



Ravensburger



Contenuto

- 1 piano di gioco
- 6 pedine
- 29 tessere di partenza
- 130 biglietti così suddivisi:
 - 57 x taxi
 - 45 x autobus
 - 23 x metropolitana
 - 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 nella città di Londra. Egli si muove utilizzando vari mezzi di trasporto tra cui taxi, autobus o metropolitana. 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.

Preparativi per 3 – 6 giocatori

(I preparativi per 2 giocatori sono riportati a pagina 14.)

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 blackticket

2 x biglietti doppia mossa



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



Ogni detective riceve:

- 1 pedina colorata a scelta e la rispettiva tabella biglietti
- biglietti che andrà a depositare sulla sua tabella biglietti:
 - 4 x metropolitana
 - 8 x autobus
 - 11 x taxi

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

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 poli-

ziotto sui rispettivi punti di partenza. 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 14.)

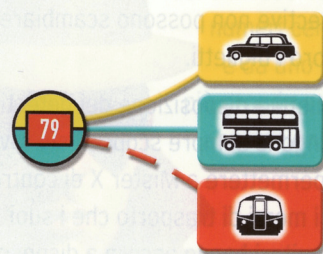
Il gioco prevede fino a 22 turni di gioco. Il turno completo è composto prima dalla mossa di Mister X e poi da quella di tutti i detective e tutti i poliziotti nell'ordine che desiderano. Ogni pedina detective, poliziotto e Mister X **deve essere mossa**. Per ogni spostamento i detective devono utilizzare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

Nei turni successivi, Mister X utilizzerà **sempre** i 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 (taxi, autobus, metropolitana). 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 il **taxi** (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).



L'**autobus** (turchese) parte solo dai luoghi contraddistinti da un semicerchio color turchese. Seguendo le linee dell'autobus si possono compiere tragitti un po' più lunghi.

Con la **metropolitana** (rosso) si possono effettuare lunghi spostamenti seguendo le linee rosse, ma le fermate della metropolitana (luoghi con il cerchio interno rosso) sul piano di gioco sono poche.

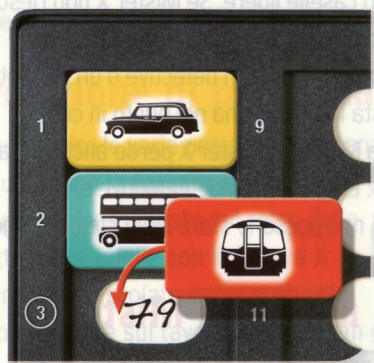
Il giocatore utilizza un biglietto del rispettivo colore e si sposta alla fermata successiva. È consentito spostarsi avanti e indietro ovvero tornare, alla mossa successiva, nel luogo da cui si proveniva nella mossa precedente.

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.

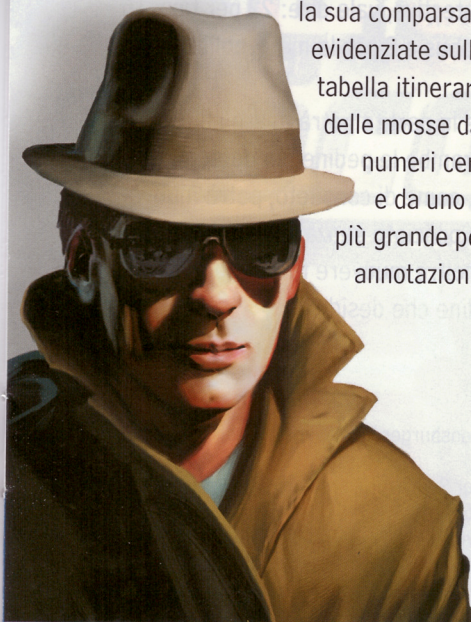
Mosse speciali di Mister X

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)



Anziché 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 il **traghetto** per andare, ad esempio, da 157 a 115. Per tali connessioni, contrassegnate da linee nere tratteggiate, 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 Londra 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 taxi, 16 per autobus e 8 per la metropolitana.

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.

© 2014 Ravensburger Spielverlag GmbH

Ravensburger Spielverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Ravensburger S.p.A.
Via Enrico Fermi, 20
I-20090 Assago (Mi)

www.ravensburger.com

737747

Ravensburger



Scotland Yard

+++ L'AVVINCENTE CACCIA A MISTER X PER LE STRADE DI LONDRA +++

+++ REGOLE SEMPLIFICATE +++

Ravensburger



Autore: Projekt Team III, Michael Schacht
 Design: Felix Harnickell, DE Ravensburger
 Illustrazioni: Franz Vohwinkel, Torsten Wolber
 Istruzioni: DE Ravensburger
 Redazione: André Maack

Regole Semplificate (per 1 Mister X e 3 o 4 acuti detective dagli 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 Londra. 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 M

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.

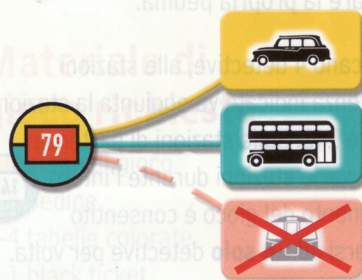


Svolgimento del gioco

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 e le linee della **metropolitana** (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 il **taxi** (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 taxi:

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



L'**autobus** (turchese) parte solo dai luoghi contraddistinti da un semicerchio color turchese.

Seguendo le linee dell'autobus si possono compiere tragitti un po' più lunghi fino ad arrivare alla successiva fermata dell'autobus evidenziata in verde.

La tua pedina è ferma sulla casella numero 100.



Esempio per un viaggio

in autobus: Dalla fermata numero 100 è possibile spostarsi in autobus 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 turchese) 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.

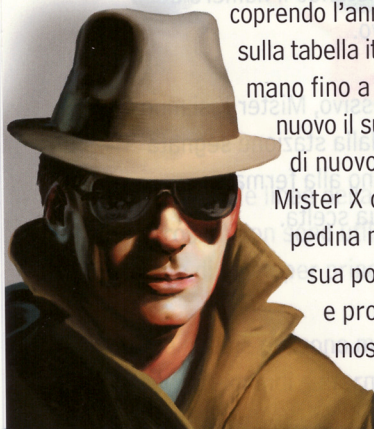
Per la sua prima mossa, Mister X compila il campo accanto al numero 1 sulla tabella itinerario annotando il numero della fermata di arrivo.

Nel turno successivo, Mister X si muoverà partendo dalla stazione segnata 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 ticket (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 **13ª 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 dei 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 Londra 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 Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Ravensburger S.p.A.
Via Enrico Fermi, 20
I-20090 Assago (Mi)

www.ravensburger.com

momento del gioco. La mossa gli consente di rendersi invisibile ancora una volta per la durata di un turno di gioco.

Mister X non è più in grado di muoversi su una stazione libera (tutte quelle in cui Mister X deve muoversi sono bloccate dal detective).

Mister X vince se:
• gli riesce di attraversare Londra in 13 mosse di gioco, senza farsi scoprire dal detective. La mossa doppia è considerata solo dopo che l'anno

zione qualsiasi dei 2 mezzi di trasporto.

Annota sulla sua tabella itinerario due

Le mosse del detective
Dopo che Mister X ha effettuato la sua mossa, il detective muove la propria pedina nel punto della

che desiderano. Dal momento che i detective giocano in gruppo con un unico obiettivo, dovrebbero concentrare la propria mossa e concordarsi sulla strategia da adottare. Ogni detective A Mister X è consentito utilizzare il black ticket in combinazione con il tughetto successivo del mezzo di trasporto scelto. mossa doppia.

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

Ravensburger