



Mr. Jack

NEW YORKBAN

Bruno Cathala és Ludovic Maublanc nyomozós játéka, 14 éves kortól

ELŐSZÓ

Ezzel a játékkal már háromfősre nő a Mr. Jack játékcsalád:

Mr. Jack (alapjáték)

Mr. Jack kiegészítő (csak az alapjátékkal együtt játszható)

Mr. Jack New Yorkban

A Mr. Jack New Yorkban egy önálló játék. A vele való játékhoz nem feltétel a másik két játékkal való előzetes játék, vagy hogy birtokold azokat. Mindazonáltal mivel a Mr. Jack New Yorkban sokkal több taktikai lehetőséget tartalmaz, javasoljuk, hogy akik csak most ismerkednek a társasjátékok világával, először a Mr. Jack alapjátékkal tegyenek próbát.

LONDON, 1888 NOVEMBER 19.

A Hasfelmetsző Jack utáni nyomozás eredményeként letartóztatták, majd óvadék ellenében szabadlábra helyezték a sarlatán orvost, Francis J. Tumblety-t. A doktor azonnal az Egyesült Államokba menekült.

New York, Manhattan-Sziget, 1889 január

A londoni rendőrség figyelmeztetésére már a New York-iak is keresik Tumblety-t. Több tanú is látta Manhattan szigetén, és büntényeket is követtek el, az általa használt módszerhez kísértetiesen hasonló módon. A rendőrség a város prominens lakóinak segítségét kéri a nyomozáshoz. Vajon tényleg Tumblety Hasfelmetsző Jack? Ha nem, akkor mégis kicsoda? Ez a Mr. Jack New Yorkban fő kérdése.

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 Manhattan szigetét ábrázolja, és hatszögekre (hexákra) van osztva.

A tábla jobb oldala egy összefoglalót és egy körszámlálót ábrázol.

8 karakterjelző 8 különböző színben, a jelzők egyik oldalán "gyanúsított", a másikon "ártatlan" karakterrel. (Az első játék előtt fel kell matricáznótok a jelzőket a színeknek megfelelően – a piros háttérű matricát a piros jelzőre, stb.)



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

4 kétoldalas jelző,
egyik oldalán
építkezéssel, másik
oldalán parkkal



7 kétoldalas jelző
egyik oldalán
metró-bejáráttal,
másik oldalán parkkal



6 kétoldalas jelző
egyik oldalán
gázlámpással, másik
oldalán parkkal



2 nyomozás jelző

2 óceánjáró gőzös lapka

1 kétoldalas besúgó jelző, egy "beszédese"
és egy "hallgatag" oldallal



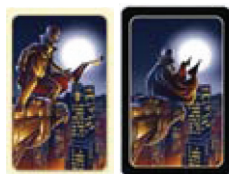
8 karakterkártya világoskék hátlappal.
A kártyákon látható a karakter képe,
valamint ikonokkal a mozgása és
különleges képessége



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



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



a játék aLapjai

Sötétség és világosság/látható és láthatatlan: a tábla Manhattan déli részét ábrázolja a városiasodás korában.

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 Manhattan szigetét.

A másik játékos lesz a rendőrnemzet. 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.

Használhatom Monk Eastman képességét, hogy megvádoljak valakit?
Nem! Vádolni mindig csak a játékos által aktivált karakterrel lehet.

Használhatom Monk Eastman képességét, hogy valakit az Informátorhoz mozgassak?
Igen! Feltéve, hogy az Informátor épp Beszédese állapotban van.

Használhatom Monk Eastman képességét, hogy Jack elmeneküljön?
Igen! Ezért is kell a nyomozónak különleges figyelmet fordítania erre a karakterre.

Francis J. Tumblety egy utcai mezőn áll, vele szomszédosan egy parkban áll egy másik karakter. Megcserélheti ezt a parkban álló karaktert egy másikkal?
Igen! Ez egy hasznos módszer, hogy a Nyomozó kizárjon egyes gyanúsítottakat.

Használhatom Francis J. Tumblety képességét többször is, ha több karakterrel is szomszédos vagyok?
Nem! Egy fordulóban csak egy karakteren használható a képessége.

Az Informátor mellett álló karakterek láthatóak vagy nem?
Az Informátor nem számít karakternek, így a tanúvallomásoknál nem kell számításba venni, nincs hatással a karakterek láthatóságára.

Egy metró lejárát le van fedve egy nyomozás jelzővel. Lehelyezhető mellé egy másik metró lejárát?
Nem! Még ha le is vannak fedve, két metró lejárát soha nem kerülhet egymás mellé.

Átalakítható egy metró lejárát parkká akkor is, ha áll rajta egy karakter?
Igen! Természetesen.

Átalakítható egy metró lejárát parkká akkor is, ha épp nyomozás jelző fedi?
Nem!

Taktikai tanács: A Mr. Jack New Yorkban táblája folyamatosan változik. Jack akár tengeren, akár szárazföldön elmenekülhet. A két mozgó kijáráttal (gőzhajók) a Nyomozónak állandóan új helyzethez kell alkalmazkodnia. Épp ezért (az alapjátékkal ellentétben) itt nem tanácsos egyszerre sok karaktert láthatatlanul hagyni, mivel így sok veszély jelenne meg, melyekkel nehéz egyszerre megbirkózni. A bölcs Nyomozó tehát óvatosan halad előre célja felé, és folyamatosan figyelemmel kíséri Tumblety-t és Eastmant.

Köszönetnyilvánítás: A szerzők és a kiadó legmélyebb háláját szeretné kifejezni Stefan Esch-nek a játék fejlesztése közben nyújtott felbecsülhetetlen mértékű segítségéért. Külön köszönet jár az internetes tesztelőknél is: Olivier Péant (lutxo), Dean Ackeles (Wheelsforhex-tall), Benoit Chain (Moichain), Pascal Dupretz (Scalpapf) és Arnaud Fillon (Arnaud).

GYAKRAN ISMÉTELTELT 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 Tumblety és Eastman képessége opcionális, valamint mozgása közben Cloud Rider-é.

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!

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!

Használhat egy karakter egy metró lejáratot akkor is, ha azon áll egy másik karakter?

Igen! Nem állhat viszont meg ott, kivéve ha meg akarja vádolni azt a karaktert.

Láthatóvá tehető egy Liberty Island-en álló karakter?

Nem! Az itt álló karakterek sohasem láthatóak.

El lehet menekülni Hasfelmetsző Jack-kel az első fordulóban?

Nem! Ahhoz hogy elmenekülhessen, Jacknek láthatatlannak kell lennie. Mivel az első tanúvallomások az első forduló végén történnek, Jack nem tud a második forduló előtt elmenekülni.

Ha egy nyomozás jelzőt mozgatok, tehetem úgy, hogy az eredetileg lefedett mezők egyike lefedve maradjon?

Igen! A mozgatás szabályos, ha legalább egy új mezőt lefed a nyomozás jelző.

Létrehozhat Alfred Ely Beach egy metró lejáratot egy másik karakter alá?

Nem! Metró lejárásokat létrehozni csak üres utcai mezőkre szabad.

Monk Eastman különleges képessége kapcsolatban van a Tanú kártyával?

Nem! Eastman különleges képessége csak attól függ, hogy Eastman maga látható-e vagy sem aktiválásakor. Ha Monk Eastman látható, akkor olyan karaktert mozgathat aki szintén látható. Ha Monk Eastman nem látható, akkor olyan karaktert mozgathat, aki szintén nem látható.

Nem látható karakterek: azok a karakterek, akik nem egy világító gázlámpa, Watson lámpása vagy egy másik karakter mellett állnak, nem láthatóak. A park mezőkön álló karakterek sohasem láthatóak, akkor sem, ha a szomszédos mezőn áll valaki, vagy ha lámpás világítja meg a parkot.



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 céljainak 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 karakterjelzőket, a metró-bejáratokat, a gázlámpa jelzőket, a nyomozás jelzőket és a gőzöket tegyétek a táblára úgy, ahogy az (1)-es képen látható. Mind a 8 karakterjelző álljon a "gyanúsított" oldalával felfelé.



Tegyétek a Besúgó jelzőt Liberty Island-re, "beszédese" oldalával felfelé. (2)

Keverjétek meg a nyolc karakterkártyát, és tegyétek őket a tábla mellé képpel lefelé. (3)

Keverjétek meg a nyolc alibi-kártyát is, és tegyétek őket a tábla mellé képpel lefelé. (4)

A tanú-kártyát tegyétek a tábla mellé, az első fordulóban a "Jack látható" oldalával felfelé. (5)

Tegyétek a körjelzőt az "1. kör" mezőre (6). 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).

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 tegyétek 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.

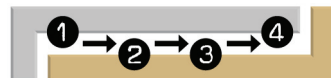
Végül a Nyomozó aktiválja a legutolsó karaktert.

- a páros fordulóban (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 szólítása

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, kivéve ha az a másik karakter épp egy Parkban tartózkodik. Ilyenkor Jack a tanú-kártyát a "Jack látható" oldalával felfelé teszi a tábla



Szárazföldi kijárat

A táblán található egyetlen szárazföldi kijárat két utcai mezőről érhető el. Csak Jack használhatja a kijáratot, hogy ezáltal megmeneküljön és megnyerje a játékot (feltéve, hogy az előző körben nem volt látható).



Épület és építkezés jelzők

Ezek a mezők akadálynak számítanak mindenkinek, Cloud Ridert kivéve, aki szabadon átléphet rajtuk. (Lásd Cloud Rider különleges képességét.)



Metró lejáratok

Ha egy karakter a körét ilyen mezőn kezdi, vagy köre során ilyenre lép, akkor egy mozgáspontból elérheti bármelyik másik metró lejáratot a táblán.



Nyomozás jelző

A nyomozás jelzők mutatják azokat a területeket, melyeket a rendőrség nyomok után kutatva lezárt. A karakterek nem léphetnek be ezekre a mezőkre. A nyomozás jelzők kerülhetnek utcai mezőkre, parkokra és metró lejáratokra, melyek ezzel egy időre használhatatlanná válnak. Rakpartra nem kerülhet nyomozás jelző.



Gázlámpás

Megvilágítják a körülöttük lévő utcai mezőket és metró lejárásokat. A karakterek mozgását akadályozzák.



Park

A parkban álló karakterek nem láthatóak.



Mindezek a dolgok kevésbé köztudottak róla, mint hogy nyugdíjazása előtti utolsó útján ő volt 1912-ben a Titanic kapitánya.

Különleges képessége (kötelező): mozgása előtt vagy után Edward Smithnek muszáj egy gőzös lapkát egy üres kikötőre tennie.

Az Informátor

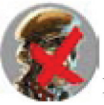
A társadalom peremén élő Informátor nagyon diszkrét. Természetéből adódóan nem túl beszédes, és szükösen méri az információt, ezért sokan csak A Csendes-nek nevezik.

Bár az Informátor olyan, mintha karakter lenne, valójában nem az. Felbecsülhetetlen értékű információval szolgálhat mindazoknak, akik meglátogatják. Amikor beszédes oldala van felül, bármely karakter meglátogathatja, ha az általa elfoglalt mezőre lép. A karakter elfoglalja a mezőt, az Informátort pedig áthelyezi Csendes oldalával felfelé egy üres és nyomozás jelzővel nem lefedett utcai mezőre, metrólejáratra, parkra, rakpartra vagy akár Liberty Islandra (ha nem épp onnan vette fel).



Az áthelyezés után a játékos húzhat egy alibi kártyát, megnézi, majd képpel lefelé maga elé teszi azt anélkül, hogy ellenfelének megmutatná.

Az Informátor csak akkor használható, ha Beszédes oldala van felül. Csendes állapotában nem akadályozza a karakterek mozgását, ám nem fejezhetik be mozgásukat azon a mezőn, ahol az Informátor áll.



Ha a kör elején az Informátor Csendes oldala van felül, át kell fordítani Beszédes oldalára.

A JELZŐK ÉS A KÜLÖNLEGES MEZŐK HASZNÁLATA



Utcai mezők

Ezek az utcai mezők, kerülhetnek rájuk új metró lejáratok, gázlámpások és építkezés jelzők.



Rakpart mezők

Ezekről a mezőkről lehet átjutni Liberty Island-re. A karakterek ide mozoghatnak és akár itt is maradhatnak. Metró lejáratok, építkezés jelzők és gázlámpások nem kerülhetnek rakpartra, valamint nyomozás jelző sem fedheti le őket.



Liberty Island

A játék során át lehet menni Liberty Islandra. Ehhez, és a visszaúthoz a kompot kell használni (a nyilak mentén mozogva). Minden egyes nyíl egy mozgáspontba kerül. Liberty Islandra semmit sem lehet építeni, és nyomozás jelző sem kerülhet ide.



Kikötő mezők

A pirossal keretezett tengeri mezők az óceánjáró gőzösök kikötői. Csak Jack szállhat hajóra, hogy így meneküljön meg (feltéve, hogy az előző körben nem volt látható).

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 szólítása fázisig így marad.



Nem látható

Jack nem látható, ha az általa megszemélyesített karakter nem egy megvilágított mezőn, egy másik karakter mellett vagy egy Parkban 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 szólítása fázisig így marad.

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

3. A forduló vége

Amint a fent leírt lépéseket végrehajtottatok, új kör kezdődik. Lépjetek előre egyet a körjelzővel.

A JÁTÉK VÉGE

A játék háromféleképp érhet véget:

1. Jack elhagyja Manhattan szigetét

Jacknek sikerül jelzőjével kilépnie egy, nyomozás jelző 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 ezürt 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



Alfred Ely Beach: léphet 1-3 mezőt, és használja különleges képességét
A többi New York-ihoz hasonlóan már 1860-ban észrevette, hogy a forgalom kezd rémálommá válni. Indítványozta egy földalatti vasút megépítését. A játék idején többé-kevésbé titkos alagutakat fúrt, hogy azokban tesztelhesse új járművét. Bár ígéretes eredményeket hozott a kísérlet, a projektet felfüggesztették, és a New York-iaknak 1904-ig kellett várniuk a metróra.

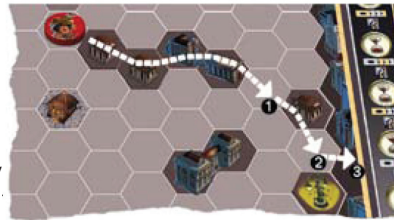
Különleges képesség (kötelező): mozgása előtt vagy után Alfred Ely Beach mindenképp létrehoz egy új metrő-bejáratot. Tegyé fel egy új metrő-bejáratot egy olyan üres utcai mezőre, amely nem szomszédos egy másik metrő-bejáratval.



Cloud Rider: léphet 1-3 mezőt, és használja különleges képességét
1886-ban indiánokat fogadtak fel a felhőkarcolók és hidak építési munkálataihoz. Különleges tehetségük volt a magasban, keskeny pallókon való közlekedéshez. Cloud Rider egy ezek közül az indiánok közül.

Különleges képesség (kötelező): mozgása előtt vagy után Cloud Rider-nek fel kell tennie a táblára egy új építkezés-jelzőt egy üres utcai mezőre.

Cloud Rider az egyetlen karakter, akinek különleges mozgási szabályai vannak: mozgáspont elköltése nélkül ("ingyen") áthaladhat épületeken és építkezéseken. Mozgását egy üres utcai mezőn kell hogy befejezze.



Lewis Howard Latimer: léphet 1-3 mezőt, és használja különleges képességét
Az Edison társaság fejlesztőmérnökeként, és a kutatócsapat egyetlen fekete tagjaként ő a felelős a város világítási rendszeréért.

Különleges képesség (kötelező): mozgása előtt vagy után Lewis Howard Latimernek fel kell tennie a táblára egy új gázlámpást egy olyan üres utcai mezőre, amely nem szomszédos egy másik gázlámpással sem.



Mrs. Emma Grant: léphet 1-3 mezőt, és használja különleges képességét
Korát meghaladó környezetvédő, New York polgármesterének, Hugh. L. Grant-nek felesége. Míg férje társadalmi eseményekre jár, ő a maga kedvére alakítja a városképet.

Különleges képesség (kötelező): mozgása előtt vagy után Mrs. Emma Grant-nek létre kell hoznia egy parkot. Ez egy Gázlámpás, egy építkezés vagy egy metrő-

bejárat jelző átfordításával történik. Két park lehet szomszédos. Metrő-bejáratot akkor is parkká lehet alakítani, ha ott épp egy karakter vagy a besugó tartózkodik. Nem lehet viszont parkká alakítani olyan metrő-bejáratot, amin nyomozás-jelző van.



James H. Callahan: léphet 1-3 mezőt, és használja különleges képességét
1885-ig hosszú időn keresztül a híres Texas Ranger-öknél szolgált, ám nemrégiben New Yorkba helyezték át. A kellemetlen ügyek megoldása közben tanúsított módszerei miatt Pizkos Harrynek is nevezik.

Különleges képesség (kötelező): mozgása előtt vagy után James H. Callahan-nek muszáj mozgatnia egy nyomozás jelzőt. Minden egyes nyomozás jelző a tábla két mezőjét fedi le, és megakadályozza az azokra való belépést vagy a rajtuk való áthaladást. A nyomozás jelzőkkel utcai mezők, metrő lejáratok és parkok is lefedhetők, míg nem áll rajtuk egy karakter sem. Amint a nyomozás jelző átkerül a tábla egy másik részére, az eddig letakart mezők újra használhatóvá válnak.



Monk Eastman: léphet 1-3 mezőt vagy használhatja különleges képességét
Bár a látszat mást sugall (egy állatotthont vezet, és vállán mindig egy kismajom üldögél), Monk Eastman valójában a helyi maffia keresztapja. Megvannak a maga módszerei, hogy az embereket kénye-kedve szerint irányítsa.

Különleges képessége (nem kötelező): mozgása helyett Monk Eastman dönthet úgy, hogy egy másik karakterrel lép 1-3 mezőt. Ennek a karakternek ugyanolyan állapotban kell lennie **AKTIVÁLÁSAKOR**, mint Monk Eastman (látható vagy nem látható).

Ha Eastman aktiválásakor látható, akkor mozgathatja bármelyik másik látható karaktert 1-3 mezőt saját mozgása helyett.

Ha Eastman nem látható, akkor mozgathatja bármelyik másik nem látható karaktert 1-3 mezőt saját mozgása helyett.

Az Eastman által mozgatott karakterek nem használhatják a metrőt, és nem vádolhatnak meg senkit.

Cloud Rider nem haladhat át építkezéseken Eastman irányítása alatt. Viszont a mozgatott karakter elhagyhatja Manhattan szigetét akár hajóval, akár szárazföldön, és beszélhet az Informátorral is, ezáltal új alibi kártyát szerezve.



Francis J. Tumblety: léphet 1-3 mezőt és használhatja különleges képességét
A már Londonban is meggyanúsított Tumblety egészen New Yorkig szökött. Bár orvosnak vallja magát, valójában sarlatán, aki hipnózissal veszi rá áldozatait, hogy azt tegyék amit ő akar.

Különleges képessége (nem kötelező): mozgása előtt vagy után ha szeretné, Francis J. Tumblety megcserélheti egy vele szomszédos és egy tetszőleges karakter helyét a táblán. Például megteheti, hogy odalép egy parkban álló karakter mellé, és kicseréli azt egy bárhol máshol, akár Liberty Island-en álló karakterre. A két karakter kicserélése nincs hatással az Informátorra.

Edward Smith: léphet 1-3 mezőt és használja különleges képességét
1850-ben született Angliában, 1887-ben már hajóskapitányként szolgált. Nagyon hamar odaig jutott, hogy már ő látja el a felügyeleti teendőket a New York-i kikötőben.