

Scotland Yard

A LA BÚSQUEDA DE MISTER X

IDEA DEL JUEGO

Mister X quiere desprenderse de sus perseguidores huyendo en taxi, autobús o metro por la ciudad de Londres. Solo los detectives más astutos lograrán atraparlo.

Mister X deberá tratar de escapar de sus perseguidores y ocultar su posición hasta el final de la partida. Los detectives, en cambio, tendrán que intentar prever los movimientos de Mister X y localizarle.

CONTENIDO

- 1 tablero
- 12 peones (6 peones normales y 6 peones de personaje)
- 29 fichas de salida
- 130 billetes, divididos entre:
 - » 57 de taxi
 - » 45 de autobús
 - » 23 de metro
 - » 5 «black tickets»
- 2 billetes de jugada doble + 1 reemplazo
- 10 tablas para billetes de los detectives
- 2 tablas para billetes de Mister X
- 1 tabla de itinerario con papel para Mister X
- 1 visera para Mister X
- 2 anillas para los policías



tablero



fichas de salida

billetes de jugada
dobleanillas para los
policías

taxi



autobús



metro



«black tickets»



peones normales

tabla de itinerario con
papelvisera para
Mister X

tablas para billetes



peones de personaje



PREPARACIÓN

ANTES DE LA PRIMERA PARTIDA

Separad todas las piezas troqueladas de su marco. Los marcos ya no los necesitaréis. Insertad en los 6 peones de personaje (con ranura) los personajes del panel troquelado que más os gusten. También podéis pegar en la plaquita blanca una foto vuestra y jugar con vuestro peón personalizado. ¡Descargaos en nuestra web el modelo para poder hacerlo!



¡CON PEONES PERSONALIZADOS!

En nuestra web podéis subir vuestras fotos e imprimir vuestros propios modelos de personaje, para pegarlos en vuestros peones y personalizarlos. ¡Así podréis ser una detective femenina, un detective masculino, Mrs. X o Mister X!



www.ravensburger.com/sy

ANTES DE CADA PARTIDA

1. Poned el **tablero** sobre la mesa al alcance de todos.
2. Decidid quién hará el papel de **Mister X**. **Sugerencia:** Para ser Mister X hay que tener nervios de acero, por eso recomendamos que este papel lo interprete un jugador experimentado. Mister X recibe la **visera** y se la pone. La visera le ayudará a ocultar su mirada de los detectives. Además, debe coger su **peón con el diseño clásico o el peón con el correspondiente personaje X de cartón** y la **tabla de itinerario** (con papel). También necesitará un **bolígrafo o lápiz** (no incluido en el juego).
3. Cada **detective** escoge un personaje y obtiene la **tabla de jugador** correspondiente y el **peón** del mismo color. Todos los detectives pueden decidir si quieren usar los peones clásicos de Scotland Yard o los peones con los correspondientes personajes de cartón. **Nota:** *En partidas de 2 jugadores, el detective elige y juega con 2 personajes.*
 - a. Cada detective deja su tabla de jugador delante de sí mismo con el lado del personaje bocarriba.
 - b. Además, cada uno recibe **4 billetes de metro, 8 de autobús y 11 de taxi** y los deja sobre su tabla de jugador formando tres montones a la vista de todos.
4. Formad con los demás billetes de metro, autobús y taxi la **reserva de billetes común**. Dejadla preparada al lado del tablero (mejor si está cerca del jugador-Mister X).
5. En partidas de 4 o menos jugadores, los detectives reciben el apoyo de unos peones neutrales, los policías. Cada policía se representa con uno de los peones que queden sin usar. A cada peón de policía se le pone una anilla por encima.

Número de jugadores	Número de policías
2	2*
3	2
4	1
5	0
6	0



Por ejemplo, si hay 3 jugadores (Mister X y 2 detectives), los detectives reciben 2 de los peones sobrantes a modo de policías.

* Recordatorio: En partidas de 2 jugadores (Mister X y 1 detective), el jugador-detective «solamente» recibe 2 policías, ya que él ya juega con 2 personajes (ver paso 3 de la preparación).



6. Ahora estableced **las posiciones de salida:**

- Primero clasificad las **fichas de salida** según la letra al dorso: las que llevan una «D» son para los detectives y las que llevan una «X» para Mister X. Barajad los dos tipos de fichas de salida por separado. Después dejadlas sobre la mesa con el dorso bocarriba.
- Coged una ficha de salida «D» al azar para cada detective (y, en su caso, para cada policía). Cada detective pone su peón sobre la estación que indica la ficha de salida que le ha tocado. Guardad de nuevo en la caja todas las fichas de salida «D».
- Luego Mister X establece su posición de salida: para ello coge una ficha de salida «X» al azar y la mira en secreto. A diferencia de los detectives, Mister X no coloca su peón en el tablero.



Importante: ¡Mister X no coloca su peón sobre el tablero!

- Mister X deja bocabajo su ficha de salida delante de sí mismo. Las restantes se guardan de nuevo en la caja.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consta de **varias rondas**. En cada ronda, **primero** realiza su jugada **Mister X**, y **después** les toca jugar a **los detectives y los policías** en el orden que ellos deseen.

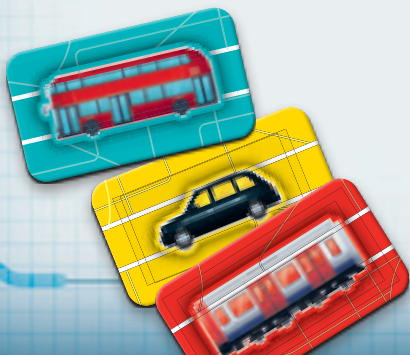
REGLAS DE MOVIMIENTO GENERALES

El tablero representa la red de medios de transporte de Londres. Se compone de estaciones marcadas con números que están conectadas mediante líneas. Cada estación es un punto de llegada y salida para de 1 a 3 medios de transporte diferentes (taxi, autobús y metro). Los colores de cada estación indican qué medios de transporte llegan o salen de ella.

¿Cómo utilizo un determinado medio de transporte?

- Al inicio de la jugada, el peón debe estar sobre una estación de ese medio de transporte.
- El jugador utiliza un **billete del color** correspondiente.
- Después mueve el peón a lo largo de la **línea de ese mismo color** hasta la **siguiente estación del mismo color**. Para moverse hasta esa estación, en ese momento no puede haber otro **peón** ocupándola.

El **taxi** se mueve a lo largo de las líneas **amarillas**. El **autobús** se traslada por las líneas de color **turquesa** y el **metro**, a lo largo de las líneas de color **rojo**.



Ejemplo de jugada:

El jugador azul está en la estación 165. Desde allí podría ...

- ...moverse con el **taxi** hasta las estaciones 149, 151, 179 o 180.
- ...llegar con el **autobús** hasta las estaciones 191, 123 o 180.
- Pero no puede utilizar el **metro**: El metro atraviesa la estación, pero no **para** en ella (= la estación no tiene el color rojo).



LAS JUGADAS DE MISTER X

En principio, Mister X lleva a cabo sus jugadas de forma **oculta**.

Puede elegir entre realizar **jugadas normales o especiales**. A continuación se describen ambos tipos de jugada.

Jugada normal:

1. Primero Mister X escoge en secreto una nueva estación. Esta debe estar conectada mediante una línea con su posición actual.
2. Después anota el número de la nueva estación en la siguiente casilla libre de su tabla de itinerario.
3. Por último, tapa su anotación con el billete del medio de transporte utilizado. El billete lo debe coger de la reserva común. Por tanto, los detectives saben **con qué medio de transporte** se ha movido Mister X, pero no hacia dónde ...

Jugada especial:

A. «Black tickets»

En vez de un billete normal, Mister X puede utilizar un **«black ticket»**.



El «black ticket» ofrece dos ventajas:

- Con él, Mister X puede utilizar **el medio de transporte que desee**. La anotación en la tabla de itinerario la tapa con el «black ticket». Así que los detectives no saben con qué medio de transporte se ha movido.
- Con el «black ticket», Mister X también puede utilizar el **ferri** a través del Támesis. Las líneas del ferri están dibujadas en negro y conectan las estaciones 108, 115, 157 y 194 atravesando el río. El ferri se mueve desde el punto de salida a lo largo de la línea negra hasta el siguiente punto de parada.

B. Jugada doble

Cuando Mister X utiliza un **billete de jugada doble**, puede realizar **2 jugadas seguidas**.

Primero anota la 1.ª estación en su tabla de itinerario y cubre la anotación con el primer billete (1.ª jugada). A continuación, hace lo mismo otra vez (2.ª jugada). Mister X puede decidir si utiliza el mismo medio de transporte dos veces o uno distinto en cada una de las dos jugadas. Naturalmente, también puede utilizar «black tickets» en cualquiera de esas dos jugadas. Sin embargo, Mister X solo puede hacer una jugada doble una vez por ronda.

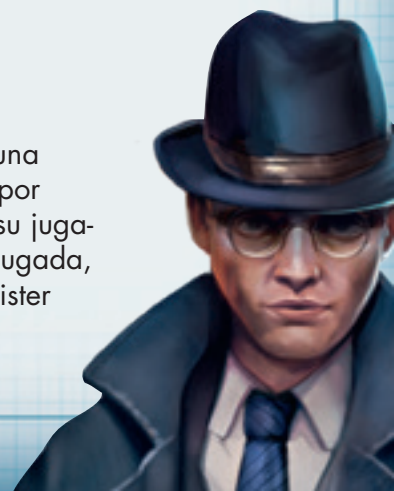
Los billetes de jugada doble utilizados se retiran del juego.



MOMENTOS ESPECIALES:

¡Mister X hace su aparición!

De vez en cuando Mister X está obligado a mostrarse. Debe hacerlo cuando hace una anotación al lado de un número **rodeado** por un círculo en su tabla de itinerario (por ejemplo, después de la 3.ª, 8.ª y 13.ª jugada). Una vez que Mister X ha acabado su jugada, coloca su peón sobre su posición actual. Pero en cuanto comience su próxima jugada, Mister X debe retirar su peón del tablero. En una jugada doble puede pasar que Mister X aparezca tras la primera jugada y que justo después vuelva a desaparecer...



LAS JUGADAS DE LOS DETECTIVES Y LOS POLICÍAS

Después de Mister X, les toca jugar a los detectives. Deben acordar juntos sus jugadas y realizarlas **en el orden que prefieran**.

Detectives: Cada detective devuelve primero a la reserva el billete del medio de transporte elegido. Después mueve su peón desde su estación actual hasta la siguiente estación a lo largo de la línea del medio de transporte correspondiente.

Policías: Los policías los manejan los jugadores-detective **conjuntamente**. Se les aplican las mismas reglas de movimiento que a los detectives. Pero, a diferencia de ellos, no necesitan devolver ningún billete para moverse.

También se deben respetar estas reglas:

- Los detectives solo pueden utilizar los medios de transporte de los que aún les queden billetes. Los detectives no pueden intercambiarse entre ellos los billetes.
- Mientras a un detective aún le queden billetes y pueda moverse, está obligado a hacerlo. Cuando ya no pueda o ya no le quede ningún billete, se le salta el turno.

FIN DE LA PARTIDA

Mister X gana si consigue evitar que le pillen hasta el final de la **22.ª ronda de juego**. Este es el caso si hasta ese momento ningún detective o policía ha estado al mismo tiempo en la misma estación que él.

- Recordad: La ronda no termina hasta que los detectives también han realizado sus jugadas.
- La partida también termina si ningún detective puede moverse debido a la falta de billetes.

Los **detectives ganan** si en algún momento un detective o un policía está en la misma estación que Mister X al mismo tiempo.

En este caso, Mister X debe entregarse y ha perdido la partida.

RECORDAD:

- Tanto los detectives como Mister X están obligados a moverse siempre que sea posible.
- Mister X nunca puede estar en la misma casilla que un detective/policía, ni siquiera durante una jugada doble. Si esto ocurriera, perdería inmediatamente.
- Solo Mister X puede utilizar los «black tickets», por lo tanto, Mister X también es el único que puede utilizar el ferri.



Autores: Projekt Team III, Michael Schacht
Ilustraciones: Studio Hive, M81, Ron Baird
Dirección artística: Sam Dawson
Redacción: Matthias Karl

© 2024

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

