



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Scotland Yard

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 8

JAHREN

1–45

MINUTEN

einfach

EINSTIEG

Scotland Yard ist ein Detektivspiel von Ravensburger, bei dem eine Person als Mister X durch London flieht und alle anderen als Detektive die Verfolgung aufnehmen. Gefahren wird mit Taxi, Bus und U-Bahn, wobei Mister X seine Route verdeckt notiert und nur gelegentlich seinen Standort preisgibt. Die hier beschriebenen Regeln stammen aus der 20 Years Limited Edition.

Spielziel

Die Detektive wollen Mister X einholen und auf sein Feld ziehen. Mister X will bis zum Ende seiner Fahrtentafel entkommen.

Vorbereitung

Eine Person übernimmt Mister X, alle anderen spielen Detektive. Der Plan kommt in die Tischmitte. Mister X und die Detektive bekommen Tickets für Taxi, Bus, U-Bahn und Doppelzüge in der von der Anleitung vorgegebenen Menge. Jeder zieht eine Startkarte, Mister X verdeckt, und die Detektive stellen ihre Figuren auf das gezogene Startfeld.

So spielt ihr

- 1 Mister X zieht zuerst und trägt die Nummer seines Zielfelds in die Fahrtentafel ein.
- 2 Er deckt den Eintrag mit dem Ticket ab, das zum benutzten Verkehrsmittel passt.
- 3 Danach ziehen die Detektive: erst Ticket abgeben, dann die Figur zur nächsten Haltestelle des gewählten Verkehrsmittels bewegen.
- 4 Die abgegebenen Tickets der Detektive gehen an Mister X.
- 5 Bei den großen Feldern der Fahrtentafel muss Mister X seine Position offenlegen.

So gewinnt ihr

Die Detektive gewinnen, sobald einer von ihnen auf das Feld von Mister X zieht. Mister X gewinnt, wenn kein Detektiv mehr ziehen kann oder er das letzte Feld seiner Fahrtentafel erreicht.

Spielziel

Mister X flieht durch die Stadt und hält seinen Weg auf einer Fahrtentafel geheim. Die Detektive müssen aus den benutzten Verkehrsmitteln und den seltenen Standortmeldungen ableiten, wo er sich aufhält, und ihn stellen. Für die Detektive ist das Spiel gewonnen, wenn eine Figur genau auf dem Feld von Mister X landet. Mister X gewinnt, wenn er lange genug entkommt oder die Detektive bewegungsunfähig macht.

Spielmaterial

1 Spielplan

1 Schwarze Spielfigur für Mister X

Farbige Spielfiguren für die Detektive

Tickets

1 Fahrtentafel für Mister X

Startkarten

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Bestimmt eine Person als Mister X, alle übrigen spielen Detektive.
- Verteilt die Tickets für Taxi, Bus, U-Bahn und Doppelzüge in der Anzahl, die die Anleitung vorgibt, an Mister X und die Detektive.
- Mister X nimmt die schwarze Spielfigur, jeder Detektiv eine farbige Figur.
- Jeder zieht eine Startkarte. Mister X zieht seine verdeckt und hält sein Startfeld geheim.
- Die Detektive stellen ihre Figuren auf die gezogenen Startfelder.

Spielbeginn

Sobald alle Figuren stehen und die Tickets verteilt sind, eröffnet Mister X die Partie mit seinem ersten verdeckten Zug. Danach kommen die Detektive an die Reihe.

Spielablauf

Der Zug von Mister X

Mister X macht immer den ersten Zug einer Runde. Er entscheidet sich für ein Nachbarfeld und notiert dessen Nummer in seiner Fahrtentafel. Anschließend legt er das Ticket des benutzten Verkehrsmittels über den Eintrag. So bleibt die Feldnummer verborgen, aber die Detektive sehen, ob er Taxi, Bus oder U-Bahn benutzt hat.

Die Züge der Detektive

Jeder Detektiv gibt zuerst ein Ticket ab und bewegt danach seine Figur. Gefahren wird bis zur nächsten Haltestelle des Verkehrsmittels, das auf dem abgegebenen Ticket steht. Die abgegebenen Tickets wandern zu Mister X, der dadurch neues Fahrmaterial erhält.

Wenn Mister X auftaucht

Auf der Fahrtentafel gibt es größere Fenster. Erreicht Mister X ein solches Feld, muss er seine aktuelle Position offen bekannt geben. Diese Momente sind für die Detektive die einzigen sicheren Informationen über seinen Aufenthaltsort.

Verlauf der Partie

- 1 Mister X zieht verdeckt und deckt den Eintrag mit dem passenden Ticket ab.
- 2 Die Detektive ziehen nacheinander, jeweils mit Ticketabgabe.
- 3 Mister X sammelt die Tickets der Detektive ein.
- 4 An den vorgesehenen Stellen gibt Mister X seinen Standort preis.
- 5 Die Runden wiederholen sich, bis eine der Siegbedingungen eintritt.

Der Spielzug

- 1 Mister X wählt sein Zielfeld und schreibt die Feldnummer in die Fahrtentafel.
- 2 Er legt das Ticket des benutzten Verkehrsmittels auf den Eintrag.
- 3 Steht ein großes Fenster der Fahrtentafel an, nennt er offen seine Position.
- 4 Ein Detektiv gibt ein Ticket ab.
- 5 Er bewegt seine Figur bis zur nächsten Haltestelle des gewählten Verkehrsmittels.
- 6 Mister X nimmt das abgegebene Ticket an sich.
- 7 Die übrigen Detektive ziehen auf dieselbe Weise, danach beginnt die nächste Runde mit Mister X.

Sonderregeln

- Mister X notiert jeden Zug verdeckt und deckt ihn mit dem Ticket des benutzten Verkehrsmittels ab.
- Bei den größeren Fenstern der Fahrtentafel ist Mister X verpflichtet, seine Position zu nennen.
- Detektive müssen vor der Bewegung ein Ticket abgeben; ohne passendes Ticket ist die Fahrt nicht möglich.
- Die Tickets der Detektive gehen an Mister X und stehen ihm anschließend zur Verfügung.
- Neben Taxi, Bus und U-Bahn gibt es Tickets für Doppelzüge.

Spielende und Gewinn

Die Detektive gewinnen, sobald es einem von ihnen gelingt, auf das Feld zu ziehen, auf dem Mister X steht. Mister X gewinnt in zwei Fällen: wenn die Detektive keinen Zug mehr machen können, oder wenn er das letzte Feld seiner Fahrtentafel erreicht hat. Mit dem Sieg einer Seite ist die Partie beendet.

Tipps

- Achtet als Detektive genau auf das Ticket, das Mister X ablegt. Das Verkehrsmittel schränkt die möglichen Felder deutlich ein.
- Merkt euch die Standortmeldungen an den großen Fenstern und arbeitet euch von dort aus vor.
- Teilt euch als Detektive auf und riegelt Haltestellen ab, statt alle in dieselbe Richtung zu ziehen.
- Denkt daran, dass eure abgegebenen Tickets Mister X wieder zugutekommen. Setzt seltene Verkehrsmittel bewusst ein.
- Als Mister X lohnt es sich, direkt nach einer Standortmeldung das Verkehrsmittel zu wechseln, um die Spur zu verwischen.

Häufige Fragen

Wer beginnt die Partie?

Mister X macht den ersten Zug. Erst danach bewegen die Detektive ihre Figuren.

Wie hält Mister X seine Züge geheim?

Er schreibt die Nummer des Zielfelds in seine Fahrtentafel und legt das Ticket des benutzten Verkehrsmittels darüber. Die Detektive sehen so nur das Verkehrsmittel.

Wann muss Mister X sich zeigen?

Bei den größeren Fenstern der Fahrtentafel muss er seine aktuelle Position offen nennen.

Was passiert mit den Tickets, die die Detektive abgeben?

Die abgegebenen Tickets bekommt Mister X. Er kann sie anschließend für seine eigenen Fahrten nutzen.

Wie weit darf ein Detektiv ziehen?

Ein Detektiv gibt ein Ticket ab und fährt bis zur nächsten Haltestelle des Verkehrsmittels, das auf diesem Ticket steht.

Wie fangen die Detektive Mister X?

Ein Detektiv muss mit seiner Figur genau auf das Feld ziehen, auf dem Mister X steht. Damit gewinnen die Detektive sofort.

Was passiert, wenn die Detektive nicht mehr ziehen können?

Dann gewinnt Mister X die Partie.

Kann Mister X auch ohne Festnahme verlieren oder gewinnen?

Er gewinnt, sobald er das letzte Feld seiner Fahrtentafel erreicht hat. Damit endet die Flucht erfolgreich.

Welche Verkehrsmittel gibt es?

Die Quelle nennt Tickets für Taxi, Bus und U-Bahn sowie Doppelzüge.

Wie viele Tickets bekommt jeder zu Beginn?

Die Quelle nennt keine konkreten Zahlen. Sie verweist nur darauf, dass die Anleitung die Anzahl festlegt.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Edition / Regelstand	20 Years Limited Edition
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, Regelstand 20 Years Limited Edition, zuletzt geprüft am 06.09.2026. 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/scotland-yard/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/scotland-yard/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026