

# MR. JACK

Joc de deductie pentru 2 jucatori, varta 9+, de Bruno Cathala si Ludovic Maublanc

## 1888 - Londra - Districtul Whitechapel

Noaptea acopera aleile mohorate cu un val intunecat.

**Jack Spintecatorul** merge la adapostul umbrelor. Cei mai buni detectivi ai epocii felinarelor s-au strans pentru a-l prinde inainte ca el sa se foloseasca de intuneric pentru a scapa pentru totdeauna. Capcana se inchide incet in jurul lui ... dar Jack este viclean. El joaca rolul unuia dintre investigatori. Vor reusi ceilalti sa-l descopere?

### Sfat:

*Inainte de primul joc va sfatuim sa cititi regulile in totalitate: asta va va permite sa aveti o viziune de ansamblu corecta asupra jocului.*

*Apoi pregatiti jocul folosind sectiunea "Pregatirea jocului".*

*Cititi regulile din nou inainte sa incepeti sa jucati.*

*Pentru toate intrebarile, consultati sectiunea "Intrebari frecvente".*

*Dupa cel de-al doilea joc, veti realiza ca nu veti mai avea nevoie de reguli. Va dorim distractie placuta!*

## CONTINUT:

- o tabla de joc cu Districtul Whitechapel si impartita in zone hexagonale (hexuri). Zona din dreapta a tablei de joc are un indicator pentru turul curent

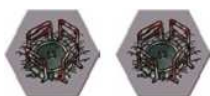
- 8 piese cu personaje de diferite culori conform imaginii de mai jos, cu o imagine de "suspect" (linia de sus colorata) pe o parte si alta de "nevinovat" (linia de jos necolorata) pe cealalta parte. (Inainte de primul joc trebuie se puneti autocolantele pe piese in functie de culoare).



- 6 piese cu felinare (4 piese sunt numerotate de la 1 la 4 si 2 piese sunt nenumerate).



- 2 piese cu capace de canalizare



- 2 piese cu cordoane de politie



- 1 piesa indicator de tur (inainte de primul joc, trebuie sa lipiti autocolantul corespunzator pe piesa)



- 1 carte (cu 2 fete): exista martori (vizibil) / fara martori (invizibil)



- 8 carti de personaje cu verso verde, fiecare infatisand cate un personaj, cu simboluri legate de abilitatile acestuia de miscare si actiune



- 8 carti de alibi, avand verso rosu, fiecare infatisand un personaj



## REGULI DE BAZA:

*Intuneric si lumina*: tabla de joc reprezinta Districtul Whitechapel, cu aleile sale intunecate. Cateva din felinare sunt aprinse si toate hexurile adiacente sunt considerate luminate, celelalte hexuri fiind in intuneric.

Unul din jucatori va fi Jack Spintecatorul.

El va fi numit **Jack** in aceste reguli.

El este singurul care stie ce identitate a imprumutat. Scopul lui este sa scape de investigatori inainte de asfinit (la sfarsitul turului al 8-lea) sau sa paraseasca districtul la adapostul intunericului.

Celalalt jucator este un detectiv de politie.

El va fi numit "**detectivul**" in aceste reguli.

Scopul lui este sa descopere ce investigator il personifica pe Jack si sa il prinda inainte de apus.

In fiecare tur, se folosesc 4 personaje (2 de catre Jack si 2 de catre detectiv).

Apoi se cauta martori. Jack trebuie sa anunte acum daca personajul pe care il personifica este vizibil (exista martori) sau invizibil (nu exista martori).

*Personaje vizibile:* personajele care stau in hexuri luminate (hexurile alaturate unui felinar) sunt vizibile, deoarece pot fi vazute de oricine din district, orice trecator. Regulile se aplica si daca 2 personaje sunt in hexuri adiacente, chiar in intuneric. Aceste personaje sunt considerate vizibile deoarece sunt suficient de aproape sa se poate vedea una pe alta in ciuda umbrelor.

*Personaje invizibile:* Personajele care nu stau intr-un hex iluminat (de catre felinar sau lanterna lui Watson) sau intr-un hex adiacent unui alt caracter sunt considerate invizibile.

Astfel, la sfarsitul fiecarui tur, in concordanta cu indicatia data de Jack (vizibil/cu martori sau invizibil/fara martori) detectivul poate sa marcheze ca nevinovati cateva din personaje si sa-si dea seama pe cine personifica Jack.

Jocul se bazeaza pe o lupta apriga intre Jack si detectiv in vederea mutarii diferitelor personaje in lumina sau intuneric. Detectivul incearca sa reduca cat mai repede numarul suspectilor, in timp ce Jack isi da toata silinta sa incetineasca deductiile.

## PREGATIREA JOCULUI

Jucatorii aleg cine sa fie Jack si cine detectiv.

Detectivul aranjeaza tabla de joc cu marginea galbena in fata sa.

Jack este de partea celalalta a tablei de joc si o vede invers. Are marginea gri in fata sa.



Piesele cu personaje, cu capace de canalizare sau felinare sunt asezate pe tabla ca in imagine (1).

De notat ca la inceputul jocului, 4 personaje sunt in lumina si 4 in intuneric - toate personajele sunt asezate cu partea de suspect (colorata) in sus.

Cele 8 carti de personaje sunt amestecate si sunt asezate cu fata in jos langa tabla (2).

Cele 8 carti de alibi sunt amestecate si sunt asezate cu fata in jos langa tabla (3).

Piesa care indica turul de joc este asezata pe zona "turul 1" (5).

Cel care il joaca pe Jack trage o carte de alibi, o citeste in secret si o plaseaza cu fata in jos in fata sa (6). Acesta este personajul pe care Jack il va reprezenta pe toata durata jocului. (Acesta este singurul personaj care nu are alibi).

## **RUNDA DE JOC:**

Fiecare joc se desfasoara de-a lungul a cateva tururi, cel mult 8. Fiecar tur se desfasoara dupa cum urmeaza:

### ***I. Alegerea si folosirea personajelor***

In timpul fiecarui tur, sunt jucate 4 personaje, 2 de catre fiecare jucator.

*In timpul rundelor impare (1-3-5-7)*

Trage primele 4 carti cu personaje din teanc si aseaza-le cu fata in sus.

Detectivul alege un personaj dintre ele si il joaca (el misca piesa personajului respectiv si/sau foloseste abilitatea speciala). Cartea cu personajul respectiv este apoi intoarsa cu fata in jos.

Jack alege 2 personaje din cele 3 ramase. El le va juca in acelasi mod si le va aseza apoi cu fata in jos.

La sfarsit, detectivul alege si joaca ultimul personaj care a ramas cu fata in sus.

*In timpul rundelor pare (2-4-6-8)*

Trage ultimele carti cu personaje din teanc si aseaza-le cu fata in sus.

Jack de data aceasta alege un personaj, detectivul alege apoi 2 personaje, si in final Jack il joaca pe ultimul.

*Indicatorul de tur arata prin simboluri ordinea in care jucatorii isi aleg personajele.*

*Culoarea cartilor din simboluri este aceeaasi cu marginea tablei din fata fiecarui jucator (galben pentru detectiv si gri pentru Jack care vede tabla invers).*



### ***II. Anuntarea martorilor***

Cele 4 personaje au fost jucate si acum Jack trebuie sa anunte daca exista un martor sau nu.

#### **Exista martori**



Exista un martor daca Jack este vizibil (personajul care este personificat de Jack este pe un hex luminat sau este langa alt personaj).

Jack aseaza langa tabla de joc cartea cu fata "exista martori" in sus.

In acest caz, toate personajele invizibile devin nevinovate.

Detectivul le intoarce pe fata de "nevinovat", fara sa le modifice pozitia.

Cartea "exista martori" ramane valabila pana la urmatorul tur.

## Fara martori



Nu exista martori daca Jack e invizibil (personajul care este personificat de Jack este pe un hex neluminat si nu este langa alt personaj).

Jack aseaza langa tabla de joc piesa cu fata "fara martori" in sus.

In acest fel, toate personajele vizibile devin nevinovate.

Detectivul le intoarce pe fata de "nevinovat", fara sa le modifice pozitia.

Cartea "fara martori" ramane valabila pana la urmatorul tur.

**Atentie:** Daca la sfarsitul unui tur nu exista martori, si doar atunci, Jack poate incerca, in timpul turului viitor, sa paraseasca districtul. Daca miscarea sa ii permite sa ajunga la o iesire, el a castigat jocul!

## III. Stingerea unui felinar

In cursul noptii, cateva felinare sunt stinse, unul cate unul. Ia piesa cu felinar cu numarul turului curent si scoate-o din joc. (Doar 4 felinare sunt numerotate. Acestea sunt felinarele 1, 2, 3 si 4, deci nici un felinar nu este stins in ultimele 4 ture). Indicatorul de tur arata simbolul felinarului care este stins la sfarsitul fiecarui tur.

## IV. Sfarsitul turului

Cand toti pasii descrisi mai sus sunt parcursi, poate incepe urmatorul tur.

Miscati indicatorul de tur un spatiu inspre partea de sus a tablei.

Nota: la sfarsitul fiecarui tur par (si numai atunci), cartile de personaje sunt amestecate din nou.

## SFARSITUL JOCULUI

Sunt 3 cai posibile de a sfarsi un joc:

### 1. Jack paraseste districtul

Jack reuseste sa isi mute personajul in afara districtului, prin trecerea piesei sale printr-o iesire care nu prezinta un cordon de politie.

Jack castiga jocul.

Nu uitati: jocul se poate sfarsi asa doar in turul in care cartea "fara martori" este cu fata in sus.

### 2. Detectivul il prinde pe Jack

Detectivul aduce un personaj in acelasi hex cu Jack si il acuza:

- daca acuzatia este corecta: detectivul castiga jocul

- daca acuzatia este gresita: Jack castiga jocul folosindu-se de confuzia creata de greseala politiei pentru a scapa!

### 3. Jack nu este prins

Daca la sfarsitul jocului Jack nu este prins, el castiga jocul!

## PERSONAJELE SI UTILIZAREA LOR

Cercul **argintiu** arata mutarea posibila a personajului.



Cercul **auriu** arata abilitatea personajului. Forma sa arata cand abilitatea trebuie folosita:



abilitatea **TREBUIE** folosita **inainte sau dupa** o miscare



abilitatea **TREBUIE** folosita **la sfarsitul** unei miscari



abilitatea **POATE** fi folosita **in loc de** o mutare



abilitatea **POATE** fi folosita **in timpul** unei miscari



**Sherlock Holmes: Se misca 1-3 hexuri APOI isi foloseste abilitatea**

*Cel mai bun detectiv particular din lume este la fata locului, bineinteles, in vederea rezolvarii celui mai faimos mister.*

Abilitatea speciala (OBLIGATORIE): DUPA MISCARE, Sherlock Holmes trage in mod secret prima carte din teancul de carti de alibi, o consulta si o plaseaza cu fata in jos in fata sa.



**John H. Watson: Se misca 1-3 hexuri APOI isi foloseste abilitatea**

*Dr. Watson este camaradul credincios si sfatuitorul lui Sherlock Holmes.*

Abilitatea speciala (OBLIGATORIE): Watson poarta o lanterna, figurata pe piesa sa de joc.

Acesta lanterna lumineaza toate personajele care stau in fata sa !! (Este important de notat ca Watson insusi nu este luminat de lanterna!!).

Orice jucator care il misca pe Watson intr-un fel sau altul poate alege la terminarea mutarii pozitia lanternei personajului si deci si directia de iluminare a acesteia.



**John Smith: Se misca 1-3 hexuri SI isi foloseste abilitatea**

*Lampagiul orasului are in grija sa felinarele care se sting continuu.*

Abilitatea speciala (OBLIGATORIE): Misca una din piesele cu felinar intr-un hex cu un felinar stins.

Acesta abilitate poate fi folosita inainte sau dupa miscare, dupa cum decide jucatorul.



**Inspectorul Lestrade: Se misca 1-3 hexuri SI isi foloseste abilitatea**

*Acest agent renumit de la Scotland Yard a fost trimis sa puna capat crimelor lui Jack.*

Abilitatea speciala (OBLIGATORIE): Misca un cordon al politiei. Acesta va elibera una din iesiri, dar va bloca alta!!

Acesta abilitate poate fi folosita inainte sau dupa miscare, dupa cum decide jucatorul.



**Miss Stealthy: Se misca 1-4 hexuri IMPREUNA CU folosirea abilitatii speciale**

*Femeile sunt frecvent abuzate in district si Miss Stealthy este una din primele care lupta sa imbunatateasca conditia celor ca ea.*

Abilitatea speciala (OPTIONALA): In timpul miscarii, Miss Stealthy poate sa treaca prin orice hex (cladire, felinar, gradina), dar trebuie sa-si opreasca miscarea pe un hex de strada.



**Sergentul Goodley: Se misca 1-3 hexuri SI isi foloseste abilitatea (fluieratul).**

*El are un fluier zgomotos care poate chema alti investigatori direct spre el.*

Abilitatea speciala (OBLIGATORIE): Sergeant Goodley striga dupa ajutor cu fluierul sau!! In acel moment jucatorul obtine 3 pe care le poate folosi cum doreste pentru a aduce mai aproape de Goodley unul sau mai multe personaje.

Acesta abilitate poate fi folosita inainte sau dupa miscare, dupa cum decide jucatorul.



**Sir William Gull: Se misca 1-3 hexuri SAU isi foloseste abilitatea**

*Medicul reginei a fost trimis de Maiestatea Sa sa dea o mana de ajutor politiei.*

Abilitatea speciala (OPTIONALA): In loc sa fie mutat normal, se poate schimba locatia personajului sau cu locatia altui personaj.



**Jeremy Bert: Se misca 1-3 hexuri SI isi foloseste abilitatea**

*Reporter la STAR, a inventat numele de "Jack Spintecatorul".*

Abilitatea speciala (OBLIGATORIE): Jurnalistilor le place sa caute acolo unde nu miroase a bine...Jeremy Bert deschide o gura de canal si inchide alta (muta o piesa cu capac de canalizare pe un hex cu o gura de canalizare deschisa).

Acesta abilitate poate fi folosita inainte sau dupa miscare, dupa cum decide jucatorul.

## FOLOSIREA PIESELOR SAU HEXURILOR SPECIALE

### Hexuri de strada/hexuri cu obstacole

Hexurile gri deschis si cele cu o gura de canal sunt hexuri de strada.

Celelate sunt cladiri: nu pot fi traversate cu exceptia personajului Miss Stealthy.

### Cordonul de politie

2 cordoane de politie sunt plasate pe 2 din cele 4 iesiri ale districtului. Atata timp cat aceste cordoane sunt plasate acolo, nimeni nu poate iesi din district folosind acea iesire.

### Hexul cu gura de canal deschisa/piesa cu capacul de canal

Cand un personaj sta pe (sau se misca prin) o gura de canal deschisa, el/ea poate, pentru 1 miscare, sa mearga in orice alt hex care are o gura de canal deschisa.

Capacul de canalizare previne orice intrare sau iesire in canalizari.

### Hexul cu felinar stins/piesa cu felinar aprins

Felinarele sunt aprinse cand o piesa cu felinar aprins este asezata pe ele. Ele lumineaza toate hexurile de strada adiacente. Daca nu exista nici o piesa cu felinar aprins pe acel hex, atunci felinarul este stins.

## INTREBARI FRECVENTE

### *Cand folosesc un personaj, pot sa il las in pozitia initiala?*

Nu!! Cand un personaj este folosit, trebuie mutat cel putin un hex si nu isi poate termina miscarea pe acelasi hex de unde a pornit.

### *Cand mut un personaj, pot sa trec prin hexul in care este alt personaj?*

Da!! Personajele nu blocheaza miscarea.

Dar terminarea miscarii pe hexul in care este alt personaj nu e posibila, decat daca detectivul vrea sa acuze un personaj.

### *Cand folosesc un personaj, trebuie sa ii folosesc abilitatea?*

Majoritatea abilitatilor sunt obligatorii. In acest caz, trebuie sa o folosesti, chiar daca iti place sau nu.

Singura abilitate optionala e a lui Sir William Gull - care isi poate schimba locatia cu alt personaj in loc sa se miste si a lui Miss Stealthy - care poate sa treaca prin obstacole in timpul miscarii ei.

### *Poate Watson sa foloseasca lanterna pentru a lumina un personaj de celalata parte a unui obstacol?*

Nu!! Obstacolele (felinarele stinse, gradini, cladiri) blocheaza lumina de la lanterna lui Watson.

Nu uitati: Watson nu se lumineaza pe el insusi. El poate fi in intuneric si totusi sa lumineze alte personaje.

### *Ce se intampla daca detectivul ghiceste cine este Jack dar nu reuseste sa il prinda inainte de ultimul tur?*

Jack este norocos...Identitatea sa adevarata este descoperita, dar este prea tarziu si a reusit sa se strecoare. Jack castiga jocul.

### *Este posibil pentru unul dintre jucatori sa faca ca unul din personaje, altul decat Jack, sa paraseasca*

***districtul?***

Nu!! Doar jucatorului care il joaca pe Jack ii este permis sa isi miste personajul in afara tablei. Si acest personaj trebuie sa fie Jack!!

***Daca joc ca Jack, de ce as folosi abilitatea lui Sherlock Holmes?***

Chiar daca joci ca Jack, folosirea abilitatii lui Sherlock Holmes iti permite sa tragi o carte de alibi. Personajul pe care il tragi in felul asta nu poate fi dovedit inocent de detectiv decat prin deductie, ceea ce face investigatia mai grea!!

***Este posibil sa folosim canalizarile pentru a aduce mai aproape de Goodley personajele atunci cand acesta isi foloseste fluierul?***

Nu!! Miscarea personajelor chemate trebuie sa se faca doar la suprafata si fara folosirea vreunei abilitati speciale!

***Este posibil sa folosim abilitatea speciala a lui Goodley pentru a aduce piesa lui Jack pe alt personaj pe care astfel sa il acuzam?***

Nu!! Pentru a acuza un personaj, detectivul trebuie sa se miste peste hexul lui Jack, si nu invers. Folosirea fluierului lui Goodley pentru a aduce un suspect mai aproape este permisa si in plus permite apoi altui personaj sa faca acuzarea.

***Ce inseamna exact "a aduce mai aproape de Goodley un personaj"?***

Toate personajele care se misca cu abilitatea lui Goodley trebuie sa isi termine miscarea pe un hex mai apropiat de Goodley decat cel de pe care au plecat. (Distanța între cele 2 hexuri este calculată prin numerele de hexuri de strada dintre personaje, nu în linie dreaptă).

***Este posibil sa inchizi sau sa deschizi o canalizare de sub un personaj?***

Da!! Canalizarile pot fi deschise sau inchise sub picioarele unui personaj (de fapt, desi este pe acelasi hex, personajul este "langa" canalizare si doar starea capacului - existent sau inexistent - permite sau nu accesul in canalizari).

***Este posibil sa faci ca un personaj sa intre sau sa iasa din canalizari printr-o gaura pe care sta un personaj?***

Da!! Dar oprirea pe acel hex nu e posibila, exceptand acuzatia.

***Pot jucatorii sa joace stand alaturi?***

Da!! Jucatorii pot de asemenea sa joace alaturi.

Acest lucru le permite amandurora sa vada corect tabla de joc. In acest caz, detectivul sta in dreapta langa marginea galbena si Jack in stanga, langa marginea gri.

**Ne puteti contacta pe site-ul nostru [www.hurricangames.com](http://www.hurricangames.com), va vom raspunde cu cea mai mare placere.**

**Mulumiri:**

Am dori sa multumim tuturor celor care au participat, cei de langa noi sau de foarte departe, la dezvoltarea acestui joc. In mod special: Dalila, Roselyne, Eléonore, Thierry, Stéphane, Côté, Olivier si Richard Turner, Léa si Aline.

Mulumiri speciale lui NeuroLudic, fara de care acest joc in mod sigur nu ar fi fost publicat.

**Traducerea si adaptarea in limba romana:**

chrislove & adixor

[ForumBoardGames.ro](http://ForumBoardGames.ro)