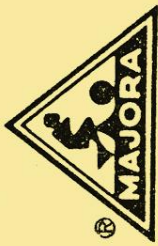


SCOTLAND YARD

- ☐ Para crianças a partir de 10 anos e adultos
- ☐ De 3 a 6 jogadores
- ☐ Contém: 1 tabuleiro de jogo, 125 bilhetes (54 táxi, 43 autocarro, 23 metro, 5 negros), 2 cartas 2 X, 6 marcas, 18 cartas de saída, 1 tabuleiro de percurso para MISTER X, 6 folhas de papel branco.



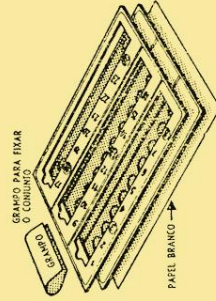
Onde se encontra «MISTER X»?

No centro de Londres, não é difícil esconder-se no grande movimento. Quando alguém pretende desaparecer, é necessária a perspicácia dos célebres detectives da Scotland Yard para lhe descobrir o rasto.

Um dos jogadores é «MISTER X» que na sua fuga se esconde em qualquer lugar de Londres. Imediatamente fica invisível e só se deixa ver a intervalos determinados. Os restantes jogadores são os detectives da Scotland Yard perseguindo-o para o fazer aparecer.

Objectivo do jogo

Quando um dos detectives consegue encontrar o invisível «MISTER X», este deve sair do seu esconderijo e os detectives ganham o jogo. Pelo contrário, se «MISTER X» se mantém escondido até os detectives esgotarem os seus bilhetes, isto é todas as suas possibilidades de jogar, «MISTER X» é o vencedor.



Preparação

Antes de começar a primeira volta, devem separar-se os bilhetes para que fiquem soltos. Decide-se quem será «MISTER X». Este recebe uma marca e o tabuleiro de percurso no qual coloca uma das folhas em branco. Para as suas anotações necessita de um lápis. «MISTER X» recebe tantos bilhetes negros quantos os detectives que participam no jogo, mais 4 de táxi, 3 de autocarro, 3 de metro e as 2 cartas «2 X» (duplo movimento). Cada um dos detectives recebe um marca, 10 bilhetes de táxi, 8 de autocarro e 4 de metro.

transporte; para os detectives é sempre um dia negro. Com efeito, neste caso não obtém nenhuma indicação que lhes permita saber qual o meio de transporte utilizado por «MISTER X». O pior é que «MISTER X» — e somente ele — pode, com um bilhete negro, utilizar um barco no Tamisa, do ponto 194 ao 157, do ponto 157 ao 115, do ponto 108 ao 118 ou em sentido inverso.

Fim do jogo

O jogo termina quando um dos detectives chega com a sua marca ao ponto onde se encontra, nesse momento, «MISTER X». Neste caso «MISTER X» deve aparecer e perde o jogo.

O jogo termina igualmente quando os detectives não se podem deslocar. «MISTER X» ganhou o jogo.

Este caso acontece, o mais tardar, na jogada 22, pode porém acontecer antes. Com efeito, quando os detectives têm somente bilhetes que já não podem usar (autocarro, metro), devem ficar no último ponto a que chegaram. Em caso de dúvida, podem seguir-se as jogadas de «MISTER X» passo a passo, conforme o tabuleiro de percurso que seguiu, com os bilhetes devolvidos.

Os detectives podem igualmente anotar as suas próprias jogadas para melhor seguir o jogo.

Conselhos táticos

Os detectives dividir-se-ão de modo a poderem rodear «MISTER X». São autorizados acordos entre os detectives. As paragens onde deve aparecer «MISTER X» são especialmente importantes para ambas as partes. «MISTER X» deve procurar que nenhum dos detectives possa chegar, na mesma jogada, ao ponto onde deve aparecer. Evidentemente que este ponto deve ter o máximo possível de meios de correspondência, de modo a permitir a «MISTER X» escapar aos detectives.

Aqui é especialmente eficaz pôr em jogo os bilhetes negros para dissimular a sua fuga; inclusivamente pode-se juntar o uso de um bilhete negro com uma jogada dupla.

Os detectives devem procurar, sobretudo no princípio do jogo, encontrar-se em pontos que permitam uma mudança rápida no momento em que aparece «MISTER X». Regra geral, estes pontos, são as estações de metro.

«MISTER X» deve conhecer perfeitamente o plano de jogo. Há uma série de situações em que um exame superficial permite supor meios de comunicação que não existem. Há igualmente outras correspondências de metro, pelas quais os detectives podem de repente, cair-lhe em cima. Os jogadores podem (antes de começar o jogo) fazer um acordo sobre a alteração da seguinte regra: «MISTER X» pode, se se julgar suficientemente forte, aparecer voluntariamente. Isto dar-lhe-á direito a retirar qualquer bilhete a cada detective e permite-lhe reduzir o campo de acção dos detectives.



DISPONIBILIZADO POR
MISTERIO®
JUVENIL
www.misteriojuvenil.com

Reserva de bilhetes

AUTOCARRO = linha verde, semicírculo superior verde

METRO = linha descontinua vermelha, rectângulo central vermelho

TAXI = linha amarela, semicírculo inferior amarelo

O amarelo está presente em todos os pontos de paragem; com efeito, os trajectos de táxi são possíveis a partir de todos os pontos. Os pontos de paragem com 2 ou 3 cores permitem na jogada seguinte, mudar de meio de transporte. Não se podem encontrar duas marcas no mesmo ponto. Excepto isso, os jogadores podem escolher as direcções do percurso que desejem, sempre que as comunicações traçadas o permitam. Podem igualmente, e na jogada seguinte, percorrer o mesmo trajecto em sentido inverso (desde que tenham um bilhete válido).

O seu movimento é desconhecido dos detectives, marca-o somente no seu tabuleiro de percurso. Escreve o número do ponto a que chega, na primeira casa.

Depois de «MISTER X», os detectives jogam à vez da esquerda para a direita. Cada um dá um bilhete da sua reserva a «MISTER X» e desloca a sua marca no tabuleiro até à paragem seguinte do meio de transporte escolhido. Se um jogador participa com dois detectives, deve guardar separadamente a reserva de bilhetes de cada detective. Desloca as marcas uma depois da outra e de cada vez um bilhete da reserva correspondente à marca que joga.

Os detectives possuem para cada meio de transporte um número limitado de bilhetes e deixam de poder usar um meio de transporte logo que tenham acabado os bilhetes correspondentes.

A reserva de bilhetes de cada detective deverá estar sempre visível sobre a mesa para que « MISTER X » possa saber que meio de transporte os detectives poderão ainda utilizar.

Aparição — «MISTER X» deve fazer uma breve aparição a intervalos de terminados, depois da 3.^a, 8.^a 13.^a 18.^a jogadas e no final da partida. As estações em que deverá fazer a sua aparição estão marcadas por uma casa maior no tabuleiro de percurso. «MISTER X» anota como sempre os seus movimentos no tabuleiro de percurso e cobre-o com o seu bilhete. Então coloca a sua marca no ponto a que chegou. Deixa a sua marca neste lugar até à próxima jogada. A partir daí, desaparece, retirando a sua marca.

Bilhetes Negros: «MISTER X» pode, em qualquer momento, jogar os seus bilhetes negros em vez dos bilhetes normais (inclusive no decurso de uma jogada dupla). O bilhete negro vale para todos os meios de