

## **Правила настольной игры *Скотланд Ярд* (Scotland Yard)**

Количество игроков - от 3 до 6

Возраст - от 8 лет

### **Состав игры.**

- 1 игровое поле
- 6 фишек игроков
- 18 стартовых тайлов
- 125 билетов:
  - 54 на такси («Taxi»),
  - 43 на автобус («Bus»),
  - 23 на метро («Underground») и
  - 5 «Черных билетов»
  - 2 билета «Двойного хода» («2x»)
- 1 журнал учета с бумагой для вкладывания
- 1 бейсбола

### **Цель игры.**

Под покровом лондонской ночи таинственный Мистер Икс пытается скрыться от своих преследователей. Только самому догадливому детективу удастся разгадать местоположение Мистера Икс и поймать преступника.

Цель Мистера Икс - оставаться не пойманным до конца игры.

Цель детективов - поймать Мистера Икс до окончания игры.

### **Подготовка к игре.**

Перед началом игры необходимо выбрать игрока, который будет играть роль Мистера Икс. Все остальные участники будут детективами.

**Распределите игровые материалы между участниками следующим образом** (если Вы играете в первый раз, необходимо отделить все игровые фишки от перфорированного картона):

#### **Мистер Икс получает:**

- Фишку игрока и бейсболу
- Журнал учета (с блокнотом, в котором он будет отмечать свои ходы)
- Ручку
- 4 билета на такси
- 3 билета на автобус
- 3 билета на метро

- 2 фишки «Двойного хода»
- «Черные билеты» по количеству детективов, принимающих участие в игре

**Каждый детектив получает:**

- 1 цветную фишку игрока
- 10 билетов на такси
- 8 билетов на автобус
- 4 билета на метро

**Где будут расположены фишки участников в начале игры?**

Отправные точки определяют стартовые тайлы: стартовые тайлы необходимо тщательно перемешать и положить лицом вниз. Затем каждый игрок берет стартовый тайл и узнает остановку, на которой он начинает игру. Все остальные тайлы можно убрать в сторону.

**Внимание:** Мистер Икс не ставит свою фишку на отправную точку. Он держит информацию о своем местоположении в секрете.

**Подсказка:**

Правила игры легче понять, если читать их по ходу игры шаг за шагом.

## Ход Игры.

**Каждый раунд состоит из следующих действий:**

1. Игру начинает Мистер Икс. Он записывает свой ход в журнал учета и закрывает свою запись билетом на тот вид транспорта, которым он для этого воспользовался.
2. После Мистера Икс свой ход совершают все детективы по очереди. Они также должны отдать билет на тот вид транспорта, которым каждый из них воспользовался, и передвинуть свои фишки на соответствующие станции.

**Как можно передвигаться?**

Каждое передвижение – это путешествие на такси, или автобусе, или метро по на одну остановку соответствующего вида транспорта.

Эти передвижения необходимо оплачивать соответствующими виду транспорта билетами. Маршруты различных видов транспорта имеют тот же цвет, что и билеты. Каждый круг – это остановка для одного или нескольких видов транспорта, которые могут останавливаться в этом месте.

(Белый=Такси, Оранжевый=метро, Бирюзовый=Автобус).

Остановка, обозначенная несколькими цветами одинакова для разных видов транспорта. В таких местах игрок может пересаживаться с одного вида транспорта на другой в следующий ход.

**Мистер Икс делает свой первый ход:**

Мистер Икс делает три первых хода, не показывая их детективам. Он записывает количество остановок в первом окошке журнала учета. Затем он закрывает эту запись билетом на соответствующий ходу вид транспорта. Таким образом, детективы знают только о способе передвижения, но не о месте нахождения.

**В первый ход:**

Мистер Икс выбирает путь от своего местонахождения до следующей остановки. Номер этой остановки он записывает в первом окошке книги учета, не показывая это другим игрокам. Затем он закрывает сделанную запись билетом на тот вид транспорта, которым он

---

воспользовался. В свой следующий ход он передвигается с написанной в журнале учета остановки на следующую, выбранную им.

*В разделе «Специальные возможности Мистера Икс» описаны особые возможности мистера Икс, которыми он может воспользоваться дабы уйти от преследования.*

#### **Как передвигаются детективы:**

После хода Мистера Икс в игру вступают детективы, которые по очереди передвигаются по игровому полю. Они оплачивают проезд билетом на соответствующий вид транспорта и передвигают свою фишку на следующую остановку. При этом билеты, которые использовали детективы, достаются Мистеру Икс.

**Внимание!** Детективы располагают ограниченным количеством билетов на каждый вид транспорта. Детектив не может воспользоваться тем видом транспорта, на который у него нет билета. Все билеты должны лежать перед детективами лицом вверх, чтобы Мистер X всегда знал, какими видами транспорта могут воспользоваться детективы.

#### **Мистер Икс показывает свое местонахождение:**

Мистер Икс показывает свое местонахождение с определенным интервалом, а именно после 3, 8, 13 и 18 хода. Остановки, на которых он находится в момент раскрытия своего местоположения, записываются в больших окошках книги учета. Когда Мистер Икс собирается показать свое местонахождение, он как обычно записывает в книге учета номер остановки, на которую он передвигается, и накрывает ее соответствующим билетом, а также ставит свою фишку на ту остановку, на которой он в итоге оказался.

В этот момент у детективов возникает возможность поймать преступника. Однако действовать им нужно быстро - в свой следующий ход Мистер Икс опять исчезнет с игрового поля.

#### **Специальные возможности Мистера Икс.**

##### **Карта двойного хода:**

Мистер Икс имеет возможность двойного хода. Во время такого хода он передвигается на 2 остановки и может воспользоваться любой комбинацией видов транспорта. В книге учета он записывает номера обеих остановок (каждый номер в отдельном окне) и закрывает их соответствующими билетами. При этом Мистер Икс должен отдать карту двойного хода, он ей не сможет больше воспользоваться до конца игры. Если первая остановка двойного хода выпадает в тот ход, когда преступник себя показывает, он должен поставить свою фишку на игровое поле на соответствующую остановку, а затем исчезнуть во второй части своего хода.

##### **Черный билет:**

Мистер Икс может воспользоваться «Черным билетом», вместо любого билета на любой вид транспорта в любой момент. «Черным билетом» возможно оплатить проезд на любом виде транспорта. В таком случае для детективов наступают действительно черные дни, ведь они не знают, каким видом транспорта воспользовался преступник. Помимо этого, Мистер Икс мог уплыть на лодке по Темзе на остановку 108, 115, 157 или 194 (а детективы не могут передвигаться по реке).

## Конец игры.

Игра заканчивается, когда детективы оказываются на одной остановке с преступником. В таком случае Мистер Икс ставит свою фишку на поле, это означает, что он проиграл, а выиграла детективы.

Если Мистер Х сделал 22 хода и его не поймали, или детективы больше не имеют возможности передвигаться (у них закончились билеты на все виды транспорта)- Мистер Х выигрывает.

### ЧТО РАЗРЕШЕНО, А ЧТО НЕТ?

#### Могут ли на одной остановке находиться 2 фишки?

- На одной и той же остановке никогда не должно находиться 2 детектива.

#### Разрешено ли сделать ход, а потом вернуться обратно?

- Разрешено вернуться в следующий ход. В любом случае необходимо будет заплатить за такое передвижение.

#### Могут ли детективы совещаться друг с другом?

- Детективы могут разговаривать друг с другом и объединяться в течение игры, дабы поймать Мистера Икс.

#### Могут детективы обмениваться друг с другом билетами?

- Нет, детективы должны использовать только те билеты, которые получили в начале игры.

#### Могут ли детективы менять очередность своих ходов по ходу игры?

- Детективы должны всегда ходить по очереди по часовой стрелке. В особых ситуациях это может быть очень опасным для Мистера Икс.

#### Опасны ли «открытые остановки» для Мистера Икс?

- Мистер Икс должен быть осторожен и проследить за тем, чтобы никто из игроков не смог настичь его в следующий ход. Детективы будут пытаться в свой следующий ход подобраться как можно ближе к преступнику.

#### Когда следует использовать «Черный билет»?

- «Черные билеты» особенно полезны после открытых остановок, а также в любой момент, когда детективы слишком близко подбираются к преступнику. Это очень существенная помощь Мистеру Икс

#### Что происходит, когда один из детективов больше не может передвигаться?

- Игра продолжается, и остальные детективы пытаются поймать преступника

### **Версия для трех игроков.**

В случае, когда против Мистера Икс играют только два игрока, каждый участник играет за двоих детективов. Тогда каждый игрок получает две фишки детектива и 2 набора билетов, однако билеты должны быть использованы отдельно друг от друга для каждого из детектива. Мистер Икс в этом случае получает 4 «Черные карты».