



VERSIONE INTRODUTTIVA

per un Mister X e 3 - 4 detective da 8 anni

Il gioco per principianti è una versione semplificata di Scotland Yard, che è particolarmente adatta a detective che non hanno mai giocato a Scotland Yard.

CONCETTO DI GIOCO

In Scotland Yard, Mister X viaggia per tutta Londra, cercando di evitare la cattura da parte dei detective. Se riesce a eludere i detective per 13 turni senza essere catturato, Mister X vince la partita.

I detective devono essere intelligenti e lavorare insieme per catturare Mister X.

Se riescono ad arrivare alla stessa stazione di Mister X con una delle loro pedine, i detective vincono la partita.

MATERIALI DI GIOCO

Ti serviranno questi oggetti per una partita introduttiva:

- 1 tavolo da gioco
- 1 segnalino classico trasparente
- fino a 4 segnalini addizionali
- fino a 4 schede per i detective (una per ogni segnalino addizionale)
- 1 biglietto nero
- 1 biglietto a doppia corsa
- 1 diario di viaggio con carta
- 2 inserti per il diario di viaggio
- 1 visiera

PREPARAZIONE

Per prima cosa decidete chi giocherà nel ruolo di Mister X. Posizionate il tabellone sul tavolo. Mister X dovrebbe sedersi in una posizione dalla quale può vedere chiaramente e facilmente tutti i numeri delle stazioni senza bisogno di alzarsi.

Suggerimento: per essere Mister X bisogna avere nervi d'acciaio. Nelle partite introduttive, affidate questo ruolo al giocatore più esperto.



Tabellone



biglietto a doppia corsa



biglietto nero



4 segnalini addizionali

1 segnalino classico trasparente



schede



diario di viaggio con carta



Visiera

* 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.

Mister X riceve:

- 1 segnalino classico trasparente
- La visiera di Mister X (nasconde lo sguardo del giocatore assicurando che i suoi spostamenti restino nascosti).
- Il diario di viaggio con un foglio di carta pulito e i due inserti (che coprono i round da 14 a 24)
- 1 matita (non inclusa)
- Biglietti:
 - 1 biglietto nero
 - 1 biglietto a doppia corsa

Ogni detective riceve:

- 1 segnalino del loro colore e una scheda detective corrispondente



POSIZIONE INIZIALE



Mister X posiziona il suo segnalino trasparente sulla stazione numero 82.



Se stanno giocando 3 detective, possono scegliere tra una tra queste stazioni: 41, 46, 124 e posizionare il loro segnalino lì.



Se un 4° detective sta giocando, aggiungete la stazione 142 tra le opzioni di partenza.

Sia all'inizio che durante la partita, solo un detective alla volta può essere presente in una stazione.

COME SI GIOCA

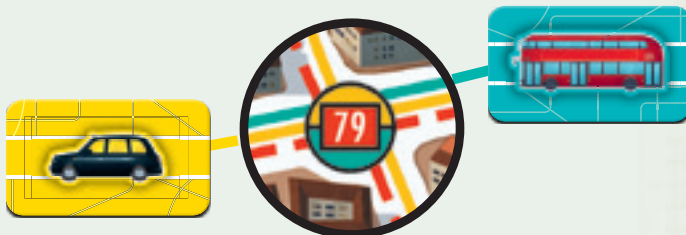
Si giocano fino a 13 round. In ogni turno, il giocatore Mister X fa la sua mossa per primo. Poi, i detective fanno le loro mosse in qualsiasi ordine.

Mister X e ogni detective devono spostarsi in almeno una nuova stazione in ogni turno.



COME MUOVERSI

I colori delle stazioni indicano quali mezzi di trasporto partono e si fermano lì. Per poter utilizzare un determinato mezzo di trasporto, il segnalino deve trovarsi su una stazione per quel mezzo di trasporto. Controllate i colori giallo o turchese nei semicerchi superiori o inferiori che circondano il numero della stazione.



Le stazioni e i percorsi della **metropolitana** ■ ■ ■ (rosso) non possono essere utilizzati nella versione introduttiva. Tutti i segnalini possono essere spostati solo in stazioni non occupate.

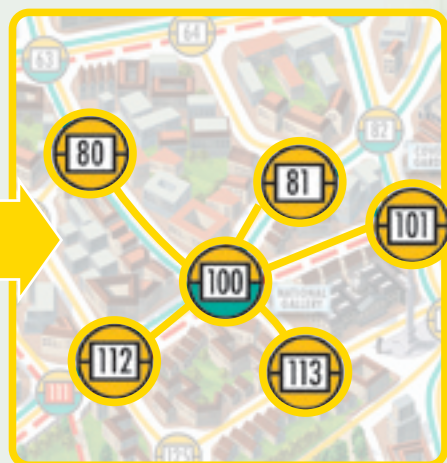
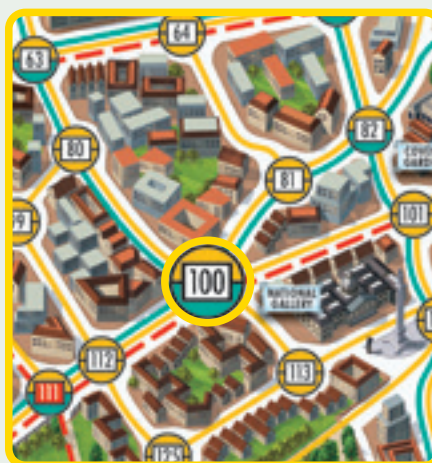
Eccezione: Se il segnalino di un detective finisce sulla stazione in cui si trova Mister X, i detective vincono.



Esempio: Sei alla stazione 100, puoi prendere un autobus o un taxi da lì.

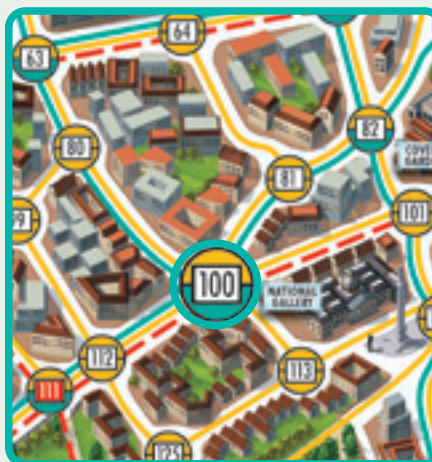
Ogni stazione sulla mappa può essere essere raggiunta in **taxi** (gialla). Tuttavia, la distanza che si può percorrere è breve; al proprio turno, è possibile spostarsi (lungo la linea gialla) solo verso la stazione successiva.

Esempio di spostamento in taxi: Con il taxi dalla stazione 100 puoi muoverti fino alle stazioni 80, 81, 101, 113, 112.



L'autobus (turchese) parte solo dalle stazioni con un semicerchio turchese; al vostro turno, è possibile viaggiare in autobus (lungo la linea turchese) fino alla successiva stazione degli autobus turchese, questo vi porterà un po' più lontano rispetto al taxi.

Esempio di spostamento in autobus: Dalla stazione 100 puoi spostarti in autobus fino alle stazioni 63, 82 o 111.



SPOSTARE MISTER X

Ad ogni turno, il giocatore di Mister X seleziona una nuova stazione che è collegata alla sua posizione attuale con una linea gialla o turchese (mezzo di trasporto). Scrive il numero della nuova stazione sul prossimo campo libero del proprio diario di viaggio e sposta il segnalino nella stazione selezionata. Ciò significa che, al primo turno, va utilizzato il campo del diario di viaggio accanto all'1 scrivendo il numero della stazione in cui si è spostato. Al suo turno successivo, si sposta dall'ultima stazione registrata alla successiva stazione di sua scelta.



Mister X scompare

Mister X scompare a intervalli regolari e rimane invisibile per un turno. Prima della **3^a**, **8^a** et **13^a** mossa del giocatore, questi rimuove il suo segnalino dal tabellone e scrive la prossima destinazione di Mister X nel diario di viaggio schermando il numero con l'altra mano in modo che gli investigatori non possano vederlo.

Questa volta, il giocatore di Mister X copre il numero appena scritto sul diario di viaggio fino al suo turno successivo.

Quando è di nuovo il suo turno, posiziona il suo segnalino nella posizione attuale e fa il suo turno spostando il segnalino nella stazione successiva in bella vista.

Biglietti neri

Mister X può effettuare un'ulteriore mossa invisibile (come nei turni 3, 8 e 13) giocando il biglietto nero in qualsiasi turno.



Il biglietto a doppia corsa viene rimosso dal gioco dopo che è stato giocato.



Suggerimento: Mister X dovrebbe pianificare attentamente quando scomparire in modo da seminare i suoi inseguitori al momento giusto.

Doppio spostamento

Se il giocatore di Mister X gioca il biglietto a doppia corsa, può spostarsi verso due stazioni in un solo turno con una qualsiasi combinazione valida di percorsi di autobus e taxi. Scrive entrambe le stazioni nel diario di viaggio (2 campi!) e piazza il suo segnalino sulla seconda stazione.

Se Mister X decide di giocare il biglietto a doppia corsa nei turni 2, 7 o 12, egli scompare alla seconda mossa e rimane invisibile fino al turno successivo.

Mister X può anche giocare un biglietto nero in combinazione con il biglietto a doppia corsa. Dal momento che una doppia mossa equivale a 2 mosse normali giocate consecutivamente, Mister X non può spostarsi in una stazione che è già occupata da un detective, né alla prima né alla seconda mossa.

Se Mister X usa il biglietto per la doppia corsa nel 13° turno, il giocatore deve fare un'altra mossa. (mossa 14) e anche tutti i detective possono anche fare una mossa ulteriore.

SPOSTARE I DETECTIVES

Una volta che Mister X ha completato il proprio turno, i detective svolgono il loro turno in qualsiasi ordine. Poiché i detective condividono tutti lo stesso obiettivo, devono lavorare insieme per coordinare le loro mosse.

Ogni detective dichiara il proprio mezzo di trasporto e posiziona il proprio segnalino sulla stazione successiva a scelta lungo quel percorso.

FINE DEL GIOCO

I detective vincono la partita se:

- Un detective termina la sua mossa sulla stessa stazione di Mister X. Se Mister X è invisibile in quel momento, deve mostrarsi.
- Mister X non ha stazioni libere in cui muoversi (tutte le stazioni possibili sono bloccate dai detective).

Mister X vince se:

- riesce a viaggiare per Londra per 13 turni senza essere catturato dai detective. Il round si conclude solo quando anche i detective hanno completato le loro mosse.