



Mr. Jack

1888 r. – Londyn – Whitechapel

Wąskie uliczki dzielnicy Whitechapel skrywają swoje mroczne tajemnice. Jack (zwany też Kubą Rozpruwaczem) przemyka niezauważony pod osłoną nocy... Do Londynu przybyli najlepsi detektywi, aby złapać złoczyńcę, zanim ciemność skryje jego nieczne uczynki na zawsze. Śledczy są coraz bliżej... Lecz Jack jest bardzo przebiegły. W rzeczywistości podszywa się pod jednego z tropiących... Czy pozostałym uda się go zdemaskować?

Rada:

- Przed pierwszą rozgrywką zalecamy przeczytanie całej instrukcji, aby zyskać ogólny pogląd na przebieg gry.
- Następnie przygotujcie rozgrywkę zgodnie z opisem w sekcji PRZYGOTOWANIE.
- Ponownie przeczytajcie reguły.
- Jeśli będziecie mieć pytania, zajrzyjcie do sekcji NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA.
- Po drugiej rozgrywce zobaczycie, że nie musicie już zaglądać do instrukcji. Życzymy udanej zabawy!

ZAWARTOŚĆ

- 8 pionków postaci w 8 kolorach – każdy ze stroną „podejrzanego” i „niewinnego”



podejrzany

niewinny

(Przed pierwszą rozgrywką naklejcie podobizny postaci na pionki tak, aby pasowały do siebie kolorami – np. postać z czerwonym tłem na czerwony pionek).

- plansza przedstawiająca dzielnicę Whitechapel podzieloną na sześciokątne pola; po prawej stronie planszy znajdziecie licznik tur

- 2 żetony kordonów policyjnych



- 2 żetony zamkniętych włazów do kanałów



- znacznik tury

(Przed pierwszą rozgrywką naklejcie na niego odpowiednią naklejkę).



- 6 żetonów zapalonych latarni (4 żetony ponumerowane 1-4 i 2 żetony bez numeru).



- 8 kart postaci z zielonymi rewersami – każda przedstawiająca 1 postać oraz symbole zasięgu jej ruchu i zdolności specjalnej



- 8 kart alibi z czerwonymi rewersami – każda przedstawiająca 1 postać oczyszczoną z zarzutów

widoczny niewidoczny



- karta Świadka ze stroną „widoczny” i „niewidoczny”

ZASADY GRY

ŚWIATŁO I MROK/POSTACIE WIDOCZNE I NIEWIDOCZNE

Plansza przedstawia dzielnicę Whitechapel z jej słabo oświetlonymi uliczkami. Niektóre z latarni gazowych są zapalone, co sprawia, że sąsiadujące z nimi pola są oświetlone, podczas gdy pozostałe toną w mroku.

- Jeden z graczy wciela się w rolę Mr. Jacka.

Innymi słowy, jeden z graczy zostaje słynnym Kubą Rozpruwaczem.

Tylko on wie, pod którą postać podszywa się w tej rozgrywce. Jego celem jest nie zostać zdemaskowanym przez Detektywa albo uciec z dzielnicy pod osłoną nocy.

- Drugi gracz wciela się w rolę Detektywa.

Jego celem jest odkrycie prawdziwej tożsamości Jacka i aresztowanie go przed upływem 8. tury.

W każdej turze aktywowane są 4 postacie: 2 przez Detektywa i 2 przez Jacka.

Następnie wzywa się Świadka. Jack musi stwierdzić, czy jego postać jest widoczna, czy niewidoczna.

Widoczne postacie. ☆ Postać znajdująca się na oświetlonym polu (sąsiadującym z zapaloną latarnią) jest widoczna, ponieważ każdy przechodzień może zobaczyć jej twarz. Ponadto jeśli 2 postacie zajmują 2 sąsiednie (nawet nieoświetlone) pola, to są widoczne, bo widzą się wzajemnie z tak bliskiej odległości.

Niewidoczne postacie. Postać, która nie znajduje się na oświetlonym polu (czy to przez latarnię, czy przez lampę Watsona) ani nie sąsiaduje z żadną inną postacią, jest niewidoczna.

Dlatego na końcu każdej tury Detektyw jest w stanie wykluczyć pewne postacie z kręgu podejrzanych po oświadczeniu Jacka, czy jego postać jest widoczna, czy też nie.

Rozgrywka jest zaciętym pojedynkiem pomiędzy Jackiem a Detektywem, w której obaj starają się poruszać postacie w taki sposób, aby stawały się widoczne bądź niewidoczne w zależności od bieżącej sytuacji na planszy:

- Detektyw stara się co turę zmniejszać liczbę podejrzanych, a tym samym ograniczać Jackowi możliwości ucieczki;
- Jack stara się hamować proces eliminacji podejrzanych, równocześnie czekając na najmniejszą nawet okazję do wymknięcia się obławie i opuszczenia dzielnicy.



PRZYGOTOWANIE

Obejrzyjcie dwustronną ilustrację znajdującą się na końcu instrukcji, a następnie przeczytajcie poniższy tekst.

Gracze decydują, który z nich wcieli się w **Jacka**, a który w **Detektywa**.

Detektyw siada przy planszy w taki sposób, aby mieć ją zwróconą **żółtą krawędzią** ku sobie (plansza nie będzie odwrócona do góry nogami).

Jack zajmuje miejsce po przeciwnej stronie planszy. **Krawędź** od jego strony ma kolor **szary**.

- 1 Pionki postaci, żetony zamkniętych włazów do kanału i żetony zapalonych latarni należy rozłożyć na planszy tak, jak pokazano na ilustracji.
Uwaga! Na początku gry 4 postacie są widoczne, a 4 niewidoczne. Wszystkie pionki postaci powinny być zwrócone stroną „podejrzany” ku górze.
- 2 Potasujcie 8 kart postaci i połóżcie w zakrytym stosie obok planszy.
- 3 Potasujcie 8 kart alibi i połóżcie w zakrytym stosie obok planszy.
- 4 Na czas pierwszej tury karta Świadka zostaje obrócona stroną „widoczny” ku górze.
- 5 Znacznik tury należy umieścić na polu „1” licznika tur (pierwsze pole od strony Detektywa).
- 6 Gracz wcielający się w Jacka dobiera wierzchnią kartę ze stosu kart alibi, ogląda ją w sekrecie i kładzie zakrytą przed sobą. To właśnie pod tą postacią podszyswa się Jack podczas tej rozgrywki. (To jedyna postać, która nie ma alibi).

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka trwa maksymalnie 8 tur, chyba że któryś z graczy zwycięży wcześniej. Każda tura przebiega według schematu:

I WYBÓR I UŻYCIE POSTACI

W każdej turze gracze aktywują po 2 postacie (w sumie 4).

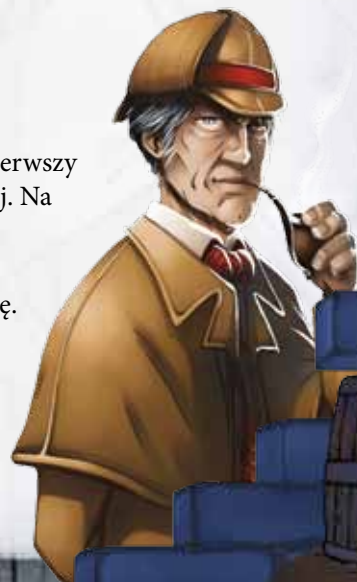
● *W turach o nieparzystych numerach (1, 3, 5, 7)*

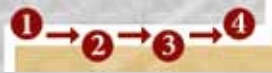
Dobierzcie 4 postacie ze stosu kart postaci i połóżcie odkryte obok planszy. Detektyw jako pierwszy wybiera jedną z tych postaci, porusza jej pionek po planszy lub używa jej zdolności specjalnej. Na koniec zakrywa kartę, aby zaznaczyć jej użycie.

Teraz Jack wybiera 2 postacie z pozostałych. Używa ich w analogiczny sposób co Detektyw, a następnie zakrywa ich karty. Na koniec Detektyw używa ostatniej postaci i zakrywa jej kartę.

● *W turach o parzystych numerach (2, 4, 6, 8)*

Weźcie pozostałe 4 postacie ze stosu kart postaci i połóżcie odkryte obok planszy. Jack jako pierwszy wybiera jedną z postaci, potem Detektyw aktywuje 2 postacie z pozostałych i na koniec Jack używa ostatniej postaci.





Na kolejnych polach licznika tur za pomocą symboli przedstawiono kolejność wyboru kart przez graczy.

Kolor kart odpowiada kolorom krawędzi planszy, przy których siedzą gracze (żółty dla Detektywa i szary dla Jacka).

II WEZWANIE ŚWIADKA

Po zagraniu 4 postaci Jack musi określić, czy jego postać jest widoczna, czy niewidoczna.

Widoczna



Jack jest widoczny, jeśli postać, pod którą się podszywa, stoi na oświetlonym polu lub na polu sąsiadującym z inną postacią. W tej sytuacji Jack odwraca kartę Świadka stroną „widoczny” ku górze, tak jak pokazano na rysunku.

W konsekwencji wszystkie niewidoczne postacie stają się niewinne. Detektyw odwraca więc ich pionki stroną „niewinny” ku górze, nie zmieniając ich położenia.

Karta Świadka leży obok planszy stroną „widoczny” ku górze przez całą następną turę.



Niewidoczna



Jack jest niewidoczny, jeśli postać, pod którą się podszywa, nie stoi na oświetlonym polu ani w bezpośrednim sąsiedztwie innej postaci.

Jack odwraca kartę Świadka stroną „niewidoczny” ku górze, tak jak pokazano na rysunku. W rezultacie wszystkie widoczne postacie stają się niewinne i Detektyw odwraca ich pionki stroną „niewinny” ku górze, nie zmieniając ich położenia.

Karta Świadka leży obok planszy stroną „niewidoczny” ku górze przez całą następną turę.



UWAGA! Jeśli na koniec tury Jack jest niewidoczny, w kolejnej turze może próbować ucieczki! Jack może opuścić dzielnicę **wyłącznie wtedy**, gdy karta Świadka leży stroną „niewidoczny” ku górze. Jeśli mu się to uda, wygrywa grę.

III GASZENIE LATARNI

Wraz z upływem czasu na ulicach Whitechapel gasną kolejne latarnie. Ściągnijcie z planszy żeton zapalanej latarni oznaczony numerem aktualnej tury i odłóżcie do pudełka. Nie będzie już potrzebny. (Tylko 4 latarnie mają numery: 1, 2, 3, 4, więc w 4 ostatnich turach nie będą gasnąć żadne latarnie). Na liczniku tur symbole latarni wskazują, którą latarnię należy zgasić na koniec każdej tury.

IV KONIEC TURY

Po wykonaniu wszystkich powyższych czynności możecie rozpocząć kolejną turę. Przesuńcie znacznik tury w górę na kolejne pole licznika tur.

UWAGA! Karty postaci należy tasować tylko na koniec każdej parzystej tury.



KONIEC GRY

Rozgrywka może się zakończyć na 1 z 3 sposobów:

Jack opuszcza dzielnicę

Jack wygrywa grę, jeśli uda mu się wyprowadzić pionek postaci, pod którą się podszywa, poza obręb dzielnicy przez jedno z wyjść niezablokowanych przez kordon policyjny.

Pamiętaj! Takie zagranie jest możliwe tylko wtedy, gdy karta Świadka jest w danej turze odwrócona stroną „niewidoczny” ku górze.

Detektyw łapie Jacka

Ta sytuacja ma miejsce, gdy Detektyw przesuwając pionek którejś postaci na pole zajmowane przez pionek domniemanego Jacka i sprawdza jego tożsamość:

- Jeśli Detektyw ma rację, że jest to Jack – wygrywa grę.
- Jeśli się myli – wygrywa Jack (korzystając z zamieszania spowodowanego niesłusznym oskarżeniem stróża prawa).

Nie udaje się złapać Jacka

Jeśli do końca 8. tury Detektywowi nie uda się pojmać Jacka, to Jack wygrywa grę.

POSTACI I ICH ZDOLNOŚCI SPECJALNE

W grze występuje 8 postaci. Podczas aktywacji przez gracza każda z nich musi się poruszyć lub użyć swojej zdolności specjalnej. Symbole na karcie postaci przedstawiają jej zdolność i czas kiedy musi (albo może) zostać użyta.



Srebrny okrąg pokazuje zasięg ruchu postaci.

Złoty okrąg przedstawia zdolność postaci. Obramowanie okręgu wskazuje, kiedy gracz używa zdolności:



zdolność **MUSI** być użyta **przed albo po** ruchu



zdolność **MOŻE** być użyta **zamiast** ruchu



zdolność **MUSI** być użyta **po** ruchu



zdolność **MOŻE** być użyta **podczas** ruchu



Sherlock Holmes: ruch o 1–3 pola, A NASTĘPNIE OBOWIĄZKOWE użycie zdolności specjalnej

Najlepszy detektyw na świecie wkracza na scenę, aby rozwiązać najśłynniejszą na świecie zagadkę kryminalną.

Zdolność specjalna (OBOWIĄZKOWA). PO swoim RUCHU Sherlock Holmes ogląda w sekrecie wierzchnią kartę ze stosu kart alibi, po czym kładzie ją zakrytą przed sobą.



John H. Watson: ruch o 1–3 pola, A NASTĘPNIE OBOWIĄZKOWE użycie zdolności specjalnej

Doktor Watson jest lojalnym kompanem i kronikarzem poczynań Sherlocka Holmesa.

Zdolność specjalna (OBOWIĄZKOWA). Watson trzyma lampę, która oświetla wszystkie postacie stojące w linii na wprost Watsona! (Uwaga! Sam Watson NIE jest nią oświetlony!)

Gracz, który w jakikolwiek sposób porusza Watsona, po zakończonym ruchu wybiera kierunek, w którym zwrócona jest lampa, i tym samym wskazuje linię oświetlonych przez nią pól.



John Smith: ruch o 1–3 pola Z OBOWIĄZKOWYM UŻYCIEM zdolności specjalnej

Miejski latarnik zarządza ulicznymi latarniami gazowymi.

Zdolność specjalna (OBOWIĄZKOWA). Przesuń jeden z żetonów zapalonych latarni na jedno z pól zgaszonych latarni.

Ta zdolność może być użyta przed albo po ruchu postaci.



Inspektor Lestrade: ruch o 1–3 pola Z OBOWIĄZKOWYM UŻYCIEM zdolności specjalnej

Ten wybitny agent Scotland Yardu został wysłany do Whitechapel, aby położyć kres zbrodniom Jacka.

Zdolność specjalna (OBOWIĄZKOWA). Przesuń jeden z kordonów policyjnych. W ten sposób otworzy się jedno z wyjść z dzielnicy, ale zablokuje inne.

Ta zdolność może być użyta przed albo po ruchu postaci.



Miss Stealthy: ruch o 1–4 pola Z OPCJONALNYM UŻYCIEM zdolności specjalnej

Kobietom w tej dzielnicy często dzieje się krzywda. Miss Stealthy jest jedną z pierwszych, które walczą o poprawę swojego losu.

Zdolność specjalna (OPCJONALNA). Podczas swojego ruchu Miss Stealthy może przechodzić przez dowolne pola (budynki, latarnie, ogrody), ale musi zakończyć ruch na polu ulicy.



Sierżant Goodley: ruch o 1–3 pola Z OBOWIĄZKOWYM UŻYCIEM zdolności specjalnej (gwizdek)

Sierżant ma naprawdę głośny gwizdek, którym przywołuje innych śledczych.

Zdolność specjalna (OBOWIĄZKOWA). Sierżant gwizdkiem wzywa wsparcie! Gracz ma 3 punkty ruchu do rozdysponowania dowolnie pomiędzy postacie, aby zbliżyły się do Sierżanta Goodleya.

Ta zdolność może zostać użyta przed albo po ruchu postaci.



Sir William Gull: ruch o 1–3 pola ALBO użycie zdolności specjalnej

Nadworny lekarz Jej Królewskiej Mości został wysłany przez królową, aby pomóc policji w dochodzeniu.

Zdolność specjalna (OPCJONALNA). Zamiast poruszyć postać gracz może zamienić miejscami pionek Sir Williama Gulla z dowolnym innym pionkiem.



Jeremy Bert: ruch o 1–3 pola Z OBOWIĄZKOWYM UŻYCIEM zdolności specjalnej

Reporter, któremu zbrodniarz zawdzięcza swój pseudonim „Jack”.

Zdolność specjalna (OBOWIĄZKOWA). Dziennikarze lubią grzebać w brudach... Jeremy Bert otwiera 1 włącz do kanału i tym samym zamyka inny. (Gracz przesuwa żeton zamkniętego włącz na dowolne pole otwartego włącz).

Ta zdolność może zostać użyta przed albo po ruchu postaci.

UŻYCIE ŻETONÓW I PÓL SPECJALNYCH

Pola ulicy/pola przeszkód

Jasnoszare pola na planszy i pola wejść do kanałów to pola ulicy.

Pozostałe pola są przeszkodami: tylko Miss Stealthy może przez nie przechodzić.

Kordony policyjne

2 kordony policyjne zawsze blokują 2 z 4 wyjść z dzielnicy. Dopóki kordon blokuje wyjście, żadna postać nie może opuścić przez nie dzielnicy.

Pole otwartego włącz/żeton zamkniętego włącz

Gdy postać znajduje się na polu otwartego włącz do kanału albo wejdzie na takie pole, za 1 punkt ruchu może przejść na dowolne inne pole otwartego włącz.

Na polach z zamkniętym włączem nie można wchodzić do kanałów ani z nich wychodzić.



UWAGA! Małe strzałki pozwalają zobaczyć, że na polu jest włącz do kanału, nawet w przypadku, gdy na polu znajduje się pionek postaci.

Pole zgaszonej latarni/żeton zapalanej latarni

Latarnia jest zapalona, gdy na jej polu znajduje się żeton zapalanej latarni. Oświetla wtedy wszystkie sąsiadujące z nią pola ulicy. Jeśli na polu nie ma żetonu, to latarnia jest zgaszona.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Czy podczas aktywacji postaci mogę pozostawić jej pionek na tym samym polu?

Nie! Aktywowana postać musi poruszyć się przynajmniej o 1 pole i nie może zakończyć ruchu na tym samym polu, z którego rozpoczęła ruch.

Czy podczas ruchu postać może przechodzić przez pola zajęte przez inne postacie?

Tak! Postacie nie blokują się wzajemnie.

Jednak postać nie może zakończyć swojego ruchu na polu zajmowanym przez inną postać, chyba że Detektyw chce ją oskarżyć.

Czy aktywując postać, muszę użyć jej zdolności specjalnej?

Większość zdolności jest obowiązkowa, więc musisz ich użyć, czy tego chcesz, czy nie.

Jedynymi opcjonalnymi zdolnościami są te Sir Williama Gulla, który zamiast ruchu może zamienić się miejscami z inną postacią, i Miss Stealthy, która w trakcie ruchu może przechodzić przez pola przeszkód.

Czy lampa Watsona oświetli postać znajdującą się po drugiej stronie przeszkody?

Nie! Przeszkody takie jak latarnie, ogrody i budynki blokują światło lampy.

Uwaga! Watson nie oświetla samego siebie. Może pozostawać w cieniu, podczas gdy jego lampa oświetla inne postacie.

Co się dzieje, jeśli Detektyw wie, kim jest Jack, ale nie uda mu się go złapać przed upływem 8. tury?

Wtedy Jack ma szczęście. Co prawda jego tożsamość została odkryta, ale zdołał wymknąć się obławie i... wygrać!

Czy gracz może opuścić dzielnicę inną postacią niż Jack?

Nie! Tylko gracz kierujący Jackiem może przesunąć postać poza dzielnicę i może to być tylko i wyłącznie postać, pod którą Jack się podszywa.

Czy Jack może opuścić dzielnicę już w pierwszej turze?

Nie. Jack może opuścić dzielnicę tylko wtedy, gdy karta Świadka jest odwrócona stroną „niewidoczny” ku górze.

Jeśli gram Jackiem, to jaki jest sens użycia przeze mnie postaci Sherlocka Holmesa?

Nawet jeśli grasz Jackiem, zdolność Sherlocka Holmesa pozwala Ci dobrać kartę alibi. A skoro dobrałeś ją Ty, to nie doбирае jej Detektyw! To uczyni jego śledztwo jeszcze trudniejszym.

Czy na dźwięk gwizdka Goodleya postać może zbliżyć się do niego kanałami?

Nie! Ruch musi odbyć się na powierzchni i nie może być wspomagany żadną zdolnością specjalną.

Czy można użyć gwizdka Goodleya, aby przemieścić pionek Jacka na pionek innej postaci i oskarżyć Jacka?

Nie! Aby dokonać oskarżenia, to postać śledczego musi zostać przesunięta na pole z Jackiem, a nie odwrotnie.

Możliwe jest jednak użycia gwizdka Goodleya, aby przybliżyć podejrzanego do innej postaci, która chwilę później go oskarży według normalnych zasad.

Co dokładnie oznacza stwierdzenie „przybliżyć postacie do Goodleya”?

Wszystkie postacie poruszone wskutek użycia gwizdka Goodleya muszą zakończyć swój ruch na polu bliższym położeniu Sierżanta niż przed ruchem. (Odległość między 2 polami jest mierzona liczbą pól ulicy, czyli niekoniecznie w linii prostej).

Czy jest możliwe otwarcie albo zamknięcie wjazdu do kanału, gdy na polu stoi pionek postaci?

Tak! W rzeczywistości postać znajdująca się na polu z wjazdem nie stoi bezpośrednio na nim, tylko obok. Można zatem otwierać i zamykać wjazdy pod postacią.

Czy postać może wejść do kanału albo z niego wyjść, gdy na polu z wjazdem stoi inna postać?

Tak! Nie może się jednak na tym polu zatrzymać, chyba że chce dokonać oskarżenia.

Czy gracze mogą siedzieć obok siebie zamiast naprzeciwko?

Tak! Gracze mogą siedzieć równie dobrze obok siebie.

Obaj będą oglądać planszę w naturalnej pozycji. Detektyw powinien jednak usiąść po prawej stronie (przy pionowej krawędzi koloru żółtego), a Jack po lewej stronie (przy pionowej krawędzi koloru szarego).

Chętnie odpowiemy na wszystkie Wasze pytania. Zapraszamy na stronę:

www.hurricangames.com

OSTRZEŻENIE! Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3. roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Tłumaczenie: Monika Żabicka; Redakcja: zespół Rebel