

The background of the cover is a vibrant green with a pattern of white lines and circles, resembling a stylized map or a network. In the center, there is a detailed illustration of the Rialto Bridge in Venice, with the Basilica di Santa Maria della Salute to its left and the Campanile di San Marco to its right. A gondola is visible on the left, and a motorboat on the right. Three circular inset images at the top show a silhouette of a person running across a bridge, a person in a boat, and a person running on a city street. The title 'Scotland Yard' is written in a large, bold, white font with a black outline, and a small silhouette of a person running is integrated into the letter 'd'.

Scotland Yard

+++ L'AVVINCENTE CACCIA A MISTER X PER I CANALI DI VENEZIA +++

Venice

A close-up illustration of a detective character wearing a brown fedora hat and dark sunglasses, looking slightly to the right.

+++ REGOLE SEMPLIFICATE +++

Ravensburger



Autore: Projekt Team III, Michael Schacht
 Illustrazioni: Torsten Wolber, Design for Licensing
 Design: Felix Harnickell, Design for Licensing
 Redazione: André Maack
 Foto: Henry. M. Linder, istockphoto.com

Regole Semplificate (per 1 Mister X e 3 o 4 acuti detective dagli da 8 anni in su)

Materiale di gioco richiesto

- 1 piano di gioco
- 4-5 pedine
- 3-4 tabelle colorate
- 1 black ticket
- 1 biglietto mossa doppia
- 1 tabella itinerario con inserito un foglio di carta per Mister X
- 2 strisce divisorie per la tabella itinerario
- 1 visiera per Mister X

Idea del gioco

Mister X è in fuga dai detective attraversando in lungo e in largo la città di Venezia. Per vincere il gioco, Mister X deve riuscire a compiere 13 mosse e a sfuggire alla rete intessuta dai suoi inseguitori.

Vincono il gioco i detective quando, con una delle loro pedine, si spostano sulla casella sulla quale si trova in quel momento Mister X.

Preparativi

I giocatori decidono chi interpreterà il ruolo di **Mister X**.

Suggerimento: Mister X deve avere i nervi d'acciaio ed è quindi consigliabile che questo ruolo sia interpretato da un giocatore esperto.

Fatto questo si apre il piano di gioco. Mister X dovrà posizionarsi in modo da riuscire a leggere bene tutti i numeri senza bisogno di alzarsi.

Mister X riceve:

- 1 pedina bianca
- la visiera di cartoncino per Mister X *(per evitare che i detective possano intuire le sue mosse dal suo sguardo)*
- la tabella itinerario dotata di carta e le due strisce divisorie
- 1 penna o matita *(non inclusa nella confezione)*
- Biglietti:
 - 1 black ticket
 - 1 biglietto mossa doppia



Ogni detective riceve:

- 1 pedina colorata a scelta e la rispettiva tabella biglietti *(in modo che ogni giocatore riconosca sempre esattamente la propria pedina)*



Posizione di partenza

Mister X colloca la sua pedina bianca sulla stazione numero 82.



Se giocano 3 detective, è possibile scegliere a piacere una stazione tra le stazioni di partenza 41, 46 e 124 su cui collocare la propria pedina.



Se giocano 4 detective, alle stazioni di partenza indicate va aggiunta la stazione numero 142. Sulle stazioni di partenza e sulle varie stazioni durante l'intero svolgimento del gioco è consentito collocarsi ad **un solo** detective per volta.

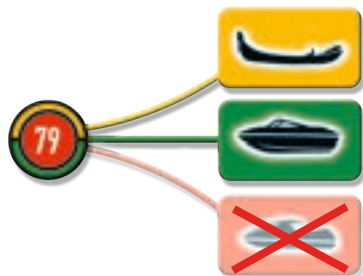


Svolgimento del gioco

Il gioco prevede 13 turni completi. In ogni turno muove prima Mister X e poi tutti i detective, nell'ordine che preferiscono. Ad ogni turno, tutti i giocatori devono muovere la propria pedina di almeno una stazione.

Modalità di movimento

I colori delle fermate indicano i mezzi di trasporto in partenza e in arrivo in quel punto. Per usare un mezzo di trasporto, la pedina deve trovarsi su una fermata del rispettivo mezzo di trasporto (indicato dal colore del cerchio).



Le fermate **per la moto d'acqua** (rosso) non sono utilizzabili nella versione di gioco per principianti.

Tutte le pedine possono muoversi solo su caselle e quindi su fermate libere.

Eccezione: se un detective giunge con la sua pedina su una fermata su cui in quel momento si trova Mister X, i detective vincono il gioco.

Con **la gondola** (giallo) è possibile raggiungere ogni luogo del piano di gioco. Il tragitto da compiere è tuttavia breve ed è possibile spostarsi solo fino alla casella successiva (lungo una linea gialla).

La tua pedina è ferma sulla casella numero 100.



Esempio per un viaggio in gondola:

Dalla fermata numero 100 è possibile spostarsi in gondola sulle caselle numero 80, 81, 101, 113 e 112.



Il **motoscafo** (verde) parte solo dai luoghi contraddistinti da un semicerchio color verde.

Seguendo i percorsi del motoscafo si possono compiere tragitti un po' più lunghi fino ad arrivare alla successiva fermata del motoscafo evidenziata in verde.

La tua pedina è ferma sulla casella numero 100.



Esempio per un viaggio in motoscafo: Dalla fermata numero 100 è possibile spostarsi in motoscafo sulle caselle numero 63, 82 e 111.



Le mosse di Mister X

Mister X sceglie per ogni mossa una nuova fermata direttamente collegata da una linea (gialla o verde) al luogo in cui attualmente si trova. Annota quindi nel prossimo campo libero della sua tabella itinerario il numero della nuova fermata, spostando la sua pedina appunto sulla nuova posizione.

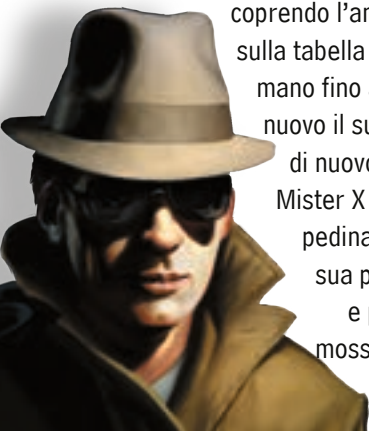
Per la sua prima mossa, Mister X compila il campo accanto al numero 1 sulla tabella itinerario annotando il numero della fermata di arrivo.

Nel turno successivo, Mister X si muoverà partendo dal punto segnato sull'itinerario sino alla fermata successiva di sua scelta.

Mister X scompare

Mister X scompare a intervalli regolari e diventa invisibile per una mossa. Prima di compiere la sua **3^a, 8^a e 13^a mossa**, Mister X toglie la sua pedina dal piano di gioco ed annota segretamente sulla tabella itinerario (riparandosi con una mano da occhi indiscreti) la sua prossima posizione. Il numero della fermata sulla quale si sposta (in modo invisibile) andrà annotato nel campo col numero cerchiato. Diversamente da come fatto finora, Mister X opera segretamente,

coprendo l'annotazione fatta sulla tabella itinerario con la mano fino a quando è di nuovo il suo turno. Giunto di nuovo il suo turno, Mister X colloca la sua pedina nel punto della sua posizione attuale e procede con la mossa (non segreta) successiva.



Black-Tickets (biglietti neri)

Se Mister X usa il suo black ticket, ha modo di compiere un'ulteriore mossa segreta (come per la sua **3^a, 8^a e 13^a mossa**) giunto il suo turno in un qualsiasi momento del gioco. La mossa gli consente dunque di rendersi invisibile ancora una volta per la durata di un turno di gioco.

Suggerimento: Mister X deve ponderare bene il momento della sua scomparsa, in modo da riuscire a sfuggire ai suoi inseguitori.



Mossa doppia

Se Mister X usa il suo biglietto mossa doppia può effettuare due mosse di seguito nel turno di gioco attuale, passando così per due fermate ed utilizzando una combinazione qualsiasi dei 2 mezzi di trasporto. Annota sulla sua tabella itinerario due destinazioni (2 caselle) invece di una e sposta la sua pedina sulla seconda fermata. Una volta utilizzato, il biglietto mossa doppia esce dal gioco.

Giocando il biglietto per la sua **2^a, 7^a o 12^a mossa**, Mister X può scomparire con la sua seconda mossa e rimanere nascosto fino al suo successivo turno. A Mister X è consentito utilizzare il black ticket in combinazione con il biglietto mossa doppia.

Dal momento che la mossa doppia equivale a 2 normali mosse consecutive, Mister X non può muovere in un luogo



occupato da un detective né con la prima né con la seconda mossa.

Se Mister X utilizza il biglietto mossa doppia per la sua **13^a mossa**, segue in tal caso un ulteriore 14° turno di gioco in cui anche i detective hanno modo di spostarsi ancora una volta.

Le mosse del detective

Dopo che Mister X ha effettuato la sua mossa, tocca ai detective muovere le pedine, uno dopo l'altro e **nell'ordine che desiderano**. Dal momento che i detective giocano in gruppo con un unico obiettivo, dovrebbero concertare le proprie mosse e concordarsi sulla strategia da adottare. Ogni detective muove la propria pedina alla fermata successiva del mezzo di trasporto scelto.

Fine del gioco


I detective vincono se:

- in qualsiasi momento della partita, un detective giunge con la sua pedina nello stesso istante e nello stesso punto sul quale si trova anche Mister X. Se è stata giocata una mossa in segreto, in questo caso Mister X deve mostrarsi.
- Mister X non è più in grado di muoversi su una stazione libera (tutte quante quelle raggiungibili sono bloccate dai detective).

Mister X vince se:

- gli riesce di attraversare Venezia in 13 mosse di gioco, senza farsi scoprire dai detective. La mossa di gioco è considerata conclusa solo dopo che hanno giocato anche i detective.





Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Ravensburger S.r.l.
Via Enrico Fermi, 20
I-20090 Assago (MI)

www.ravensburger.com