



Scotland Yard



+++ LA EMOCIONANTE BÚSQUEDA DE MISTER X +++ A EMPOLGANTE CAÇA A MISTER X +++



Ravensburger



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

Contenido

- 1 tablero
- 6 peones
- 29 fichas de salida
- 130 billetes divididos entre:
 - 57 x taxi
 - 45 x autobús
 - 23 x metro
 - 5 x «black ticket»
- 3 billetes de jugada doble
- 5 tablas de billetes para los detectives
- 1 tabla de itinerario con una hoja de papel para Mister X
- 1 visera para Mister X
- 2 anillas de identificación para los policías

Objetivo del juego

Mister X trata de huir de sus perseguidores en la ciudad de Londres. Se mueve utilizando diferentes medios de transporte, como el taxi, el autobús o el metro. Solo los detectives más hábiles lograrán capturarlo.

Hasta el final de la partida, Mister X intentará huir de sus perseguidores y ocultar el lugar en el que se encuentra en cada momento.

En cambio, los detectives intentarán localizar sus movimientos y capturarlo.

Preparativos para 3-6 jugadores

*(Los preparativos para 2 jugadores están explicados en la página 8.) Los jugadores deciden quién hará el papel de **Mister X**.*

Sugerencia: Para ser Mister X hay que tener nervios de acero, por eso es aconsejable que este papel lo interprete un jugador experto.

Los otros jugadores serán los **detectives**. Dejad preparados los billetes a un lado del tablero a modo de reserva común inicial.

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 con una hoja de papel en su interior
- 1 bolígrafo o lápiz *(no incluido en el producto)*
- billetes:

5 x «black tickets»

2 x billetes jugada doble



Atención: Durante toda la partida Mister X podrá utilizar todos los billetes de la reserva común.



Cada detective recibe:

- 1 peón de color a su elección y su respectiva tabla de billetes
- los siguientes billetes, que deberá depositar en su tabla de billetes:
 - 4 x metro
 - 8 x autobús
 - 11 x taxi

Si hay menos de 4 detectives, les prestarán ayuda los policías en forma de otros peones:

Con 2 detectives: **2 policías**

Con 3 detectives: **1 policía**

¡Por lo tanto, con 2 o 3 detectives habrá tanto peones de detective como peones de policía!



Los peones de los policías, escogidos entre los peones sobrantes, se distinguen de los peones de los detectives por la anilla ensartada por la parte superior. Para distinguir a los policías de los detectives, la anilla permanecerá en esa posición durante toda la partida.

¡Gracias a esta anilla de identificación, los policías pueden viajar gratis en cualquier medio de transporte, **sin tener que utilizar los billetes** para sus jugadas! Durante la partida, los peones de los policías se moverán **según se acuerde entre todos los detectives**. De hecho, los jugadores se consultarán entre ellos para decidir cómo mover a los policías.

Posición de salida

Para establecer las diferentes posiciones de salida se utilizan las **fichas de salida**. Hay que mezclar por separado las fichas marcadas con la letra D y las que tienen la letra X y dejarlas sobre la mesa boca abajo. Cada **detective** coge una de las fichas de salida D y coloca su peón en la casilla que indique esa ficha.

Si también hay **policías** en la partida, habrá que coger una de las fichas de salida D para cada policía y colocar los peones de policía en los respectivos puntos de

salida. **Mister X** también coge una de las fichas de salida X sin que los demás la puedan ver. Después de mirar la ficha en secreto, Mister X **no** coloca su peón en el tablero.

Sugerencia: Las casillas del tablero están numeradas por orden de izquierda a derecha para facilitar la localización de los puntos de salida para cada jugador.



Desarrollo del juego para 3-6 jugadores

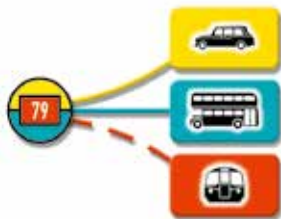
(Las especificaciones para 2 jugadores están indicadas en la página 8.)

Se juegan un total de 22 rondas. Cada ronda completa se compone primero de la jugada de Mister X y luego la jugada de todos los detectives y todos los policías en el orden que ellos deseen. En cada ronda, **se deben mover** todos los peones de detective, de policía y de Mister X. Para cada movimiento, los detectives han de utilizar el billete correspondiente sacado de **su tabla de billetes y dejarlo en la reserva común**. ¡En las siguientes rondas, Mister X utilizará **siempre** los billetes de la reserva común!

Recordatorio: Los policías pueden viajar gratis en cualquier medio de transporte, sin necesidad de utilizar los billetes.

Cómo mover los peones (detectives, policías y Mister X)

Cada casilla del tablero corresponde a una parada de uno o más medios de transporte (taxi, autobús o metro). Los colores de las paradas indican los medios de transporte que llegan y salen de ese punto. Para usar un medio de transporte, el peón debe encontrarse en una parada del respectivo medio de transporte (indicado mediante el color del círculo).



Con el **taxi** (amarillo) se puede llegar hasta cualquier punto del tablero. Sin embargo, el trayecto que podéis realizar es corto, ya que solo os podéis desplazar hasta la siguiente casilla (siguiendo una línea amarilla).



El **autobús** (azul) sale solo de los puntos señalados con un semicírculo de color azul. Siguiendo las líneas del autobús se pueden realizar trayectos un poco más largos.

Con el **metro** (rojo) se pueden efectuar trayectos largos siguiendo las líneas rojas, pero hay pocas paradas de metro (casillas con el interior del círculo rojo) en el tablero.

El jugador utiliza un billete del color correspondiente y avanza hasta la siguiente parada. Puede avanzar y luego retroceder en el siguiente turno para volver al punto en el que estaba en la ronda anterior.

Todos los peones se pueden desplazar únicamente a casillas que estén libres. Si Mister X no puede mover su peón a una casilla libre, pierde. En el caso de que un detective o un policía mueva su peón al punto en el que se encuentra Mister X, Mister X también pierde. Los peones de dos detectives y/o policías no pueden estar en la misma casilla.

Las jugadas de Mister X

Mister X efectúa sus jugadas de forma oculta, eligiendo en secreto una nueva parada que esté conectada con el lugar en el que se encuentra mediante una línea del medio de transporte que pretende utilizar. Escribe en secreto en el siguiente campo libre de su tabla de itinerario...

...el número de la nueva parada y luego cubre la anotación de su destino con un billete de la reserva correspondiente al medio de transporte que haya utilizado. De esta forma, los detectives no sabrán a dónde se ha movido Mister X, pero sí que sabrán qué medio de transporte ha utilizado.



En la siguiente ronda, Mister X volverá a desplazarse del mismo modo, del punto anotado en la tabla hasta la siguiente parada y así sucesivamente.

Las jugadas de los detectives y los policías

Una vez que Mister X ha efectuado su jugada, les toca a los detectives y a los policías mover sus peones, uno por uno y en el orden que ellos deseen.

Dado que los detectives juegan en grupo, deben acordar juntos sus jugadas y coordinar también las de los policías.

Cada detective debe devolver el billete empleado para su jugada a la reserva común y mover su peón hasta la siguiente parada del medio de transporte elegido.

Recordatorio: Los policías se mueven sin tener que devolver a la reserva común el billete correspondiente.

Durante toda la partida se deben respetar las siguientes reglas:

- Los detectives tienen a su disposición un número limitado de billetes. Si a un detective se le agotan los billetes para un determinado medio de transporte, ya no puede seguir utilizando ese medio.
- Si a un detective se le agotan los billetes o solo tiene billetes que no puede utilizar, no puede moverse y tiene que pasar turno.
- Los detectives no pueden cambiarse entre ellos los billetes.
- Los detectives deben mostrar siempre los billetes de los que disponen dejándolos visibles en su tabla de billetes para que Mister X pueda comprobar los medios de transporte de los que todavía disponen sus perseguidores.

Jugadas especiales de Mister X

Mister X hace su aparición

Mister X debe revelar su posición a intervalos regulares, en concreto después de la **3ª, 8ª, 13ª, 18ª y 24ª** jugada. Las rondas en las que está obligado a hacer su aparición están señaladas en la tabla de itinerario mediante un círculo alrededor del número de la ronda y un espacio más amplio para las anotaciones.



Como es habitual, Mister X realiza la anotación en su tabla de itinerario y la cubre con el billete utilizado. Después coloca su peón en el punto de su posición actual.

Sugerencia: Cuando le toque aparecer, Mister X debería intentar dirigirse a una casilla a la que no puedan llegar sus adversarios.

Ahora los detectives tienen la posibilidad de localizar a Mister X, acorralarlo o incluso capturarlo. ¡Aunque no disponen de mucho tiempo, ya que en la siguiente ronda, Mister X volverá a quitar su peón del tablero!

Sugerencia: Los detectives, por su parte, deben intentar estar en una posición desde la que puedan llegar al mayor número posible de sitios en los que Mister X podría aparecer, es decir, en las estaciones cruciales en las que paran más medios de transporte.

Jugada doble



Cuando Mister X utiliza un billete de jugada doble, puede efectuar dos jugadas seguidas, utilizando **cualquier combinación** de medios de transporte, respetando como siempre las reglas habituales para moverse. Luego anota en su tabla de itinerario dos destinos (2 casillas) en lugar de una y las cubre con los 2 billetes utilizados.

Una vez utilizado, el billete de jugada doble se descarta. Si con la primera de las dos jugadas Mister X llega a uno de los turnos en los que debe aparecer, estará obligado a hacerlo y luego podrá desaparecer nuevamente en la segunda jugada.

Como la jugada doble equivale a 2 jugadas normales consecutivas, Mister X no puede moverse a un lugar ya ocupado por un detective o un policía, ni en la primera ni en la segunda jugada. Mister X

solo puede utilizar un billete de jugada doble una vez por turno. Mister X può ricorrere ad un biglietto mossa doppia solo una volta per turno.

«Black tickets» (billetes negros)



Aparte de los billetes normales, Mister X puede utilizar también un «black ticket» con el que puede utilizar **el medio de transporte que desee** sin tener que revelar cuál es. El «black ticket» le permite a Mister X, y **únicamente** a Mister X, utilizar también el **ferri** para ir, por ejemplo, de la casilla 157 a la 115. Para estos trayectos, señalados con líneas negras, está prohibido usar los billetes normales.

Cuando Mister X utiliza un «black ticket», debe colocarlo en la tabla de itinerario en vez del billete normal, por lo que los detectives no tendrán ninguna pista del medio de transporte utilizado. Los «black

tickets» también se pueden utilizar en combinación con las jugadas dobles y se depositan en la tabla de itinerario como de costumbre.

Fin de la partida

Los **detectives** ganan si:

- en algún momento de la partida el peón de un detective o de un policía coincide con Mister X en el mismo instante y en la misma casilla. En este caso, Mister X deberá mostrarse.

Mister X gana si:

- consigue atravesar Londres en 22 rondas de juego sin dejar que los detectives le descubran. La ronda de juego no termina hasta que los detectives también efectúan su jugada.
- ningún detective puede seguir moviéndose.

La partida con 2 jugadores

(un único detective)

Si solo hay un jugador buscando a Mister X, este jugará con 4 peones, de los cuales dos serán detectives y dos serán policías. Recibirá la cantidad inicial de billetes prevista para 2 detectives, es decir, 22 billetes de taxi, 16 de autobús y 8 de metro.

Durante la partida podrá utilizar los billetes para los dos peones de detective, mientras que los policías, siguiendo las reglas habituales, los podrá mover sin tener que utilizar ningún billete. Además, podrá mover todos los peones en el orden que desee.nell'ordine che desidera.

© 2015



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

Conteúdo

- 1 tabuleiro de jogo
- 6 pedras
- 29 cartões de partida
- 130 bilhetes divididos conforme abaixo:
 - 57 x táxi
 - 45 x autocarro
 - 23 x metropolitano
 - 5 x black ticket
- 3 bilhetes jogada dupla
- 5 tabelas bilhetes para os detetives
- 1 tabela itinerário com inserida uma folha de papel para Mister X
- 1 viseira para Mister X
- 2 anéis distintivos para policiais

Objetivo do jogo

Mister X tenta fugir de seus perseguidores na cidade de Londres. Ele movimenta-se utilizando vários meios de transporte entre os quais táxi, autocarro ou metropolitano. Apenas os detetives mais hábeis conseguirão capturá-lo.

Até o fim do jogo, Mister X tenta fugir de seus perseguidores e ocultar o lugar onde está atualmente.

Os detetives, ao contrário, procuram identificar seus deslocamentos e capturá-lo.

Preparativos

para 3 – 6 jogadores

(Os preparativos para 2 jogadores estão contidos na página 15).

Os jogadores decidem quem será **Mister X**.

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

Os outros jogadores serão os **detetives**. Preparar a dotação inicial dos bilhetes.

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 com dentro uma folha de papel
- 1 caneta ou lápis
(não incluído na embalagem)
- Bilhetes:



5 x black ticket

2 x bilhetes jogada dupla



Cada detetive recebe:

- 1 pedra colorida à escolha e a respectiva tabela de bilhetes
- bilhetes que deverá depositar na sua tabela de bilhetes:
 - 4 x metropolitano
 - 8 x autocarro
 - 11 x táxi

Se os detetives são menos de 4, receberão ajuda dos policiais no papel de outras “pedras”:

Com 2 detetives: **2 policiais**

Com 3 detetives: **1 policial**



Jogando então com 2 ou 3 detetives, na superfície do jogo haverá, portanto, tanto pedras detetive como pedras policial!

As pedras dos policiais, escolhidas entre as pedras de jogo restantes, diferenciam-se daquelas dos detetives pelo anel marcador enfiado na cabeça. Para diferenciar os policiais dos detetives, o anel marcador fica nessa posição durante toda a duração do jogo.

Atenção: Durante toda a partida Mister X poderá utilizar todos os bilhetes da dotação comum.

Graças ao anel marcador, os policiais podem pegar gratuitamente qualquer meio de transporte, **sem a necessidade de usar bilhetes** para as próprias jogadas! Durante a partida as pedras dos policiais serão **deslocadas de comum acordo entre todos os detetives**. Com efeito, os jogadores irão consultar-se para escolher o movimento dos policiais.

Posição de partida

Para definir as várias posições de partida utilizam-se os **cartões de partida**. As cartas marcadas no verso com a letra D e aquelas com a letra X são misturadas separadamente e posicionadas na mesa com a face para baixo. Cada **detetive** pesca um cartão de partida D e coloca a sua pedra na casa correspondente.

Se houver também **policiais** deverá ser pescado um cartão de partida D para cada policial e colocam-se as pedras

policial nos respectivos pontos de partida. Também **Mister X** pesca um cartão de partida do maço X, e a mantém escondida. Depois de ter olhado a carta em segredo, Mister X **não** coloca a sua pedra no tabuleiro de jogo.

Sugestão: As casas do tabuleiro de jogo são numeradas na ordem da esquerda para a direita, para facilitar a identificação dos pontos de partida de cada jogador.



Como se joga: para 3 – 6 jogadores

(Os preparativos para 2 jogadores estão contidos na página 15).

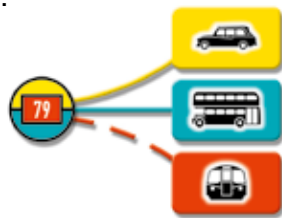
O jogo prevê até 22 turnos de jogo. O turno completo é composto antes pela jogada de Mister X e depois por aquela de todos os detetives e todos os policiais na ordem que desejam. Cada pedra detetive, policial e Mister X **deve ser removida**. Para cada deslocamento os detetives devem utilizar o bilhete correspondente retirado da **respectiva tabela de bilhetes e recolocá-la na dotação comum**. Nos turnos seguintes, Mister X utilizará **sempre** os bilhetes da dotação comum!

Atenção: Os policiais podem utilizar gratuitamente qualquer meio de transporte, sem a necessidade de usar os bilhetes.

Modalidade de movimento

(detective, policiais e Mister X)

Cada casa do tabuleiro de jogo corresponde à paragem de um ou mais meios de transporte (taxi, autocarro, metropolitano). As cores das paragens indicam os meios de transporte na partida e na chegada naquele ponto. Para usar um meio de transporte, a pedra deve estar sobre uma paragem do respectivo meio de transporte (indicado pela cor do círculo).



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 marelada).



O **autocarro** (turquesa) parte apenas dos lugares marcados com um semicírculo cor turquesa. Seguindo as linhas do autocarro podem ser realizados trajetos um pouco mais longos.

Com o **metropolitano** (vermelho) podem ser realizados longos deslocamentos seguindo as linhas vermelhas, mas as paragens do metropolitano (lugares com o círculo interno vermelho) no tabuleiro de jogo são poucas.

O jogador utiliza um bilhete da respectiva cor e desloca-se na paragem seguinte. É permitido deslocar-se para frente e para trás, ou seja, voltar à jogada seguinte, no lugar de onde se chegava na jogada anterior.

Todas as pedras podem mover-se apenas na direção de casas livres. Se Mister X não consegue deslocar a sua pedra sobre uma casa livre, perde. Se um detetive ou um policial desloca a sua pedra no ponto onde está Mister X, Mister X perde também nesse caso. As pedras de dois detetives e/ou policiais não podem estar no mesmo lugar.

As jogadas de Mister X

Mister X faz suas jogadas de escondido, escolhendo em segredo uma nova paragem ligada ao lugar no qual onde está atualmente por uma linha do meio de transporte que tem a intenção de utilizar. Escreve em segredo no próximo campo livre da sua tabela itinerário o número

da nova paragem. Então ele cobre a sua anotação correspondente ao seu destino com um bilhete do meio de transporte que utiliza. Portanto, os detetives não sabem para onde deslocou-se Mister X, mas apenas qual meio de transporte utilizou.



No turno seguinte Mister X irá mover-se de novo, com o mesmo sistema, do ponto marcado à paragem seguinte e assim por diante.

As jogadas de detetives e policiais

Quando Mister X tiver efetuado a sua jogada, é a vez dos detetives e dos policiais mexerem as pedras, um depois do outro e na ordem que desejarem.

Como os detetives jogam em grupo, deverão sincronizar as próprias jogadas e combinar aquelas dos policiais. Cada detetive coloca o bilhete utilizado para a jogada na dotação comum e move a própria pedra na próxima paragem do meio de transporte escolhido.

Atenção: Os policiais são deslocados sem precisar colocar o relativo bilhete na dotação comum.

Durante toda a partida valem as regras a seguir:

- Os detetives têm à disposição um número limitado de bilhetes. Se um detetive acabou os bilhetes para um determinado meio de transporte, então não poderá mais usar esse meio.
- Se um detetive acabou os bilhetes ou tem apenas bilhetes que não é capaz de utilizar, não poderá mais mover-se e pula o turno.
- Os detetives não podem trocar entre si os bilhetes.
- Os bilhetes à disposição dos detetives ficam sempre descobertos sobre a mesa para permitir que Mister X controle os meios de transporte que seus perseguidores ainda têm à disposição.

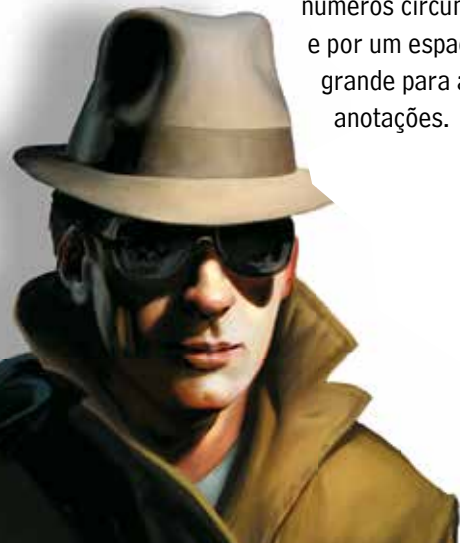


Jogadas especiais de Mister X

Mister X aparece

Mister X deve revelar a própria posição em intervalos regulares, mais exatamente depois da sua **3^a, 8^a, 13^a, 18^a e 24^a** jogada. As frequências com as quais é obrigado a aparecer estão salientadas na tabela itinerário das jogadas pelos

números circundados e por um espaço mais grande para as anotações.



Como de costume, Mister X efetua a anotação na tabela itinerário e cobre-a com o bilhete que usa. Depois coloca a sua pedra no ponto da sua posição atual.

Sugestão: No momento de efetuar o seu aparecimento, Mister X deverá procurar dirigir-se para uma casa que os adversários não podem alcançar.

Os detetives agora têm a possibilidade de identificar Mister X, de cercá-lo ou até mesmo de capturá-lo. De qualquer forma não têm muito tempo à disposição, pois, na jogada seguinte, Mister X tirará de novo a sua pedra do tabuleiro de jogo!

Sugestão: Os detetives, por sua vez, deverão tentar ficar na posição para poder alcançar o maior número possível de lugares onde Mister X poderá aparecer, portanto, nas estações principais onde param mais meios de transporte.

Jogada dupla



Se Mister X usa um bilhete de jogada dupla pode efetuar duas jogadas seguidas, utilizando uma **combinação qualquer** de meios de transporte, sempre no respeito das regras normais de movimento. Anota na sua tabela o itinerário de dois destinos (2 casas) ao invés de um e as cobre com os 2 bilhetes usados.

O bilhete de jogada dupla é descartado. Se com a primeira jogada Mister X alcança um dos turnos no qual deve mostrar-se, é obrigado a fazê-lo para logo depois desaparecer com a sua segunda jogada.

A partir do momento que a jogada dupla equivale a 2 jogadas normais seguidas, Mister X não pode ir para um lugar ocupado por um detetive ou por um policial nem com a primeira nem com a segunda jogada. Mister X pode utilizar um bilhete de jogada dupla somente uma vez por turno.

Black ticket (bilhetes pretos)



Ao invés do bilhete comum, Mister X pode usar o black ticket com o qual pode pegar o **meio de transporte que quiser** sem revelar qual é. O black ticket permite a Mister X, e **apenas** a Mister X, de usar também o **ferryboat** para ir, por exemplo, de 157 para 115. Para essas conexões, marcadas com linhas pretas tracejadas, é proibido usar os bilhetes normais.

Se Mister X usa um black ticket, coloca-o na tabela itinerário no lugar de um bilhete normal, assim os detetives não têm nenhum indício a respeito do meio de transporte usado. Os black ticket podem ser usados também junto com as jogadas duplas e são colocados na tabela itinerário, como de costume.



Fim do jogo

Os **detetives** ganham se:

- em qualquer momento da partida, um detetive ou um policial chega com a sua pedra no mesmo instante e no mesmo ponto onde está também Mister X. Nesse caso Mister X deve mostrar-se.

Mister X ganha se:

- consegue atravessar Londres em 22 jogadas, sem ser descoberto pelos detetives. A jogada é considerada terminada só depois que os detetives também jogaram.
- nenhum dos detetives consegue mais mover.


A partida com dois jogadores

(**apenas 1 detetive**)

Se apenas um detetive dá a caça a Mister X, jogará com 4 pedras, das quais 2 detetives e 2 policiais. Receberá o número inicial de bilhetes previsto para 2 detetives, ou seja: 22 para táxi, 16 para autocarro e 8 para o metropolitano.

Durante a partida poderá usar os bilhetes para ambas as pedras dos detetives, enquanto, como de costume, poderá mover os dois policiais sem usar bilhetes. Poderá também mover todas as pedras na ordem que desejar.

© 2015



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