

The book cover features a dramatic night scene of New York City. A yellow and black helicopter is in the upper left, casting a powerful beam of light across the water towards the Statue of Liberty on the right. A silhouette of a person is running across the beam of light. The background shows the illuminated skyline of Manhattan. The title 'N.Y. Chase' is prominently displayed in the center in a stylized, metallic font with a blue glow. The publisher's name 'Ravensburger' and the year '1653' are located in the bottom right corner on a blue diagonal banner.

N.Y. Chase

Ravensburger
1653



NY CHASE: MISTER X IN NEW YORK

Ravensburger Spiele Nr. 26 201 · für 3 - 6 Spieler ab 10 Jahren

INHALT

- | | |
|--|--|
| 1 Spielplan | 18 Startkarten |
| 6 Spielfiguren | 2 Doppelzugkarten („2x“) |
| 1 Hubschrauber-Spielstein | 3 Hubschrauberkarten |
| 3 Sperren-Spielsteine | 5 Farbkarten |
| 137 Tickets für Taxi (61), Bus (47), Subway (24) und Black Tickets (5) | 1 Fahrtentafel mit eingelegtem Papier |
| | 1 Blickschutz |

2

Mister X, der ja schon Scotland Yard in Atem gehalten hatte*), treibt seit neuestem sein Unwesen in New York. Er ist schon mehrfach in Manhattan aufgetaucht, und die New York Police hat nun ihr bestes Detektiv-Team aufgeboten, um ihn zu fassen.

*) Millionen konnten dies miterleben – mit dem Ravensburger Spiele-Klassiker „Scotland Yard“, Artikel Nummer 01 034. Jetzt auch als CD-ROM Abenteuer, Artikel Nummer 27 838!

ZIEL DES SPIELS

Einer der Spieler ist Mister X. Er zieht „unsichtbar“ und versucht, seinen Verfolgern zu entkommen und bis zum Ende des Spiels unentdeckt zu bleiben. In diesem Fall hat Mister X gewonnen.

Alle anderen Spieler sind die Detektive. Sie versuchen, gemeinsam Mister X einzukreisen und auf das Feld zu ziehen, auf dem er sich gerade versteckt hält. Gelingt dies, haben die Detektive gewonnen.

VORBEREITUNG

- Die Spieler entscheiden, wer Mister X sein soll.
Unser Tip: Für diesen Job braucht man gute Nerven!
- Jeder der restlichen Mitspieler übernimmt die Rolle eines Detektivs (oder auch mehrerer).

WIE WIRD DAS MATERIAL VERTEILT?

Vor dem ersten Spiel werden alle Karten aus den Stanztafeln gedrückt.

Mister X erhält:

die weiße Spielfigur, die Fahrtentafel (mit eingelegtem Papier) und einen Bleistift, den Blickschutz (damit seine Augen ungestört über den Spielplan wandern können), 11 Taxi-Tickets, 7 Bus-Tickets, 4 Subway-Tickets, die beiden Doppelzugkarten und so viele Black Tickets, wie Detektive am Spiel teilnehmen.

Jeder Detektiv erhält:

1 farbige Spielfigur, 10 Taxi-Tickets, 8 Bus-Tickets, 4 Subway-Tickets.

Die Detektive benützen ihre Tickets als gemeinsamen Vorrat! Das Abzählen und die Handhabung sind aber einfacher, wenn jeder mit seinem eigenen Ticket-Vorrat anfängt! Wenn ein Detektiv eine Sorte nicht mehr hat, lässt er sich das Ticket von einem anderen geben – solange Vorrat reicht!

Die Detektive legen die drei Hubschrauberkarten, den Hubschrauber-Spielstein und die Sperren bereit.

Anzahl der Sperren:

Treten drei Detektive an, erhalten sie drei Sperren; bei vier und fünf Detektiven sind nur zwei Sperren im Einsatz!

Die Farbkarten können von den Detektiven als Gedächtnisstütze für die Reihenfolge ihrer Züge eingesetzt werden (siehe „Version für drei Spieler“).

STARTAUFGSTELLUNG

Die Startkarten werden verdeckt gemischt und jeder zieht eine Karte. Die Nummer auf der Startkarte gibt die Nummer des Startpunkts auf dem Spielplan an. Die Detektive stellen ihre Figuren auf die gezogenen Startpunkte und geben ihre Startkarten wieder ab.

ACHTUNG! Mister X hält seinen Startpunkt geheim und stellt seine Figur nicht auf! Er hebt seine Startkarte verdeckt auf.



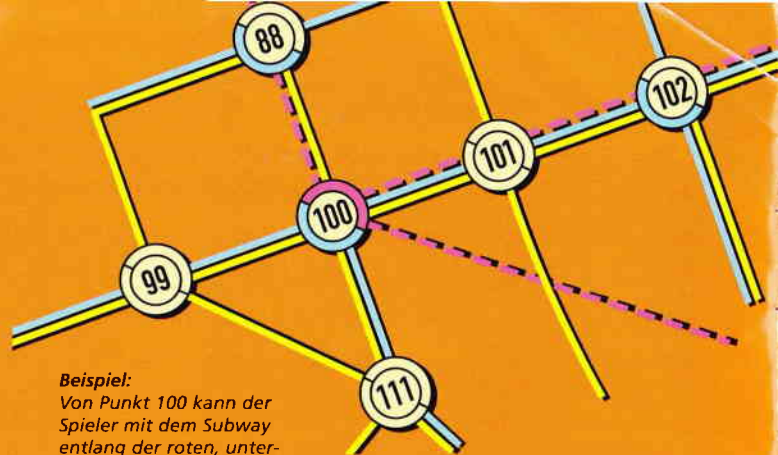
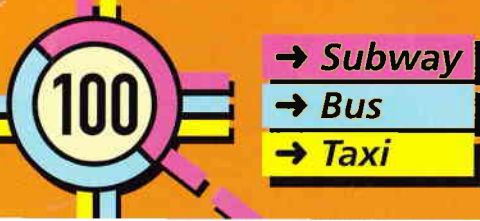
SPIELBLAUF

Eine komplette Spielrunde besteht darin, dass zuerst Mister X „zieht“ und anschließend nacheinander im Uhrzeigersinn alle Detektive. Mister X schreibt seine Züge in seine Fahrten tafel, die Detektive bewegen ihre Figuren auf dem Spielplan.



Jeder Zug ist eine Fahrt mit Taxi, Bus oder Subway und zwar immer nur von einer Station, entlang der entsprechenden Linie, bis zur nächsten Station des gewählten Verkehrsmittels. Dafür muss mit einem entsprechenden Ticket bezahlt werden.

Mit dem Taxi kann man jede Station benutzen. Viele Punkte sind außerdem Stationen für Bus oder Subway. Die Farben der Stationen geben an, welche Verkehrsmittel dort halten. An Stationen mit mehreren Farben können die Spieler beim nächsten Zug in ein anderes Verkehrsmittel umsteigen.



Beispiel:

Von Punkt 100 kann der Spieler mit dem Subway entlang der roten, unterbrochenen Linien zu einem der Punkte 65, 104 oder 124 fahren. Ein „Aussteigen“ unterwegs ist nicht möglich. Der Spieler kann aber auch von Punkt 100 mit dem Bus entlang der blauen Linien auf 98, 102 oder 132 fahren oder mit dem Taxi entlang der gelben Linien auf 88, 101, 111 oder 99.

Die Züge von Mister X

Mister X macht immer den ersten Zug einer Spielrunde. Er macht seine Züge generell „unsichtbar“. Dazu schreibt er, ohne dass es seine Mitspieler sehen können, in das nächste Fenster der Fahrten tafel die Nummer des Punktes, auf den er in diesem Zug fahren möchte. Seine Eintragung deckt er mit dem entsprechenden Ticket zu. Die Detektive wissen jetzt

zwar, mit welchem Verkehrsmittel Mister X gefahren ist, aber nicht wohin! Bei seinem ersten Zug wählt Mister X eine der Stationen, die er von seinem Startpunkt aus erreichen kann. Er trägt die Nummer dieser Station in das erste Fenster auf der Fahrtafel ein, und verdeckt es mit dem Ticket, das er für diesen Zug verbraucht hat. Wenn er wieder an der Reihe ist, zieht er von dieser notierten Station aus weiter zur nächsten Station seiner Wahl, usw.

Die Züge der Detektive

Nachdem Mister X seinen Zug gemacht hat, kommen nacheinander im Uhrzeigersinn die Detektive zum Zug. Jeder gibt ein Ticket ab und setzt seine Spielfigur auf die nächste Station des von ihm gewählten Verkehrsmittels. Die benutzten Tickets gehen aus dem Spiel.

Die verfügbaren Tickets müssen offen vor den Detektiven liegen, so dass Mister X immer weiß, womit die Detektive noch Jagd auf ihn machen können.

ACHTUNG! Die Menge der Tickets für jedes Verkehrsmittel ist begrenzt! Schon aus diesem Grund müssen

die Detektive Runde für Runde absprechen, wer mit welchem Verkehrsmittel wohin fährt. Wenn sie von einem Verkehrsmittel kein Ticket mehr haben, können sie es nicht mehr benutzen!

Sind die Taxi-Tickets zuende, müssen die Detektive, die nicht auf Bus oder Subway umsteigen können, stehen bleiben!

Mister X taucht auf

Mister X **muss** sich in regelmäßigen Abständen zeigen, und zwar bei seinem 3., 8., 13. und 18. Zug. Die Stellen, an denen er auftauchen muss, sind auf der Fahrtafel durch ein größeres Fenster zu erkennen (Auftauch-Station).

Wie sonst auch, macht Mister X seine Eintragung auf der Fahrtafel und legt sein Ticket darüber. Dann stellt er seine Figur tatsächlich auf dem Punkt auf, an dem er angekommen ist. Nun haben die Detektive die große Chance, ihm auf die Pelle zu rücken. Aber schnell, denn beim nächsten Zug taucht Mister X schon wieder im Gewühl der City unter und nimmt seine Figur vom Spielplan.

Spezielle Züge von Mister X



Doppelzug:

Mister X hat zweimal im Spiel die Möglichkeit, in einer Runde mit zwei Zügen zwei Stationen weiter zu ziehen; er darf dabei die Verkehrsmittel beliebig kombinieren. Er notiert beide Stationen (zwei Fenster!) und legt die zwei entsprechenden Tickets ab. Zur Kontrolle gibt Mister X eine „2x Karte“ ab. Führt der erste Zug auf eine Auftauch-Station, muss er sich dort zeigen, verschwindet aber gleich wieder mit dem zweiten Zug.

Black Tickets:

Mister X kann jederzeit statt eines normalen Tickets ein Black Ticket abgeben und darf damit jedes Verkehrsmittel benutzen (außer den Hubschrauber). Die Detektive erhalten in diesem Fall keinen Hinweis, mit welchem Verkehrsmittel Mister X gerade gefahren ist. Außerdem kann Mister X – und nur er – mit einem Black Ticket ein



Boot nehmen und auf dem Hudson River bzw. dem East River folgende Punkte ansteuern: 49, 98, 145, 197, 190, 177, 110, 95, 60, 2.

Black Tickets können auch bei einem Doppelzug eingesetzt werden.

Spezielle Züge der Detektive

Hubschrauber:

Die Detektive können dreimal im Spiel einen ihrer Kollegen mit dem Hubschrauber einfliegen – aber pro Spielrunde nur einmal. Sie entscheiden, wann und für wen sie einen Hubschrauberflug einsetzen. Dieser Detektiv fliegt, wenn er an der Reihe ist, **neben** einen beliebigen Zielpunkt. Er setzt den Hubschrauber-Stein mit seiner Figur als „Passagier“ so auf einen benachbarten Häuserblock, dass er auf die Station zeigt, die der Detektiv erreichen will – er ist damit zwar angekommen, aber noch nicht ausgestiegen.



6



Für den Flug gibt der Detektiv ein beliebiges Ticket ab und außerdem, zur Kontrolle, eine der Hubschrauberkarten.

Erst wenn der Detektiv das nächste Mal an der Reihe ist, steigt er aus dem Hubschrauber aus und besetzt die gemeinte Station. Für das Aussteigen gibt er ein weiteres, beliebiges Ticket ab. Er darf von dem Punkt, den er betreten hat, erst im nächsten Zug weiterziehen.

Der Hubschrauber kann erst dann wieder von einem anderen Detektiv verwendet werden, wenn der vorherige Benutzer ausgestiegen ist.

Sperren:

Jeder Detektiv kann auf einer Station eine Sperre hinterlassen, d.h. er setzt auf den Punkt, den er soeben verlässt, einen Sperrstein. Die Station ist damit für Mister X gesperrt – nicht aber für die Detektive. Die Sperre kann im weiteren Verlauf des Spiels zur Sperrung einer anderen Station wiederverwendet werden.

Wenn eine Taxi-Station durch eine Sperre blockiert ist, kann Mister X auf einer vorbeiführenden Bus- oder Subway-Linie an der Sperre vorbeifahren. Ist eine Bus-Station blockiert, kann Mister X an dieser Stelle nur noch mit einer vorbeiführenden Subway-Linie durchkommen!

ENDE DES SPIELS

Mister X muss sich zeigen, wenn ein Detektiv mit seiner Figur auf die Station zieht, auf der sich Mister X zu dieser Zeit versteckt hält. Damit haben die Detektive gewonnen. Sie haben ebenfalls gewonnen, wenn Mister X so eingeschlossen ist, dass er nicht mehr ziehen kann.

Bleibt Mister X allerdings bis zum 22. Zug der Detektive unentdeckt, oder können die Detektive nicht mehr ziehen, hat er das Spiel gewonnen.



DIE BESONDERS RAFFINIERTEN FEINHEITEN

Dürfen mehrere Figuren auf einem Punkt stehen?

→ Auf einer Station dürfen nie zwei Detektiv-Figuren stehen.

Ist Hin- und Herfahren erlaubt?

→ Eine gezogene Strecke kann im darauf folgenden Zug auch wieder zurück gezogen werden (auch bei einem Doppelzug). Natürlich nur gegen Abgabe des entsprechenden Tickets!

Dürfen sich die Detektive untereinander absprechen?

→ Absprachen sind nicht nur jederzeit erlaubt sondern auch äußerst wichtig beim Einkreisen von Mister X. Man kann aber keinen Detektiv zwingen, sich der Taktik der Mehrheit anzuschließen.

Darf die Zug-Reihenfolge der Detektive verändert werden?

→ Die Detektive müssen immer im Uhrzeigersinn nacheinander ziehen, auch wenn sie sich dabei unter Umständen selbst behindern. In kniffligen Situationen kann das die Rettung für Mister X bedeuten.

Sind die Auftauch-Stationen für Mister X gefährlich?

→ Mister X muss hier besonders darauf achten, dass keiner der Detektive ihn im nächsten Zug erreichen kann. Die Station sollte auch möglichst vielfältige Verbindungen haben, die es erlauben, den Detektiven wieder zu entwischen. Die Detektive sollten sich vor einer Auftauch-Station zu einem günstigen Verkehrsknoten begeben, damit sie im nächsten Zug (mit Subway oder Bus) eine große Entfernung in Richtung Mister X zurücklegen können.

Wann sollten die Black Tickets eingesetzt werden?

→ Nur dann, wenn Mister X tatsächlich die Wahl zwischen mehreren Verkehrsmitteln hat! Direkt nach einer Auftauch-Station können die Black Tickets besonders wirkungsvoll den Aufenthaltsort verschleiern. Genauso sind sie in Situationen, in denen Mister X von den Detektiven bereits eng umstellt ist, oft die entscheidende Hilfe für ihn – vielleicht sogar zusammen mit einem Doppelzug.



VERSION FÜR DREI SPIELER

Was ist, wenn ein Detektiv nicht mehr ziehen kann?

- Er bleibt stehen und die anderen, die noch ziehen können, versuchen, Mister X doch noch zu schnappen. Die Station ist für die übrigen Detektive besetzt, aber Mister X kann sie benutzen.

Was ist, wenn Mister X nicht mehr ziehen kann?

- Er teilt den Detektiven nur mit, dass er nun stehen bleiben muss. Die Detektive müssen ihn immer noch finden, um zu gewinnen. Mister X streicht die restlichen Stationen auf seiner Fahrten tafel nach einander durch, wenn er an der Reihe ist. Bleibt er bis zum 22. Zug der Detektive unentdeckt, hat er gewonnen!

Mehr Chancen für Mister X?

- Wenn die Detektive eine größere Herausforderung meistern wollen, können sie Mister X mehr Chancen geben, indem sie nur eine Sperre oder gar keine Sperre zum Einsatz bringen.

Treten nur zwei Spieler gegen Mister X an, übernimmt jeder von ihnen zwei Detektive. Diese beiden Spieler erhalten also zwei Spielfiguren und die doppelte Menge an Tickets. Mister X erhält in dieser Version 4 Black Tickets.

Wichtig ist, dass die Zug-Reihenfolge der vier Detektive abgesprochen und eingehalten werden muss. Als Gedächtnisstütze können die Detektiv-Spieler die zu ihren Figuren passenden Farbkarten in der richtigen Reihenfolge neben den Plan legen.



Ein Hinweis für die New York Kenner:

Der Spielplan lehnt sich zwar an die Gegebenheiten von Manhattan an, ist aber ganz bewusst keine detailgetreue Wiedergabe. Die Gebäude würden sonst sehr oft die Spielbahnen und Stationen überdecken und die Spielbarkeit beeinträchtigen! Trotzdem werden Sie einige der bekanntesten und markanten Sehenswürdigkeiten wiederfinden können, wenn auch nicht immer ganz an der richtigen Stelle.

10

Aus spieltechnischen Gründen haben wir auch das Einbahnstraßen-System von Manhattan vernachlässigt, Bus-Linien etwas verändert und eine Subway-Linie eingezeichnet, die es gar nicht gibt!



Autor: Projekt Team III · Bearbeitung: F. Soecknick

Design: Designbox / Ravensburger / KniffDesign

Illustration: Marc Posch · Foto: Fotostudio Rhombert

© 1999 by Ravensburger Spieleverlag