



Scotland Yard

A EXCITANTE BUSCA PELO SENHOR X ATRAVÉS DE LONDRES



VERSÃO PRINCÍPIANTES

Para um Senhor X e 3 ou 4 aprendizes de Detetive, a partir de 8 anos

A versão PrinciPIantes é uma versão simplificada, perfeitamente adequada para quem nunca jogou Scotland Yard.

OBJETIVO DO JOGO

O Senhor X tenta despistar os Detetives durante a sua fuga através de Londres. Se conseguir escapar à rede que se aperta em seu redor, durante 13 rondas, vence a partida.

Só os Detetives mais astutos poderão capturar o Senhor X. Se conseguirem alcançar, com um dos seus peões, a mesma paragem onde se encontra o Senhor X, vencem a partida.

MATERIAL NECESSÁRIO

- 1 tabuleiro de jogo
- 4-5 peões
- 3-4 tabuleiros individuais
- 1 Bilhete Negro
- 1 bilhete Jogada Dupla
- 1 quadro de movimentos, com papel, para o Senhor X
- 2 coberturas para o quadro de movimentos
- 1 viseira para o Senhor X

PREPARAÇÃO

Os jogadores* decidem quem assumirá o papel de **Senhor X**.

Depois, coloca-se o tabuleiro de jogo. O Senhor X toma um lugar de onde veja bem todos os números, sem ter de se levantar.

Recomendação: esta missão requer nervos de aço! Recomenda-se que este papel seja assumido por um jogador experiente.



Tabuleiro de jogo



Bilhete Jogada Dupla



Bilhete Negro



peões normais



Tabuleiros de jogador para bilhetes



Quadro de movimentos, com papel, para o Senhor X



Viseira

* A forma linguística do genérico masculino tem exclusivamente a finalidade de melhorar a legibilidade e entende-se neutro em todos os casos do ponto de vista do género.

O Senhor X recebe:

- 1 peão transparente
- A viseira do Senhor X (impede que os Detetives se apercebam dos seus olhares, que poderiam traí-lo)
- O quadro de movimentos, contendo uma folha e as duas coberturas (uma partida para principiantes joga-se apenas em 13 rondas)
- 1 lápis (não incluído)
- bilhetes:
 - 1x Bilhete Negro
 - 1x Jogada Dupla

Cada Detetive recebe:

- 1 peão de uma cor à sua escolha e o correspondente tabuleiro individual, para os seus bilhetes (deste modo, cada jogador tem um lembrete da cor do seu peão).



POSIÇÃO INICIAL



O Senhor X coloca o seu peão transparente na paragem com o número 82.



Numa partida com 3 Detetives, cada um escolhe uma paragem diferente, de entre os números 41, 46 e 124, colocando lá o seu peão.



Com 4 Detetives, adiciona-se a paragem número 14.

No início, e durante toda a partida, uma paragem só pode ser ocupada por **um único** Detetive.

DESENVOLVER DA PARTIDA

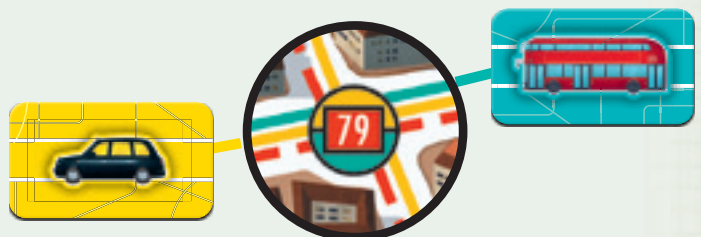
Uma partida desenrola-se num máximo de 13 rondas. Em cada ronda, o Senhor X joga primeiro; depois é o turno de todos os Detetives, em qualquer ordem.

Em cada ronda, o Senhor X e cada Detetive têm de se deslocar pelo menos uma paragem.



COMO SE MOVIMENTAR?

A cor das paragens indica o meio de transporte que delas chega e parte. Para poder usar um meio de transporte, o peão tem de estar numa paragem que permita aceder a esse transporte: pelo menos um dos dois semicírculos tem de ter a cor correspondente.



As estações e linhas do **metro** ■ ■ ■ (vermelho) não são utilizadas na versão para principiantes.

Os peões só se podem deslocar para paragens desocupadas.

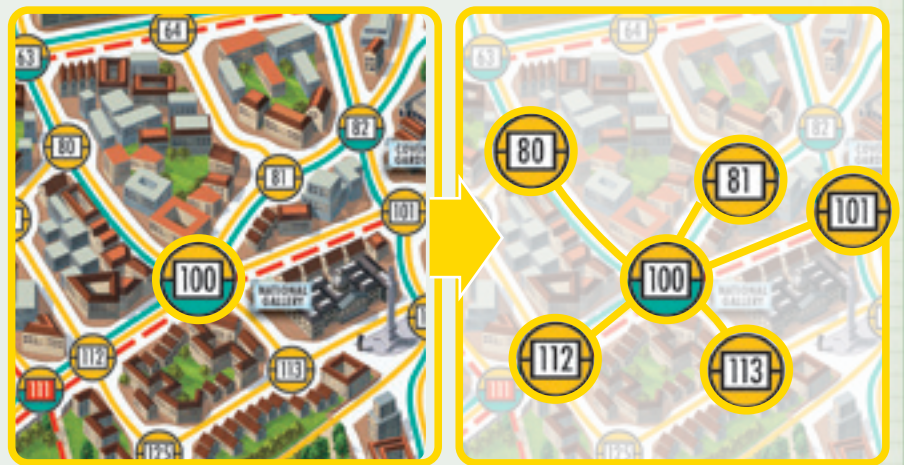
Exceção: se um Detetive se desloca para uma paragem onde está o Senhor X, os Detetives vencem a partida.



Exmplo: o teu peão encontra-se na paragem número 100. A partir daí apenas te podes deslocar de autocarro ou táxi.

O **táxi** (amarelo) permite alcançar todas as paragens no tabuleiro de jogo. No entanto, a distância que podes percorrer é curta: só te podes deslocar até à paragem seguinte, ao longo da linha amarela.

Exemplo de movimento de táxi: A partir da paragem número 100, podes alcançar de táxi as paragens 80, 81, 101, 112 e 113.



O **autocarro** (turquesa) só parte das paragens com um semicírculo turquesa: permite cobrir maiores distâncias, ao longo das linhas de autocarro, até à paragem turquesa de autocarro seguinte.

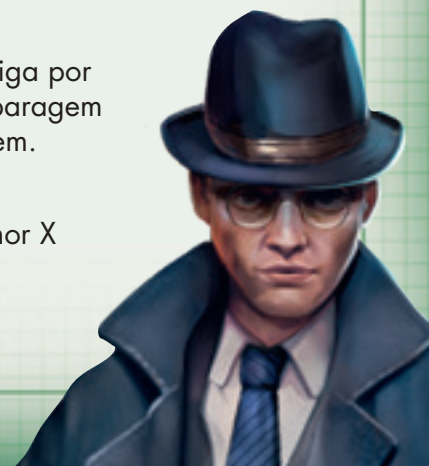
Exemplo de movimento de autocarro: A partir da paragem número 100, podes alcançar de autocarro as paragens 63, 82 e 111.



OS MOVIMENTOS DO SENHOR X

Em cada ronda, o Senhor X escolhe uma nova paragem que esteja diretamente ligada por uma linha (amarela ou turquesa) à sua posição atual. Anota o número da nova paragem na casa livre seguinte no quadro de movimentos, e coloca o seu peão na paragem.

No seu primeiro turno, preenche o espaço ao lado do número 1 no quadro de movimentos, com o número da paragem de destino. Na próxima jogada, o Senhor X desloca-se a partir da última paragem para uma nova paragem à escolha.



O Senhor X desaparece

O Senhor X desaparece periodicamente, ficando invisível durante uma ronda. Antes das suas jogadas na **3ª, 8ª e 13ª ronda**, retira o seu peão do tabuleiro de jogo. Depois, anota o seu próximo destino no quadro de movimentos, **colocando a mão à frente para tapar**.

Inscribe, na casa com um número rodeado, o número da paragem do destino para o qual se movimenta às escondidas. Ao contrário do que se passa nas outras rondas, mantém coberta a inscrição no quadro de movimentos até à sua próxima jogada.

Quando é novamente a sua vez de jogar, coloca o seu peão na paragem atual e efetua (a descoberto) a nova jogada.

Bilhete Negro

O Senhor X pode efetuar uma jogada suplementar às escondidas (como nas rondas 3ª, 8ª e 13ª), numa ronda à sua escolha, entregando para isso o seu Bilhete negro. Pode, assim, desaparecer novamente por uma ronda.



Recomendação: o Senhor X deve planear bem os seus desaparecimentos, para melhor escapar aos perseguidores.

Jogada Dupla

Ao usar um bilhete Jogada Dupla, o Senhor X pode mover-se para dois lugares numa mesma ronda, usando qualquer combinação de meios de transporte.

Anota as duas paragens no quadro de movimentos (2 espaços) e coloca o seu peão sobre a segunda paragem. Depois, remove do jogo o bilhete Jogada Dupla.



Se utilizar este bilhete na 2ª, 7ª ou 12ª ronda, desaparecerá na sua segunda jogada, ficando invisível até ao seu próximo turno. O Senhor X pode utilizar o seu Bilhete Negro ao mesmo tempo que o bilhete Jogada Dupla.

Como uma Jogada Dupla equivale a dois turnos normais consecutivos, o Senhor X não pode mover-se para uma paragem ocupada, nem no primeiro movimento, nem no segundo.

Se o Senhor X usa o bilhete Jogada Dupla na 13ª ronda, efetua ainda uma 14ª jogada, e depois todos os Detetives efetuem a sua jogada.

OS MOVIMENTOS DOS DETETIVES

Depois do Senhor X terminar o seu turno, é a vez dos Detetives se deslocarem, pela **ordem que escolherem**.

Como os Detetives trabalham em equipa, é importante que se entendam sobre os seus movimentos.

Cada Detetive coloca o seu peão sobre a paragem escolhida, e que corresponda ao meio de transporte selecionado.

FINAL DA PARTIDA

Os **Detetives** ganham se:

- um Detetive se encontra na mesma paragem do Senhor X, em qualquer momento da partida. Se o Senhor X está invisível, tem obrigatoriamente de se revelar.
- O Senhor X não se pode deslocar para uma paragem desocupada, por todas as possibilidades estarem bloqueadas por Detetives.

O **Senhor X** ganha se:

- consegue movimentar-se em Londres até ao final da 13ª ronda sem ser capturado pelos Detetives. A ronda só termina com o movimento final dos Detetives.