



Scotland Yard

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

Per 2 - 4 giocatori dagli 8 anni in su

Autori: Inka e Markus Brand, Matthias Prinz

Design: Schwarzschild, Harnickell Design, DE Ravensburger

Illustrazioni: T. Wolber, F. Vohwinkel • Redazione: André Maack

Scopo del gioco

Mister X è in continua fuga attraverso la città di Londra ed è abile nel far sparire le sue tracce. I detective lavorano in team per scovarlo, riusciranno ad acciuffarlo con l'aiuto dei dadi?

Contenuto

7 dadi, 9 tessere-strada (stampate su entrambi i lati), 1 tabella "Mister X", 4 pedine, 3 gettoni "lancia ancora il dado", 1 gettone-giocatore d'inizio. Inoltre, dovrete procurarvi carta e matita.

Preparazione



Mescolate le **tessere-strada** e disponetele, a caso, in uno schema 3x3 con le lettere nei cerchi neri (in alto, a sinistra). Tutte le tessere devono essere

Ravensburger

allineate nello stesso modo.

Ogni tessera-strada ha 4 luoghi. Ogni luogo è una **stazione** per 1, 2 o 3 mezzi di trasporto (taxi, bus, metropolitana). I colori delle stazioni indicano quali mezzi di trasporto partono e si fermano in quel punto.



Cartella "Mister X"

- ① *Elicottero*
- ② *Black Ticket*
- ③ *Mossa doppia*

Un giocatore è **Mister X**: prende la cartella "Mister X" e la appoggia su un foglio di carta in modo che il foglio sia visibile sotto tutti i fori. Inoltre Mister X prende la matita e la pedina bianca.

Gli altri giocatori sono i **detective** che devono cercare Mister X. Ogni detective prende una pedina e la mette su un qualunque luogo **giallo** (senza metropolitana [rosso], né fermata dell'autobus [blu]).

Se siete 2 o 3 giocatori, giocate solamente con una griglia $3 \times 2 = 6$ tessere-strada. Tra queste, 3 tessere devono avere la stazione-metropolitana. Rimettete le tessere eccedenti all'interno della scatola. Inoltre, Mister X deve cancellare un black ticket sulla sua tabella. Questo significa che inizia con due black ticket, un doppio turno e un elicottero. Ulteriori particolarità riguardanti la partita con 2 giocatori sono descritte alla fine delle presenti istruzioni.

Mister X deve segretamente cercare il suo **luogo di partenza**. Può scegliere un **qualsiasi** punto libero. Scrive **in segreto** il numero del luogo che ha scelto nella casella 1 della sua cartella, poi la copre appoggiandoci sopra un dado qualsiasi.

Tenete gli altri dadi come **scorta**. I detective ne prendono 3 (se siete 1-2 detective), oppure 4 (se siete 3 detective).

Il detective che si trova alla sinistra di Mister X è il **giocatore che dà** inizio alla partita. Riceve perciò il gettone-giocatore d'inizio e i gettoni "lancia ancora il dado".

gettoni "lancia ancora il dado"



gettone giocatore d'inizio

La caccia inizia con Mister X che svela ai detective la **lettera** della tessera sulla quale si trova.

Svolgimento

Il gioco procede per più manche, che si svolgono sempre nello stesso modo:

tutti i detective iniziano per primi il turno, **poi** tocca a **Mister X**.

Il gioco termina quando Mister X viene acciuffato oppure se è riuscito a scappare per 13 turni.

Il turno dei detective

Il giocatore con il gettone giocatore d'inizio lancia tutti e 3 o 4 i dadi. Poi sceglie **uno** dei dadi (utilizzabili)



Taxi: sposta la pedina su un qualsiasi luogo **direttamente confinante** e collegato da **una linea gialla**.



Autobus: sposta la pedina sul **prossimo** luogo con la fermata dell'autobus (semicerchio blu) in **direzione orizzontale o verticale** (= senza deviare). Esempio: dal 15 con l'autobus si va direttamente al 19.



Metropolitana: sposta la pedina su un altro luogo a scelta con una stazione della metropolitana (rettangolo rosso).



X: con questo dado non si possono fare spostamenti.

Per poter utilizzare un mezzo di trasporto, la pedina deve trovarsi su una stazione il cui colore (visibile all'interno del cerchio) corrisponda a quello del mezzo di trasporto. Dopo aver spostato la pedina sul piano di gioco, appoggiatele accanto il dado.

In seguito, il turno passa al detective successivo (in senso orario) che lancia i dadi rimasti, ecc...

Se al proprio turno non è possibile utilizzare nessun dado (mezzo di trasporto sbagliato o X), la pedina resta ferma, cioè si salta il turno e tocca al giocatore successivo.

Lancia ancora il dado: nel corso della partita, i detective possono utilizzare 3 gettoni speciali. Ogni gettone consente al giocatore attivo di lanciare nuovamente tutti i dadi non ancora utilizzati. Riponete i gettoni all'interno della scatola una volta giocati.



Dopo che ogni detective ha giocato un turno (comunque sia andata), tocca a Mister X.



Il turno di Mister X

Mister X compie un'azione: prende dal piano di gioco uno dei dadi utilizzati dai detective durante il loro turno e si muove in base a quello, **senza lanciarlo di nuovo**. Ad esempio: se prende un dado "autobus", deve viaggiare anche lui con l'autobus.

Mister X annota poi la sua casella d'arrivo sulla successiva casella libera della sua cartella e copre il numero con il dado utilizzato.

Se Mister X non può utilizzare nessuno dei dadi dei detective, salta il turno e quindi tocca di nuovo ai detective. In questo caso Mister X appoggia comunque un dado sulla sua cartella (con il lato X rivolto verso l'alto).



Black ticket: Invece di utilizzare uno dei dadi disponibili, Mister X può sfruttare un black ticket (ma non è obbligato). Con questo biglietto può viaggiare con un mezzo di trasporto a scelta, senza rivelare quale utilizza. Poi, annota il corrispondente punto d'arrivo, prende un dado a scelta e lo mette sulla sua cartella con il lato X rivolto verso l'alto. Successivamente, cancella un black ticket sulla sua cartella.



Mossa doppia: Durante la partita, Mister X può utilizzare per 1 volta una mossa doppia, quindi prende 2 dei dadi disponibili ed effettua 2 spostamenti, uno subito dopo l'altro. Successivamente, cancella la casella corrispondente sulla sua cartella.

Suggerimento: è possibile combinare una mossa doppia con un black ticket!



Elicottero: Durante la partita, Mister X può utilizzare per 1 volta l'elicottero. Per poterlo fare, deve trovarsi in un luogo situato lungo il bordo del piano di gioco. Con l'elicottero, Mister X vola sul luogo che si trova sul lato opposto del piano, sempre lungo il bordo. Poi scrive il luogo d'arrivo e copre la casella con un dado (lato X). Successivamente cancella la casella corrispondente sulla cartella.



Mister X è stato avvistato!

Dopo il suo 3°, 7° e 11° turno, Mister X deve farsi vedere. Dopo aver annotato il numero, mette la sua pedina sul punto preciso del piano di gioco sul quale si trova. In seguito deve togliere tutti i dadi dalla sua cartella e rimetterli nella scorta.



Attenzione: è obbligatorio spostarsi. Questo significa che se Mister X o i detective possono viaggiare, lo devono fare.

Nuova manche

Per la manche successiva, i detective prendono i loro dadi dal piano di gioco e un altro dado dalla scorta. Il giocatore che aveva iniziato la manche precedente passa il gettone-giocatore d'inizio al detective accanto, in senso orario, il quale dovrà dare inizio alla nuova manche.

Fine

La partita può finire in due modi:

- quando dopo un turno (non importa se dei detective o di Mister X), Mister X e i detective si trovano sullo stesso luogo. In questo caso hanno vinto i detective.
- quando Mister X copre l'ultima casella della sua cartella con un dado. Successivamente, il turno passa di nuovo ai detective. Se, terminato il loro turno, non sono ancora riusciti a catturarlo, Mister X è riuscito a fuggire e a vincere.

Ulteriori regole

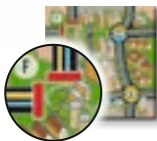
- Non si può viaggiare oltre il bordo del piano di gioco!
- Sia Mister X che i detective possono passare con un autobus su una semplice casella-taxi sulla quale si trova un'altra pedina.

Variante per esperti

Avete già giocato molte volte? Allora potete cimentarvi con il lato esperto delle tessere-strada. All'inizio, voltate 3 tessere a scelta (se siete in 2 detective: 2 tessere) sul lato con lettere cerchiato in bianco. Queste tessere aggiungono 3 regole speciali al gioco:



Strada a senso unico: Questa strada è percorribile solamente in direzione della freccia. Ciò vale per i taxi e per gli autobus (anche quando solamente una parte del percorso è a senso unico). Fanno eccezione i black ticket: con questi Mister X può viaggiare anche nel senso opposto.



Vicolo cieco: Qui la strada è chiusa. Non è percorribile perché il collegamento è interrotto.



Corsia del taxi: Questi collegamenti diagonali possono essere percorsi solamente dai taxi.

La partita a due giocatori

Se un solo giocatore dà la caccia a Miste X, allora il detective deve utilizzare due pedine. Durante il suo turno il detective lancia prima 3 dadi, poi decide quale pedina utilizzare per compiere lo spostamento. Successivamente, lo stesso giocatore lancia i dadi rimasti e utilizza l'altra pedina. Non è possibile viaggiare due volte con la stessa pedina.



© 2019

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

www.ravensburger.com

Ravensburger



Scotland Yard

++ LA EMOCIONANTE BÚSQUEDA DE MISTER X ++

Para 2-4 jugadores a partir de 8 años

Autores: Inka y Markus Brand, Matthias Prinz

Diseño: Schwarzschild, Harnickell Design, DE Ravensburger

Ilustración: T. Wolber, F. Vohwinkel • Redacción: André Maack

Objetivo del juego

Mister X está en continua huida a través de la ciudad de Londres y es un experto en no dejar rastro. Los detectives trabajan en equipo para encontrarlo. ¿Conseguirán atraparlo con la ayuda de los dados?

Contenido

7 dados, 9 plaquitas de calle (impresas por ambas caras), 1 tablón «Mister X», 4 peones, 3 fichas «Vuelve a tirar», 1 marcador de jugador inicial
Aparte de esto, también necesitaréis papel y boli.

Preparativos



Mezclad las plaquitas de calle y formad con ellas una cuadrícula aleatoria de 3x3 con los círculos oscuros (arriba a la izquierda) boca arriba. Todas las

Ravensburger

plaquitas deben estar orientadas de la misma forma.

Las plaquitas muestran 4 lugares diferentes. Cada lugar es una **estación** para de 1 a 3 medios de transporte (taxi, bus, metro). Los colores de las estaciones indican qué medios de transporte paran y salen de ellas.



Tablón «Mister X»

- ① *Helicóptero*
- ② *Black Ticket*
- ③ *Jugada doble*

Un jugador hace de **Mister X**. Este obtiene el tablón «Mister X» y lo coloca encima de una hoja de papel de tal manera que se vea el papel a través de todos los agujeros. Mister X recibe también el boli y el peón blanco.

Los otros jugadores son los **detectives** y buscan a Mister X. Cada jugador obtiene un peón y lo coloca en un lugar **amarillo** cualquiera (sin metro [rojo] ni parada de bus [azul]).

En partidas de 2 o 3 jugadores, se juega únicamente con una cuadrícula de $3 \times 2 = 6$ plaquitas, de las cuales tres deben tener una estación de metro. Las plaquitas sobrantes se guardan en la caja. Además, Mister X debe tachar un «Black Ticket» de su tablón, por lo que empieza solo con dos «Black Tickets», una jugada doble y el helicóptero. El resto de las reglas especiales para 2 jugadores las encontraréis al final de las instrucciones.

Mister X escoge en secreto su lugar de salida, que puede ser cualquier lugar que no esté ocupado. Luego anota en secreto el número del lugar en la casilla 1 de su tablón. Después, lo oculta poniendo encima un dado cualquiera.

Dejad preparados el resto de los dados como reserva. Los detectives obtienen 3 de la reserva (si hay 1-2 detectives) o 4 (si hay 3 detectives).

El detective a la izquierda de Mister X es el jugador que comienza la partida. Este recibe el marcador de jugador inicial y las fichas de «Vuelve a tirar».

fichas de «Vuelve a tirar»



marcador de jugador inicial

La búsqueda comienza en cuanto Mister X le dice a los detectives la letra de la plaquita en la que se encuentra.

Desarrollo del juego

El juego se desarrolla en varias rondas que transcurren siempre igual: Primero juegan todos los **detectives**, y luego realiza su jugada **Mister X**.

La partida termina en cuanto Mister X es pillado o si este consigue escabullirse durante 13 rondas.

El turno de los detectives

El jugador inicial empieza y tira todos los 3 (o 4) dados.

Después escoge uno de los dados (utilizables):



Taxi: Avanza con el peón hasta el **siguiente lugar contiguo** que él decida que esté **conectado mediante una línea amarilla**.



Bus: Avanza con el peón hasta el siguiente lugar con parada de bus (semicírculo azul) **en dirección horizontal o vertical** (= sin torcer).

Por ejemplo, desde la 15 se puede ir en bus directamente a la 19.



Metro: Avanza con el peón hasta otro lugar **cualquiera** que tenga estación de metro (rectángulo rojo).



X: Con este dado no podéis hacer ningún movimiento.

Para poder utilizar un medio de transporte, el peón debe estar sobre una estación de ese medio de transporte (es decir, el color aparece en el círculo). Después de cada movimiento, colocad el dado sobre el tablero junto al peón que habéis movido.

A continuación, el turno pasa al **siguiente detective** (en sentido horario), que lanza **los dados restantes** de la tirada y efectúa su jugada, y así sucesivamente.

Si un jugador no puede llevar a cabo ninguna jugada, porque no puede utilizar ninguno de los dados (medio de transporte erróneo o «X»), su peón se queda donde estaba y el turno pasa al siguiente jugador.



Vuelve a tirar: Los detectives pueden utilizar una ficha «Vuelve a tirar» tres veces por partida. Con ella, el jugador de turno puede volver a tirar todos los dados que no se hayan utilizado. Una vez utilizada, se devuelve a la caja la ficha «Vuelve a tirar».

Una vez que todos los detectives han efectuado su jugada (con o sin éxito), le toca el turno a Mister X.



El turno de Mister X

Mister X lleva a cabo una acción. Para ello, coge del tablero uno de los dados que han utilizado los detectives en su turno y lo usa para moverse, **sin tener que volver a tirarlo**. Si, por ejemplo, Mister X coge un dado de «bus», debe moverse utilizando el bus.

Luego anota el lugar al que se ha movido en la siguiente casilla libre de su tablón y cubre el número con el dado utilizado.

Si Mister X no puede utilizar ninguno de los dados de los detectives, tiene que pasar turno y les vuelve a tocar a los detectives. En ese caso, Mister X coloca, aún así, un dado sobre su tablón (con la cara de la «X» boca arriba).



Black Ticket: En vez de utilizar uno de los dados disponibles, Mister X puede emplear un «Black Ticket» (pero no es obligatorio). Con él, puede moverse con cualquier medio de transporte sin desvelar cuál es el que utiliza. Después, anota el lugar de llegada correspondiente, coge un dado cualquiera y lo coloca con la cara de la «X» boca arriba sobre su tablón. A continuación, tacha un «Black Ticket» de su tablón.



Jugada doble: Mister X puede hacer una jugada doble una vez por partida. Para ello, coge 2 de los dados disponibles y mueve dos veces seguidas. Después, tacha la casilla correspondiente de su tablón.

Consejo: ¡Se puede combinar una jugada doble con el «Black Ticket»!



Helicóptero: Mister X puede utilizar el helicóptero una vez por partida. Para poder usarlo, debe estar en un lugar al borde del tablero. Con el helicóptero vuela al lugar del borde que está justo en el extremo opuesto. Luego, Mister X anota el lugar de llegada y cubre la casilla con un dado (cara «X»). A continuación, tacha la casilla correspondiente de su tablón.



¡Mister X ha sido avistado!

Tras su 3ª, 7ª y 11ª jugada Mister X debe mostrarse. Después de anotar su número, debe colocar su peón en el lugar del tablero en la que se encuentra en ese momento. Después devuelve todos los dados que tenga sobre su tablón a la reserva.



Atención: Es obligatorio mover. Es decir, si Mister X o los detectives pueden mover, deben hacerlo.

Nueva ronda

Para la siguiente ronda los detectives cogen sus dados del tablero y un dado adicional de la reserva. El siguiente detective en sentido horario recibe el marcador de jugador inicial y comienza la ronda.

Fin de la partida

La partida puede terminar de dos formas:

- Después de una jugada (ya sea de un detective o de Mister X), Mister X y un detective se encuentran en el mismo lugar: **en este caso han ganado los detectives.**
- Mister X cubre la última casilla de su tablón con un dado. Después, les vuelve a tocar a todos los detectives. **Si después de ese turno no han atrapado a Mister X, este logra escaparse y gana la partida.**

Reglas adicionales

¡No se puede avanzar más allá del borde del tablero!

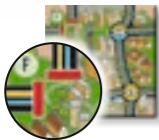
Tanto Mister X como los detectives pueden pasar con el bus por encima de una casilla de taxi en la que se encuentre otro peón.

Variante para expertos

¿Ya habéis jugado varias veces? En ese caso podéis utilizar las **plaquitas de calle por el lado para expertos**. Para ello, dadle la vuelta al principio a 3 plaquitas cualquiera (con 2 detectives: 2 plaquitas) para que se queden con el lado de los círculos claros boca arriba. Estas plaquitas añaden 3 reglas especiales al juego:



Calle de sentido único: Esta calle solo se puede recorrer en el sentido de la flecha. Esto afecta al taxi y al bus (aunque solo sea calle de sentido único un tramo del recorrido). *Excepción con el «Black Ticket»:* Con el «Black Ticket», Mister X también puede moverse en el sentido contrario.



Callejón sin salida: Aquí termina la calle. La conexión se interrumpe y no se puede seguir avanzando.



Carril taxi: Estas conexiones en diagonal solo pueden recorrerse en taxi.

Partidas para 2 jugadores

En las partidas para 2 jugadores, el jugador-detective juega con dos peones. En su turno, primero tira con 3 dados. Luego, decide con qué peón quiere llevar a cabo su jugada.

A continuación, tira los dados restantes otra vez y utiliza el otro peón. No se puede mover dos veces con el mismo peón.



© 2019

Ravensburger Ibérica S.L.U.
C / Raimundo Fernández Villaverde, 61
28003 Madrid - España

www.ravensburger.com

237546

Ravensburger