



Mister X Flucht durch Europa

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 10

JAHREN

Bei „Mister X Flucht durch Europa“ versucht ein Spieler, unerkannt quer über eine Europakarte mit 199 Städten zu einem geheimen Zielort zu reisen. Die übrigen Spieler steuern gemeinsam 5 Detektive und versuchen, ihn einzuholen. Gezogen wird mit Tickets für Auto, Bahn/Fähre und Flugzeug, Mister X notiert seine Route heimlich auf einer Checkliste.

Spielziel

Mister X will ein Zielfeld seiner geheim gewählten Mission erreichen. Die Detektive wollen ihn vorher auf seinem aktuellen Standort stellen.

Vorbereitung

Ein Spieler übernimmt Mister X, die anderen teilen die 5 Detektive unter sich auf. Alle 120 Tickets kommen in den Beutel, Mister X zieht 8, jeder Detektiv-Spieler zieht 4 Tickets plus 1 pro geführter Figur. Die Detektive werden über gezogene Startkärtchen auf den Plan gestellt. Mister X wählt eine der drei Missionen, notiert sein Startfeld geheim auf Feld 0 der Checkliste und verrät nur die Missionsfarbe.

So spielt ihr

- 1 Mister X zieht zuerst: entweder eine Bewegung mit passendem Ticket oder eine Sonderaktion.
- 2 Sein verbrauchtes Ticket legt er offen auf das nächste freie Feld der Ticketleiste, die Stadt notiert er verdeckt auf der Checkliste.
- 3 Danach bewegen die Detektiv-Spieler in beliebiger Reihenfolge jede ihrer Figuren mit einem passenden Ticket.
- 4 Anschließend dürfen die Detektive gemeinsam eine Sonderaktion spielen: Nachforschungen oder Sondereinsatz.
- 5 Alle werfen beliebig viele Tickets ab und füllen ihren Tickethalter wieder auf.
- 6 Zum Rundenende folgt der Positions-Check: Steht ein Detektiv auf einer der letzten 5 Stationen von Mister X, muss dieser sie mit Positionsringen markieren.

So gewinnt ihr

Erreicht Mister X ein achteckiges Zielfeld seiner Mission, gewinnt er. Zieht ein Detektiv auf die Stadt, auf der Mister X gerade steht, gewinnen alle Detektive gemeinsam.

Spielziel

Mister X ist in geheimer Mission unterwegs und reist verdeckt über die Europakarte. Er gewinnt, sobald er ein beliebiges Zielfeld der von ihm gewählten Mission betritt; Zielfelder sind achteckig und tragen die Farbe der Mission. Die 5 Detektive spielen als Team und wollen ihn stellen, bevor das gelingt. Sie siegen, wenn eine Detektivfigur genau die Stadt erreicht, auf der Mister X in diesem Moment steht.

Spielmaterial

1 Spielplan

1 Ticketleiste

1 Ticketbeutel

6 Spielfiguren

6 Tickethalter

120 Tickets

15 Startkärtchen

5 Farbanzeiger

10 Positionsringe

22 Ermittlungs-Chips

1 Checkliste

1 Sichtschirm für Mister X

1 Spurenleser für Mister X

Spielaufbau

- Legt den Spielplan aus. Er zeigt 199 Städte, die durch beigefarbene (Auto), rote (Bahn/Fähre) und blaue (Flugzeug) Linien verbunden sind.
- Legt die Ticketleiste daneben, dazu die 10 Positionsringe, die 22 Ermittlungs-Chips und die transparente Figur von Mister X.
- Mischt die 15 Startkärtchen verdeckt und legt sie bereit.
- Füllt alle 120 Tickets in den Ticketbeutel und mischt gut durch. Jeder Spieler erhält einen Tickethalter.
- Bestimmt einen Spieler als Mister X, am besten den erfahrensten. Die übrigen teilen die 5 Detektive möglichst gleichmäßig unter sich auf, es sind immer alle 5 Figuren im Spiel.
- Mister X zieht 8 Tickets und stellt sie in seinen Tickethalter.
- Jeder Detektiv-Spieler nimmt 4 Tickets aus dem Beutel plus 1 zusätzliches Ticket für jede Figur, die er führt. Die passenden Farbanzeiger bekommt er zu seinen Figuren.
- Für jeden Detektiv wird 1 Startkärtchen gezogen, die Figur kommt auf die genannte Stadt.
- Mister X stellt seinen Sichtschirm auf, legt einen Stift bereit und schiebt einen frischen Checklisten-Streifen in den Spurenleser. Das Feld 0 muss in der Aussparung über der Fußspur ohne Zahl zu sehen sein.
- Mister X wählt heimlich eine Mission: Grün für Einsteiger, Gelb für Fortgeschrittene oder Orange für Experten. Innerhalb der Startregion sucht er sich eine der 5 ringmarkierten Städte aus und trägt deren Zahl auf Feld 0 ein. Den Mitspielern nennt er nur die Farbe der Mission.

Spielbeginn

Sobald alle Figuren stehen und Mister X sein Startfeld notiert hat, beginnt das Spiel. Mister X eröffnet jede Runde, danach ziehen die Detektive. Sonderaktionen darf Mister X bereits in der ersten Runde einsetzen.

Spielablauf

Rundenablauf

Mister X zieht zuerst. Danach bewegen die Detektiv-Spieler ihre Figuren in beliebiger Reihenfolge und entscheiden gemeinsam über eine Sonderaktion. Zum Abschluss der Runde findet der Positions-Check statt. Anschließend ist wieder Mister X an der Reihe.

Tickets verstehen

Jedes Ticket zeigt oben ein Verkehrsmittel für die Bewegung und unten eine Sonderaktion. Du nutzt ein Ticket immer nur für eines von beidem. Die Bewegung mit Auto, Bahn/Fähre oder Flugzeug steht Mister X und den Detektiven gleichermaßen offen. Grün hinterlegte Sonderaktionen sind Mister X vorbehalten, orange hinterlegte nur den Detektiven.

Entscheidend ist auch die Stadt selbst: Von beige unterlegten Orten geht es nur per Auto weiter. Beige-rote Städte erlauben Auto sowie Bahn und Fähre. Städte mit blauem Zahlenfeld lassen jedes Verkehrsmittel zu.

Der Zug von Mister X

- 1 Mister X wählt ein Ticket, das von seinem aktuellen Standort aus nutzbar ist, und reist entlang der passenden Linie in die nächste Stadt. Er bewegt dabei keine Figur, sondern schreibt mit.
- 2 Das verwendete Ticket legt er offen auf das erste freie Feld der Ticketleiste, also auf die niedrigste freie Zahl.
- 3 Auf dem Checklisten-Feld mit derselben Zahl notiert er hinter dem Sichtschirm die Nummer seiner neuen Stadt.
- 4 Danach darf er beliebig viele übrige Tickets in den Beutel zurückwerfen und füllt anschließend wieder auf 8 Tickets auf.

Die transparente Figur bleibt zunächst unbenutzt. Nach Spielende lässt sich anhand von Ticketleiste und Checkliste prüfen, ob Mister X regelkonform gereist ist.

Sonderaktionen von Mister X

Doppelzug: Mister X legt 3 Tickets mit Fußspuren-Symbol in die Schachtel. Danach bewegt er sich zweimal normal und legt die beiden benutzten Bewegungstickets nacheinander in der Reihenfolge ihrer Verwendung auf die Ticketleiste. Beide Städte trägt er ein: erst die Zwischenstation, dann das Ziel. Über eine Stadt mit einem Detektiv darf er dabei nicht ziehen.

Verdeckter Zug: Er legt 3 Tickets mit Schatten-Symbol in die Schachtel. Danach legt er ein beliebiges Ticket mit der Rückseite nach oben auf die Ticketleiste. Die Mitspieler erfahren also nicht, womit er gereist ist; das abgelegte Ticket muss nicht dem tatsächlich genutzten Verkehrsmittel entsprechen. Die erreichte Stadt notiert er wie gewohnt.

Der Zug der Detektive

Die Detektive spielen als Team und sollten sich abstimmen. Jede Figur muss in jeder Runde bewegt werden, sofern das möglich ist. Für jede Bewegung spielt der führende Spieler ein passendes Ticket aus und zieht die Figur entlang der Linie in die nächste Stadt. Es hilft, die ausgespielten Tickets auf den jeweiligen Farbanzeiger zu legen, damit ihr den Überblick behaltet.

Fehlen passende Tickets, bewegt der Spieler so viele Detektive wie möglich. Die übrigen bleiben diese Runde stehen. Zwei Detektive dürfen nie dieselbe Stadt besetzen.

Sonderaktionen der Detektive

Nach allen Bewegungen darf das Detektiv-Team zusätzlich eine Sonderaktion spielen. Dafür zählen nur die Tickets, die in dieser Runde übrig geblieben sind. Jeder Spieler darf höchstens so viele Tickets beisteuern, wie er Figuren führt. Erlaubt ist das erst, wenn ein Ticket auf Feld 5 der Ticketleiste liegt, Mister X sich also schon 5-mal bewegt hat.

Nachforschungen (Lupe):

- 3 Lupen: Mister X zeigt seine Position von 4 Bewegungen zuvor.
- 4 Lupen: Position von 3 Bewegungen zuvor.
- 5 Lupen: Position von 2 Bewegungen zuvor.

Mister X markiert die betreffende Stadt auf dem Plan und das zugehörige Feld der Ticketleiste mit einem zusammengehörenden Paar Positionsringe. Nutzt dafür immer das Paar mit der nächstniedrigeren Strichzahl, dann bleibt die Zuordnung klar.

Sondereinsatz (Blaulicht):

- 3 Blaulichter: 1 zusätzliche Bewegung mit Auto.
- 4 Blaulichter: 1 zusätzliche Bewegung mit Bahn oder Fähre.
- 5 Blaulichter: 1 zusätzliche Bewegung mit Flugzeug.

Die zusätzliche Bewegung erhält ein beliebiger Detektiv. Er muss aber auf einer Stadt stehen, die das gewählte Verkehrsmittel anbietet.

Tickets nachfüllen

Tickets, die für Sonderaktionen ausgegeben wurden, wandern in die Schachtel und sind aus dem Spiel. Bewegungstickets der Detektive kommen am Rundenende zurück in den Beutel. Mister X lässt seine Bewegungstickets auf der Ticketleiste liegen. Nach den Sonderaktionen dürfen die Detektiv-Spieler beliebig viele Tickets abwerfen und füllen auf 4 plus Anzahl ihrer Figuren auf.

Positions-Check

Am Ende jeder Runde schaut Mister X auf die letzten 5 Städte seiner Checkliste. Ist ein Detektiv in dieser Runde auf eine davon gezogen, muss Mister X sie offenlegen: ein Positionsring auf die Stadt, der zugehörige Ring auf das passende Feld der Ticketleiste. Betrifft das mehrere Städte, werden alle markiert. Steht ein Detektiv auf dem aktuellen Standort von Mister X, ist das Spiel sofort vorbei.

Der Spielzug

- 1 Mister X führt eine Bewegung oder eine Sonderaktion aus (Doppelzug oder verdeckter Zug).
- 2 Er legt die verwendeten Bewegungstickets offen auf die Ticketleiste.
- 3 Er trägt seine neue Position geheim auf der Checkliste ein.
- 4 Er darf beliebig viele Tickets abwerfen.
- 5 Er füllt seinen Tickethalter wieder auf 8 Tickets auf.
- 6 Die Detektiv-Spieler bewegen ihre Figuren nacheinander in beliebiger Reihenfolge.
- 7 Das Detektiv-Team darf gemeinsam eine Sonderaktion spielen: Nachforschungen oder Sondereinsatz.
- 8 Die Detektiv-Spieler werfen freiwillig Tickets ab.
- 9 Sie füllen auf 4 Tickets plus 1 je geführter Figur auf.
- 10 Es folgt der Positions-Check.

Sonderregeln

- Ab der 25. Bewegung zieht Mister X offen mit der transparenten Figur über den Plan. Alles andere bleibt gleich, nur kommen keine weiteren Tickets mehr auf die Ticketleiste, sie wandern zurück in den Beutel.
- Hat Mister X kein passendes Bewegungsticket und auch keinen verdeckten Zug zur Verfügung, bleibt er stehen. Er trägt nichts auf der Checkliste ein und legt kein Ticket aus, muss aber alle seine Tickets abwerfen und 8 neue ziehen.
- Beim Doppelzug darf Mister X nicht über eine Stadt ziehen, auf der ein Detektiv steht.
- Zwei Detektive dürfen nie gemeinsam auf einer Stadt stehen. Ist eine Figur von anderen Detektiven eingeschlossen und kann nicht ziehen, setzt sie aus.
- Sind alle Positionsringe verbraucht, beginnt ihr wieder beim Paar mit der kleinsten Strichzahl. Der Ring der ältesten Spur markiert dann die neueste Spur.
- Reichen die Tickets in seltenen Fällen nicht mehr aus, kommen alle für Sonderaktionen in die Schachtel gelegten Tickets zurück in den Ticketbeutel.
- Mit den 22 Ermittlungs-Chips dürfen die Detektive während ihres Zuges Vermutungen markieren: Gelb für einen vermuteten Aufenthaltsort, Pink für ausgeschlossene Städte. Vor dem Positions-Check nehmen sie die Chips wieder vom Plan.
- Die Städtenamen auf dem Plan stehen in der gebräuchlichen englischen Schreibweise. Die deutschen Bezeichnungen findet ihr auf dem Schachtelrand.

Spielende und Gewinn

Zieht Mister X auf eine Stadt, in der schon ein Detektiv steht, oder trifft ein Detektiv auf seine Stadt, ist die Partie vorbei – ebenso, wenn er ein Zielfeld seiner Mission erreicht. Im ersten Fall haben die Detektive ihn gestellt und gewinnen gemeinsam. Gelangt Mister X dagegen auf eines der achteckigen Zielfelder, die die Farbe seiner Mission tragen, ist er der Sieger. Unerkannt bleibt er 24 Bewegungen lang; danach zieht er offen weiter und kann trotzdem noch ein Zielfeld erreichen.

Varianten

- Mister X wählt zu Beginn eine von drei Missionen, die zugleich die Schwierigkeit bestimmen: Grün für Einsteiger, Gelb für Fortgeschrittene, Orange für Experten. Start- und Zielfelder tragen jeweils die Farbe der Mission.

Tipps

- Mister X sollte früh und häufig Sonderaktionen einsetzen, auch wenn die Detektive noch weit weg sind. Wer spart, wird schneller gefasst.
- Der verdeckte Zug lohnt sich besonders dann, wenn du als Mister X ein auffälliges Verkehrsmittel verschleiern willst, denn das abgelegte Ticket muss nicht dem genutzten entsprechen.
- Als Detektive solltet ihr eure Tickets absprechen, bevor ihr sie für Bewegungen auslegt. Für eine Sonderaktion zählen nur die Tickets, die am Ende der Runde noch übrig sind.
- Achtet beim Sondereinsatz darauf, dass die gewählte Figur auf einer Stadt steht, die Bahn beziehungsweise Flughafen anbietet. Sonst verfällt die bessere Stufe.
- Die Ermittlungs-Chips helfen dem Team, ausgeschlossene Städte dauerhaft sichtbar zu machen und so den Suchraum einzugrenzen.
- Mister X profitiert von Städten mit blauem Zahlenfeld, weil er dort alle drei Verkehrsmittel nutzen kann und seine Route schwerer vorhersehbar wird.

Häufige Fragen

Muss jeder Detektiv in jeder Runde ziehen?

Ja, sofern es möglich ist. Fehlen passende Tickets, werden so viele Figuren bewegt wie möglich, der Rest bleibt stehen.

Was passiert, wenn Mister X kein passendes Ticket hat?

Dann bleibt er stehen. Er trägt nichts auf der Checkliste ein und legt kein Ticket auf die Ticketleiste, muss aber alle Tickets abwerfen und 8 neue ziehen.

Ab wann dürfen die Detektive eine Sonderaktion spielen?

Erst wenn ein Ticket auf Feld 5 der Ticketleiste liegt, Mister X sich also bereits 5-mal bewegt hat.

Darf Mister X schon in der ersten Runde eine Sonderaktion nutzen?

Ja. Für Mister X gibt es keine Wartezeit, die Anleitung empfiehlt sogar ausdrücklich den frühen und häufigen Einsatz.

Dürfen zwei Detektive auf derselben Stadt stehen?

Nein. Ist eine Figur von anderen Detektiven eingeschlossen und kann deshalb nicht ziehen, setzt sie in dieser Runde aus.

Was passiert mit Tickets, die für Sonderaktionen ausgegeben wurden?

Sie kommen in die Schachtel und sind aus dem Spiel. Nur wenn die Tickets knapp werden, wandern sie ausnahmsweise zurück in den Beutel.

Wie viele Tickets steuert ein Spieler zu einer Sonderaktion bei?

Höchstens so viele, wie er Detektive führt. Wer 2 Figuren steuert, darf also maximal 2 Tickets einbringen.

Was passiert nach 24 Bewegungen von Mister X?

Ab der 25. Bewegung zieht er offen mit der transparenten Figur über den Plan. Es werden dann keine Tickets mehr auf die Ticketleiste gelegt.

Muss Mister X verraten, wo er war?

Nur beim Positions-Check und bei Nachforschungen. Zieht ein Detektiv auf eine seiner letzten 5 Stationen, markiert er sie mit einem Positionsring-Paar.

Darf Mister X beim Doppelzug über einen Detektiv hinwegziehen?

Nein. Eine Stadt, auf der ein Detektiv steht, darf er auch als Zwischenstation nicht betreten.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Gabriele Mari
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 02.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/mister-x-flucht-durch-europa/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/mister-x-flucht-durch-europa/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026