



L'EMOZIONANTE CACCIA A MISTER X ATTRAVERSO LONDRA

CONCETTO DI GIOCO

Mister X cerca di sfuggire ai suoi inseguitori a Londra. Fugge in taxi, in autobus o in metropolitana. Bisogna essere un detective particolarmente abile per catturarlo.

Mister X cerca di eludere i suoi inseguitori e di nascondere la sua posizione fino alla fine del gioco.

I detective, invece, cercano di anticipare correttamente le mosse di Mister X e di rintracciarlo.

CONTENUTO

- 1 tavolo da gioco
- 12 segnalini (6 classici e 6 personaggio)
- 29 carte iniziali
- 130 biglietti, di cui:
 - » 57 x taxi
 - » 45 x autobus
 - » 23 x metropolitana
 - » 5 biglietti neri
- 2 biglietti a doppia corsa + 1 sostituzione
- 10 schede per i detective
- 2 schede per Mr. X e Ms. X
- 1 diario di viaggio con carta per Mister X
- 1 visiera per Mister X
- 2 anelli per i bobbies



Tabellone



carte Iniziali



biglietti a doppia corsa



2 anelli per i bobbies



Taxi



Autobus



Metropolitana



biglietti neri



6 segnalini classici



diario di viaggio con carta per Mr. X



Visiera



schede



6 segnalini personaggio



* Esclusivamente ai fini di una migliore leggibilità, viene utilizzata la forma linguistica del maschile generico, che è destinata ad essere neutra dal punto di vista del genere in tutti i casi.

PREPARAZIONE

PRIMA DELLA PRIMA PARTITA

Rimuove con cura tutte le parti stampate dal loro telaio. I telai non sono più necessari.

PRIMA DI OGNI PARTITA

1. Posizionate il tabellone di gioco sul tavolo facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.
2. Decidete chi interpreterà Mister X.
Suggerimento: per essere Mister X bisogna avere nervi d'acciaio. Se possibile, affidate questo ruolo a un giocatore esperto.
 - Mister X prende la visiera e la indossa. Lo aiuta a nascondere la sua espressione agli investigatori. Inoltre prende il segnalino classico o il segnalino personaggio X corrispondente e il diario di viaggio con carta e li mette davanti a sé. È necessaria anche una matita (non inclusa). Prende anche la sua scheda giocatore insieme a 5 biglietti neri e 2 biglietti di doppia mossa, posizionandoli sulla scheda.
3. Ogni detective sceglie un personaggio e riceve la scheda e il segnalino dello stesso colore. Tutti i detective possono decidere se prendere i classici segnalini di Scotland Yard o i rispettivi segnalini personaggio di cartone.
Nota: in una partita a 2 giocatori, il detective sceglie e gioca 2 personaggi.
 - a. Ogni detective posiziona la propria scheda davanti a sé in modo che il lato del personaggio sia visibile.
 - b. Ogni detective prende anche 4 biglietti della metropolitana, 8 biglietti dell'autobus e 11 biglietti del taxi. Questi vengono posizionati sulla scheda giocatore in 3 pile, in modo che tutti possano vederli.
4. Tutti i biglietti della metropolitana, dell'autobus e del taxi rimanenti formano la scorta generale di biglietti e devono essere posizionati accanto al tabellone di gioco (vicino a Mister X, se possibile).

numero di giocatori	numero di bobbies
2	2*
3	2
4	1
5	0
6	0

5. In una partita fino a 4 giocatori, i detective possono essere aiutati da pedine neutre, i bobbies.

Se, per esempio, ci sono tre giocatori (=Mister X e due detectives), i detectives ricevono altri due segnalini come bobbies

* Ricorda: in una partita a 2 giocatori (Mr. X e 1 detective), il detective riceve solamente 2 bobbies, perchè sta già giocando 2 personaggi (vedi punto 3 della preparazione, più sopra)

DIVENTA UN DETECTIVE!

Puoi caricare le tue foto sul nostro sito web e stampare la tua immagine da incollare sui segnalini personaggio trasparenti. In questo modo potrai diventare un detective, Ms. X o Mr. X!



www.ravensburger.com/sy



6. Ora è possibile impostare la posizione iniziale di partenza:

- Per prima cosa dividete le carte iniziali in due pile: „D” per Detective e „M” per Mister X. Mescolate le due pile separatamente e mettetele a faccia in giù sul tavolo.
- Ogni detective (e ogni bobby) pesca una carta iniziale „D” a caso. Posizionare ogni segnalino sulla stazione indicata sulla carta iniziale estratta. Poi rimettere tutte le carte inizio „D” nella scatola.
- Ora Mister X determina la sua posizione di partenza pescando una carta „M” a caso, senza rivelarla ai detective. A differenza degli investigatori, tuttavia, egli non non posiziona il suo segnalino sul tabellone di gioco.



Importante: Mister X non mette il suo personaggio sul tabellone di gioco!

- Mister X mette la sua carta iniziale a faccia in giù davanti a sé. Le altre tornano nella scatola.

COME SI GIOCA

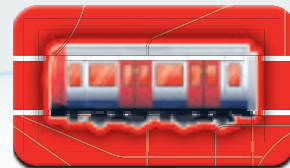
Il gioco si svolge in più round. Mister X fa la sua mossa per primo in ogni round. Poi i detective e i bobbies giocano in qualsiasi ordine.

REGOLE GENERALI DI MOVIMENTO

Il tabellone di gioco mostra la rete dei trasporti di Londra. È composta da stazioni numerate collegate da percorsi. Ogni stazione è un punto di partenza e di fermata per 1, 2 o 3 diversi mezzi di trasporto (taxi, autobus, metropolitana). I colori delle stazioni indicano quali mezzi di trasporto partono e si fermano lì.

Utilizzo di un mezzo di trasporto specifico

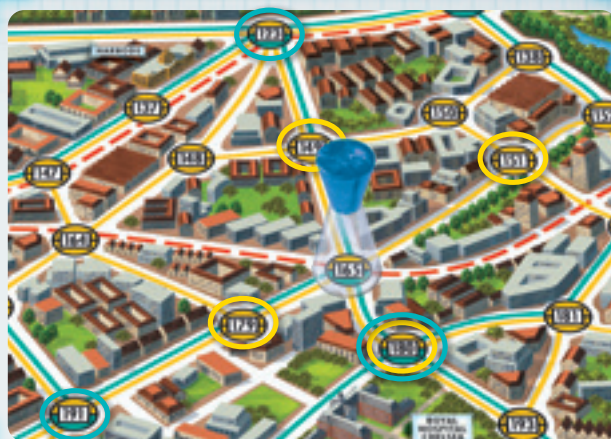
- Il segnalino del giocatore deve trovarsi in una stazione contrassegnata per quel mezzo di trasporto all'inizio del proprio turno.
- Il giocatore gioca un biglietto del colore corrispondente.
- Il giocatore muove suo segnalino lungo la linea dello stesso colore fino alla stazione successiva dello stesso colore. Un giocatore può muovere solo verso stazioni non occupate. Il taxi si muove lungo le linee arancioni, l'autobus lungo le linee turchesi e la metropolitana lungo le linee rosse



Esempio:

Il blu è alla stazione 165. Da lì può ...

- ... prendere un **taxi** per le stazioni 149, 151, 179 o 180.
- ... raggiungere le stazioni 123, 180 o 191 in **autobus**.
- ma non possono usare la **metropolitana**: anche se attraversa la stazione, non si ferma lì (la stazione non è rosa).



LO SPOSTAMENTO DI MISTER X

Mister X nasconde sempre le sue mosse. Può scegliere tra mosse normali e speciali, come descritto di seguito.

Mossa normale:

1. Per prima cosa, Mister X sceglie segretamente una nuova stazione che deve essere collegata alla sua posizione attuale da una linea.
2. Poi scrive il numero della nuova stazione nel prossimo spazio libero del suo diario di viaggio.
3. Infine, copre ciò che ha appena scritto con un biglietto del mezzo di trasporto che ha usato, che prende dal rifornimento generale. Così, gli investigatori sanno quale mezzo di trasporto ha preso Mister X, ma non verso dove...

Mossa speciale:

A. Biglietti neri

Invece di un normale biglietto, Mister X può utilizzare un biglietto nero.



Il biglietto nero offre due vantaggi:

- Mister X può utilizzare qualsiasi mezzo di trasporto. È sufficiente che copra la sua voce nel diario di viaggio con il biglietto nero. In questo modo, gli investigatori non sanno quale mezzo di trasporto abbia usato.
- Può anche utilizzare il traghetto sul Tamigi con un biglietto nero. Le linee del traghetto sono nere. Collegano le stazioni 108, 115, 157 e 194 attraverso il fiume. Il traghetto va dal punto di partenza lungo la linea nera alla stazione successiva

B. Doppia mossa

Se Mister X gioca un biglietto a doppia mossa, effettua 2 turni di fila. Scrive 1 stazione nel suo diario di viaggio e la copre con 1 biglietto (primo turno). Poi fa di nuovo la stessa cosa (secondo turno). Il fatto che utilizzi due volte lo stesso mezzo di trasporto o due mezzi diversi è a sua discrezione. Può anche usare biglietti neri, ma Mister X può giocare solo un biglietto a doppia mossa per turno.

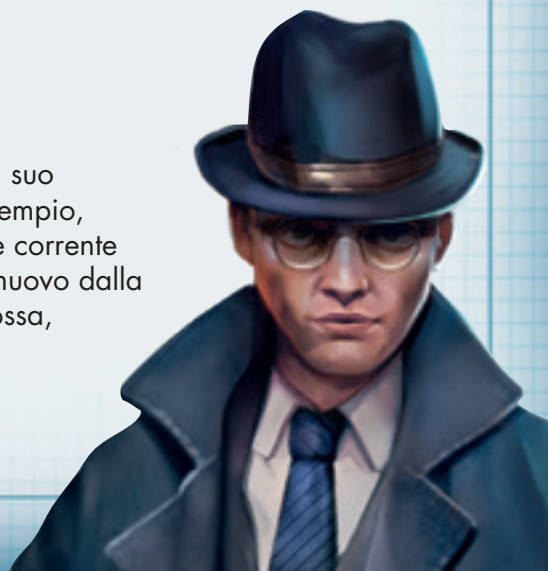


I biglietti doppia mossa usati vengono messi nella scatola.

EVENTO SPECIALE:

Mister X compare!

Ogni tanto Mister X deve farsi vedere. Deve farlo ogni volta che scrive il suo spostamento accanto a un numero cerchiato sul diario di viaggio (ad esempio, dopo il 3°, l'8° e il 13° turno). Posiziona il suo segnalino sulla posizione corrente della scacchiera dopo aver completato la sua mossa, ma lo rimuove di nuovo dalla scacchiera prima del suo turno successivo. Quindi, se fa una doppia mossa, apparirà dopo la prima mossa per poi scomparire subito dopo...



DETECTIVES E BOBBIES IN MOVIMENTO

I detectives e i bobbies fanno il loro turno dopo Mister X. Coordinano le loro mosse e le fanno in qualsiasi ordine.

Detectives: Ogni detective sceglie un mezzo di trasporto e rimette il biglietto usato nella pila dei rifornimenti generali. Si muovono poi lungo la linea appropriata verso la stazione successiva.

Bobbies: I detectives giocano insieme ai bobbies. Si applicano le stesse regole di movimento dei detectives ma non devono usare i biglietti per muoversi

Inoltre:

- I detectives possono utilizzare solo i mezzi di trasporto per i quali hanno ancora i biglietti. Non possono scambiare i loro biglietti con altri giocatori.
- Finché un Detective ha ancora dei biglietti e può muoversi, deve farlo. Se non può muoversi o non ha più biglietti, può rimanere fermo.

FINE DEL GIOCO

Mister X vince se...

- Riesce a sottrarsi alla cattura da parte degli investigatori fino alla fine del 22° turno. Ciò significa che nessun detective o bobbies si trovava nella stessa stazione con lui nello stesso momento. Non dimenticare, il turno è terminato solo quando anche i detectives hanno fatto la loro mossa.
- Nessuno dei detectives può muoversi per mancanza di biglietti.

I Detectives vincono se...

In qualsiasi momento un detective o un bobby si trova nella stessa stazione di Mister X. In questo caso, Mister X deve rivelarsi e ha perso la partita.

RICORDA!

- Sia i detectives che Mister X devono spostarsi, se possibile.
- Mister X non può mai fermarsi nella stessa postazione di un detective o di un bobby. Questo vale anche quando si usa un biglietto a doppia mossa.
- Solo Mister X può usare i biglietti neri, il che significa che solo Mister X può usare il traghetto.



Autore: Projekt Team III
Illustrazione: Studio Hive, M81, Ron Baird
Redazione: Matthias Karl
Direzione artistica: Sam Dawson

© 2024

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service

