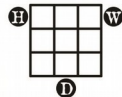




SETUP

Potasuj kafelki ulicy i rozłóż je stroną z Podejrzanymi do góry, aby tworzyły kwadrat 3x3. Umieść 3 żetony detektywów, jak pokazano na ilustracji: Watson obok prawej, górnej sekcji, Holmes obok lewej, górnej sekcji, oraz pies obok środkowej, dolnej sekcji. Obróć te 3 kafelki ulicy, tak aby żetony detektywów były przy murach.



Mr Jack dobiera kartę Alibi, zapamiętuje ją i umieszcza zakrytą przed sobą. Pozostałe karty Alibi połóż obok kafelków dzielnicy.

8 żetonów tur należy położyć odsłonięte w linii zgodnie z ich numeracją.

PRZEBIEG RUNDY

Nieparzyste numery tur - zaczyna Detektyw. Rzuć 4 żetonami akcji.

Wybierz 1 żeton i wykonaj związaną z nim akcję. Kolejno Mr Jack wybiera 2 żetony akcji i je wykonuje, na koniec Detektyw wykonuje ostatnią, dostępną akcję.

Parzyste numery tur - zaczyna Mr Jack. Odwróć 4 żetony akcji, aby odsłonić akcje, które były wcześniej zakryte.

Wybierz 1 żeton i wykonaj go, kolejno Detektyw wybiera 2 żetony akcji i je wykonuje, na koniec Mr Jack wykonuje ostatnią, dostępną akcję.

ŻETONY AKCJI

Holmes / Watson / Pies - porusz odpowiedni żeton o 1 lub 2 pola zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Joker - Jako Detektyw porusz wybranego detektywa o 1 pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jako Mr Jack porusz o 1 pole lub pozostaw żeton bez zmian.

Obrót - Obróć kafelek o 90 lub 180 stopni. Nie można odwrócić tego samego kafelka 2 razy w jednej turze.

Zamiana - Zamień miejscami dwa kafelki nie zmieniając ich orientacji.

Karta Alibi:
Jako Detektyw odsłoń tę kartę, jeśli ta osoba jest nadal podejrzana, odwróć kafelek ulicy z jej twarzą na pustą stronę.

Jako Mr Jack nie pokazuj karty Alibi, połóż ją przed sobą. Klepsydry pokazane na tej karcie wliczają się do zbieranych 6 klepsydr.

WIDZENIE

Po wykonaniu 4 akcji Mr Jack informuje Detektywa, czy jego postać jest widziana:

Widziany - wszystkie kafelki z podejrzanymi, którzy nie są na linii wzroku Detektywów, są odwracane. Żeton aktualnej tury zabiera Detektyw.

Niewidziany - wszystkie kafelki z podejrzanymi, którzy są na linii wzroku Detektywów, są odwracane. Żeton aktualnej tury zabiera Mr Jack.

ZWYCIĘSTWO

Detektyw wygrywa, jeśli przed końcem 8 tury, pozostanie odsłonięty tylko jeden podejrzany.

Mr Jack wygrywa, jeśli na koniec tury ma przynajmniej 6 klepsydr z żetonów tur i kart Alibi (prócz karty startowej) lub jeśli Detektyw nie wygra w ciągu 8 tur.

Remis: jeśli w tej samej turze gracze osiągną swoje cele grają do momentu, aż Mr Jack będzie widziany (wygra Detektyw) lub do końca 8 tury Mr Jack pozostanie nie widziany (wygra Mr Jack)