



Autor: *Projekt Team III, Michael Schacht*
 Diseño: *Felix Harnickel, DE Ravensburger*
 Ilustraciones: *Franz Vohwinkel, Torsten Wolber*
 Instrucciones: *DE Ravensburger*
 Redacción: *André Maack*

Reglas simplificadas (para 1 Mister X y 3 o 4 agudos detectives a partir de 8 años de edad)

Material necesario para jugar:

- 1 tablero
- 4-5 peones
- 3-4 tablas de color
- 1 «black ticket»
- 1 billete de jugada doble
- 1 tabla de itinerario con una hoja de papel para Mister X
- 2 tiras divisorias para la tabla de itinerario
- 1 visera para Mister X

Idea del juego

Mister X huye de los detectives recorriendo la ciudad de Londres a lo largo y a lo ancho. Para ganar, Mister X debe conseguir llevar a cabo 13 jugadas y escapar de las redes tejidas por sus perseguidores.

Los detectives ganan si avanzan con uno de sus peones hasta la casilla en la que se encuentra Mister X en ese momento.

Preparativos

Primero se debe decidir quién interpretará el papel de **Mister X**.

Sugerencia: Mister X debe tener nervios de acero y por eso es aconsejable que este papel lo interprete un jugador experto.

Una vez decididos los papeles, se abre el tablero. Mister X deberá sentarse de tal forma que pueda leer bien todos los números sin necesidad de levantarse.

Mister X recibe:

- 1 peón blanco
- la visera de cartón para Mister X *(para evitar que los detectives puedan intuir sus jugadas por su mirada)*
- la tabla de itinerario, que lleva una hoja de papel y las dos tiras divisorias
- 1 lápiz o bolígrafo *(no incluido en el juego)*
- billetes:
 - 1 «black ticket»
 - 1 billete de jugada doble



Cada detective recibe:

- 1 peón de color a su elección y su respectiva tabla de billetes *(para que cada jugador pueda identificar en todo momento cuál es exactamente su peón)*



Posición de salida

Mister X coloca su peón blanco en la estación número 82.



Si juegan 3 detectives, estos pueden elegir entre las estaciones 41, 46 y 124 como estación de salida para colocar en ella su peón.



Si juegan 4 detectives, además de las tres estaciones anteriores, se añade la estación número 142. En las estaciones de salida y en las diferentes estaciones del tablero no puede haber más de un detective a la vez durante todo el transcurso de la partida.

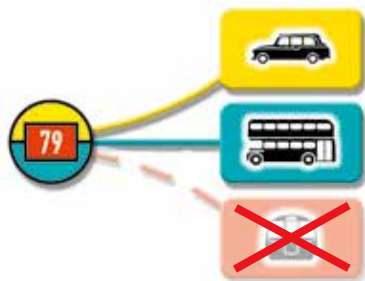


Desarrollo del juego

Se juegan un total de 13 rondas completas. En cada ronda, primero juega Mister X y luego todos los detectives, en el orden que ellos prefieran. En cada ronda, todos los jugadores deben avanzar su peón como mínimo hasta la estación más próxima.

Cómo desplazarse

Los colores de las paradas indican los medios de transporte que llegan y salen de ese punto. Para utilizar un medio de transporte, el peón debe estar situado en una parada del respectivo medio de transporte (indicado por el color del círculo).



Las paradas y las líneas del **metro** (rojo) no se pueden utilizar en la versión de juego para principiantes.

Los peones solo se pueden mover a las casillas, es decir, a paradas que estén desocupadas.

Excepción: Si un detective avanza su peón hasta una parada en la que se encuentra Mister X justo en ese momento, los detectives ganan la partida.

Con el **taxi** (amarillo) se puede llegar hasta cualquier punto del tablero. Sin embargo, el trayecto que se puede efectuar es breve y solo permite moverse hasta la siguiente casilla (siguiendo una línea amarilla).

Tu peón está en la casilla número 100.



Ejemplo de un viaje en taxi:

Desde la parada número 100 te puedes desplazar en taxi a las casillas número 80, 81, 101, 113 y 112.



El **autobús** (azul) solo sale de los lugares marcados con un semicírculo de color azul.

Siguiendo las líneas del autobús se pueden completar trayectos un poco más largos, hasta llegar a la siguiente parada de autobús señalada en azul.

Tu peón está en la casilla número 100.



Ejemplo de un viaje en autobús:

Desde la parada número 100 puedes viajar en autobús hasta las casillas número 63, 82 y 111.



Las jugadas de Mister X

Mister X elige para cada jugada una nueva parada que esté conectada mediante una línea (amarilla o azul) con la estación en la que actualmente se encuentra. Luego anota en el siguiente campo libre de su tabla de itinerario el número de la nueva parada y mueve su peón justo a esa nueva posición.

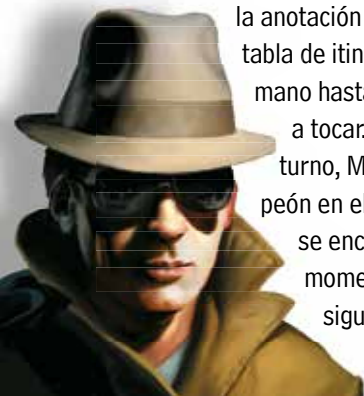
En su primera jugada, Mister X debe anotar en el campo el número de la estación de salida junto al número 1 de su tabla de itinerario.

En la siguiente ronda, Mister X se moverá desde la estación señalada en el itinerario a la siguiente parada que él elija.

Mister X desaparece

Mister X desaparece a intervalos regulares y permanece invisible durante una ronda. Antes de llevar a cabo su **3ª, 8ª y 13ª jugada**, Mister X quita su peón del tablero y anota en secreto en su tabla de itinerario (tapándose con la otra mano para que los demás no vean lo que escribe) su siguiente posición. El número de la parada a la que se desplaza (de forma invisible) lo anotará en el campo con el número rodeado por un círculo. A diferencia del procedimiento que seguía hasta ahora, Mister X actuará en secreto, cubriendo

la anotación realizada en la tabla de itinerario con la mano hasta que le vuelva a tocar. En su siguiente turno, Mister X coloca su peón en el punto en el que se encuentra en ese momento y realiza su siguiente jugada (no secreta).



«Black tickets» (billetes negros)



Cuando Mister X utiliza su «black ticket», puede llevar a cabo otra jugada en secreto (como en la **3ª, 8ª y 13ª ronda**) cuando sea su turno en cualquier momento del juego. Este billete le permite hacerse invisible una vez más durante una ronda.

Sugerencia: Mister X debe pensarse bien el momento en el que quiere desaparecer para lograr escapar de sus perseguidores.



Jugada doble



Cuando Mister X utiliza su billete de jugada doble, puede efectuar dos jugadas seguidas en la esa misma ronda de juego, por lo que puede pasar por dos paradas utilizando cualquier combinación de dos medios de transporte. Para ello, anota en su tabla de itinerario dos destinos (2 casillas) en lugar de solo una y desplaza su peón hasta la segunda parada. Una vez utilizado, el billete de jugada doble se descarta.

Utilizando el billete en la **2ª, 7ª o 12ª ronda**, Mister X puede desaparecer en la segunda jugada y permanecer oculto hasta su siguiente turno. Mister X puede utilizar el «black ticket» en combinación con el billete de jugada doble.

Como la jugada doble equivale a 2 jugadas normales consecutivas, Mister X no se puede desplazar...

... a una casilla ya ocupada por un detective ni con la primera ni con la segunda jugada. Si Mister X utiliza el billete de jugada doble en la **13ª ronda**, se llevará a cabo en ese caso una 14ª ronda en la que los detectives también podrán moverse una vez más.

Las jugadas de los detectives

Una vez que Mister X ha realizado su jugada, a los detectives les toca mover sus peones, uno a uno y **en el orden que ellos deseen**. Dado que los detectives juegan en grupo con un único objetivo, deberían acordar entre todos sus jugadas y qué estrategia seguir. Cada detective mueve su peón a la siguiente parada del medio de transporte elegido.

Fin de la partida

Los detectives ganan si:

- en cualquier momento de la partida, un detective avanza con su peón hasta la misma casilla en la que se encuentra Mister X justo en ese momento. Si Mister X ha llegado a esa casilla con una jugada secreta, deberá mostrarse.
- Mister X no puede moverse a una estación libre (porque todas a las que podría moverse están ya ocupadas por un detective)

Mister X gana si:

- consigue recorrer Londres en 13 rondas de juego sin que los detectives le descubran. Una ronda de juego se da por concluida una vez que los detectives también hayan efectuado su jugada.





Autor: Projekt Team III, Michael Schacht
 Projeto: Felix Harnickell, DE Ravensburger
 Ilustrações: Franz Vohwinkel, Torsten Wolber
 Instruções do Jogo: DE Ravensburger
 Redação: André Maack

Regras Simplificadas (para 1 Mister X e 3 ou 4 detetives aguçados a partir de 8 anos)

Material de jogo necessário

- 1 tabuleiro de jogo
- 4-5 pedras
- 3-4 tabelas coloridas
- 1 black ticket
- 1 bilhete de jogada dupla
- 1 tabela itinerário com inserida uma folha de papel para Mister X
- 2 faixas divisórias para a tabela itinerário
- 1 viseira para Mister X

Ideia do jogo

Mister X está a fugir dos detetives atravessando por todos os lados a cidade de Londres. Para ganhar o jogo, Mister X deve conseguir efetuar 13 jogadas e escapar da rede preparada por seus perseguidores.

Ganham o jogo os detetives quando, com uma de suas pedras, deslocam-se na casa onde Mister X está naquele momento.

Preparativos

Os jogadores decidem quem fará o papel de **Mister X**.

Sugestão: Mister X deve ter os nervos de aço, portanto, é recomendável que este papel seja interpretado por um jogador experiente.

Depois disso abre-se o tabuleiro do jogo. Mister X deverá posicionar-se de forma a conseguir ler bem todos os números sem precisar levantar-se.

Mister X recebe:

- 1 pedra branca
- a viseira de cartão para Mister X (para evitar que os detetives possam perceber suas jogadas pelo seu olhar)
- a tabela itinerário dotada de papel e as duas faixas divisórias
- 1 caneta ou lápis
(*não incluído na embalagem*)
- Bilhetes:
 - 1 black ticket
 - 1 bilhete de jogada dupla



Cada detetive recebe:

- pedra colorida à escolha e a respectiva tabela de bilhetes (de forma que cada jogador reconheça sempre exatamente a própria pedra)



Posição de partida

Mister X coloca a sua pedra branca na estação número 82.



Se jogam 3 detetives, é possível escolher como quiser uma estação entre as estações de partida 41, 46 e 124 onde colocar a própria pedra.



Se jogam 4 detetives, às estações de partida indicadas deve-se adicionar a estação número 142. Nas estações de partida e nas várias estações durante todo o andamento do jogo é permitido colocar-se **somente um** detetive por vez.

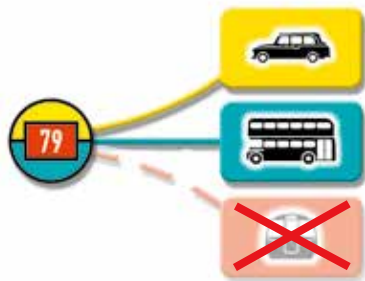


Andamento do jogo

O jogo prevê 13 turnos completos. Em cada turno joga antes Mister X e depois todos os detetives, na ordem que preferem. Em cada turno, todos os jogadores devem mover a própria pedra pelo menos de uma estação.

Modalidade de movimento

As cores das paragens indicam os meios de transporte em partida e em chegada naquele ponto. Para usar um meio de transporte, a pedra deve estar em uma paragem do respectivo meio de transporte (indicado pela cor do círculo).



As paragens e as linhas do **metropolitano** (vermelho) não podem ser utilizadas na versão de jogo para principiantes.

Todas as pedras podem mover-se apenas nas casas e, portanto, em paragens livres.

Exceção: se um detective chega com a sua pedra em uma paragem onde naquele momento está Mister X, os detetives ganham o jogo.

Com o **táxi** (amarelo) é possível chegar em todos os lugares do tabuleiro de jogo. O trajeto a realizar, todavia, é curto e é possível deslocar-se apenas até a casa seguinte (ao longo de uma linha amarela).

A tua pedra está parada na casa número 100.



Exemplo, para uma viagem de táxi: Da paragem número 100 é possível deslocar-se de táxi nas casas número 80, 81, 101, 112 e 113.

O **autocarro** (turquesa) parte apenas dos lugares marcados por um semicírculo cor turquesa.

Seguindo as linhas do autocarro pode-se efetuar trajetos um pouco mais compridos até chegar na paragem seguinte do autocarro salientada em verde.

A tua pedra está parada na casa número 100.



Exemplo, para uma viagem de autocarro: Da paragem número 100 é possível deslocar-se de autocarro nas casas número 63, 82 e 111.



As jogadas de Mister X

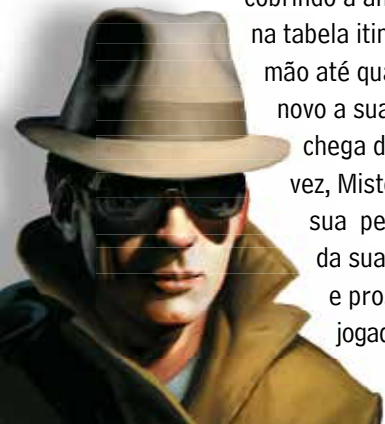
Mister X escolhe para cada jogada uma nova paragem ligada diretamente por uma linha (amarela ou turquesa) no lugar onde está atualmente. Anota então no próximo campo livre da sua tabela itinerário o número da nova paragem, deslocando a sua pedra portanto, na nova posição.

Para a sua primeira jogada, Mister X preenche o campo ao lado do número 1 na tabela itinerário anotando o número da paragem de chegada.

No turno seguinte Mister X irá mover-se saindo da estação marcada no itinerário até a paragem seguinte de sua escolha.

Mister X desaparece

Mister X desaparece em intervalos regulares e torna-se invisível por uma jogada. Antes de efetuar a sua **3ª, 8ª e 13ª jogada**, Mister X tira a sua pedra do tabuleiro de jogo e anota secretamente na tabela itinerário (escondendo-se com uma mão de olhares indiscretos) a sua próxima posição. O número da paragem na qual deve ir (de forma invisível) será anotado no campo com o número dentro do círculo. Ao contrário do que foi feito até agora, Mister X atua secretamente, cobrindo a anotação feita na tabela itinerário com a mão até quando for de novo a sua vez. Quando chega de novo a sua vez, Mister X coloca a sua pedra no ponto da sua posição atual e prossegue com a jogada (não secreta) seguinte.



Black ticket (bilhetes pretos)



Se Mister X usa o seu black ticket, pode efetuar mais uma jogada secreta (como para a sua **3ª, 8ª e 13ª jogada**) ao chegar a sua vez em qualquer momento do jogo. A jogada permite-lhe portanto, de tornar-se invisível mais uma vez pela duração de um turno de jogo.

Sugestão: Mister X deve avaliar bem o momento do seu desaparecimento, de forma a conseguir fugir de seus perseguidores.



Jogada dupla



Se Mister X usa o seu bilhete de jogada dupla pode efetuar duas jogadas seguidas, no turno de jogo atual, passando assim por duas paragens e utilizando uma combinação qualquer dos 2 meios de transporte.

Anota na sua tabela o itinerário de dois destinos (2 casas) ao invés de um e transfere a sua pedra na segunda paragem. Depois de utilizado, o bilhete de jogada dupla sai do jogo.

Jogando o bilhete para a sua **2ª, 7ª ou 12ª jogada**, Mister X pode desaparecer com a sua segunda jogada e ficar escondido até a sua vez seguinte. Mister X pode utilizar o black ticket em combinação com o bilhete de jogada dupla.

A partir do momento que a jogada dupla equivale a 2 jogadas normais seguidas,

Mister X não pode mover em um lugar ocupado por um detetive nem com a primeira nem com a segunda jogada. Se Mister X utiliza o bilhete de jogada dupla para a sua 13ª jogada, nesse caso segue outro 14º turno de jogo no qual também os detetives podem deslocar-se mais uma vez.

As jogadas dos detetives

Quando Mister X tiver efetuado a sua jogada, é a vez dos detetives de mover as pedras, um depois do outro e na ordem que desejam. Como os detetives jogam em grupo com um único objetivo, deverão combinar as próprias jogadas e concordar sobre a estratégia a ser adotada. Cada detetive move a própria pedra na paragem seguinte do meio de transporte escolhido.

Fim do jogo

Os **detetives** ganham se:

- em qualquer momento da partida, um detective chega com a sua pedra no mesmo instante e no mesmo ponto onde está também Mister X. Se foi feita uma jogada em segredo, nesse caso Mister X deve mostrar-se.
- Mister X não consegue mais mover-se em uma estação livre (todas as que podem ser alcançadas estão bloqueadas pelos detetives).

Mister X ganha se:

- consegue atravessar Londres em 13 jogadas, sem ser descoberto pelos detetives. A jogada é considerada terminada somente depois que os detetives também jogaram.



Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Ravensburger Ibérica S.L.U.
C/ Pesquera nº 18
28850 Torrejón de Ardoz Madrid – España

www.ravensburger.com

© 2015