



# Scotland Yard

## A LA BÚSQUEDA DE MISTER X



### VARIANTE DE JUEGO PARA PRINCIPIANTES

para un Mister X y 3-4 detectives a partir de 8 años

La variante para principiantes es una versión simplificada de *Scotland Yard* que es especialmente idónea para los detectives que nunca han jugado a *Scotland Yard*.

### IDEA DEL JUEGO

Mister X trata de quitarse de encima a los detectives en su huida por las calles de Londres. Para ganar, Mister X debe conseguir escapar de las redes tejidas por sus perseguidores durante 13 rondas de juego.

Solo los detectives más astutos lograrán atrapar a Mister X. Si los detectives consiguen mover uno de sus peones a la misma estación que Mister X, ellos ganan la partida.

### MATERIAL DE JUEGO NECESARIO

- 1 tablero
- 4-5 peones
- 3-4 tablas para billetes
- 1 «black ticket»
- 1 billete de jugada doble
- 1 tabla de itinerario con papel para Mister X
- 2 tiras para la tabla de itinerario
- 1 visera para Mister X

### PREPARACIÓN

Primero se debe decidir quién interpretará el papel de **Mister X**.

Una vez decididos los papeles, se despliega el tablero. Mister X debe sentarse de tal forma que pueda leer bien todos los números sin necesidad de levantarse.

**Sugerencia:** Para ser Mister X hay que tener nervios de acero, por eso es aconsejable que este papel lo interprete un jugador experimentado.



Tablero



Billete de jugada doble



«Black ticket»



Peones normales



Tablas para billetes para los detectives



Tabla de itinerario con papel para Mister X



Visera

### Mister X recibe:

- 1 peón transparente
- la visera para Mister X (para evitar que los detectives puedan intuir sus jugadas por su mirada)
- la tabla de itinerario con una hoja de papel dentro y las dos tiras (ya que en la variante para principiantes solo se juegan 13 rondas)
- 1 bolígrafo o lápiz (no viene incluido en el juego)
- billetes:
  - 1 «black ticket»
  - 1 billete de jugada doble



### Cada detective recibe:

- 1 peón de color a su elección y su correspondiente tabla de billetes (así cada jugador puede recordar en cualquier momento cuál es su peón).



## POSICIÓN DE SALIDA



Mister X coloca su peón transparente en la estación n.º 82.



Si participan 3 detectives, cada uno de ellos coloca su peón en las estaciones de salida 41, 46 y 124.



Si también juega un 4.º detective, este empieza en la estación de salida 142.

Al principio y en el transcurso de toda la partida, solo puede haber un detective en una misma estación.

## DESARROLLO DEL JUEGO

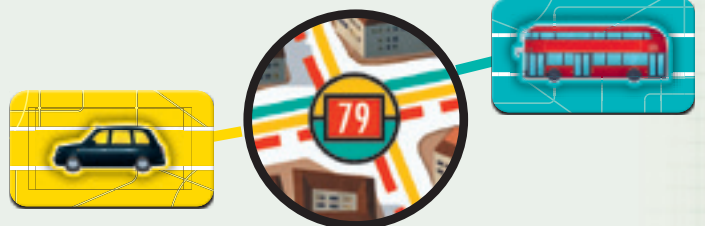
Se juegan un total de 13 rondas. Cada ronda se compone primero de la jugada de Mister X y luego de la jugada de todos los detectives en el orden que ellos prefieran.

En cada ronda, Mister X y todos los detectives deben moverse al menos una estación de distancia.



## ¿CÓMO SE MUEVEN LOS PEONES?

Los colores de las estaciones indican qué medios de transporte salen o paran en ellas. Para poder utilizar un medio de transporte, el peón debe estar sobre una estación de ese medio de transporte (el color debe aparecer en el semicírculo de arriba o de abajo).



Las estaciones y líneas del **metro** ■ ■ ■ (rojo) no se pueden utilizar en la variante para principiantes.

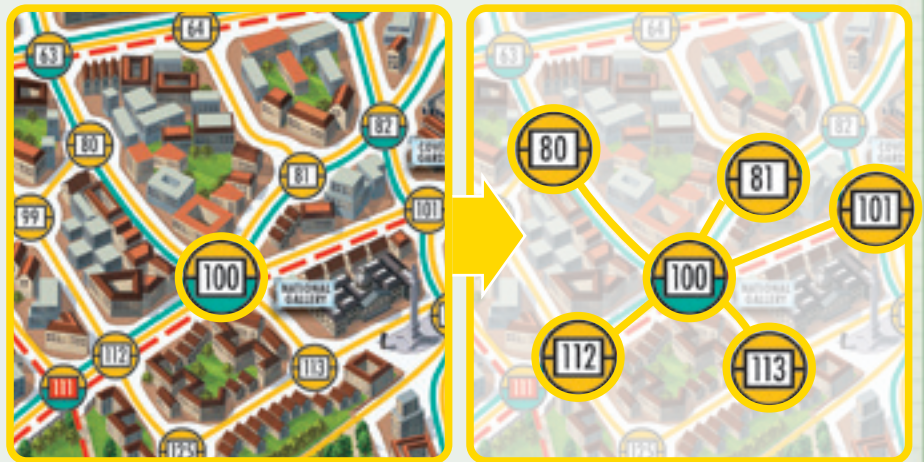
Los peones solo pueden moverse a estaciones que estén libres.

**Excepción:** Si un detective se mueve a la estación en la que está Mister X, los detectives ganan.



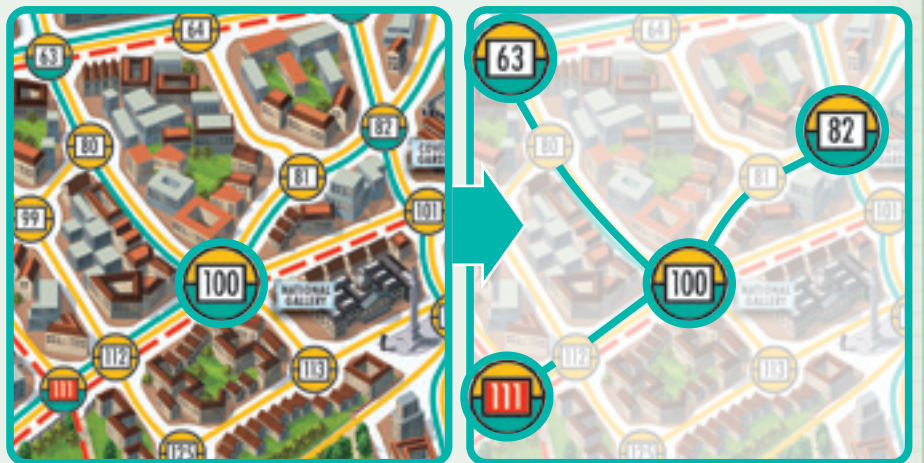
Con el **taxi** (amarillo) se puede llegar a cualquier estación del tablero. Sin embargo, el trayecto que podéis recorrer con el taxi es corto: con vuestra jugada, solo podréis avanzar hasta la siguiente estación (siguiendo la línea amarilla).

**Ejemplo de viaje en taxi:** Desde la estación 100 podéis viajar en taxi hasta la estación 80, 81, 101, 113 o 112.



El **autobús** (turquesa) solamente para en estaciones con un semicírculo de color turquesa. Con él podréis recorrer con vuestra jugada tramos de mayor distancia, a lo largo de las líneas de autobús, hasta la siguiente estación de autobús de color turquesa.

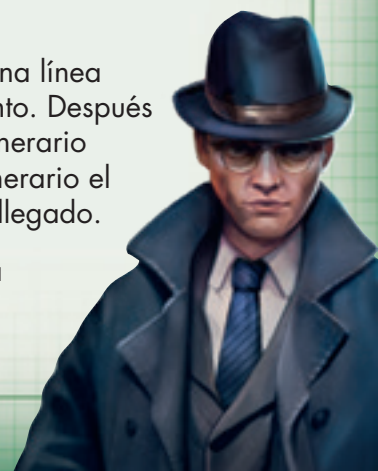
**Ejemplo de viaje en autobús:** Desde la estación 100 podéis llegar con el autobús hasta la estación 63, 82 y 111.



## LAS JUGADAS DE MISTER X

Mister X escoge en cada jugada una nueva estación que esté conectada mediante una línea (amarilla o turquesa) directamente con el lugar en el que se encuentra en ese momento. Después escribe el número de la nueva estación en el siguiente campo libre de su tabla de itinerario y mueve su peón hasta esa estación. En su primera jugada rellena en su tabla de itinerario el campo que tiene un 1 al lado, anotando en él el número de la estación a la que ha llegado.

Cuando le vuelva a tocar en el siguiente turno, Mister X seguirá avanzando desde la estación que ha anotado hasta la siguiente estación que él elija.



## Mister X se esconde

Mister X debe esconderse a intervalos regulares y permanecer invisible durante un turno. Antes de su **3.ª, 8.ª y 13.ª jugada** retira su peón del tablero y anota **en secreto** en la tabla de itinerario su próximo destino.

Debe escribir el número de la estación a la que se desplaza de forma oculta en el campo que está al lado del número rodeado por un círculo. A diferencia de las otras veces, ahora debe tapar con la mano la anotación de su tabla de itinerario hasta que le vuelva a tocar el turno.

Cuando vuelve a ser su turno, Mister X coloca su peón en su posición actual y realiza la siguiente jugada (a la vista de todos).

## Los «black tickets»

Mister X también tiene la opción de gastar su «black ticket» para hacer una jugada oculta adicional (como en la ronda 3, 8 y 13) en una ronda cualquiera. Así puede volverse invisible de nuevo durante una ronda.



**Sugerencia:** Mister X debería planificar cuidadosamente cuándo desaparecer para quitarse de encima a sus perseguidores en el momento preciso.

## La jugada doble

Cuando Mister X utiliza su billete de jugada doble, puede visitar en esa ronda 2 estaciones seguidas, utilizando una combinación permitida cualquiera de dos medios de transporte.

Para ello, anota las dos estaciones en su tabla de itinerario (¡2 campos!) y pone su peón en la

segunda estación.

Una vez gastado, el billete de jugada doble se elimina del juego.



Si lo juega en la ronda 2, 7 o 12, en la segunda jugada se ocultará y permanecerá invisible hasta la siguiente ronda.

Mister X puede utilizar los «black tickets» en combinación con el billete de jugada doble.

Ya que la jugada doble se juega como 2 jugadas normales una justo detrás de otra, Mister X no puede estar en la misma estación que un detective ni en la primera jugada ni en la segunda de la jugada doble.

Si Mister X utiliza el billete de jugada doble en la ronda 13, a continuación realizará la 14.ª jugada y todos los detectives podrán volver a hacer su jugada acto seguido.

## LAS JUGADAS DE LOS DETECTIVES

Una vez que Mister X ha terminado su jugada, les toca jugar a los detectives en **el orden que ellos prefieran**.

Como los jugadores que hacen de detectives tienen un objetivo común, deberían ponerse de acuerdo para planificar sus jugadas.

Cada detective mueve su peón a la siguiente estación que ha elegido del medio de transporte que ha seleccionado.

## FIN DE LA PARTIDA

Los **detectives** ganan si:

- alguno de los detectives se encuentra en la misma estación que Mister X en cualquier momento de la partida. Si Mister X está oculto, en ese caso debe descubrirse.
- Mister X ya no puede moverse a una estación libre (todas las opciones están bloqueadas por los detectives).

**Mister X** gana si:

- logra viajar por las calles de Londres hasta el final de la ronda 13.ª sin que le atrapen los detectives. La ronda no termina hasta que los detectives hayan completado sus respectivas jugadas.