

Scotland Yard



+ GLI AGENTI SPECIALI A CACCIA DI MISTER X +

Gioco Ravensburger® n° 23 416 5

Un avvincente inseguimento per 2–4 giocatori dagli 8 anni in su.

Autore: Gunter Baars

Illustrazioni: Thomas Haubold, Torsten Wolber

Redazione: Stefanie Fimpel


Contenuto:

1 cartellone in 4 parti

3 pedine di detective (rossa, blu, verde)

1 pedina di Mister X (nera)

24 biglietti (12x taxi, 8x autobus, 4x metropolitana)

4 biglietti neri  (di cui 3 per la variante del gioco)

Necessario un foglio di carta e una matita

Scopo del gioco

Mister X fugge attraverso Londra e deve stare attento a non essere catturato dai detective! Più a lungo riesce a sottrarsi all'inseguimento, più punti preziosi raccoglie!

Dopo che tutti i partecipanti hanno giocato una volta come Mister X, si contano i punti. Vince la partita chi, nel ruolo di Mister X, ha conseguito, durante la fuga, il maggior numero di punti.

Preparativi

Prima di iniziare la prima partita si dovranno staccare con precauzione tutti i **biglietti** dal **cartone punzonato**. Il **cartellone da gioco** in quattro parti va assemblato in modo da formare la

pianta di Londra. Il **foglio di carta** e la **matita** vanno tenuti a portata di mano.

Il gioco si compone di tante **partite** quanti sono i **partecipanti**. Ad ogni partita il ruolo di Mister X viene giocato da un partecipante diverso. Gli altri giocatori formano il gruppo dei detective. Indipendentemente dal fatto che il gruppo dei detective sia formato da uno, due o tre giocatori, si dovranno sempre usare **tutte e 3** le pedine dei detective.

Alla prima partita, il giocatore più vecchio assume il ruolo di **Mister X** e riceve **1 biglietto** nero. I **24 biglietti** per il taxi, l'autobus e la metropolitana vengono posti davanti ai **detective** con la parte nera rivolta verso l'alto. I biglietti appartengono a tutti i detective.

I detective collocano le loro pedine su **3 fermate rosse della metropolitana**, scelte a piacere. Mister X gira uno dei 24 biglietti tolto dal mucchietto riservato ai detective. Sul biglietto è riportato in un cerchio il numero della fermata, su cui Mister X collocherà la sua pedina. Successivamente Mister X rimetterà il biglietto (*con la parte nera in alto*) nel mucchietto dei biglietti appartenente ai detective.

Inizia la partita

Mister X muove per primo e successivamente **tutti e tre i detective**.

Regole per le mosse

Ogni mossa viene fatta in taxi, autobus o metropolitana, lungo la linea colorata del percorso, da una fermata a quella successiva del mezzo di trasporto usato. Ogni cerchio con un numero rappresenta la fermata di uno o più mezzi pubblici di trasporto. I colori delle fermate indicano quali mezzi di trasporto si fermano in quel punto e quale mezzo di trasporto si dovrà usare per proseguire al prossimo giro:



Esempi per spostarsi:

dalla fermata 8 (v. cartellone del gioco) si arriva:

- *in taxi alle fermate 3, 7, 9 e 21*
- *in autobus alle fermate 6 e 9*
- *in metropolitana alle fermate 40 e 13*

Nota bene: se durante il tragitto da una fermata alla successiva si incrociano linee del percorso dello stesso colore è possibile cambiare direzione.

Esempio: dalla fermata 7 non si raggiunge solo la stazione 39 ma anche le fermate 21 o 22 all'angolo.

Mister X si sposta

Mister X può usare tutti i mezzi di trasporto **senza** pagare il biglietto. A seconda del mezzo usato, Mister X sposta la sua pedina lungo la rispettiva linea colorata del mezzo usato fino alla successiva fermata. Arrivato alla fermata, la sua mossa è finita.

I detective si spostano

Per spostarsi fino alla successiva fermata, ogni detective **paga** a Mister X per ogni pedina spostata **un biglietto**, corrispondente al mezzo, che preleverà dal mucchietto di biglietti. Gli inseguitori di Mister X si mettono d'accordo e muovono nella successione che hanno convenuto **tutte e 3 le pedine dei detective**. Per la mossa non importa chi dei detective muove l'una o l'altra pedina. Importante è che i detective siano d'accordo sulle fermate dove collocare le 3 pedine che sono obbligati a spostare.

Dopo che i detective hanno spostato le 3 pedine, tocca a Mister X effettuare la mossa.

Avvertenza! Se i biglietti per un mezzo di trasporto sono esauriti, non è più possibile usare il mezzo in questione. Se, per questo motivo, non è più possibile spostare la pedina di un detective, detta pedina rimarrà bloccata alla fermata del mezzo pubblico fino alla fine della partita.

Biglietto nero

Se Mister X si sente messo alle strette dai detective, può scomparire per un giro. Per sottrarsi alla cattura usa il biglietto nero. In questo caso, anziché muovere in modo visibile la sua pedina da una fermata a quella successiva, toglie la pedina dal cartellone, segna di nascosto su un foglietto la stazione di partenza e quella di arrivo e consegna il biglietto nero ai detective. Per questa particolare mossa, alla fine della partita Mister X paga **3 punti di penalizzazione**. Se Mister X non usa il biglietto nero, non verrà penalizzato di 3 punti.

Successivamente i detective effettuano la mossa come di consueto. Al suo turno, Mister X fa la sua comparsa, colloca la sua pedina sulla fermata che ha segnato ed effettua la mossa!

Importante! Con il biglietto nero, **Mister X** (solo lui!) può usare una sola volta i **traghetti** (fermate 47, 36, 84 e 112) per attraversare il Tamigi!

Fine della partita

La partita può terminare in 3 modi diversi:

1. la pedina di un detective viene spostata sulla fermata dove si trova Mister X e lo arresta,
2. i detective non hanno più biglietti per spostarsi e non hanno ancora arrestato Mister X,
3. i detective non hanno più la possibilità di arrestare Mister X e desistono dall'inseguirlo. In questo caso, consegnano a Mister X i biglietti rimanenti.

I biglietti che Mister X ha ricevuto dai detective durante la sua fuga sono provvisti, sulla parte color blu, di un prezzo (£). Il prezzo corrisponde al punteggio. Terminata la partita, Mister X conta i punti acquisiti coi biglietti e li segna sul foglio di carta. Se ha usato il biglietto nero, deve detrarre 3 punti.

Il ruolo di Mister X passa poi al giocatore successivo e si inizia una **nuova partita**.

Fine del gioco

Il gioco termina quando tutti i partecipanti hanno giocato il ruolo di Mister X. Si controllano i diversi punteggi acquisiti come Mister X e vince chi ha il maggior numero di punti.

Variante con più biglietti neri

Anziché un solo biglietto nero, Mister X può usare da 2 a 4 biglietti neri. Con ogni biglietto, Mister X può scomparire per sfuggire agli inseguitori. Non è tuttavia permesso usare 2 biglietti neri direttamente uno dopo l'altro. Con questa variante, l'inseguimento dei detective è più difficile. Per il resto si gioca secondo le regole esposte.

Scotland Yard

+++ LA BÚSQUEDA DE MISTER X +++

Juego Ravensburger® n.º 23 416 5


Un emocionante juego de persecución para 2–4 jugadores de 8 a 99 años.

Autor: Gunter Baars

Ilustraciones: Thomas Haubold, Torsten Wolber

Redacción: Stefanie Fimpel

Contenido:

- 1 tablero dividido en 4 partes
- 3 peones de detective (rojo, azul y verde)
- 1 peón de Mister X (negro)
- 24 billetes de transporte (12 de taxi, 8 de autobús y 4 de metro)
- 4 «black tickets»  (3 de ellos para la variante de juego)

También necesitaréis: un papel y un lápiz

Objetivo del juego

¡Mister X huye por las calles de Londres! Tiene que andarse con cuidado y no dejarse atrapar por los detectives. Ya que cuanto más tiempo aguante sin que le pillen, más puntos conseguirá acumular.

Cuando todos los jugadores ya hayan jugado en el papel de Mister X, se hace el recuento: Quien haya reunido el mayor número de puntos en el papel de Mister X gana la partida.

Preparación

Antes de jugar por primera vez, separad con cuidado todos los **billetes** del **panel troquelado**. Montad las cuatro partes del **tablero** de tal manera que formen el plano de Londres. Tened preparados un **papel** y un **lápiz**.

En la partida se juegan tantas rondas como jugadores participen. Cada jugador hará de Mister X una vez y, mientras, los otros formarán el equipo de detectives. Independientemente de si el equipo de detectives está compuesto por uno, dos o tres jugadores, siempre se juega con **los 3 peones de detective**.

El jugador más mayor es el primero en hacer de **Mister X** y recibe 1 «**black ticket**». Los **detectives** colocan delante de ellos los **24 billetes** para taxi, autobús y metro de tal forma que la cara negra quede hacia arriba. Los billetes pertenecen conjuntamente a todos los detectives.

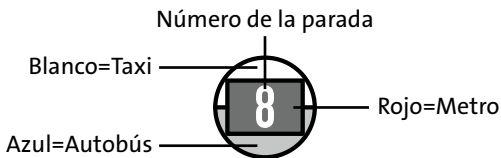
Los detectives ponen sus peones en las **3 paradas de metro rojas** que ellos quieran. Mister X le da la vuelta a cualquier billete de los 24 que tienen los detectives en su reserva. En el billete se indica en un círculo el número de la parada desde la que debe salir Mister X. Mister X coloca su peón en esa parada. Luego Mister X devuelve el billete (con la cara negra hacia arriba) a la reserva de billetes de los detectives.

¡A jugar!

Mister X juega primero y luego juegan **los tres detectives**.

Reglas para una jugada

Cada jugada consta de un viaje en taxi, autobús o metro de una parada hasta la siguiente a lo largo de la línea del color correspondiente a ese medio de transporte. Cada uno de los círculos con número es una parada para uno o varios medios de transporte. Los colores de la parada indican qué medio de transporte para en ella, así como con qué medio de transporte se puede proseguir el viaje en la siguiente jugada:



Ejemplos de jugada:

Desde la parada 8 (ver tablero) se puede llegar hasta:

- con el taxi, las paradas 3, 7, 9 y 21
- con el autobús, las paradas 6 y 9
- con el metro, las paradas 40 y 13

*Nota: Si en el trayecto de una parada a la siguiente se cruzan otras líneas del mismo color, también se puede girar. Por ejemplo, desde la estación 7 no solo se puede llegar a la estación 39, sino también a las estaciones 21 o 22 **doblando la esquina**.*

Mister X mueve su peón

Mister X puede utilizar todos los medios de transporte **sin** tener que pagar con un billete. Dependiendo de por qué medio de transporte se decante, Mister X avanzará su peón a lo largo de la línea del color correspondiente hasta llegar a la siguiente parada. Ahí se quedará parado y su jugada terminará.

Los detectives mueven sus peones

Para viajar hasta la siguiente parada, los detectives deben pagar a Mister X **un billete** de su reserva, que corresponda con el medio utilizado, por cada peón de detective que muevan. Los detectives han de ponerse de acuerdo y mover los **3 peones de detective** en el orden que prefieran. No importa quién mueve qué peón. Lo importante es que los detectives estén de acuerdo sobre a qué paradas van a mover los 3 peones y que ningún peón se quede parado.

En cuanto los detectives mueven sus tres peones, el turno pasa a Mister X.

Nota: Si se agotan los tickets para un medio de transporte, este ya no se puede seguir utilizando. Si por este motivo un peón de detective ya no puede moverse, tendrá que quedarse parado en esa parada por el resto de la ronda.

«Black ticket»

Si Mister X se siente especialmente acorralado por los detectives, puede desaparecer durante una jugada utilizando el «black ticket». En lugar de mover su peón de una parada a la siguiente a la vista de todos en el tablero, lo quita del tablero y anota en secreto en el papel su parada de salida y la parada a la que viaja con su «black ticket». Le da el «black ticket» a los detectives. Este le contará a Mister X como **3 puntos negativos** al final de la partida. Si Mister X no utiliza su «black ticket», los 3 puntos no se le descuentan.

Después, los detectives juegan como de costumbre. A continuación, Mister X reaparece y coloca su peón en la parada que había anotado. ¡Mister X seguirá jugando desde esa parada!

Importante: Con el «black ticket», **Mister X** (¡solo él!) puede utilizar también los **ferris** (paradas 36, 47, 84 y 112) una sola vez para navegar por el Támesis.

Fin de una ronda de juego

Hay tres posibilidades para terminar una ronda:

1. Un peón de detective avanza hasta la parada en la que está Mister X y lo atrapa.
2. A los detectives se les agotan los billetes sin haber atrapado antes a Mister X.
3. Si los detectives ya no ven ninguna posibilidad de atrapar a Mister X, pueden rendirse. Los billetes sobrantes se los entregan a él.

Los billetes que Mister X ha conseguido recaudar mientras huía de los detectives llevan un precio (£) marcado en la cara azul. Estos precios equivalen a puntos. Al final de la ronda, Mister X cuenta los puntos de los billetes que ha recaudado y anota su puntuación. Si ha gastado el «black ticket», se resta 3 puntos.

Después le toca ser Mister X al siguiente jugador y empieza una nueva ronda de juego.

Final de la partida

La partida termina cuando todos los jugadores ya han hecho de Mister X. Comparad los puntos que habéis conseguido cada uno en el papel de Mister X. Quién tenga más puntos gana la partida.

Variante con más «black tickets»

En lugar de uno solo, Mister X también puede disponer de 2 a 4 «black tickets». Cada billete le permite a Mister X desaparecer y le facilita la huida. Sin embargo, no se puede utilizar 2 «black tickets» uno justo después del otro. En esta variante, la persecución les resulta más difícil a los detectives. Salvo este cambio, todas las demás reglas se mantienen igual.

Scotland Yard

+++++ A CAÇA A MISTER X +++++

Jogo Ravensburger® n° 23 416 5


Uma perseguição empolgante para 2–4 jogadores de 8 até 99 anos.

Autor: Gunter Baars

Ilustrações: Thomas Haubold, Torsten Wolber

Redação: Stefanie Fimpel

Conteúdo:

- 1 cartaz em 4 partes
- 3 peças de detective (vermelha, azul, verde)
- 1 peça de Mister X (preta)
- 24 bilhetes (12x táxi, 8x carris, 4x metropolitano)
- 4 bilhetes pretos  (dos quais 3 para a variante do jogo)

É necessário ter uma folha de papel e um lápis

Objetivo do jogo

Mister X foge pelas ruas de Londres e deve prestar atenção para não ser capturado pelo detective! Quanto mais consegue despistar a perseguição, mais pontos preciosos ganha!

Depois que todos os participantes jogaram uma vez como Mister X, contam-se os pontos. Ganha a partida aquele que no papel de Mister X obteve durante a fuga o maior número de pontos.

Preparativos

Antes de começar a primeira partida deverão ser desprendidos com cuidado todos os **bilhetes** do **cartão puncionado**. O **cartaz do jogo** em quatro partes deve ser montado de modo a formar a planta de Londres. A **folha de papel** e o **lápiz** devem ser mantidos ao alcance da mão.

O jogo compõe-se de tantas **partidas** quantos são os **participantes**. Em cada partida o papel de Mister X é jogado por um participante diferente. Os outros jogadores formam o grupo dos **detectives**. Independentemente do fato que o grupo dos **detectives** seja formado por um, dois ou três jogadores, deverão ser sempre usadas **todas** as **3** peças dos **detectives**.

Na primeira partida, o jogador mais velho assume o papel de **Mister X** e recebe **1 bilhete** preto. Os **24 bilhetes** para o táxi, os carris e o metropolitanos, são colocados na frente dos **detectives** com a parte preta virada para cima. Os bilhetes pertencem a todos os **detectives**. Os **detectives** colocam suas peças sobre **3 paragens vermelhas do metropolitano**, escolhidas como quiser. Mister X vira um dos 24 bilhetes tirado do maço reservado aos **detectives**. No bilhete está contido num círculo o número da paragem onde Mister X colocará a sua peça. Em seguida Mister X recolocará o bilhete (*com a parte preta em cima*) no maço dos bilhetes pertencente aos **detectives**.

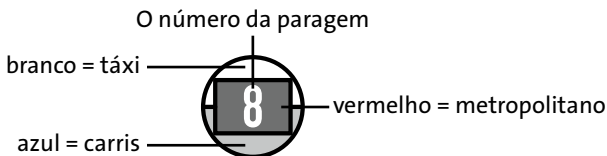
Começa a partida

Mister X joga primeiro e em seguida **todos os três os detectives**.

Regras para as jogadas

Cada jogada é feita em táxi, carris ou metropolitano, ao longo da linha colorida do percurso, de uma paragem àquela seguinte do meio de transporte usado. Cada círculo com um número

representa a paragem de um ou mais meios públicos de transporte. As cores das paragens indicam quais meios de transporte param naquele ponto e qual meio de transporte deverá ser usado para prosseguir na próxima volta:



Exemplos para mover-se:

da paragem 8 (v. cartaz do jogo) chega-se:

- de táxi nas paragens 3, 7, 9 e 21
- com carris nas paragens 6 e 9
- com metropolitano nas paragens 40 e 13

Aviso! Se durante o trajeto de uma paragem à seguinte cruzam-se linhas do percurso da mesma cor é possível mudar de direção. Exemplo: da paragem 7 não se chega apenas na estação 39 mas também nas paragens 21 ou 22 na esquina.

Mister X desloca-se

Mister X pode usar todos os meios de transporte **sem** pagar o bilhete. Conforme o meio usado, Mister X move a sua peça ao longo da respectiva linha colorida do meio usado até a paragem seguinte. Quando chega na paragem, a sua jogada acabou.

Os detectives movem-se

Para mover-se até a paragem seguinte, cada detective **paga um bilhete correspondente ao meio** para Mister X por cada peça deslocada, que pegará do maço de bilhetes. Os perseguidores de Mister X entram em acordo e movem na sequência

que combinam **todas as 3 peças dos detectives**. Para a jogada não importa qual dos detectives move uma ou outra peça. O importante é que os detectives estejam de acordo sobre as paragens onde colocar as 3 peças que são obrigados a deslocar.

Depois que os detectives deslocaram as 3 peças, é a vez de Mister X fazer a jogada.

Aviso! Se os bilhetes para um meio de transporte acabaram, não pode mais usar o meio em questão. Se, por esse motivo, não é mais possível deslocar a peça de um detective, essa peça ficará bloqueada na paragem do meio público até o fim da partida.

Bilhete preto

Se Mister X estiver cercado pelos detectives, pode desaparecer por uma volta. Para evitar a captura usa o bilhete preto. Nesse caso, ao invés de mover de forma visível a sua peça de uma paragem para aquela seguinte, tira a peça do cartaz, marca de escondido num bilhete a estação de partida e aquela de chegada e entrega o bilhete preto ao detective. Para esta jogada especial, no fim da partida Mister X paga **3 pontos de multa**. Se Mister X não usa o bilhete preto, não será penalizado de 3 pontos.

Em seguida os detectives efetuam a jogada como de costume. Na sua vez, Mister X aparece, coloca a sua peça na paragem que marcou e faz a jogada!

Importante! Com o bilhete preto, **Mister X** (apenas ele!) pode usar apenas uma vez os **ferryboat** (paragens 47, 36, 84 e 112) para atravessar o Tâmisal

Fim da partida

A partida pode terminar de 3 formas diferentes:

1. a peça de um detective é deslocada na paragem onde está Mister X e prende-o,
2. os detectives não têm mais bilhetes para mover-se e ainda não prenderam Mister X,
3. os detectives não têm mais a possibilidade de prender Mister X e desistem de persegui-lo. Nesse caso, entregam a Mister X os bilhetes restantes.

Os bilhetes que Mister X recebeu dos detectives durante a sua fuga na parte de cor azul têm um preço (£). O preço corresponde aos pontos. Terminada a partida, Mister X conta os pontos ganhos com os bilhetes e marca-os na folha de papel. Se usou o bilhete preto, deve deduzir 3 pontos.

O papel de Mister X passa depois ao jogador seguinte e começa uma **nova partida**.

Fim do jogo

O jogo termina quando todos os participantes jogaram o papel de Mister X. Controlam-se os vários pontos ganhos como Mister X e ganha quem tem o maior número de pontos.

Variante com vários bilhetes pretos

Ao invés de apenas um bilhete preto, Mister X pode usar de 2 até 4 bilhetes pretos. Com cada bilhete, Mister X pode desaparecer para fugir dos perseguidores. Todavia, não é permitido usar 2 bilhetes pretos diretamente um após o outro. Com esta variante, a perseguição dos detectives é mais difícil. De resto joga-se segundo as regras descritas.

Ravensburger S.p.A.
Via Enrico Fermi, 20 · I-20090 Assago (Mi)

www.ravensburger.com
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



230845