

# Mister X in Sanssouci

## Spielregeln

Für 2 bis 6 Spieler im Alter von 10 Jahren und älter.

### Inhalt

- 1 Spielplan
- 54 Scheine für Fußwege
- 43 Scheine für ViP-Verkehrsmittel
- 23 Scheine für Schnellbahnen
- 5 Black-Tickets
- 2 Doppelbewegungs-Scheine
- 13 Startkarten
- 6 Spielfiguren
- 1 Fahrscheintafel

Hinweis: Die Einzelteile sollten sortiert in kleine Fächer gelegt werden, so dass sie vor Spielbeginn einfacher aufgeteilt werden können.



### Einführung

Mister X ist einer der größten Gauner der Welt. In der Vergangenheit schaffte er es bereits, die Kronjuwelen der britischen Königin in London zu stehlen und die Goldreserven namhafter Banken in New York anzuzapfen. Es war nicht schwierig für ihn, in diesen Städten unterzutauchen und der Polizei zu entweichen. Nun hat Mister X während eines Urlaubs seine Liebe zu den Kulturschätzen Potsdams entdeckt! Die gesamte Aufmerksamkeit der Sonderkommission der Potsdamer Polizei ist gefordert, um Mister X auf seiner Flucht durch das schöne Potsdam zu stellen und die geraubten Schätze in die Schlösser zurückzubringen.

Einer der Mitspieler übernimmt dabei die Rolle des Mister X, der sich mit Hilfe öffentlicher Verkehrsmittel meist unsichtbar durch die ganze Stadt bewegt. Die übrigen Spieler sind Agenten der Polizei und versuchen, mit Mister X auf das selbe Spielfeld zu gelangen, um ihn damit zu fangen. Dabei hilft ihnen, dass sich Mister X

in regelmäßigen Abständen offenbaren und bei seinen übrigen Zügen immer das benutzte Verkehrsmittel angeben muss.

### Ziel des Spiels

Die Agenten der Sonderkommission versuchen Mister X zu fangen, um das Spiel zu gewinnen. Dazu muss einer der Agenten mit Mister X im gleichen Spielzug auf das selbe Spielfeld gelangen. Schafft es Mister X, bis zum Ende des Spiels (nach 24 Zügen) nicht gefangen worden zu sein, so hat er das Spiel gewonnen.

### Vorbereitungen

Die Spieler entscheiden sich, wer Mister X spielen soll. Im Uhrzeigersinn werden dann die verschiedenen Fahrscheine nach folgendem Muster verteilt:

#### Mister X erhält:

- 1 Spielfigur
- 4 Scheine für Fußwege
- 3 Scheine für ViP-Verkehrsmittel
- 3 Scheine für Schnellbahnen
- 2 Doppelbewegungs-Scheine
- die Fahrscheintafel
- so viele Black-Tickets wie Agenten am Spiel teilnehmen

#### Die Spieler erhalten für jeden Agenten:

- 1 Spielfigur
- 10 Scheine für Fußwege
- 8 Scheine für ViP-Verkehrsmittel
- 4 Scheine für Schnellbahnen

Wenn nur zwei Spieler gegen Mister X spielen, übernehmen diese Spieler jeweils zwei Agenten. Dabei müssen sie die Fahrscheinvorräte sorgfältig voneinander trennen, um mit jedem der Agenten nur die erlaubte Anzahl an Schritten mit den jeweiligen Verkehrsmitteln gehen zu können.

Sollte ein einzelner Spieler gegen Mister X antreten, so übernimmt er die Rolle von vier Agenten. Dabei ist ebenfalls auf die sorgfältige Trennung der Fahrscheinvorräte zu achten. Um die Vorratsstapel nicht zu verwechseln, können je ein zusätzlicher Fahrschein für jede Farbe zur Markierung benutzt werden (ein gelber Fuß-Schein für den gelben Agenten, ein grüner ViP-Schein für den grünen Agenten, ein roter

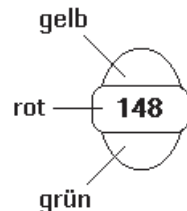
Schnellbahn-Schein für den roten Agenten und ein schwarzes Black-Ticket für den schwarzen Agenten).

Für Mister X und für jeden Agenten müssen dann die Startkarten verdeckt gezogen werden. Die Nummer auf der Startkarte gibt die Nummer des Feldes an, auf dem der jeweilige Agent oder Mister X starten. Die Agenten stellen ihre Spielfiguren dann auf die entsprechenden Felder. Mister X stellt seine Spielfigur noch **nicht** auf den Spielplan!

## Spielablauf

Alle Spieler bewegen sich auf dem Spielplan nur mit öffentlichen Verkehrsmitteln oder zu Fuß. Die Zugreihenfolge der Agenten darf sich dabei nach dem ersten Zug nicht mehr ändern. Das gilt auch, wenn ein Spieler mehrere Agenten spielt!

Die farbigen Linien auf dem Spielplan sind die Strecken, auf denen eine Spielfigur während eines Zuges ziehen darf. Dabei darf mit einem bestimmten Verkehrsmittel während eines Zuges nur bis zum nächsten Haltepunkt dieses Verkehrsmittels entlang einer Linie gezogen werden.



Ein **gelber** Halbkreis über der Spielfeldnummer zeigt den Endpunkt eines **Fußweges** an.

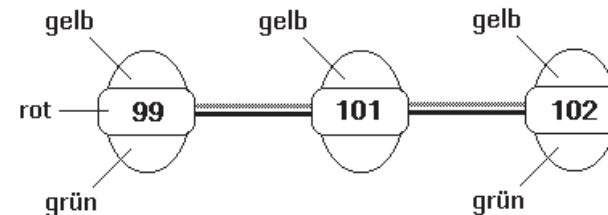
Ein **rotes** Rechteck im Bereich der Spielfeldnummer zeigt einen Bahnhof für eine **Schnellbahn** an.

Ein **grüner** Halbkreis unter der Spielfeldnummer zeigt eine Haltestelle für **ViP-Verkehrsmittel** an.

Sollte die Farbe eines bestimmten Verkehrsmittels auf einem Feld nicht vorhanden sein, so darf mit diesem Verkehrsmittel weder von diesem Feld noch zu diesem Feld gezogen werden. Sehr wohl darf aber über dieses Feld hinweg gezogen werden, wenn eine entsprechend farbige Linie durch das Feld hindurch verläuft.

### Beispiel:

Ein Agent möchte von Feld 99 zum Feld 102 ziehen.



Er kann dies mit einem ViP-Verkehrsmittel tun, weil eine grüne Linie von Feld 99 zu Feld 102 führt und Feld 99 und 102 jeweils eine Haltestelle für ViP-Verkehrsmittel haben. Da Feld 101 keine Haltestelle für ViP-Verkehrsmittel hat, braucht er hier nicht zu halten. Hätte er dagegen den Fußweg gewählt, so wäre er nur bis zum Feld 101 gekommen, da hier der nächste Haltepunkt für Fußgänger auf der gelben Linie gewesen wäre.

**Hinweis:** Sollte Mister X bei dem Zug von Feld 99 zum Feld 102 auf Feld 101 gestanden haben, so hat der Agent ihn **nicht** automatisch gefangen, da er an Feld 101 nur vorübergezogen ist!

Während eines Zuges darf ein Agent oder Mister X nur ein einziges Verkehrsmittel benutzen, und dieses nur von einer entsprechenden Haltestelle entlang einer Linie zur nächsten Haltestelle.

Zu keinem Zeitpunkt darf mehr als eine Spielfigur auf einem Spielfeld stehen. Damit können sich die Agenten manchmal gegenseitig behindern. Kommt ein Agent auf dem Feld zum Stehen, wo Mister X sich versteckt, so muss dieser sich sofort offenbaren und hat das Spiel verloren.

### Mister X macht immer den ersten Zug.

Mister X verrät seine Startposition nicht. Er macht den ersten Zug, indem er das Zielfeld seines Zuges in der Fahrscheintafel an oberster Position einträgt und dann den Fahrschein des in diesem Zug benutzten Verkehrsmittels darüberlegt. Die Agenten sehen dadurch immer das von Mister X benutzte Verkehrsmittel, aber kennen seine genaue Position dennoch nicht.

Nach dem Zug von Mister X sind die Agenten an der Reihe.

### Benutzung der Fahrscheine

Für jeden Zug muss ein Fahrschein benutzt werden. Mister X legt seine benutzten Fahrscheine jeweils auf die Fahrscheintafel. Die Agenten geben ihre verbrauchten Fahrscheine an Mister X. Dadurch erhält dieser zusätzliche Fahrscheine, die er in späteren Zügen selbst verwenden kann. Die Agenten haben somit nur eine eingeschränkte Bewegungsfreiheit, während Mister X über einen beinahe unendlichen Fahrscheinvorrat verfügt.

Kein Spieler darf in irgendeinem Zug auf seinem Spielfeld stehenbleiben. Sollte ein Agent oder Mister X keinen Fahrschein mehr besitzen, um von einem Feld wegzuziehen, so scheidet dieser Agent oder Mister X aus dem Spiel aus. Die Agenten können dadurch auch ausscheiden, wenn alle möglichen Zielfelder zum Zeitpunkt des Zuges durch andere Agenten blockiert sind. Wenn Mister X ausscheidet, haben die Agenten gewonnen.

### Mister X offenbart sich

Mister X ist gezwungen, sich in regelmäßigen Abständen zu zeigen. Immer wenn auf der Fahrschein Tafel ein ovales Feld erreicht wird (Züge 3,8,12,18,24), muss Mister X seine Spielfigur auf das Spielfeld seiner aktuellen Position setzen. Damit haben die Agenten die Möglichkeit, die Spur von Mister X wieder neu aufzunehmen. Ansonsten verläuft dieser Zug wie jeder andere und wird auch genauso auf der Tafel vermerkt. Sollte sich Mister X in einer für ihn gefährlichen Situation zeigen müssen, kann er bestimmte spezielle Züge verwenden.

### Doppelzüge

Jeder Doppelzug-Schein ermöglicht Mister X die Ausführung von zwei Zügen hintereinander, ohne dass die Agenten nach dem ersten Zug ziehen können. Dazu gibt er einen Doppelzug-Schein ab und trägt zwei Züge auf der Fahrschein Tafel ein, die auch beide mit den entsprechenden Fahrscheinen abgedeckt werden müssen. Sollte der erste Zug zur Offenbarung von Mister X führen (ovales Feld), so muss dieser sich nach dem ersten Zug auch wie gehabt zeigen. Er kann jedoch sofort weiterziehen und braucht für seinen zweiten Zug nur das Verkehrsmittel anzuzeigen und das zweite Zielfeld wieder verdeckt einzutragen. Mister X darf nicht beide Doppelzug-Scheine auf einmal ausspielen (kein Dreifach-Zug)!

### Black-Tickets

Mit den Black-Tickets kann Mister X seine Spur besonders verwischen. Mit einem Black-Ticket darf Mister X jedes beliebige Verkehrsmittel benutzen, ohne dass die Agenten erkennen können, welches es war. Außerdem können die Black-Tickets zur Benutzung der **Schiffe der weißen Flotte** benutzt werden. Diese Schiffe sind ein zusätzliches Verkehrsmittel, welches **nur Mister X** offensteht. Die Anlegestellen dieser Schiffe sind die Felder 13,30,39,96,114, 193 und 194. Mister X kann nur, wie bei allen anderen Verkehrsmitteln auch, von einer Anlegestelle bis zur jeweils nächsten fahren.

Da die Black-Tickets für Mister X auf seiner Flucht einen großen Vorteil bedeuten, erhält er sie nur in sehr begrenzter Anzahl. Sie sollten daher ausgesprochen behutsam eingesetzt werden.

## Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder einer der Agenten mit Mister X auf dem selben Spielfeld steht, oder wenn alle 24 Züge von allen Mitspielern ausgeführt worden sind, und Mister X noch immer frei ist.

## Taktische Hinweise

Für die Agenten ist es wichtig, viele der möglichen Fluchtwege von Mister X abzuschirmen. Dabei ist es besonders wichtig, solche Fluchtwege zu blockieren, mit denen Mister X sich weit entfernen könnte (Schnellbahnen, ViP-Verkehrsmittel und die Havelfähre). Zum Ende des Spiels werden sich auch die immer knapper werdenden Verkehrsmittel bemerkbar machen. Daher sollten die Agenten möglichst gleichmäßig ihre Vorräte aufbrauchen. In jedem Fall müssen die Agenten als **ein Team** geführt werden. Wenn sie keine abgestimmte Taktik verfolgen, ist es für Mister X ein Leichtes zu entkommen.

Für Mister X ist es wichtig, sich immer einen großen Handlungsspielraum zu erhalten. Kritisch sind die Zeitpunkte der Offenbarungen, wo es gut ist, wenn Mister X sich jeweils auf Spielfeldern mit vielen oder weitreichenden Verbindungen zeigt. Doppelzüge und Black-Tickets sollten nur gespielt werden, wenn sich daraus ein echter taktischer Vorteil ergibt. Je länger diese Sonderzüge aufgespart werden, desto sicherer entkommt Mister X am Ende des Spiels.

Es gibt eine Vielzahl von besonderen Taktiken für beide Parteien, die aber nicht in jeder Situation und mit jedem Mitspieler gleich gut funktionieren. Wie bei vielen anderen Spielen macht auch hier nur die Übung den Meister!

## Varianten

Das Spiel hat nach unserer Erfahrung mit den obigen Regeln eine ziemlich ausgewogene Chance für beide Parteien. Da es gerade bei neuen Mitspielern und kleineren Kindern unwahrscheinlich ist, dass alle die gleiche Spielstärke besitzen, bietet es sich an, einige Regelvarianten zu den Spielregeln zu verwenden:

### Wenn Mister X immer entkommt

Sollte Mister X grundsätzlich das Spiel gewinnen, können eine oder mehrere der folgenden Varianten benutzt werden:

Regel	Eigenschaft	Effekt
Ein Spieler übernimmt einen zusätzlichen Agenten.	Durch die höhere Anzahl an Agenten auf dem Spielbrett lässt sich Mister X besser einkreisen.	Mittlerer Effekt

Die Agenten dürfen bei jedem Zug in beliebiger Reihenfolge ziehen.	Die Agenten können sich nicht mehr gegenseitig blockieren und haben daher eine höhere Bewegungsfreiheit auf engem Raum.	Geringer Effekt
Die Agenten dürfen die Fahrscheine untereinander austauschen.	Die Agenten können sich bis zum Schluss mit möglichst vielen Verkehrsmitteln bewegen, ohne dass sich dabei jemand „leerläuft“.	Mittlerer Effekt
Mister X muss sich immer offenbaren.	Mister X läuft die ganze Zeit als normale Spielfigur auf dem Spielbrett. Diese Regel ist beim Spiel mit wenigen und sehr unerfahrenen Agenten oder gegen kleine Kinder sinnvoll.	Großer Effekt
Mister X darf die Havelfähre nicht benutzen.	Das zusätzliche Verkehrsmittel für Mister X scheidet aus dem Spiel aus.	Mittlerer Effekt
Mister X darf mit den Black-Tickets nur die Havelfähre fahren.	Mister kann seine Züge nicht mehr so gut verwaschen, weil die Black-Tickets nur noch mit der Havelfähre benutzbar sind.	Mittlerer Effekt
Die Agenten dürfen die Schnellbahn-Fahrscheine als Verbundfahrscheine auch in ViP-Verkehrsmitteln benutzen.	Die Agenten können sich besonders gegen Ende des Spiels auch noch in allen Gegenden bewegen, selbst wenn sie vorher keine Schnellbahnen benutzt haben.	Geringer Effekt

### Wenn Mister X immer gefangen wird

In einigen Fällen ist Mister X so unerfahren, dass die Detektive ihn immer einfangen können. Dann können die folgenden Regeln Abhilfe schaffen:

Regel	Eigenschaft	Effekt
Mister X darf auf einem Spielfeld stehenbleiben.	Mister X darf ein Fußwegschein benutzen und dann erneut das Feld auf der Fahrscheintafel eintragen, auf	Mittlerer Effekt

	dem er gerade steht.	
Mister X darf sich freiwillig offenbaren und erhält dadurch ein Black-Ticket zurück.	Durch die zusätzliche Offenbarung während eines Zuges, wo Mister X eigentlich verdeckt ziehen durfte, erhält er ein verbrauchtes Black-Ticket zurück.	Geringer Effekt
Mister X darf einen Dreifach-Zug machen.	Mister X darf beide Doppelzug-Karten auf einmal spielen und damit drei Züge hintereinander ausführen, ohne dass ein Agent sich zwischendurch bewegen kann.	Geringer Effekt

### Hintergrundinformation

Das Spiel „Scotland Yard“ aus dem Ravensburger Verlag erfreut sich weltweit mit mehr als einer Million verkauften Exemplaren großer Beliebtheit. Bisher gab es zwei Karten, die jeweils ein sehr homogenes Spielfeld bereitstellten. Mit der Potsdam-Karte wurde ein eher heterogenes Spielfeld entwickelt.

Die Potsdam-Karte orientiert sich mit sehr wenigen kleineren Abweichungen genau am realen Verkehrsnetz der Stadt. Dabei wurden die S-Bahnen und Regionalbahnen zu den roten Schnellbahnen kombiniert, die Straßenbahnen und Busse des ViP (und wenige der HVG und BVG) zu den grünen ViP-Verkehrsmitteln zusammengefasst und anstelle von Taxis die gelben Fußwege benutzt. Durch die ungleiche Verteilung von Spielfeldern und Verkehrsmitteln können je nach Verteilung der Startpunkte unterschiedliche Taktiken zum Erfolg führen. Diese Eigenschaft erfordert auch von erfahrenen Scotland Yard-Spielern sowohl als Agent wie auch als Mister X eine flexiblere Spielweise.

Die größte taktische Herausforderung stellte sich uns (übrigens auch auf den Karten von London und Manhattan) beim Spiel mit zwei Personen, da sich hierbei die Agenten nicht untereinander abzustimmen brauchen. Ein „Antäuschen“, wie es oftmals die einzige Chance für die Agenten sein kann, ist so viel leichter koordinierbar.