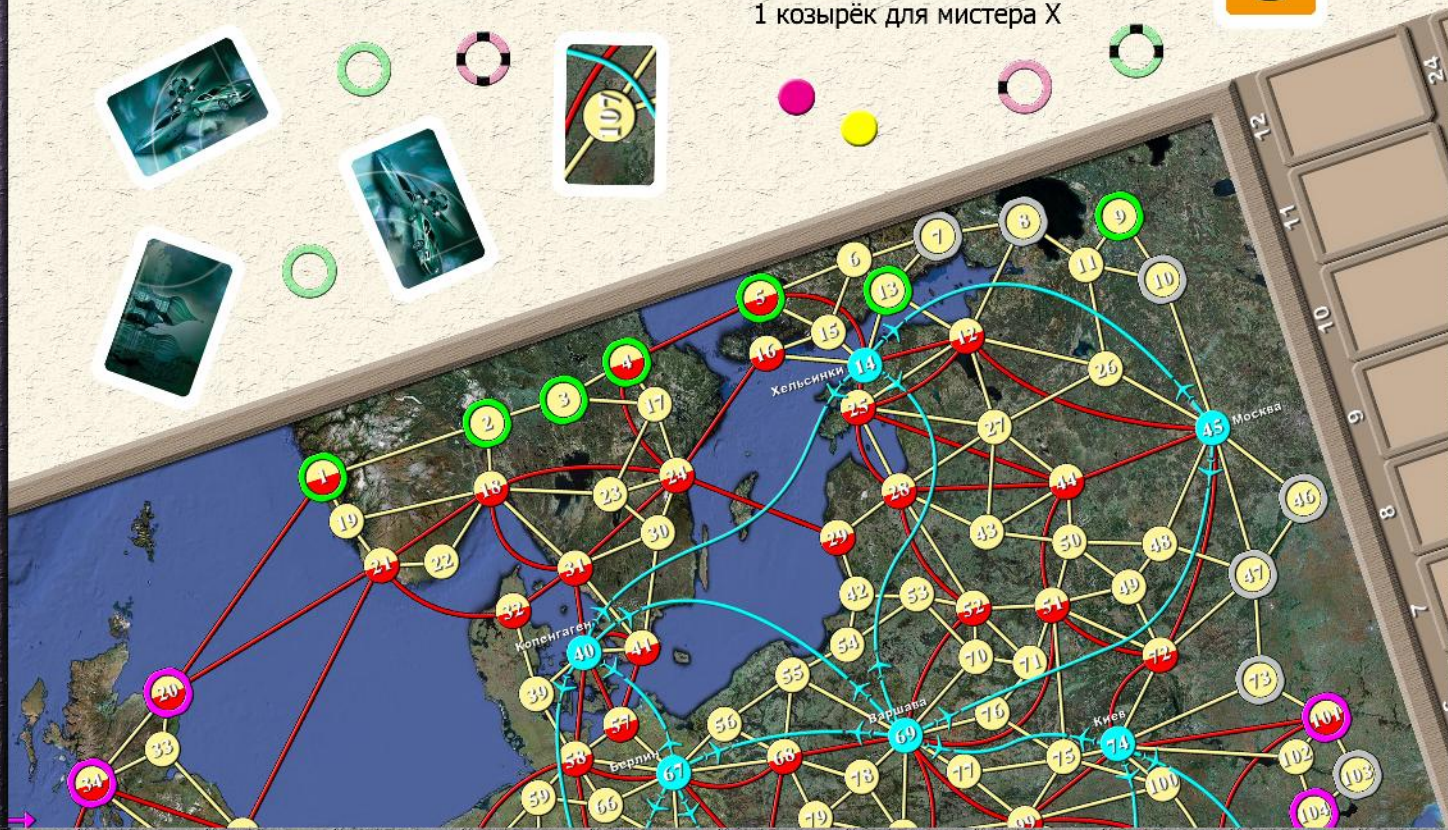
Цель игры

Мистер X выполняет секретное задание. Через всю Европу за ним следуют пять детективов. Успеет ли мистер X выполнить своё задание? Погоня начинается...

Мистер X побеждает, если добирается до любого из пунктов назначения. Детективы играют одной командой и, чтобы победить, должны оказаться в одном городе с мистером X.

Состав игры

1 игровое поле
6 фигурок
6 подставок
120 билетов
15 стартовых карт
5 цветных карточек
10 колец
22 кружка
1 дисплей для мистера X
1 козырёк для мистера X



Подготовка к игре (на примере 3 игроков)

На игровом поле показана Европа со 199 городами. Города соединены линиями трёх цветов, которые соответствуют разным видам транспорта: бежевый = автомобили, красный = поезд/пароходы, голубой = самолёты. Фишки игроков перемещаются по цветным линиям в зависимости от использованных билетов.



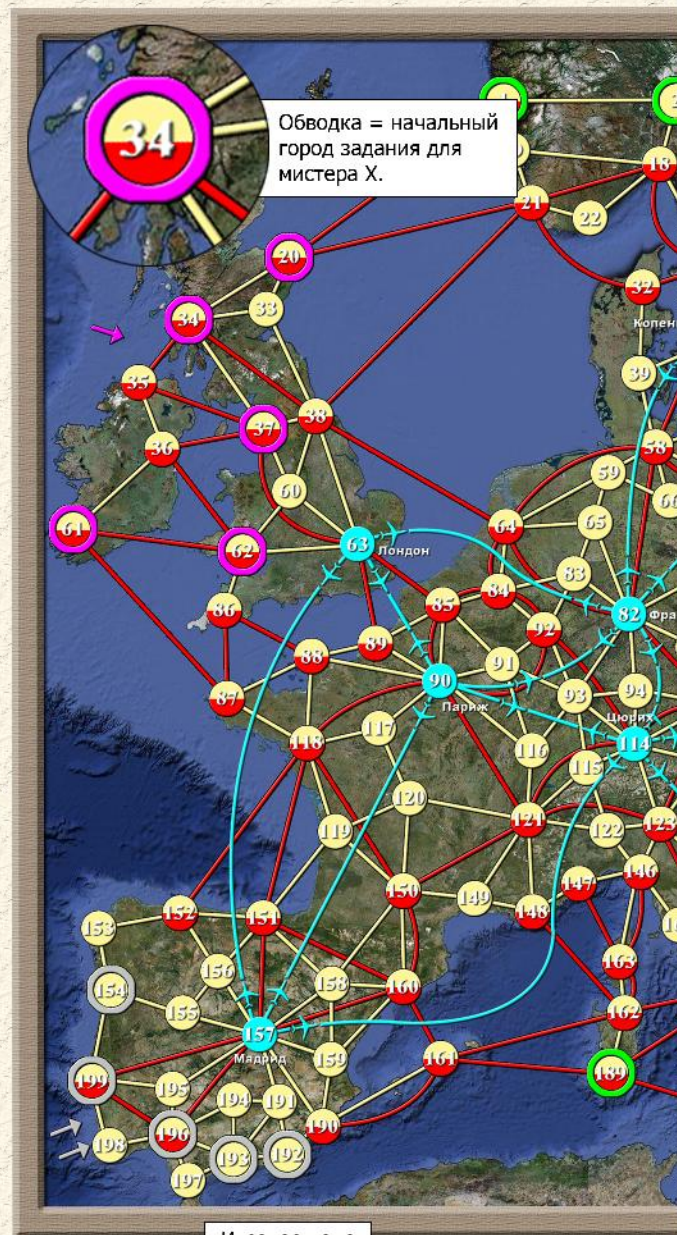
В каждый город можно попасть разными видами транспорта: для города бежевого цвета нужен билет на автомобиль, для городов бежево-красного цвета нужен билет на автомобиль или поезд/пароход, а для городов голубого цвета можно использовать все виды билетов.

Каждый билет состоит из двух частей: вида транспорта (верхняя часть) и специального действия (нижняя часть).



120 билетов

Билет можно использовать для поездки **или** для специального действия. Вне зависимости от вида специального действия использовать транспорт могут и мистер X и детективы. Специальные действия синего цвета использует мистер X, оранжевого - детективы:



Игровое поле

Разместите рядом с игровым полем 10 колец, фишку мистера X и кружки расследований. Перемешайте лицом вниз 15 стартовых карт. Перемешайте все билеты лицом вниз и сложите их в стопку. Каждый игрок получает 1 подставку для билетов.



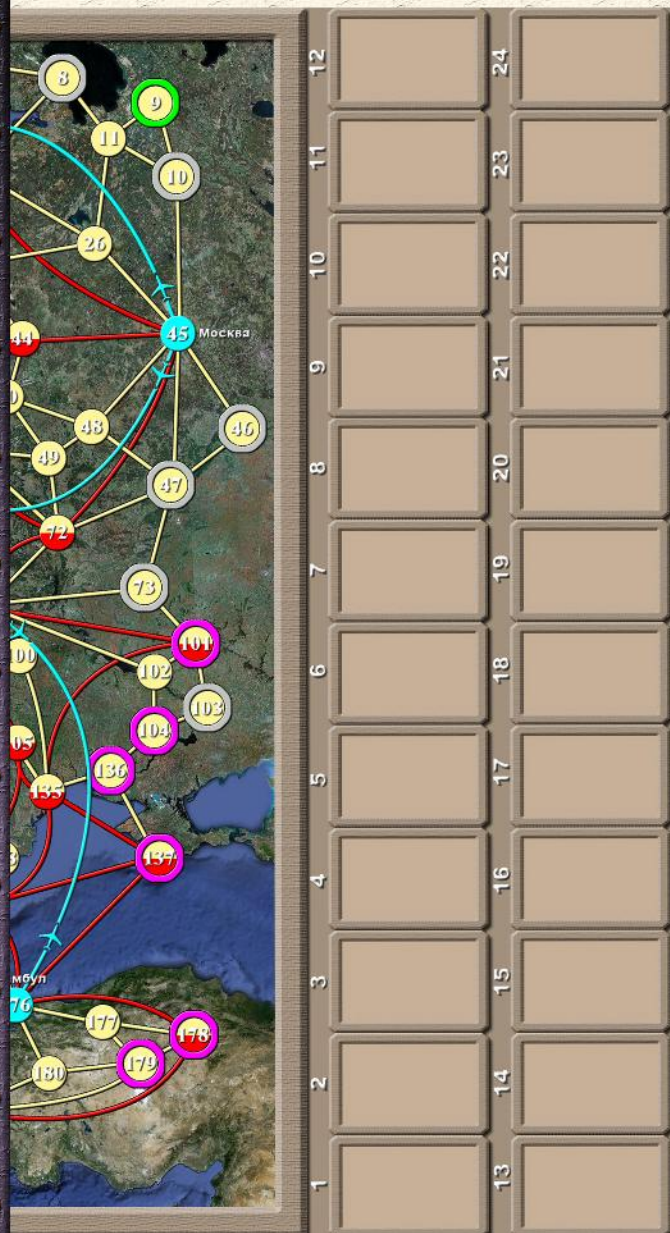
10 колец



15 стартовых карт

Один игрок (желательно самый опытный) играет роль мистера X. Распределите среди остальных игроков 5 фигурок детективов. **Всегда играйте со всеми пятью детективами!**

Мистер X вытаскивает 8 билетов и кладёт их на подставку перед собой.



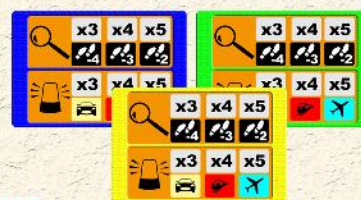
Игроки, выполняющие роли детективов, получают фишки соответствующих цветов. Каждый игрок вытаскивает 4 билета плюс по 1 дополнительному билету за каждого своего детектива. Билеты кладутся на подставку для билетов.

У Бори 2 детектива.



Цветная карточка

У Ани 3 детектива.



Вытащите по одной стартовой карте для каждого детектива и поместите его фигурку в указанный город на игровом поле.



Мистер Х надевает свой козырёк.

Мистер Х берёт ручку (не включена).



Дисплей

Мистер Х получает дисплей и вставляет в него новый бланк. Клетка 0 должна располагаться над следами без номера.

Бланк

Мистер Х выбирает одно из трёх заданий: зелёное (для новичков), серое (для опытных игроков) или розовое (для экспертов). Стартовые города заданий обведены соответствующим цветом, как и города назначения на противоположном краю Европы. Мистер Х втайне от всех выбирает один из пяти стартовых городов выбранного им задания и записывает его номер на своём бланке в позиции 0. Он лишь объявляет детективам цвет выбранного задания!

Как играть

Мистер X начинает каждый ход. Затем делают ходы детективы, в любом порядке, а после этого проверяются позиции игроков. Затем наступает новый ход, и так далее.

Ход мистера X состоит из:

1. Перемещение или специальное действие
2. Помещение использованного билета на игровое поле.
3. Запись позиции на бланк.
4. Сброс билетов (опционально).
5. Получение новых билетов (до 8 штук).

Ход детективов состоит из:

1. Перемещение (все детективы в любом порядке, один за другим).
2. Специальное действие.
3. Сброс билетов (опционально).
4. Получение новых билетов (до 4 + число детективов у игрока).

Проверка позиции игроков.



Подробности игры

Мистер X

Перемещение

Если мистер X решает двигаться, он выбирает один из своих билетов, которые можно использовать в городе, в котором он находится, и "перемещается" в нужный город. Поскольку перемещения мистера X засекречены, он не передвигает свою фигурку, а просто записывает код города назначения на своём бланке.

Использованный билет кладётся на игровое поле - в позицию с минимальным свободным номером.

Примечание: Фишка мистера X используется только с 25-го хода - см. "Конец игры". Сравнив билеты, помещённые мистером X на игровое поле и номера городов, отмеченных на его бланке, игроки могут проверить соблюдение им правил после завершения игры.

Внимание: Мистер X может проводить специальные действия с первого хода!

Важно: Для мистера X полезно использовать специальные действия с самого начала игры и как можно чаще - даже если детективы пока далеко.

Специальные действия

Вместо движения мистер X **может** выполнить **специальное действие:** двойное движение или тайная поездка.

Двойное движение

Чтобы сделать двойное движение, мистер X выбирает три билета со следами и сбрасывает их в коробку от игры. Теперь мистер X может сделать два движения по обычным правилам. После этого он кладёт два билета на игровое поле в порядке, в котором он их использовал. Мистер X записывает в бланк номера обоих городов: сначала тот, через который проехал, а затем город окончания движения. Недопустимо проезжать через город, в котором находится какой-нибудь детектив.



Тайная поездка

Если мистер X хочет совершить тайную поездку, он сбрасывает в коробку от игры 3 билета со своим силуэтом. Затем он кладёт на игровое поле **любой** свой билет рубашкой вверх. Другие игроки не могут смотреть, какой вид транспорта использовал мистер X. Билет не обязательно совпадает с видом транспорта, который был использован на самом деле. Мистер X отмечает в своём бланке номер города, в который он прибыл.



Сброс билетов

В конце своего хода мистер X может сбросить любое количество своих неиспользованных билетов. Затем он набирает билеты до 8 штук.

Детективы

После хода мистера X настает очередь детективов. Они играют совместно против мистера X. Поэтому детективы должны **координировать** свои передвижения друг с другом, особенно это касается их специальных действий.

Движение

Во время каждого хода каждый детектив обязан переместиться, используя один из своих билетов. Чтобы не запутаться, детективы кладут использованный билет на карточку своего цвета. После того, как все детективы переместились, использованные ими билеты кладутся в стопку сброса.

Если игроку не хватает билетов для перемещения всех своих детективов, он перемещает столько, сколько может. Остальные детективы в этот ход остаются на своих местах.

В одном городе не может находиться несколько детективов.

Специальные действия

После того, как все детективы совершили движение, они могут дополнительно совершить специальное действие. Чтобы совершить его, детективы должны иметь определенное количество билетов со специальными символами. Использовать можно только билеты, оставшиеся после движения. Для совершения специального действия каждый игрок может предоставить лишь **столько билетов, сколько у него имеется детективов**.

Внимание! Детективы не могут совершать специальные действия до 5 хода.

Расследование

Билеты со значком лупы позволяют детективам узнать города, в которых побывал мистер X - в зависимости от числа билетов (см. таблицу).



Мистер X отмечает выявленный город на игровом поле двумя кольцами - на городе и на номере хода рядом с сыгранным мистером X билетом.

Число сыгранных		Эффект
3		Мистер X показывает своё положение 4 хода назад
4		Мистер X показывает своё положение 3 хода назад
5		Мистер X показывает своё положение 2 хода назад

Пример:

У Ани есть 1 билет с лупой, и она управляет 3 детективами. У Бори 3 билета с лупой и 2 детектива. Вместе они могут сыграть 3 билета с лупой: 1 Аня и 2 Боря. Боря не может использовать свой третий билет, так как у него только 2 детектива. Сделав такое специальное действие, Аня и Боря узнают, где находился мистер X 4 хода назад. Мистер X помещает одно кольцо возле сыгранного им 4 хода назад билета, а второе такое же кольцо - на город, в котором он находился в тот ход. Чтобы не ошибиться, мистер X проверяет номер нужного хода по своему дисплею - он смотрит, какой город указан на бланке над меткой "-4".

Спецоперация

Билеты с маячком позволяют одному из детективов сделать дополнительное движение, вид транспорта зависит от числа билетов (см. таблицу).



Выбранный для спецоперации детектив должен находиться в городе, в котором есть нужный транспорт (например, для 5 билетов - аэропорт).

Число сыгранных		Эффект
3		1 перемещение на автомобиле
4		1 перемещение на поезде/пароходе
5		1 перемещение на самолёте

Билеты, сыгранные для **специального действия** (детективами или мистером X), больше не могут использоваться и кладутся в коробку от игры.

Сброс билетов

В конце своего хода, то есть после специального действия, детективы могут сбросить любое число своих карт, после чего обновить свои карты до нужного числа (4 + число детективов у игрока).

Пример игры трёх игроков

В начале 4-го хода детективы находятся:
синий = 121, красный = 113, зелёный = 114,
жёлтый = 162, розовый = 90.

Мистер X выбрал серое задание и стартовый город 192. В начале 4-го хода он находится в городе 160.

Поскольку два детектива (жёлтый и синий) располагаются очень близко к мистеру X, он решает использовать специальное действие "Двойное движение". Он кладёт в коробку от игры три билета со следами.

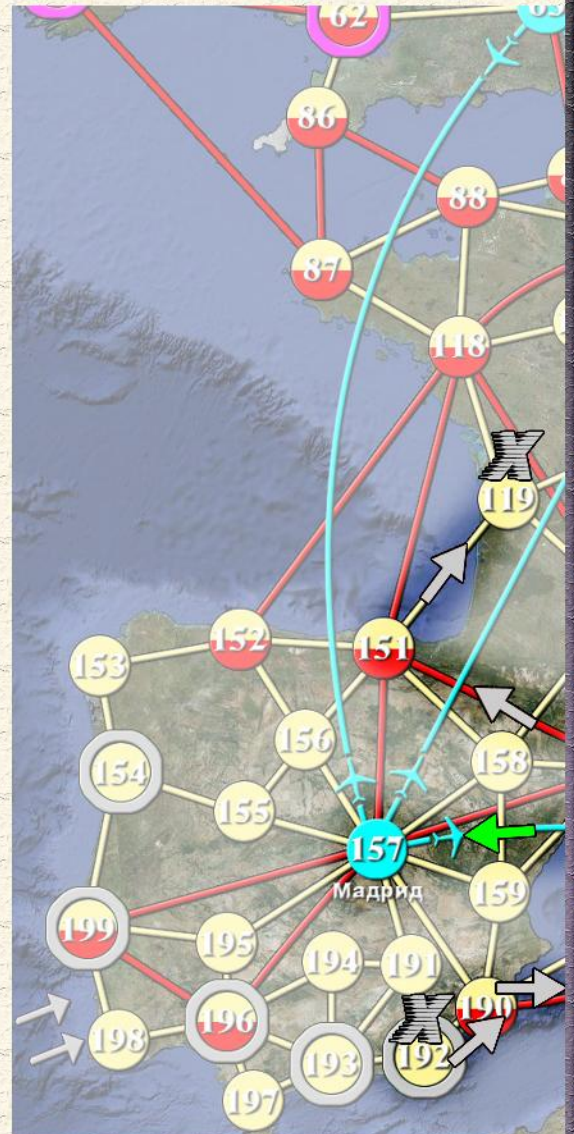


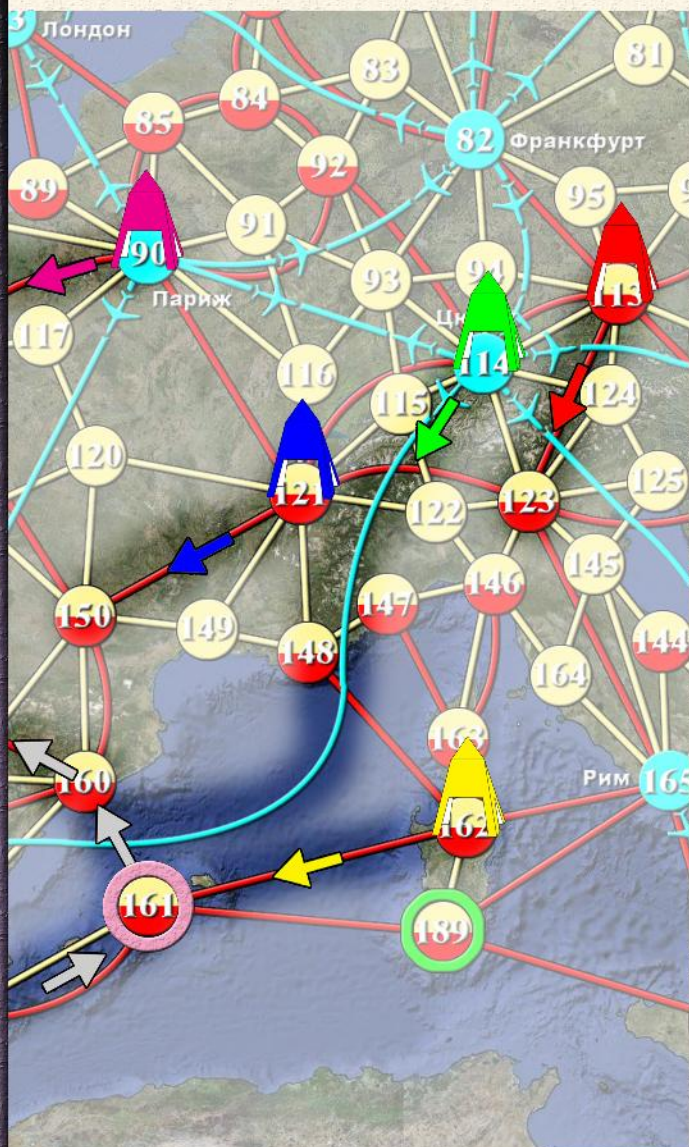
Мистер X играет два из своих 5 оставшихся билетов. Сначала он использует поезд и перемещается (как обычно, тайно) в город 151. Затем он едет на автомобиле в город 119.



Мистер X записывает оба номера по порядку на своём бланке, перемещая бланк в дисплее так, чтобы номер города, в котором он сейчас находится, располагался над следами без числа.

В конце своего хода мистер X может сбросить любое число своих оставшихся билетов. Затем он набирает билеты, чтобы их у него стало 8.





Теперь ходят детективы, в любой очередности. Чтобы не запутаться, рекомендуется класть на карточку детектива соответствующего цвета его использованный билет.



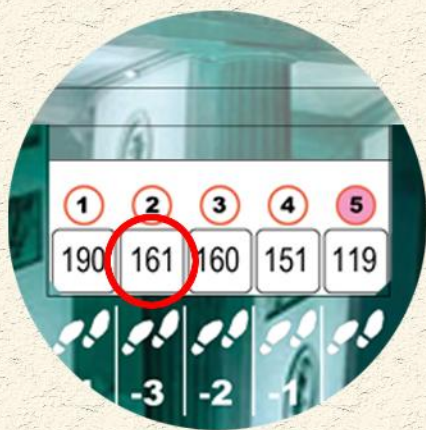
После того, как все детективы переместились, они могут выполнить специальное действие, но сейчас у них не хватает для него нужных билетов.

Теперь детективы могут сбросить любое число карт в стопку сброса, а затем восполнить их до нужного числа.

Проверка позиции игроков

В конце хода мистер X проверяет позиции игроков. Если во время хода любой детектив оказался в городе, отмеченном на бланке в последние 5 ходов, мистер X отмечает их на игровом поле двумя одинаковыми кольцами - одно кладётся на город, а второе - на номер соответствующего хода рядом с сыгранным мистером X билетом.

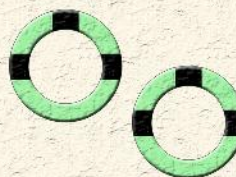
Пример: Жёлтый детектив оказался в городе 161. Мистер X был в нём в свой 2-й ход.



Проверка позиции игроков

В конце каждого хода мистер X проверяет позиции игроков. Если во время хода любой детектив оказался в городе, отмеченном на бланке мистера X в последние 5 ходов, мистер X отмечает их на игровом поле двумя одинаковыми кольцами - одно кладётся на город, а второе - на номер соответствующего хода рядом с сыгранным мистером X билетом.

Если какой-либо детектив оказывается в городе, в котором в данный момент находится мистер X, он сразу же проигрывает игру! Если несколько детективов переместились в города, в которых бывал мистер X в последние 5 ходов, все они отмечаются кольцами.



Конец игры

Игра заканчивается, если мистер X оказывается в одном городе с каким-либо детективом или если мистер X добирается до своей цели - одного из городов на противоположном конце Европы, отмеченном кольцом цвета задания, которое в начале игры выбрал мистер X. В первом случае выигрывают детективы, во втором - мистер X.

Однако на выполнение задания у мистера X есть только 24 тайных хода. Если за это время он не успел добраться до цели, игра продолжается, но мистер X делает свои перемещения **явным** способом, перемещая свою фигурку по игровому полю. Помимо этого, все остальные правила игры остаются неизменными, за одним исключением: мистер X не кладёт использованные им билеты на игровое поле, а, как и детективы, складывает их в стопку сброса.



Советы по игре

Если заканчиваются кольца, вы можете заново использовать их, взяв пары с наиболее старых ходов.

В редких случаях, если было сделано много специальных действий, может случиться так, что для завершения игры не хватит билетов. В этом случае все билеты, которые убирались в коробку от игры во время специальных действий, снова возвращаются в игру.

Если у мистера X нет нужных билетов для движения или выполнения специальных действий, он меняет все восемь своих билетов на новые.

С помощью цветных кружков детективы во время обсуждения своего хода могут отмечать города, в которых может быть мистер X или в которых он быть не может. Перед проверкой позиций игроков в конце хода эти вспомогательные кружки должны быть убраны с игрового поля.

Мистеру X желательно начинать использовать специальные действия как можно чаще и раньше - даже если ему кажется, что детективы ещё далеко и в специальных действиях пока нет особой надобности.

