



Mr. Jack

EXTENSION

1888 r. – dzielnica Whitechapel, Londyn

Blady strach padł na mieszkańców Whitechapel i nie opuszcza ich, od kiedy Mr. Jack, zwany też Kubą Rozpruwaczem, popełnił tu straszliwe zbrodnie... W zaułkach East Endu krzyki ginących w cierpieniach ofiar wciąż odbijają się echem. Do prowadzenia śledztwa w tej sprawie Scotland Yard wyznaczył inspektora Abberline'a wraz z zespołem pięciu nowych niezwykle uzdolnionych detektywów. Wśród nich jest budzący grozę Profesor Moriarty, który używa swojej inteligencji i sprytu, aby wcielać się w inne postacie. Czy próbuje w ten sposób popsuć szyki Jackowi, czy może przechrzyć swojego odwiecznego rywala, Sherlocka Holmesa? A może to sam Kuba Rozpruwacz przebrał się za Profesora? Kim jest ów nieuchwytny przestępca? Obława trwa...

Aby zagrać w niniejszy dodatek, musicie posiadać podstawową wersję gry Mr. Jack (najlepiej wraz z instrukcją). W razie jakichkolwiek pytań, zerknijcie do najczęściej zadawanych pytań.

Dodatek pozwala na grę 6 nowymi postaciami, a ponadto na wybór pozycji startowych dla 8 postaci występujących w rozgrywce. Czy jesteś Jackiem, czy Detektywem, skorzystaj z nowych możliwości i sięgnij po zwycięstwo!

ZAWARTOŚĆ

- 6 pionków postaci w 6 kolorach – każdy ze stroną „podejrzanego” i „niewinnego” (przed pierwszą rozgrywką naklejcie podobizny postaci na 12 pionków tak, aby pasowały do siebie kolorami);



- 6 kart postaci z zielonymi rewersami – każda przedstawiająca 1 postać oraz symbole zasięgu jej ruchu i zdolności specjalnych;



- 6 kart alibi z czerwonymi rewersami – każda przedstawiająca 1 postać „oczyszczoną z zarzutów”;



- barykada (wymaga złożenia) powiązana ze zdolnością specjalną Josepha Lane'a;



- żeton „?” zdolności specjalnej Profesora Moriarty'ego.



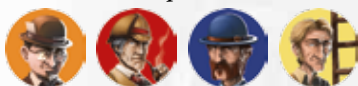
PRZYGOTOWANIE

Zdecydujcie, kto wcieli się w Jacka, a kto w Detektywa, a następnie usiądźcie przy planszy w sposób opisany w instrukcji do gry podstawowej. Kartę Świadka, pionek – licznik tur, zamknięte włązy do kanału i żetony zapalonych latarni rozłóżcie tak, jak pokazano to w instrukcji do gry podstawowej.

I WYBÓR 8 POSTACI BIORĄCYCH UDZIAŁ W ROZGRYWKIE

Każda rozgrywka wymaga 8 postaci: 4 obowiązkowych postaci z gry podstawowej i 4 postaci wybranych przez graczy z pozostałych 10 postaci z gry podstawowej i tego dodatku.

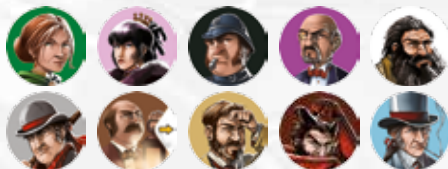
4 postacie obowiązkowe (używane w każdej rozgrywce):
Jeremy Bert – Sherlock Holmes – Inspektor Lestrade – John Smith



Na razie odłóżcie te 4 postacie na bok.

pozostałe 10 postaci:

Miss Stealthy – Madame – Sierżant Goodley – Sir William Gull – John Pizer – Joseph Lane – John H. Watson – Inspektor Abberline – Spring-Heeled Man – Profesor Moriarty



Potasujcie te 10 kart postaci i rozdajcie wszystkie na przemian obu graczom, rozpoczynając od Jacka.

Każdy z Was ma na ręce 5 kart, z których wybiera 2. Teraz równocześnie ujawnijcie swoje wybory i dołączcie 4 wybrane karty do 4 kart postaci obowiązkowych odłożonych wcześniej na bok.

Potasujcie osobno 8 kart postaci oraz 8 odpowiadających im kart alibi i przygotujcie je tak, jak to opisano w instrukcji do gry podstawowej. Połóżcie obok planszy pionki 8 postaci, które biorą udział w grze.

Na koniec odłóżcie do pudełka karty i pionki 6 nieużywanych postaci.

Uwaga! Jeśli w rozgrywce bierze udział Profesor Moriarty, nie odkładajcie tych 6 postaci do pudełka. Zamiast tego połóżcie je odkryte w rzędzie obok planszy. Połóżcie też żeton „?” obok stosu kart postaci, gdzie będzie czekał na pierwszą aktywację postaci Profesora.

II ROZMIESZCZANIE POSTACI NA PLANSZY

Dobierzcie pierwsze 4 karty postaci ze stosu i połóżcie odkryte obok planszy. Następnie:

- 1 Detektyw wybiera jedną z tych kart i umieszcza jej pionek stroną „podejrzanego” do góry na dowolnym wybranym polu ulicy (tj. jasnoszarym polu planszy).
- 2 Następnie Jack wybiera 2 z pozostałych 3 kart i umieszcza ich pionki stroną „podejrzanego” do góry polach ulic.
- 3 Na koniec Detektyw umieszcza pionek (stroną „podejrzanego” do góry) ostatniej postaci.

Powtórzcie ten proces z pozostałymi 4 kartami postaci ze stosu:

- Tym razem jako pierwszy pionek postaci umieszcza na planszy Jack.
- Następnie Detektyw wybiera i umieszcza 2 z 3 pozostałych postaci.
- Na koniec Jack umieszcza ostatni pionek postaci.

***Uwaga!** Jeśli w rozgrywce bierze udział Joseph Lane, razem z nim na planszy należy umieścić barykadę. Gracz umieszcza ją pomiędzy dowolnymi 2 polami ulicy (niekoniecznie w pobliżu samego Josepha Lane'a).*

Po zakończeniu przygotowania do gry potasujcie 8 kart postaci raz jeszcze i połóżcie w zakrytym stosie obok planszy.

Teraz, postępując według reguł gry podstawowej, wylosujcie postać, pod którą będzie się ukrywał Jack. Po zakończeniu tych działań możecie przystąpić do gry, która będzie trwać maksymalnie 8 tur, tak jak to wyjaśniono w instrukcji do gry podstawowej.

NOWE POSTACIE

Decydując się na aktywowanie danej postaci, gracz musi ją poruszyć lub użyć jej zdolności specjalnej. Symbole na kartach informują o zdolności każdej postaci i w jakim momencie musi albo może być ona użyta.



Srebrne kółko pokazuje zasięg ruchu postaci.

Złote kółko wskazuje zdolność postaci, a **forma** tego kółka pozwala określić, kiedy dana zdolność może być użyta:



zdolność **MUSI** być użyta **przed albo po** ruchu;



zdolność **MUSI** być użyta **po** ruchu;



zdolność **MOŻE** być użyta **zamiast** ruchu;



zdolność jest **STAŁA** i odnosi się do pozycji postaci na planszy.



Madame: ruch od 1 do 6 pól Z OBOWIĄZKOWYM UŻYCIEM zdolności specjalnej

Madame prowadzi dom publiczny w Whitechapel i pyszni się domniemaną przynależnością do burżuazji. Dumna ze swego wizerunku i niezwykle pedantyczna. Brzydzi się brudem.

Zdolność specjalna (OBOWIĄZKOWA). Podczas ruchu Madame nie może korzystać z kanałów.



Spring-Heeled Man: ruch od 1 do 3 pól Z OPCJONALNYM UŻYCIEM zdolności specjalnej

Jego postać nawiązuje do znanej wiktoriańskiej legendy o złoczyńcy, który słynął z tego, że uciekał z miejsc przestępstw, sadząc długie susy ponad dachami budynków.

Zdolność specjalna (OPCJONALNA). Podczas ruchu Spring-Heeled Man może skakać. Przykład poniżej przedstawia ruch jego postaci o 3 pola z uwzględnieniem skoków.

- Za 1 punkt ruchu Spring-Heeled Man może przeskoczyć nad dowolnym elementem architektonicznym (np. budynkiem, latarnią, ogrodem). W tym celu musi znajdować się na polu sąsiadującym z tym elementem, a pole ulicy znajdujące się dokładnie naprzeciwko musi być puste (1)(3). W jednym skoku Spring-Heeled Man nie może pokonać kilku pól budynków.
- Za 1 punkt ruchu Spring-Heeled Man może przeskoczyć nad inną postacią, lądując w tej samej odległości po linii prostej po jej drugiej stronie (2), pod warunkiem, że na drodze skoku nie znajduje się żadna inna postać ani element architektoniczny.



John Pizer: ruch od 1 do 3 pól, A NASTĘPNIE OBOWIĄZKOWE UŻYCIE zdolności specjalnej

John Pizer jest rzeźnikiem znanym w Whitechapel. Skórzany fartuch i zręczne posługiwanie się nożami czynią z niego idealnego podejrzanego. Jego potężna postura wzbudza strach we wszystkich, którzy napotykają go na swej drodze.

Zdolność specjalna (OBOWIĄZKOWA). Jeśli po swoim ruchu John Pizer sąsiaduje z inną postacią, postać ta ucieka, co oznacza, że gracz aktywujący Pizera MUSI przesunąć tę postać o 3 pola, nie korzystając z kanałów i nie przechodząc przez pole zajmowane przez rzeźnika.



Inspektor Abberline: ruch od 1 do 3 pól; zdolność STAŁA

Scotland Yard wyznaczył Inspektora Abberline'a do prowadzenia tego niezwykle trudnego śledztwa. Za każdym razem, gdy ten skrupulatny stróż prawa napotyka inną postać, zasypuje ją gradem dociekliwych pytań.

Zdolność specjalna (STAŁA). Jeśli aktywowana jest postać znajdująca się na polu ulicy sąsiadującym z Inspektorem Abberline'em, to ma ona do dyspozycji tylko 1 punkt ruchu.



Joseph Lane: ruch od 1 do 3 pól ORAZ OBOWIĄZKOWE UŻYCIE zdolności specjalnej

Joseph Lane jest działaczem związkowym o anarchistycznych poglądach. Jego celem jest przekonanie klasy robotniczej do buntu i do wzniesienia barykad na ulicach stolicy.

Zdolność specjalna (OBOWIĄZKOWA). Przesuń barykadę – ustaw ją pomiędzy 2 dowolnymi polami ulicy (jasnoszarymi). Żadna postać nie może przekroczyć barykady – nawet Miss Stealthy i Spring-Heeled Man. Postacie znajdujące się po 2 różnych stronach barykady nie widzą się wzajemnie i nie sąsiadują ze sobą. Są jednak widoczne, jeśli znajdują się na polu sąsiadującym z zapaloną latarnią. Gracz wybiera, czy użyje zdolności przed czy po ruchu.

Ważne! Zabronione jest ustawianie barykady przy 4 polach wyjść z dzielnicy.



Profesor Moriarty: zmienna wartość ruchu; zdolność specjalna – wcielanie się w inną postać
Zaintrygowany pozorną niemożnością złapania Jacka przez swojego rywala, Sherlocka Holmesa, Profesor Moriarty włączył się do śledztwa przepelnięny pragnieniem upokorzenia Holmesa i bycia pierwszym, który zdemaskuje Jacka. Moriarty ma asa w rękawie – potrafi zmieniać swoją postać jak kameleon, podszywając się pod innych detektywów, imitując ich wygląd i wykorzystując ich zdolności!

Zdolność specjalna (OBOWIĄZKOWA). Gdy któryś z graczy po raz pierwszy aktywuje postać Profesora Moriarty'ego, wybiera 1 z 6 kart postaci leżących w rzędzie obok planszy i oznacza ją żetonem „?”. Od tej chwili Profesor ma taki sam zasięg ruchu i zdolność specjalną jak wybrana postać. Profesor imituje daną postać do momentu swojej kolejnej aktywacji. Gdy któryś z graczy ponownie używa postaci Profesora, usuwa z gry (odkłada do pudełka) kartę postaci, którą imitował Moriarty, a następnie wybiera nową postać z rzędu i oznacza ją żetonem „?”.



Przykład pokazuje rozgrywkę w toku. Gracz aktywuje kartę Profesora Moriarty'ego po raz pierwszy. Moriarty, do czasu swojej kolejnej aktywacji, wcieli się w Johna Pizera.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

• Czy podczas rozstawiania pionków na początku gry mogą umieścić je w bezpośrednim sąsiedztwie wyjścia lub na polu wjazdu do kanału?

Tak! Możesz umieścić postacie na polach ulicy sąsiadujących z wyjściami, a także na otwartych i zamkniętych włazach do kanału.

Jedynym ograniczeniem jest obowiązek umieszczania postaci na polach ulicy (jasnoszarych).

• Co się dzieje, jeśli postać przestraszona obecnością Johna Pizera nie może uciec na odległość 3 pól?

Przesuń postać o tyle pól, ile możesz. Jeśli postać nie może się w ogóle ruszyć, zostaw ją tam, gdzie jest.

• Czy postać uciekająca przed Johnem Pizerem może poruszać się kanałami?

Nie! Postać musi pokonać 3 pola na powierzchni.



- *Co się dzieje, jeśli John Pizer zakończy swój ruch na polu sąsiadującym z 2 lub więcej postaciami?*

Każda z tych postaci się wystraszy i musi zostać przesunięta o 3 pola (o ile to możliwe).

- *Czy John Pizer może przestraszyć Jacka w taki sposób, aby opuścił on dzielnicę?*

Tak! W turze, w której karta Świadka jest odwrócona stroną „Brak Świadka” do góry, gracz kontrolujący Jacka może użyć Johna Pizera do wypchnięcia postaci, pod którą Jack się ukrywa, poza obszar planszy.

- *Czy jeśli John Pizer znalazł się w sąsiedztwie innej postaci wskutek użycia zdolności innych postaci (np. Sierżanta Goodleya czy Sir Williama Gulla), to czy jego obecność odstrasza tę postać?*

Nie! Zdolność Johna Pizera ma zastosowanie tylko w momencie aktywowania jego postaci.

- *Co się dzieje, jeśli John Pizer przesuwa się na pole obok postaci sąsiadującej z Inspektorem Abberline’em?*

Postać ucieka przed rzeźnikiem, ale tylko o 1 pole, gdyż ogranicza go stała zdolność Inspektora.

- *Czy postać sąsiadująca z Inspektorem Abberline’em może korzystać z kanałów?*

Tak, o ile postać ta znajduje się na polu włązu. Za przysługujący jej 1 punkt ruchu przenosi się wtedy na inne pole włązu i natychmiast kończy swój ruch.

- *Czy sąsiadujący z Inspektorem Abberline’em Spring-Heeled Man może skakać?*

Tak! Ale, jako że jest ograniczony do 1 punktu ruchu, może skoczyć tylko raz.

- *Co się dzieje, jeśli postać sąsiadująca z Inspektorem Abberline’em musi zostać przesunięta wskutek zdolności innej postaci (np. gwizdka Sierżanta Goodleya czy strachu przed Johnem Pizerem)?*

Zdolność Abberline’a działa zawsze i w każdej sytuacji, więc taka postać porusza się tylko o 1 pole.

- *Czy Spring-Heeled Man po skoku może wylądować na innej postaci?*

Tak! Ale tylko po to, aby dokonać oskarżenia! Czyniąc to, kończy rozgrywkę bez względu na zasadność oskarżenia.

- *Czy mogą postawić barykadę między polem ulicy a polem latarni?*

Nie! Barykada zawsze oddziela 2 pola ulicy (jasnoszare).

- *Jeśli karta Josepha Lane’a zostaje usunięta z gry po tym, gdy wcielił się w niego Profesor Moriarty, to co dzieje się z barykadą?*

Już do końca gry pozostaje tam, gdzie jest.

Autorami pomysłów na postacie Inspektora Abberline’a i Spring-Heeled Mana są Arnaud Fillon i Steve MacKeogh.

Masz pytania, komentarze, a może sugestie? Skontaktuj się z nami przez naszą stronę www.hurricangames.com

OSTRZEŻENIE! Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3. roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.