



Der Ablauf und die neuen Features – kurz erklärt

Für *Scotland Yard Master* benötigt ihr **1 Smartphone** oder **Tablet**. Natürlich könnt ihr das vorliegende Scotland Yard auch ohne Smartphone / Tablet nach den Basisregeln spielen. Mit dem Begriff Smartphone ist im Folgenden immer Smartphone / Tablet gemeint.

Für den Fall, dass ihr *Scotland Yard* noch nie gespielt habt, empfehlen wir euch, erst das Basisspiel (ohne App) zu spielen und dann die Master Version auszuprobieren. Denn *Scotland Yard Master* richtet sich in erster Linie an Spieler, die das Basisspiel *Scotland Yard* schon beherrschen.

Los geht's

- Ladet und installiert die kostenlose **Scotland Yard Master App** auf ein Smartphone.
- Kontrolliert, ob das Gerät über ausreichend Batteriekapazität verfügt und startet dann die App.
- Falls ihr das Spiel erklärt haben wollt, wählt unter **Anleitung** den Button **App-Anleitung**. Die App-Anleitung macht euch Schritt für Schritt mit allen Funktionen der App vertraut.
- Der Button **Brettspiel-Anleitung** führt euch zur geschriebenen Anleitung des Basisspiels.

Vorbereitung

- Einigt euch wer Mister X spielt.
- Breitet den Spielplan von *Scotland Yard Master* so aus, dass alle Teile des Spielplans **gut ausgeleuchtet** sind und der Plan möglichst wenig „spiegelt“. Das Licht sollte also eher von oben als von der Seite kommen. Indirektes, diffuses Licht, z.B. über einen Deckenfluter, ist besser als ein Strahler, der einen Lichtpunkt erzeugt.
- Dann verteilen die Detektive ihre Figuren auf den Startpunkten, die die App nach dem Start nennt. Spielen weniger als 4 Detektive mit, werden bis zu 2 Detektivfiguren zu Bobbies und bekommen einen bunten Pappring (Bobbies werden gemeinsam bewegt und benötigen keine Tickets).
- Die restlichen Materialien werden verteilt wie im Basisspiel (pro Detektiv 11 x Taxi, 8 x Bus und 4 x U-Bahn und die entsprechende Ticketafel).
- Mister X wird zu Beginn von der App aufgefordert ein persönliches Passwort zu wählen und zu bestätigen. Immer wenn der Passwortbildschirm erscheint, erhält Mister X ab jetzt das Smartphone von seinen Mitspielern.



Spielablauf

Zuerst macht Mister X seinen Zug mit Hilfe des Smartphones. Hat er seinen Zug beendet, gibt er das Smartphone an die Detektive. Diese können mit dem Smartphone ihre neuen Sonderaktionen einsetzen, bewegen anschließend ihre Figuren (wie im Basisspiel) und geben abschließend das Smartphone wieder an Mister X zurück.

Mister X

In *Scotland Yard Master* ersetzt die App die Ticket-Tafel von Mister X. Er gibt seine Züge in das Smartphone ein. Auf der linken Seite der Anzeige sieht Mister X die Tickets, die ihm zur Verfügung stehen (und deren Anzahl).

Durch Anwählen der Tickets werden ihm die möglichen Zielstationen angezeigt, die er mit dieser Ticketart erreichen kann.



Auf seinem Bildschirm werden Mister X nach und nach **Treffpunkte** angezeigt, die er besuchen muss. Erreicht er während des gesamten Spiels keinen dieser Treffpunkte, verliert er das Spiel. Erreicht Mister X einen der Treffpunkte und wird bis zum Ende des Spiels nicht entdeckt, gewinnt er. Mister X gewinnt sofort, falls er es schafft, zwei Treffpunkte zu erreichen!



Die Detektive

Die Detektive bewegen sich wie im Basisspiel und geben hierfür auch wie üblich Tickets ab. Sie haben aber häufig pro Runde noch **eine gemeinsame** zusätzliche Ermittlungsmöglichkeit, um Mister X auf die Schliche zu kommen.

Folgende Sonderaktionen stehen zur Auswahl:

Analyse

Die Analyse zeigt alle möglichen Aufenthaltsorte von Mister X auf dem Plan mit Stecknadeln an. Hierbei werden die Positionen der Detektive **nicht** berücksichtigt. Diese Funktion kann je nach Spielsituation eine sehr kleine aber auch eine sehr große Zahl an möglichen Positionen anzeigen und ist damit mal mehr, mal weniger hilfreich.

Tipp: Nutzt sie am besten 2–3 Züge nach einem Auftauchen von Mister X.

Ortung

Die Ortung zeigt den Abstand von Mister X (nah, mittel, fern) zu den 4 Funkmasten auf dem Spielplan an. Diese befinden sich im Norden (13), Süden (184), Westen (94) und Osten (108) des Spielplans. Leuchtet ein Funkmast grün, heißt das, dass sich Mister X in der Nähe des Funkmastes aufhält. Gelb bedeutet, dass er in mittlerer Entfernung zum Funkmast steht und Rot, dass er von diesem Mast weit entfernt ist.

Tipp: Wenn ihr gerade gar keinen Anhaltspunkt habt, wo sich Mister X befindet, hilft die Ortung am meisten.

Abtasten

Das Abtasten gibt den exakten Abstand von Mister X in **Taxischritten** von einem der 4 Funkmasten an. Welcher es im jeweiligen Fall ist, wird nicht verraten ...

Tipp: Diese Aktion ist dann besonders hilfreich, wenn ihr den Aufenthaltsort von Mister X auf 2–3 mögliche Stationen einkreisen könnt.

Befragung

Bei der Befragung bekommt ihr Hinweise, ob sich Mister X in der Nähe einer Sehenswürdigkeit aufhält (schwarzer Textkasten auf dem Spielplan). Immer wenn Zeugen etwas gesehen haben (also wenn Mister X dort ist oder vor kurzem dort war), erscheint ein Fragezeichen. Leuchten mehrere Fragezeichen auf, wählt ihr **eines** davon aus und bekommt die Aussage der Zeugen.

Tipp: Das Fehlen eines Fragezeichens über einer Sehenswürdigkeit kann auch eine sehr wertvolle Information sein.

Zudem erhalten die Detektive über den Info-Button die Information, wie viele Spezial-Tickets (Doppelzug, Black-Ticket und Hubschrauber) Mister X noch besitzt.

Alles Weitere wird in der App-Anleitung oder aber mit Infotexten während des Spiels erklärt. Spielt einfach los!

Kameratipps

Grundsätzlich funktioniert die Erkennung der Kamera von allen Seiten des Spielplans. Haltet das Smartphone so vor euch als ob ihr in einem Buch lesen würdet. Man kann also im Normalfall bequem sitzen bleiben.

Sollte die Kamera/App eures Smartphones den Spielplan **nicht** genau erkennen (ihr bekommt **keinen** grünen Punkt an der rechten Seite des Bildschirms eingeblendet), könnt ihr ein paar Dinge probieren:

- Verändert ganz langsam den Abstand und den Winkel zum Spielplan (mehr von oben), haltet dabei das Gerät **möglichst ruhig**. Versucht den Fokus z.B. in der Mitte des Spielfelds zu finden und bewegt euch von dort **langsam** nach außen.
- Falls dies nichts hilft, deckt die Kameralinse mit einer Hand für eine Sekunde ab. Sie wird sich anschließend neu fokussieren und den Spielplan wieder erkennen.
- Sollte das Problem häufiger auftreten, versucht, die Lichtverhältnisse zu verbessern. Spiegelungen, die ihr durch die Kamera besonders gut erkennen könnt, stören die App bei der Erkennung.

Weitere Informationen und FAQ zu *Scotland Yard Master* findet ihr auf www.ravensburger.de/scotlandyardmaster.