

Игра-расследование для двух игроков от 14 лет и старше

Авторы: Бруно Катала и Людовик Моблан



Mr Jack



Предисловие

Серия «Мистер Джек» состоит из трех наименований:

- Мистер Джек в Лондоне (базовая игра)
- Мистер Джек в Лондоне дополнение
- Мистер Джек в Нью-Йорке (самостоятельная игра)

Тем не менее, учитывая количество тактических возможностей в этой версии, мы рекомендуем новичкам в мире настольных игр начинать с базовой игры «Мистер Джек Лондон».

Лондон, 19 ноября 1888 года

По итогам расследования дела о Джеке Потрошителе полиция арестовала доктора Фрэнсиса Тамблти, которому, однако, удалось сбежать в США.

Нью-Йорк, Манхэттен, январь 1889 года

Предупрежденная английскими коллегами, полиция Нью-Йорка начинает поиски Фрэнсиса Тамблти. Информаторы в криминальной среде докладывают, что Фрэнсис действительно находится в Нью-Йорке. Полиция обращается к гражданам с просьбой о помощи в его задержании. Действительно ли Фрэнсис является Джеком Потрошителем? А если не он, то кто же? Так начинаются события игры «Мистер Джек в Нью-Йорке».

СОВЕТ

Мы рекомендуем вам полностью прочитать правила, прежде чем играть в свою первую игру. Затем подготовьте игру, как показано в разделе «Подготовка».

Затем перечитайте правила, когда начнете играть. Если у вас есть какие-либо вопросы, обратитесь к FAQ.

После пары игр вы заметите, что вам больше не нужно сверяться с правилами.

Мы надеемся, что вам понравится игра!

◆ КОМПОНЕНТЫ ◆



Подозреваемый



Невиновный

- 8 двусторонних жетонов персонажей 8 разных цветов, с Подозреваемым на одной стороне и Невинным на другой. Вам нужно будет перед первой игрой наклеить на эти жетоны наклейки, убедившись, что цвета совпадают (например, наклейка с красным фоном на красном жетоне и т. д.).



- 8 карт персонажей с голубой рубашкой, представляющих персонажей игры, с пиктограммами, символизирующими движение и особые способности.



- 1 карта свидетеля с видимой и невидимой сторонами.



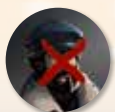
- 1 игровое поле с изображением острова Манхэттен.



- 1 маркер раунда



Общение



Молчание

- 1 двусторонний жетон информатора с двумя сторонами.



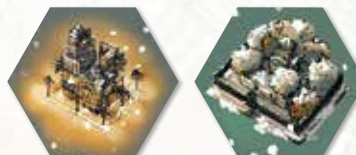
- 8 карт Алиби в темно-синей рубашке, по одной на каждого персонажа.



- 4 двусторонних плитки со стройкой на одной стороне и парком на другой.



- 7 двусторонних плиток со входом в метро с одной стороны и парком с другой.



- 6 двусторонних плиток с газовым фонарем на одной стороне и парком на другой.



- 2 жетона расследования.



- 2 жетона трансатлантических пароходов.

◆ ОСНОВЫ ИГРЫ ◆



ТЕНЬ И СВЕТ \ ВИДИМЫЙ И НЕВИДИМЫЙ

Поле представляет собой нижнюю часть острова Манхэттен во время его урбанизации.

Один игрок берет на себя роль мистера Джека.

В оставшейся части этих правил он будет называться «Джек».

Этот игрок — единственный, кто знает настоящую личность Джека. Его цель — либо вырваться из лап детектива, не дав ему раскрыть свою истинную личность, либо покинуть Манхэттен под покровом темноты.

Другой игрок берет на себя роль полицейского детектива.

В оставшейся части правил он будет называться «Детектив».

Его цель — раскрыть настоящую личность Джека и арестовать его до конца восьмого (последнего) раунда. В каждом раунде будут активированы четыре персонажа (два раза за Детектива и два раза за Джека).

Затем происходит обращение к свидетелям, и Джек рассказывает, видимый он или невидимый.

Видимые персонажи:  Любой персонаж на освещенном месте (один рядом с газовым фонарем) виден, потому что его может увидеть любой прохожий на Манхэттене. Это также происходит, если два персонажа находятся на соседних улицах, даже если они неосвещены. Оба персонажа считаются видимыми, поскольку их близость позволяет одному видеть другого, несмотря на темноту.

Невидимые персонажи: Любой персонаж, который не находится ни на освещенной улице, ни на улице, прилегающей к другому персонажу (который также находится на улице), считается невидимым. Персонажи на клетке парка всегда невидимы, даже если персонажи находятся на соседних клетках или если парк находится рядом с освещенным местом.

Таким образом, в конце каждого раунда Детектив сможет окончательно исключить из расследования одних персонажей и затянуть петлю вокруг остальных, в зависимости от того, говорит Джек, что он виден или нет.

Игра превращается в ожесточенную борьбу между Джеком и Детективом, которые пытаются размещать различные жетоны, чтобы сделать их видимыми или невидимыми. Детектив постарается постепенно сократить количество подозреваемых, одновременно ограничивая возможности Джека для побега, тогда как последний сделает все возможное, чтобы воспрепятствовать выводам Детектива и воспользоваться малейшей ошибкой, чтобы сбежать навсегда!



◆ ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ ◆

Игроки выбирают, кто будет играть за Джека, а кто — за Детектива.

Детектив кладет доску желтым краем к себе.

Джек находится на другой стороне доски и видит ее перевернутой. Цвет края перед ним серый.

- 1 Разместите жетоны персонажей, входы в метро, плитки газовых фонарей, плитки расследований и пароходы, как показано на рисунке. Поместите жетоны персонажей стороной подозреваемого вверх.
- 2 Поместите жетон Информатора на Остров Свободы говорящей стороной вверх.
- 3 Перемешайте 8 карт персонажей и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.
- 4 Перемешайте 8 карт Алиби и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.
- 5 Поместите карту «Видимый/Невидимый» рядом с игровым полем видимой стороной вверх для первого раунда.
- 6 Поместите маркер хода на поле «Раунд № 1». (Это первая клетка на треке хода).
- 7 Джек берет карту Алиби, тайно смотрит на нее и кладет перед собой лицевой стороной вниз. Джек замаскирован под этого персонажа на протяжении всей игры (этот персонаж единственный, у кого нет алиби).



◆ ИГРОВОЙ РАУНД ◆

Игра длится максимум 8 раундов. Каждый раунд протекает следующим образом:



I. ВЫБОР И АКТИВАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

В каждом раунде будут разыгрываться четыре персонажа, каждый игрок берет по два из них.



В нечетных раундах (1-3-5-7)

Возьмите первые четыре карты персонажей из стопки и положите их на доску лицевой стороной вверх.

Детектив выбирает одну из четырех карт персонажей и разыгрывает ее (передвигает жетон персонажа и/или использует особую способность).

Затем карта персонажа переворачивается лицевой стороной вниз.

Затем Джек выбирает двух персонажей из оставшихся трех. Он разыгрывает их так же и возвращает их лицом вниз.

Наконец, детектив разыгрывает оставшегося персонажа.



В четных раундах (2-4-6-8)

Возьмите четыре оставшиеся карты персонажей из стопки и положите их на стол лицевой стороной вверх.

На этот раз сначала Джек разыгрывает персонажа, затем Детектив разыгрывает двух персонажей и, наконец, Джек разыгрывает последнего.

В конце четных раундов еще раз перетасуйте все восемь карт персонажей.



В счетчике ходов игрока используются символы, показывающие порядок, в котором игроки выбирают персонажей. Цвет карт соответствует цвету границы игрового поля перед каждым игроком. (Желтый для детектива, серый для Джека).



II. ОБРАЩЕНИЕ К СВИДЕТЕЛЯМ

Четыре персонажа уже сыграны. Теперь Джек должен объявить, видим он или невидим.



Видимый



Джек видим, если его персонаж находится на освещенном месте или рядом с другим персонажем, за исключением случаев, когда другой персонаж находится в парке. Джек кладет карту рядом с игровым полем видимой стороной вверх, как показано на рисунке. В данном случае все невидимые персонажи были оправданы. Детектив переворачивает их стороной «Невиновные», не меняя места, где они находятся. Карта остается рядом с доской видимой стороной вверх и остается такой на протяжении всего следующего раунда.



Невидимый



Джек невидим, если его персонаж находится на неосвещенном пространстве и не находится рядом с другим персонажем, или если он находится в парке. Джек кладет карту рядом с игровым полем невидимой стороной вверх, как показано на рисунке напротив. В данном случае все видимые персонажи были оправданы. Детектив переворачивает их стороной «Невиновные», не меняя места, где они находятся. Карта остается рядом с доской невидимой стороной вверх и остается такой на протяжении всего следующего раунда.



ВНИМАНИЕ: Если Джек невидим в конце раунда, и только при этом условии, он может попытаться покинуть Манхэттен на следующем ходу. Если его движение позволит ему покинуть Манхэттен, он выигрывает игру.

III. КОНЕЦ РАУНДА

После того, как все предыдущие шаги выполнены, начинается следующий раунд. Переместите маркер хода на следующую позицию.

◆ КОНЕЦ ИГРЫ ◆

Есть ТРИ возможных варианта окончания игры:

Джек сбегает с Манхэттена

Джек перемещает свой жетон из Манхэттена через выход или порт, который не заблокировано жетоном «Расследования». Джек выигрывает игру. Напоминание: это возможно только в течение раунда, в котором карта Свидетеля находится невидимой стороной вверх.

Детектив арестовывает Джека

Детектив перемещает персонажа в то же пространство, что и Джек, и обвиняет его:

- если обвинение верно: детектив выигрывает игру
- если обвинение неверно: Джек выигрывает игру, воспользовавшись всей юридической неразберихой, чтобы сбежать

Джек не был арестован

Если Джека не арестуют к концу восьмого раунда, он выигрывает игру.



◆ ПЕРСОНАЖИ И СПОСОБНОСТИ ◆

В игре есть восемь разных персонажей.

Каждый персонаж при использовании должен двигаться и/или использовать особую способность.

Символы на карте напоминают вам, что представляет собой особая способность каждого персонажа и когда ее нужно (или можно) использовать.



Серебряный круг показывает возможные движения персонажа

Золотой круг показывает способности персонажа

Форма области показывает, когда следует использовать способность:



способность ДОЛЖНА использоваться до или после движения



способность МОЖЕТ быть использована вместо движения



Альфред Эли Бич: переместите на 1–3 клетки И используйте способность

Начиная с 1860 года он, как и все жители Нью-Йорка, заметил, что движение транспорта стало настоящим кошмаром. Этот изобретатель предложил построить подземную железную дорогу. Примерно во время этой игры он более или менее тайно строил туннели, чтобы протестировать свою новую систему пневматического транспорта. Несмотря на многообещающие результаты, проект был заброшен, и Нью-Йорку пришлось ждать появления метро до 1904 года.

Особая способность (ОБЯЗАТЕЛЬНО): До или после своего перемещения Альфред Эли Бич ДОЛЖЕН построить новый вход в метро. Поместите новую плитку входа в метро на пустое место улицы, не примыкающее к другому входу в метро.



Cloud Rider: переместите на 1–3 клетки И используйте способность

В 1886 году индейцев-могавков наняли для строительства мостов и небоскребов. Их способность «ходить по небесным балкам» сделала их знаменитыми. Cloud Rider — один из них.

Особая способность (ОБЯЗАТЕЛЬНО): До или после своего перемещения Cloud Rider ДОЛЖЕН начать строительство нового здания. Поместите строительный тайл на пустое место улицы. Cloud Rider — единственный персонаж, обладающий особой способностью передвижения: она может пересекать пространство Строительных площадок без затрат очков движения (она перемещается по ним «бесплатно»). Она должна прекратить свое движение на уличном пространстве.



Льюис Ховард Латимер: переместите на 1–3 клетки И используйте способность

Инженер компании Edison и единственный чернокожий член их исследовательской группы, он отвечает за установку городской системы уличного освещения.

Особая способность (ОБЯЗАТЕЛЬНО): До или после своего движения Льюис Ховард Латимер ДОЛЖЕН установить газовый фонарь на пустом месте улицы, не примыкающем к другому газовому фонарю.



Миссис Эмма Грант: переместите на 1–3 клетки И используйте способность.

Эколог, опередившая своё время, и супруга Хью Гранта, мэра Нью-Йорка, оказавшая большое влияние на облик города

Особая способность (ОБЯЗАТЕЛЬНО): Перед или после своего движения Эмма ДОЛЖНА создать парк на месте фонаря, здания или метро. Допускается превращение в парк входа в метро, если на нем находится персонаж или информатор. Метро, закрытое для расследования, превращать в парк нельзя.



Джеймс Х. Каллахан: переместите на 1–3 клетки И используйте способность.

Проведя долгое время со знаменитыми техасскими рейнджерами вплоть до 1885 года, он недавно был переведен в Нью-Йорк. За его способность решать сомнительные «дела» он получил прозвище «Грязный Гарри».

Особая способность (ОБЯЗАТЕЛЬНО): До или после своего движения Джеймс Х. Каллахан ДОЛЖЕН переместить жетон Расследования. Каждый жетон Расследования покрывает две области на игровом поле и предотвращает доступ к ним: ни один персонаж не может войти или пересечь ячейку Расследования. Жетоны Расследований могут покрывать улицы, входы в метро и парки, если на них нет персонажей. Как только жетон «Расследование» перемещается в другую часть поля, эти места восстанавливают свои первоначальные функции.



Миссис Джорджия Истман: переместите на 1–3 клетки ИЛИ используйте способность.

Отец Джорджии Истман, известный гангстер, в итоге стал носить бетонные туфли. Джорджия, опытный фотограф, берет на себя семейный бизнес. Эта грозная женщина использует фотографические доказательства, чтобы манипулировать своими противниками.

Особая способность (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО): вместо обычного движения миссис Джорджия Истман МОЖЕТ переместить другого персонажа на 1–3 клетки. Этот персонаж должен иметь тот же статус (видимый или невидимый), что и миссис Джорджия Истман, КОГДА ОНА АКТИВИРОВАНА. Если миссис Джорджия видна, когда ее активирует игрок, она может переместить любого другого видимого персонажа на 1–3 клетки вместо того, чтобы совершать собственное перемещение. Если миссис Джорджия невидима, когда ее активирует игрок, она может переместить любого другого невидимого персонажа на 1–3 клетки вместо того, чтобы совершать собственное перемещение. Любого персонаж, перемещенный миссис Джорджией, не может пользоваться метро и не может обвинять другого персонажа. Cloud Rider не может пересекать строительные площадки, находясь под влиянием миссис Джорджии Истман. С другой стороны, перемещенный персонаж может покинуть Манхэттен на лодке или по суше, а также связаться с Информатором и таким образом получить новую карту Алиби.



Фрэнсис Дж. Тамблти: переместите на 1–3 клетки И используйте способность.

Подозреваемый в Лондоне, скрывающийся в Нью-Йорке, он утверждает, что является врачом, но на самом деле является шарлатаном, который использует гипноз, чтобы заставить тех, кого он встречает, действовать в его собственных интересах.

Особая способность (ДОПОЛНИТЕЛЬНО): До или после своего движения, если он того пожелает, Фрэнсис Дж. Тамблти МОЖЕТ менять местами персонажа, с которым он соседствует, с любым другим персонажем на доске, независимо от места, которое персонаж занимает в данный момент. Например, Фрэнсис Дж. Тамблти мог подойти к персонажу в парке, а затем поменять его местами с другим персонажем по своему выбору, даже с персонажем на Острове Свободы. Смена позиций двух персонажей не оказывает прямого влияния на Информатора.



Мисс Анджелина Смит: переместите на 1–3 клетки И используйте способность.

Дочь знаменитого, но злополучного капитана Эдварда Смита (погибшего на «Титанике» в 1912-м году) столь же красива, сколь и опасна. Она также выдает сигнал, и угадывает ее следующий порт захода всегда резерва....

Особая способность (ОБЯЗАТЕЛЬНО): До или после своего перемещения мисс Анджелина Смит ДОЛЖНА переместить пароход в другой свободный порт.



Информатор

Информатор не очень общителен и за глаза его называют Молчуном



Информатор не является персонажем со способностями, как остальные участники игры, но может снабжать их полезной информацией. Когда жетон информатора повернут стороной общения вверх, любой персонаж может встать на эту же клетку и получить в свое распоряжение верхнюю карту из колоды карт алиби. Посмотрев на нее, игрок кладет ее перед собой рубашкой вверх. После этого жетон информатора переворачивается стороной молчания вверх и перемещается на любую другую не занятую персонажем или расследованием клетку игрового поля. В начале каждого хода информатор переворачивается стороной общения вверх.

◆ Использование жетонов и клеток игрового поля ◆



Клетки улиц

Эти шестиугольники обозначают улицы. На них можно помещать жетоны метро, фонарей и зданий.



Клетки паромов

Через эти клетки можно добраться до острова Свободы. Персонажи могут ступать на эти клетки и оставаться на них сколько угодно времени. На клетки паромов нельзя ставить жетоны метро, фонарей и зданий. Они также не могут быть закрыты для расследования.



Остров Свободы

Персонажи могут добраться до острова Свободы с помощью паромов, следуя по стрелкам. Каждая стрелка считается одним движением. На острове ничего нельзя строить и запрещено проводить расследования



Порты

Участки моря, обведенные красным, считаются портами. На борт корабля в порту может сесть только Джек и тем самым сбежать из Манхэттена! (Если только он закончил предыдущий ход невидимым)



Восточный проход

Через него Джек может скрыться из Манхэттена сухопутным способом. (Если только он закончил предыдущий ход невидимым.) Другие персонажи становиться на эту клетку не могут.





Клетки и жетоны зданий

Эти клетки непроходимы для других персонажей, кроме Бегущей в облаках, которая может свободно по ним перемещаться.



Жетоны входов в метро

Если персонаж оказывается на клетке с входом метро, он может за 1 движение переместиться к любому другому входу в метро.



Участки проведения расследований

Эти жетоны обозначают территории, на которые не могут входить персонажи. Полиция может перекрывать для проведения расследований улицы, парки и входы в метро.



Фонари

Фонари освещают все соседние клетки улиц и входов в метро. Все персонажи могут свободно проходить через клетки с фонарями.



Парки

Любой персонаж, находящийся в парке, считается невидимым для других персонажей.



♦ Часто задаваемые вопросы ♦

Когда я начинаю действовать каким-либо персонажем, могу я остаться им на месте?

Нет, он должен переместиться по крайней мере на одну клетку и не может закончить движение в том же месте, с которого его начал. Если персонаж заблокирован и не может двигаться, он по-прежнему использует свои способности.

Могу я передвигать персонажей через клетки с другими персонажами?

Да. Персонажи не блокируют движение. Но заканчивать движение на клетке с другим персонажем можно лишь в том случае, когда вы собираетесь обвинить его в том, что он – Джек.

Могу я не использовать способности персонажа?

Большинство способностей персонажей обязательны для использования, даже если вам они невыгодны. Только способности Тамблти и Истман можно использовать, а можно и нет. Способность Бегущей в облаках можно использовать только время ее движения.





Что случится, если детективы вычислили, кто является Джеком, но арестовать его не успели?
Джеку повезло, и он выигрывает игру.

Может ли какой-нибудь персонаж кроме Джека покинуть Манхэттен?
Нет.

Может ли персонаж входить в метро или выходить из него через вход, занятый другим персонажем?
Да, если только он не заканчивает движение в этой же клетке – тогда он должен предъявить обвинение.

Может ли персонаж на острове Свободы оказаться видимым?
Нет.

Может ли Джек покинуть Манхэттен в первый ход?

Нет. Чтобы покинуть Манхэттен, карта видимости Джек в начале хода должен быть повернута невидимой стороной, а в начале игры она повернута видимой. Он может сделать это не ранее 2-го хода.

Могу ли я передвинуть жетон проведения расследований так, чтобы он закрывал одну из двух клеток, которые закрывал перед этим?

Да. Но хотя бы одна закрываемая клетка должна быть новой.

Может ли Альфред Бич создать вход в метро в клетке, занятой другим персонажем?
Нет.

Связана ли сила Джорджии Истман со статусом карты видимости Джека?

Нет. Ее способность связана со статусом самой Джорджии в момент, когда она использует свою способность. Если она видима, она может вместо самостоятельного движения переместить другого персонажа, который тоже видим, и наоборот.

Могу ли я использовать способность Джорджии Истман, чтобы арестовать другой персонаж?

Нет. Предъявлять обвинение может только персонаж, которого выбрал игрок.

Могу ли я использовать способность Джорджии Истман, чтобы переместить другого персонажа к информатору?

Да. Если только информатор повернут стороной общения вверх.

Могу ли я использовать способность Джорджии Истман, чтобы помочь Джеку покинуть Манхэттен?

Да. И поэтому детективам следует с особой тщательностью присматривать за Джорджией Истман.

Фрэнсис Тамблти стоит на улице рядом с парком, в котором находится другой персонаж. Может ли он поменять этого персонажа на другого?

Да. Для детективов это отличный способ сужать круг подозреваемых.

Может ли Фрэнсис Тамблти использовать свою способность несколько раз, если рядом с ним более одного персонажа?

Нет. Он может применить свою способность только к одному персонажу за ход.

Если персонаж стоит рядом с информатором, виден ли он?

Нет. Информатор не считается персонажем и не влияет на статусы персонажей.

Жетон расследования закрывает вход в метро. Можно ли построить рядом с ним другое метро?

Нет.

Можно ли превратить вход в метро в парк, если на этой клетке находится персонаж?

Да.

Можно ли превратить вход в метро в парк, если на этой клетке лежит жетон расследования?

Нет.



ТАКТИЧЕСКИЙ СОВЕТ

В игре используется игровое поле, которое постоянно меняется. Джек может удрать по морю или по суше. Следовательно, в отличие от основной игры, детективам не рекомендуется оставлять невидимыми слишком много персонажей. Кроме того, им следует принимать во внимание способности Тамблти и Истман.

You can mail us through our website:
www.hurricangames.com.

We will gladly answer you.

Translator: Gavin Wynford-Jones



Warning, not suitable for children under 36 months due to small pieces which may present a choking hazard.
Retain this information for future reference.

