

Megteheti bármelyik játékos, hogy olyan karakterrel hagyja el a kerületet, aki nem Hasfelmetsző Jack?

Nem! Csak a Jack-et irányító játékos léphet ki egy karakterrel a kerületből, és ennek a karakternek Jack-nek kell lennie!

Ha én irányítom Jack-et, mi értelme Sherlock Holmes képességének?

Ha Jack-et irányítod, Sherlock Holmes képességével akkor is húzatsz egy alibi-kártyát. Az így húzott karaktert a Nyomozó már nem nyilváníthatja ártatlannak, csak következtethet. Ezzel megnehezítheted a nyomozást!

A csatornákat különleges tulajdonságát is használhatom, mikor Goodley őrmester sípjával segítséget hívok?

Nem! A síppal hívott karaktereknek a felszínen, különleges képességeik használata nélkül kell lépniük.

Amikor Goodley őrmester sípja segítségével más karaktereket mozgatok, ráléphetek Jack jelzőjével egy másik karakterre, hogy aztán megvádoljam?

Nem! Ahhoz hogy Jack-et meg lehessen vádolni, a nyomozónak kell rálépnie, nem fordítva. Goodley sípjával közelebb hozhatóak a karakterek, hogy aztán egy karakterrel megvádolhassuk őket.

Mit jelent pontosan az, hogy “közelebb Goodley őrmesterhez”?

Minden mozgatott karakternek egy Goodley-hoz közelebbi mezőn kell befejeznie mozgását, mint ahonnan indult. (A mezők közti távolságot az utcai mezők számával mérjük.)

Kinyitható/bezárható egy csatornafedél, amin épp áll valaki?

Igen! A csatornafedelek akár egy karakter talpa alatt is kinyílhatnak vagy bezárulhatnak. (Valójában, bár a karakterek azon a mezőn állnak, ahol a csatornafedél van, nem rajta állnak hanem mellette.)

Ki lehet jönni/be lehet menni egy olyan csatornafedélen, ahol áll egy karakter?

Igen! Nem lehet viszont megállni azon a mezőn, kivéve ha meg is vádoljuk az ott állót.

Ülhetnek a játékosok egymás mellett?

Igen! A játékosok dönthetnek úgy, hogy a játék során egymás mellett ülnek. Így mindketten szemből láthatják a táblát. Ebben az esetben a Nyomozó üljön jobb oldalon, a függőleges sárga táblaszél mellett, míg Jack a bal oldalon, a szürke táblaszél mellett.

Mr. Jack

Bruno Cathala és Ludovic Maublanc dedukciós játéka, 9 éves kortól

1888, London, Whitechapel kerület

Az éjszakai sötétség lepelként borítja be a borongós utcákat. Hasfelmetsző Jack az árnyak közt oszon... A gázlámpák korának legjobb nyomozói gyűltek össze, hogy elkapják mielőtt a sötétséget kihasználva végleg eltűnne. A csapda lassan összezárul körülötte... De Jack ravasz. Az egyik nyomozónak adja ki magát... de vajon rájönnek a többiek, kit is keresnek?

Tanács:

Az első játék előtt tanácsos teljesen végigolvasni a szabályokat, így átlátható lesz az egész játék.

Ezután az Előkészületek pont alatt leírtak szerint készítsétek elő a játékot.

Olvassátok újra a szabályokat, mielőtt elkezdtek játszani!

Ha kérdés merül fel, olvassátok el a GYIK részt.

Már a második játék után észre fogjátok venni, hogy nincs többé szükségetek a szabályfüzetre. Jó szórakozást!

A JÁTÉK TARTALMA

- 1 játéktábla, mely Whitechapel kerületét ábrázolja, és hatszögekre (hexákra) van osztva. A tábla jobb oldala egy körszámlálót ábrázol.

- 8 karakterjelző 8 különböző színben, a jelzők egyik oldalán “gyanúsított”, a másikon “ártatlan” karakterrel. (Az első játék előtt fel kell matricáznotok a jelzőket a színeknek megfelelően – a piros hátterű matricát a piros jelzőre, stb.)



1 körjelző (az első játék előtt tegyétek fel rá a megfelelő matricát)

6 gázlámpa jelző (ebből négy 1-től 4-ig számozva, kettő számozatlanul)

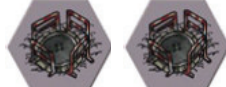


2 rendőrkordon jelző



1 kétoldalas tanú-kártya, egyik oldala szerint Jack látható, másik szerint nem látható

2 fedett csatornanyílás jelző



8 karakterkártya zöld hátlappal. A kártyákon látható a karakter képe, valamint ikonokkal a mozgása és különleges képessége

8 alibi-kártya piros hátlappal. Mindegyik kártya más-más karaktert ábrázol.



A JÁTÉK ALAPJAI

Sötétség és világosság: a tábla az árnyékos sikátorokkal teli Whitechapel kerületet ábrázolja. Néhány gázlámpa világít, a velük szomszédos mezőkön is még világos van, minden más mezőt sötétség borít.

Az egyik játékos alakítja Hasfelmetsző Jack-et. A szabályokban rá csak Jack-ként hivatkozunk. Csak ő tudja, melyik karakter bőrébe bújt. A célja, hogy még hajnal (a nyolcadik kör vége) előtt elmeneküljön a nyomozók elől, vagy hogy a sötétség leple alatt elhagyja a kerületet.

A másik játékos lesz a rendőrnnyomozó. A szabályokban ő mint Nyomozó szerepel. Az ő célja az, hogy rájöjjön, melyik nyomozó bőrébe bújt Jack, és még hajnal előtt elkapja.

Minden körben négy karakter fog mozogni (kettőt Jack irányít, kettőt a Nyomozó). Ezután a tanúk kikérdezése következik. Jacknek meg kell mondania, hogy éppen látható-e vagy sem.

Látható karakterek: a világító gázlámpák körül álló karakterek bárki számára láthatóak. Ugyanígy ha két karakter egymás mellett áll, akkor ők látják egymást, vagyis láthatóak akkor is, ha sötétben vannak.

Nem látható karakterek: azok a karakterek, akik nem egy világító gázlámpa, Watson lámpása vagy egy másik karakter mellett állnak, nem láthatóak.

Ezen információk segítségével a kör végén a Nyomozó egyes karaktereket egyértelműen kizárhat a gyanúsítottak közül, és szűkítheti a kört.

A játék Jack és a Nyomozó kemény küzdelme, hogy saját céljaiknak megfelelően mozgassák a karaktereket a fény és az árnyék között.

A Nyomozó lépésről lépésre próbálja kizárni a gyanúsítottakat, és közben elzárni Jack menekülési útvonalát, míg Jack mindent megtesz annak érdekében, hogy örökre eltűnhessen.

ELŐKÉSZÜLETEK

Válasszátok ki, melyikötök lesz Jack és melyikötök a Nyomozó.

A táblát úgy tegyétek az asztalra, hogy a Nyomozó előtt legyen a sárga keretes széle.

Jack vele szemben foglaljon helyet. Elé kerül a tábla szürke keretes széle.

A JELZŐK ÉS KÜLÖNLEGES MEZŐK HASZNÁLATA

Utcai mezők/akadályok

A világosszürke mezők és a csatornanyílások utcai mezők.

A többi mező épület: rajtuk áthaladni csak

Miss Stealthy képes.

Rendőrkordon

A négy kijárat közül kettőt rendőrkordonon zár el.

Egyetlen karakter sem hagyhatja el a kerületet

egy lezárt rendőrkordonon keresztül.

Nyitott/zárt csatornafedél

Ha egy karakter egy nyitott csatornafedélen áll vagy halad át, 1 mozgáspontból eljuthat bármelyik másik nyitott csatornafedélhez.

A zárt csatornafedeleken keresztül nem lehet bemenni vagy kijönni.

Világító/kioltott gázlámpás

A gázlámpások akkor világítanak, ha van rajtuk gázlámpás jelző. Megvilágítják az összes szomszédos mezőt. Ha egy ilyen mezőn nincs gázlámpás jelző, akkor az nem világít.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK (GYIK)

Ha aktiválok egy karaktert, hagyhatom azon a mezőn, ahonnan indult?

Nem! Egy karakternek aktiválásakor legalább egy mezőt lépnie kell, és nem fejezheti be lépését azon a mezőn, ahonnan elindult.

Ha mozgatok egy karaktert, áthaladhatok olyan mezőn, ahol másik karakter áll?

Igen! A karakterek nem akadályozzák a mozgást. Nem szabad viszont a mozgást olyan mezőn befejezni, ahol áll valaki – hacsak a Nyomozó meg nem vádolja azt a karaktert!

Ha aktiválok egy karaktert, muszáj használnom a képességét?

A legtöbb képesség kötelező. Ezeket akkor is használni kell, ha nem szeretnénk. Csak Sir William Gull (aki helyet cserélhet egy másik karakterrel) és Miss Stealthy (aki áthaladhat akadályokon) képessége opcionális.

Dr. Watson meg tud világítani egy akadály túoldalán álló karaktert a lámpásával?

Nem! Az akadályok (kialudt gázlámpások, kertek, épületek) megállítják Watson lámpásának fényét.

Emlékeztetőül: Dr. Watson önmagát nem világítja meg. Állhat sötétben, és világíthat meg másokat.

Mi történik, ha a Nyomozó kitalálja, kicsoda Hasfelmetsző Jack, de nem sikerül az utolsó kör vége előtt megállítania?

Jacknek szerencséje volt... Bár felfedték személyazonosságát, megállítani nem tudták. El tudott menekülni, így ő nyeri a játékot!





John Smith: léphet 1-3 mezőt, és használja különleges képességét
A városi lámpagyújtogató, ő a felelős a folyton elalvó lámpásokért.
Különleges képesség (kötelező): mozgass az egyik világító gázlámpás jelzőt egy már kialudt gázlámpás helyére. Ezt megteheted mozgás előtt vagy után, ahogy kedved tartja.



Lestrade nyomozó: léphet 1-3 mezőt és használja különleges képességét
A Scotland Yard eme nagyszerű detektívje azért érkezett, hogy véget vessen Hasfelmetsző Jack bünténysorozatának.
Különleges képesség (kötelező): mozgass egy rendőrkordont. Ez felszabadít egy kijáratot, de lezár egy másikat! Ezt megteheted mozgás előtt vagy után, ahogy kedved tartja.



Miss Stealthy: léphet 1-4 mezőt és használhatja különleges képességét
Ebben a kerületben nőket igen gyakran zaklatják, és Miss Stealthy az elsők között száll ezzel szembe.
Különleges képesség (opcionális): mozgása során Miss Stealthy áthaladhat bármilyen mezőn (épületen, gázlámpáson, kerten), ám mozgását egy utcai mezőn kell befejeznie.



Goodley őrmester: léphet 1-3 mezőt és használhatja különleges képességét (síp) Hangos sípszóval figyelmeztetheti a nyomozókat.
Goodley őrmester sípjával segítséget hívhat! 3 lépéspontot használhatsz egy vagy több karakter mozgására, és így közelebb viheted őket Goodley őrmesterhez.
Ezt megteheted mozgás előtt vagy után, ahogy kedved tartja.



Sir William Gull: léphet 1-3 mezőt vagy használja különleges képességét
A királynő személyesen küldte a helyszínre házi orvosát, hogy segítséget nyújtson a rendőrségnek.
Különleges képesség (opcionális): mozgás helyett Sir William Gull helyet cserélhet a táblán bármely másik karakterrel.



Jeremy Bert: léphet 1-3 mezőt és használja különleges képességét
A STAR riportere, ő találta ki a Hasfelmetsző Jack nevet
Különleges képessége (kötelező): az újságírók mindig ott szaglászhatnak, ahol bűzlík valami... Jeremy Bert felnyit egy csatornafedelelet, és lecsuk egy másikat (mozgass egy lezárt csatornafedél jelzőt egy nyílt csatornafedél helyére). Ezt megteheted mozgás előtt vagy után, ahogy kedved tartja.

A karakterjelzőket, a fedett csatornanyílásokat és a gázlámpa jelzőket tegyék a táblára úgy, ahogy az (1)-es képen látható.

Figyeljétek meg, hogy a játék elején négy karakter világosban, négy pedig sötétben áll. Mind a 8 karakterjelző álljon a "gyanúsított" oldalával felfelé.

Keverjétek meg a nyolc karakterkártyát, és tegyék őket a tábla mellé képpel lefelé. (2)

Keverjétek meg a nyolc alibi-kártyát is, és tegyék őket a tábla mellé képpel lefelé. (3)

A tanú-kártyát tegyék a tábla mellé, az első fordulóban a "Jack látható" oldalával felfelé. (4)

Tegyék a körjelzőt az "1. kör" mezőre (5). Ez a sáv első, a Nyomozóhoz leközelebbi mezője.



Jack húzzon egy alibi-kártyát, titokban nézze meg, majd tegye maga elé képpel lefelé. Ez lesz az általa megszemélyesített karakter a játék során. (Ez az egyetlen karakter, akinek nincs alibije).

Megjegyzés: miután végeztetek az előkészületekkel, négy karakter látható és négy karakter nem.

A JÁTÉK EGY FORDULÓJA

A játék több (legfeljebb 8) fordulón keresztül zajlik. Minden egyes forduló a következőképp néz ki:

1. Karakterek kiválasztása és aktiválása

Minden fordulóban négy karaktert kell aktiválni, ebből kettőt Jack, kettőt a Nyomozó irányít.

- a páratlan fordulóban (1-3-5-7)

Húzzátok fel a legfelső négy karakterkártyát, és tegyék ki őket képpel felfelé.

A Nyomozó válasszon egy karaktert a felfordítottak közül, és aktiválja (mozgassa a karaktert és/vagy használja a karakter különleges képességét). A karakterkártyát ezután fordítsátok át képpel lefelé.

Ezután Jack válasszon két karaktert a még bent maradó háromból. Aktiválja őket, majd fordítsa őket képpel lefelé.

Végül a Nyomozó aktiválja a legutolsó karaktert.

- a páros fordulókban (2-4-6-8)

Fordítsátok fel a maradék négy karakterkártyát. Ezek közül először Jack választ egyet, majd a Nyomozó kettőt, végül Jack az utolsót.

A körjelző sávon lévő ikonok jelzik a karakterválasztás sorrendjét. A kártyák színe megegyezik a játékosok előtt lévő táblaszél színével (a Nyomozóé Sárga, Jacké szürke).



2. Tanúk szólitása

A négy karakter aktiválása után Jacknek meg kell mondania, hogy látható-e vagy sem.

Látható

Jack látható, ha az általa megszemélyesített karakter egy megvilágított mezőn vagy egy másik karakter mellett áll. Ilyenkor Jack a tanú-kártyát a "Jack látható" oldalával felfelé teszi a tábla mellé. Ebben az esetben azok a karakterek, akik éppen nem láthatóak, biztosan ártatlanok. A Nyomozó átfordítja jelzőjüket "ártatlan" oldalukra anélkül, hogy elmozgatná őket. A tanú-kártya a következő Tanúk szólitása fázisig így marad.

Nem látható

Jack nem látható, ha az általa megszemélyesített karakter nem egy megvilágított mezőn vagy egy másik karakter mellett áll. Ilyenkor Jack a tanú-kártyát a "Jack nem látható" oldalával felfelé teszi a tábla mellé. Ebben az esetben azok a karakterek, akik éppen láthatóak, biztosan ártatlanok. A Nyomozó átfordítja jelzőjüket "ártatlan" oldalukra anélkül, hogy elmozgatná őket. A tanú-kártya a következő Tanúk szólitása fázisig így marad.

Megjegyzés: akkor és csak akkor, ha Jack nem látható a kör végén, a következő körben megpróbálhatja elhagyni a kerületet. Ha sikerül neki, megnyerte a játékot!

3. Egy gázlámpa kioltása.

Az éjszaka folyamán a gázlámpák sorra kialszanak. Vegyétek le azt a gázlámpát, amin az aktuális kör sorszáma látható, a játék hátralévő részében már nem lesz rájuk szükség. (Csak négy gázlámpa van beszámozva 1-től 4-ig, vagyis az utolsó négy körben már nem alszik ki újabb lámpa.) A körjelzőn lévő szimbólumok mutatják, melyik lámpákat kell kioltani az egyes körök végén.

4. A forduló vége

Amint a fent leírt lépéseket végrehajtottátok, új kör kezdődik.

Lépjétek előre egyet a körjelzővel.

Figyelem: minden páros számú kör után (és csak ekkor) a karakterkártyákat újra kell keverni.

A JÁTÉK VÉGE

A játék háromféleképp érhet véget:

1. Jack elhagyja a kerületet

Jacknek sikerül jelzőjével kilépnie egy, a rendőrség által le nem zárt kijáraton. Jack megnyeri a játékot.

Figyelem: ez csak olyan körben lehetséges, mikor a tanú-kártya "Jack nem látható" oldala van felül.

2. A Nyomozó elkapja Jack-et

A Nyomozó egy karakterével arra a mezőre lép, ahol Jack áll, és megvádolja:

- ha a vád igaz: a Nyomozó megnyeri a játékot

- ha a vád nem igaz: Jack, az igazságszolgáltatás hibáját követő felfordulást kihasználva megszökik, ezáltal megnyeri a játékot!

3. Jack-et nem sikerül elfogni

Ha Jack a 8. kör végén még mindig szabadlábon van, megnyeri a játékot.

A KARAKTEREK ÉS KÉPESSÉGEIK


Nyolc különböző karakter van. Egy karakter használata során annak mozognia kell és/vagy használnia a különleges képességét. A kártyán lévő szimbólumok mutatják, hogy a karakternek milyen különleges képessége van, és hogy az mikor használható.


Az ezüzt kör mutatja a karakterek lehetséges lépéseit.


Az arany kör mutatja a karakterek különleges képességeit.


A szimbólum alakja mutatja, hogy mikor használható az adott képesség.



 ezt a képességet mozgás előtt vagy után kötelező használni

 ezt a képességet mozgás helyett lehet használni

 ezt a képességet mozgás után kell használni

 ezt a képességet mozgás közben lehet használni



Sherlock Holmes: léphet 1-3 mezőt, majd használja különleges képességét

A világ legjobb magánnyomozója természetesen azért érkezett a helyszínre, hogy megoldja leghíresebb rejtélyét

Különleges képesség (Kötelező): Mozgás után felhúzza a legfelső alibi-kártyát, és anélkül hogy a Nyomozónak megmutatná, maga elé teszi azt képpel lefelé.



John H. Watson: léphet 1-3 mezőt, majd használja különleges képességét

Dr. Watson Sherlock Holmes hűséges segítője és krónikása

Különleges képesség (kötelező): Dr. Watson egy lámpást hord magával, ahogy a karakterjelzőjén is látszik. Ez a lámpás megvilágítja a Dr. Watson előtt állókat! (Fontos megjegyezni, hogy Dr. Watson a lámpás nem világítja meg!!)

Akárki is mozgatta Dr. Watson, a mozgás után meg kell határoznia merre néz, hogy kiderüljön, melyik sort világítja meg lámpásával.