

LIMITED EDITION
ITALIA
LIMITED EDITION



Scotland Yard

+++ L'AVVINCENTE CACCIA A MISTER X ATTRAVERSO L'ITALIA +++

Italia



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

Contenuto

- 1 piano di gioco
- 6 pedine
- 29 tessere di partenza
- 130 biglietti così suddivisi:
 - 57 x automobile
 - 45 x treno
 - 23 x aeroplano
 - 5 x black- ticket
- 3 biglietti mossa doppia
- 5 tabelle biglietti per i detective
- 1 tabella itinerario con inserito un foglio di carta per Mister X
- 1 visiera per Mister X
- 2 anelli contrassegno per poliziotti

Scopo del gioco

Mister X cerca di sfuggire ai suoi inseguitori lungo tutta la penisola italiana. Egli si muove utilizzando vari mezzi di trasporto tra cui automobile, treno o aeroplano.

Solo i detective più abili riusciranno a catturarlo.

Fino alla fine del gioco, Mister X cerca di sfuggire ai suoi inseguitori e di celare il luogo in cui attualmente si trova.

I detective cercano invece di individuare i suoi spostamenti e di catturarlo.

Preparazione del gioco

per 3 – 6 giocatori

(I preparativi per 2 giocatori sono riportati a pagina 8.)

*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.

Gli altri giocatori saranno i **detective**. Predisporre la dotazione iniziale dei biglietti.

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 con all'interno un foglio di carta
- 1 penna o matita (non inclusa nella confezione)
- Biglietti:



5 x black ticket

2 x biglietti mossa doppia



Ogni detective riceve:

- 1 pedina colorata a scelta e la rispettiva tabella biglietti
- biglietti che andrà a depositare sulla sua tabella biglietti:

4 x aeroplano

8 x treno

11 x automobile

Se i detective sono meno di 4, occorre in aiuto la polizia in veste di ulteriori "pedine":

Con 2 detective: **2 poliziotti**

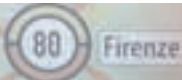
Con 3 detective: **1 poliziotto**



Giocando quindi con 2 o 3 detective, sul piano di gioco ci saranno quindi sia pedine detective sia pedine poliziotto!

Le pedine dei poliziotti, scelte tra le pedine di gioco residue, si distinguono da quelle dei detective per l'anello contrassegno infilato sulla testa. Per distinguere i poliziotti dai detective, l'anello contrassegno rimane in questa posizione per l'intera

Attenzione: Durante l'intera partita Mister X potrà utilizzare tutti i biglietti della dotazione comune.



durata del gioco. Grazie all'anello contrassegno, i poliziotti possono prendere gratuitamente qualsiasi mezzo di trasporto, **senza bisogno di usare biglietti** per le proprie mosse! Durante la partita le pedine dei poliziotti verranno spostate di **comune accordo tra tutti i detective**. Infatti, i giocatori si consulteranno per scegliere il movimento dei poliziotti.

Posizione di partenza

Per definire le varie posizioni di partenza si utilizzano le **tessere di partenza**. Le carte contrassegnate sul retro dalla lettera D e quelle con la lettera X vengono mescolate separatamente e posizionate sul tavolo con faccia in giù. Ogni **detective** pesca una tessera di partenza D e colloca la sua pedina sulla corrispondente casella. Se ci sono anche **poliziotti** si dovrà pescare una tessera di partenza D per ogni poliziotto e collocare le pedine poliziotto sui rispettivi punti di parten-

za. Anche **Mister X** pesca una tessera di partenza, tenendola nascosta, dal mazzetto X. Dopo aver guardato la carta in segreto, Mister X **non** colloca invece la sua pedina sul piano di gioco.

Suggerimento: Le caselle del piano di gioco sono numerate in ordine da sinistra a destra, per facilitare l'individuazione dei punti di partenza dei singoli giocatori.



Svolgimento

per 3 - 6 giocatori

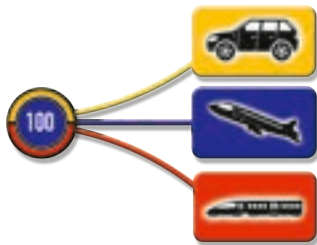
(I preparativi per 2 giocatori sono riportati a pagina 8.)

Il gioco prevede fino a 22 turni di gioco. Il turno completo è composto prima dalla mossa di Mister X e poi da quella di tutti i detective e tutti i poliziotti nell'ordine che desiderano. Ogni pedina detective, poliziotto e Mister X **deve essere mossa**. Per ogni spostamento i detective devono utilizzare il biglietto corrispondente prelevato dalla **rispettiva tabella biglietti e riporla nella dotazione comune**. Nei turni successivi, Mister X utilizzerà **sempre** biglietti della dotazione comune!

Attenzione: I poliziotti possono usufruire gratuitamente di qualsiasi mezzo di trasporto, senza la necessità di usare i biglietti.

Modalità di movimento (detective, poliziotti e Mister X)

Ogni casella del piano di gioco corrisponde alla fermata di uno o più mezzi di trasporto (automobile, treno, aeroplano). 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).



Con l'**automobile** (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 continua o punteggiata).



Il **treno** (rosso) parte solo dai luoghi contraddistinti da un semicerchio color rosso. Seguendo le linee del treno si possono compiere tragitti un po' più lunghi.

Con l'**aeroplano** (blu) si possono effettuare lunghi spostamenti seguendo le linee blu, ma gli aeroporti (luoghi con il cerchio interno blu) sul piano di gioco sono pochi.

Il giocatore utilizza un biglietto del rispettivo colore e si sposta alla fermata successiva. È consentito spostarsi avanti e indietro ovvero tornare, alla mossa successiva, nel luogo da cui si proveniva nella mossa precedente.

Tutte le pedine si possono muovere solo verso caselle libere. Se Mister X non riesce a spostare la sua pedina su una casella libera, perde. Se un detective o un poliziotto sposta la sua pedina nel punto in cui si trova Mister X, Mister X perde anche in tal caso. Le pedine di due detective e/o poliziotti non possono stare nello stesso luogo.

Le mosse di Mister X

Mister X effettua le sue mosse di nascosto, scegliendo in segreto una nuova fermata collegata al luogo in cui attualmente si trova da una linea del mezzo di trasporto che intende utilizzare. Scrive segretamente nel prossimo campo libero della sua tabella itinerario

il numero della nuova fermata. Egli copre quindi la sua annotazione corrispondente alla sua destinazione con un biglietto del mezzo di trasporto che utilizza. I detective non sanno quindi dove Mister X si sia spostato, ma soltanto quale mezzo di trasporto ha utilizzato.



Nel turno successivo Mister X si muoverà nuovamente, con le stesse modalità, dal punto segnato alla fermata successiva e così via.

Le mosse di detective e poliziotti

Dopo che Mister X ha effettuato la sua mossa, tocca ai detective e ai poliziotti muovere le pedine, uno dopo l'altro e nell'ordine che desiderano.

Dal momento che i detective giocano in gruppo, dovrebbero concertare le proprie mosse e concordare quelle dei poliziotti. Ogni detective ripone il biglietto impiegato per la mossa nella dotazione comune e muove la propria pedina sino alla prossima fermata del mezzo di trasporto prescelto.

Attenzione: I poliziotti vengono mossi senza dover riporre il relativo biglietto nella dotazione comune.

Durante l'intera partita valgono le seguenti regole:

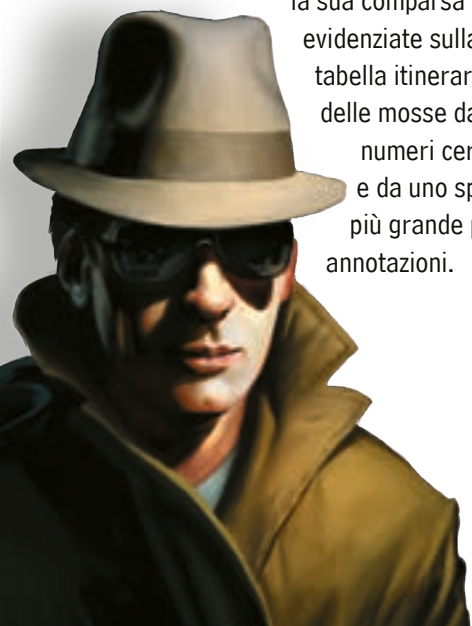
- I detective hanno a disposizione un numero limitato di biglietti. Se un detective ha esaurito i biglietti per un determinato mezzo di trasporto, allora non potrà più usare tale mezzo.
- Se un detective ha esaurito i biglietti o ha solo biglietti che non è in grado di utilizzare, non potrà più muoversi e salta il turno.
- I detective non possono scambiare tra loro i biglietti.
- I biglietti a disposizione dei detective rimangono sempre scoperti sul tavolo per permettere a Mister X di controllare i mezzi di trasporto che i suoi inseguitori hanno ancora a disposizione.

Mosse speciali di Mister X

Mister X fa la sua comparsa

Mister X deve rivelare la propria posizione a intervalli regolari, più precisamente dopo la sua **3^a, 8^a, 13^a, 18^a e 24^a mossa**.

Le scadenze con cui è obbligato a fare la sua comparsa sono evidenziate sulla tabella itinerario delle mosse dai numeri cerchiati e da uno spazio più grande per le annotazioni.



Come al solito, Mister X effettua l'annotazione sulla tabella itinerario e la copre con il biglietto che usa. Poi colloca la sua pedina nel punto della sua posizione attuale.

Suggerimento: Al momento di fare la sua comparsa, Mister X dovrebbe cercare di dirigersi su una casella che non sia raggiungibile dagli avversari.

I detective hanno ora la possibilità di individuare Mister X, di accerchiarlo o addirittura di catturarlo. Non hanno comunque molto tempo a disposizione in quanto, alla mossa successiva, Mister X toglierà nuovamente la sua pedina dal piano di gioco!

Suggerimento: I detective, dal canto loro, dovrebbero cercare di trovarsi in posizione tale da poter raggiungere il maggior numero possibile dei luoghi in cui Mister X potrebbe apparire, quindi nelle stazioni cruciali in cui fermano più mezzi di trasporto.

Mossa doppia

Se Mister X usa un biglietto mossa doppia può effettuare due mosse di seguito, utilizzando una **combinazione qualsiasi** di mezzi di trasporto, sempre nel rispetto delle normali regole di movimento. Annota sulla sua tabella itinerario due destinazioni (2 caselle) invece di una e le copre con i 2 biglietti usati.

Il biglietto mossa doppia viene scartato. Se con la prima mossa Mister X raggiunge uno dei turni in cui deve mostrarsi, è obbligato a farlo per poi subito scomparire con la sua seconda mossa.

Dal momento che la mossa doppia equivale a 2 normali mosse consecutive, Mister X non può muovere in un luogo occupato da un detective o da un poliziotto né con la prima né con la seconda mossa. Mister X può ricorrere ad un biglietto mossa doppia solo una volta per turno.



Black ticket (biglietti neri)



Aniché il consueto biglietto, Mister X può usare un black ticket con il quale può utilizzare il **mezzo di trasporto che desidera** senza rivelare quale. Il black ticket consente a Mister X, e **solo** a Mister X, di usare anche lo **yacht** per andare, ad esempio, da 153 a 162. Per tali connessioni, contrassegnate da linee nere punteggiate, è vietato usare i normali biglietti.

Se Mister X usa un black ticket, lo piazza sulla tabella itinerario al posto di un normale biglietto, così i detective non hanno alcun indizio sul mezzo di trasporto usato. I black ticket si possono usare anche in combinazione con le mosse doppie e sono depositati sulla tabella itinerario come di consueto.



Fine del gioco

I **detective** vincono se:

- in qualsiasi momento della partita, un detective o un poliziotto giunge con la sua pedina nello stesso istante e nello stesso punto sul quale si trova anche Mister X. In questo caso Mister X deve mostrarsi.

Mister X vince se:

- gli riesce di attraversare l'Italia in 22 mosse di gioco, senza farsi scoprire dai detective. La mossa di gioco è considerata conclusa solo dopo che hanno giocato anche i detective.
- nessuno dei detective è più in grado di muovere.

La partita a due giocatori

(solo 1 detective)

Se un solo giocatore dà la caccia a Mister X, giocherà con 4 pedine, di cui 2 detective e 2 poliziotti. Riceverà la dotazione iniziale di biglietti prevista per 2 detective, vale dire: 22 per l'automobile, 16 per il treno e 8 per l'aeroplano.

Durante la partita potrà usare i biglietti per entrambe le pedine dei detective, mentre, come di consueto, potrà muovere i due poliziotti senza usare biglietti. Potrà inoltre muovere tutte le pedine nell'ordine che desidera.

© 2020

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460

D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Ravensburger S.r.l.

Via Enrico Fermi, 20

I-20057 Assago (MI)