

Правила настольной игры «Мистер Джек в Нью-Йорке» (Mr Jack in New-York)

Автор: Bruno Cathala, Ludovic Maublanc

Игра для 2 игроков

Перевод на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Предисловие

Эта игра продолжает серию игр «Мистер Джек», в которую входят три игры:

- Мистер Джек в Лондоне (базовая версия)
- Мистер Джек в Лондоне: дополнение (дополнение только к базовой версии)
- Мистер Джек в Нью-Йорке

«Мистер Джек в Нью-Йорке» - отдельная игра. Чтобы в неё поиграть, не обязательно сначала знакомиться с другими играми серии. Тем не менее, так как в «Мистер Джек в Нью-Йорке» возросло количество тактических возможностей по сравнению с первой игрой, мы всё-таки рекомендуем вам сначала ознакомиться с миром базовой версии «Мистер Джек».

Лондон. 19 ноября 1888 года.

В результате расследования дела о Джеке Потрошителе был арестован шарлатан, прикидывающийся доктором – Фрэнсис Дж. Тамблти. Но после он был освобождён под залог. Воспользовавшись этим, Тамблти сбежал в Соединённые Штаты.

Нью-Йорк. Остров Манхэттен. Январь 1889 года.

Предупреждённая лондонскими коллегами, полиция Нью-Йорка начинает поиски Тамблти. Несколько свидетелей утверждают, что видели его на Манхэттене, а совершающиеся в Нью-Йорке убийства напоминают по подчерку совершённые в Лондоне. Полиция призывает самых выдающихся жителей города помочь ей в поимке преступника. Действительно ли Фрэнсис Тамблти и есть Джек Потрошитель? А если не он, то кто же? Это и предстоит выяснить в игре «Мистер Джек в Нью-Йорке».

Совет:

Мы рекомендуем вам перед первой игрой полностью прочесть эти правила: это позволит вам ознакомиться с игрой в целом.

Затем подготовьтесь к игре, следуя инструкциям раздела «Подготовка к Игре».

Прочитайте правила ещё раз прежде чем начать играть.

Если у вас возникли вопросы – прочитайте раздел «Часто Задаваемые Вопросы».

После пары игр вам уже не придётся обращаться к правилам.

Приятной игры!

Состав Игры

- 1 игровое поле, на котором изображён остров Манхэттен. Поле разделено на шестиугольные области (или гексы), по которым будут перемещаться персонажи. В правой части поля находится секция, где вертикально расположена дорожка отсчёта ходов.
- 8 жетонов персонажей разных цветов: одна сторона – «подозреваемый», другая – «невиновный». (Перед первой игрой аккуратно наклейте на жетоны персонажей специальные стикеры – следите за тем, чтобы фон стикера соответствовал цвету жетона; например, стикер с красным фоном наклейте на красный жетон и т.д.)



• 1 счётчик ходов, серого цвета (перед первой игрой наклейте на него соответствующий стикер).



• 4 двусторонних тайла: с одной стороны Здание, с другой Парк.



• 7 двусторонних тайлов: с одной стороны Вход в Метро, с другой Парк.



• 6 двусторонних тайлов: с одной стороны газовый Фонарь, с другой Парк.



• 2 тайла Расследования



• 2 тайла Корабля



• 1 двусторонний жетон Информатора: одна сторона обозначает, что он готов поделиться информацией, а другая – что он не готов говорить.



Говорит



Молчит

• 8 карт Персонажей со светло-голубой рубашкой; на каждой изображён один персонаж, а также символы, кратко напоминающие о его способностях и манере передвижения.



• 8 карт Алиби с тёмно-синей рубашкой, по одной для каждого Персонажа.



- 1 специальная карта (двусторонняя): одна сторона обозначает, что персонажа Джека видели на улицах Манхэттена, а другая – что Джека никто не видел.



Видимый



Невидимый

Основы Игры

Свет и Тень / Видимый и Невидимый. Поле представляет собой изображение части острова Манхэттен во время его застройки.

Один из игроков исполняет роль Джека Потрошителя.

Далее в правилах мы будем называть его просто «Джек».

Он – единственный, кто знает, под чьей личиной скрывается Джек. Его цель – не дать детективам себя поймать до наступления рассвета (то есть до конца восьмого хода) или покинуть район под прикрытием темноты.

Другой игрок исполняет роль детектива из полиции.

Далее в правилах мы будем называть его просто «Детектив».

Его цель – определить, под чьей маской скрывается Джек и поймать его до наступления рассвета.

Каждый ход игроки активируют 4 персонажа (за двух действует детектив, а за других двух – Джек).

Затем происходит опрос свидетелей. Джек обязан сказать, видит ли кто-то (Видимый) или нет (Невидимый) персонажа, под маской которого он скрывается

Персонажа кто-то видит: персонажи, которые находятся на освещённых гексах (гексы, примыкающие к зажжённому фонарю) считаются видимыми, то есть их могли видеть случайные прохожие. Также персонажи считаются видимыми, если стоят на соседних друг с другом гексах (даже в темноте). Эти два человека стоят настолько близко что могут разглядеть лица друг друга даже несмотря на почти кромешную темноту.

*Звёздочкой
отмечены
видимые
персонажи*



Персонажа никто не видит: персонажи, которые находятся на неосвещённых гексах (не освещены фонарями или лампой доктора Ватсона) или на гексах, рядом с которыми нет других персонажей, считаются невидимыми. Персонажи, находящиеся на тайле Парка, всегда считаются невидимыми, даже если на соседнем гексе стоит другой персонаж или если Парк находится на освещённом месте.

Таким образом, в конце каждого хода, исходя из отчёта игрока-Джека (видимый или невидимый), игрок-Детектив может вычислить, какие персонажи теоретически могут быть самим Джеком, а какие явно невиновны.

Игра базируется на жестокой борьбе между Джеком и Детективом. Каждый старается предельно чётко планировать движение разных персонажей, стараясь, чтобы они оказались на свету или во тьме. Детектив пытается как можно быстрее уменьшить число подозреваемых, тогда как Джек старается сделать всё, что возможно, чтобы помешать этому расследованию.

Подготовка к Игре

Игроки решают, кто играет за Джека, а кто за Детектива.

Детектив садится за стол так, чтобы перед ним были жёлтые края поля.

Джек садится с другой стороны стола так, чтобы перед ним были серые края поля.

Поместите жетоны Персонажей, тайлы Входа в Метро, Фонарей, Расследования и Кораблей как показано на рисунке ниже. Все жетоны персонажей должны быть помещены стороной «подозреваемого» вверх **(1)**.

Поместите жетон Информатора на Остров Свободы стороной «Говорит» вверх **(2)**.

Перемешайте 8 карт Персонажей и положите их в стопку рядом с полем лицевой стороной вниз **(3)**.

Перемешайте 8 карт Алиби и положите их в стопку рядом с полем лицевой стороной вниз **(4)**.

Поместите карту Видимый/Невидимый стороной Видимый вверх **(5)**.

Поместите счётчик ходов на деление «Ход 1» на дорожку отсчёта ходов **(6)**. (Самое нижнее деление дорожки, ближайшее к игроку-Детективу.)

Игрок, действующий за Джека, тянет одну карту алиби, смотрит на изображённого на ней персонажа так, чтобы этого не видел игрок-Детектив, и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз **(7)**. Это персонаж, под маской которого Джек будет скрываться на протяжении всей игры. (Этот персонаж – единственный, у которого нет алиби.)



Заметка: в начале игры 2 персонажа являются невидимыми, а 6 остальных – видимыми.

Игровой Ход

Каждая игра длится несколько ходов, самое большое – 8. Каждый ход проходит следующим образом:

I. Выбор и активация персонажей

Во время каждого хода используются 4 персонажа – по два каждым игроком.

Во время нечётных ходов (1-3-5-7)

Возьмите верхние 4 карты персонажей из колоды персонажей и положите их на стол лицевой стороной вверх.

Детектив выбирает одного из этих персонажей, тем самым активируя его (он перемещает жетон этого персонажа по полю и/или использует его специальную способность). Затем карта этого персонажа переворачивается лицевой стороной вниз.

После этого Джек выбирает двух из трёх оставшихся персонажей. Он активирует их и затем переворачивает карты лицевой стороной вниз.

Наконец, Детектив активирует последнего оставшегося персонажа.

Во время чётных ходов (2-4-6-8)

Возьмите последние 4 карты персонажей из колоды и положите их на стол лицевой стороной вверх.

Джек выбирает одного из этих персонажа, тем самым активирует его, затем Детектив действует за двух выбранных им персонажей и, наконец, Джек активирует последнего персонажа.

На соответствующем делении на дорожке отсчёта ходов счётчик показывает, в каком порядке во время текущего хода Джек и Детектив должны выбирать персонажей.

Цвет символично изображённых карт совпадает с цветом границы поля, перед которой сидит тот или иной игрок (жёлтая карта для Детектива, а серая – для Джека).



II. Вызов Свидетелей

Теперь пришло время Джеку объявить, видит его кто-то или нет.

Видимый

Если кто-то видит Джека (персонаж или случайный прохожий), положите карту стороной



Видимый вверх. (Персонаж, под маской которого скрывается Джек, находится на освещённом тайле или рядом с другим персонажем, **если только этот персонаж находите не в Парке**). В этом случае все невидимые персонажи автоматически являются невиновными.

Детектив переворачивает их жетоны стороной «невиновный» вверх, не меняя их положения на поле.

Карта *Видимый* остаётся лежать в таком положении весь следующих ход.



Невидимый

Если Джека никто не видит, положите карту стороной *Невидимый* вверх. (Персонаж, под маской которого скрывается Джек, находится на неосвещённом тайле, не рядом с другим персонажем или если он в Парке).



В этом случае все видимые персонажи автоматически оказываются невиновными.

Детектив переворачивает их стороной «невиновен» вверх, не меняя их положения на поле.

Карта *Невидимый* остаётся лежать в таком положении весь следующий ход.



Будьте внимательны: Если в конце хода оказывается, что Джека никто не видел, тогда и только тогда Джек может попытаться во время следующего хода покинуть район. Если во время передвижения ему удастся это сделать, он выигрывает!

III. Конец раунда

После того, как все шаги, описанные выше, будут завершены, начинается следующий ход. Передвиньте счётчик ходов на одно деление вверх.

Конец Игры

Существует 3 ситуации, при которых игра немедленно завершается:

Джек покидает Манхэттен

Джек успешно выводит своего персонажа из Манхэттена, проведя его жетон через порт или выход, где нет тайла Расследования.

Джек выигрывает.

Напоминание: заметьте, что такая ситуация может возникнуть только в том случае, если карта лежит стороной *Невидимый* вверх.

Детектив арестовывает Джека

Детектив привёл одного из персонажей на один гекс с персонажем Джека и выдвинул обвинение:

- Если обвинение верно: детектив побеждает в игре.
- Если обвинение не верно: Джек побеждает в игре, так как скрывается, воспользовавшись замешательством, вызванным судебной ошибкой.

Джек не пойман

Если Детектив не поймал Джека до конца восьмого хода, Джек выигрывает!

Персонажи и их использование

В серебряном круге показано, как может двигаться персонаж.



В золотом круге указана способность персонажа, а форма самого круга обозначает, когда она используется:

способность **ДОЛЖНА** быть использована **до** или **после** передвижения



способность **МОЖЕТ** быть использована **вместо** передвижения



В игре представлены 8 разных персонажей.

Каждый персонаж в момент активации должен передвинуться и/или использовать свою специальную способность. Символы на карте персонажей помогают помнить, что за специальная способность есть у персонажа и когда она должна (или может) быть использована.



Альфред Эли Бич: Перемещается на 1-3 гекса **И** использует способность. Начиная с 1860 года он стал замечать, как и остальные жители Нью-Йорка, что пробки на дорогах становятся проблемой. Предвидя ещё большие проблемы в будущем, он предложил построить подземную дорогу. В то время, когда происходят события игры, он тайно строил туннели, чтобы проверить свою новую пневматическую транспортную систему. Несмотря на хорошие результаты, проект был закрыт и Нью-Йорк должен был ждать появления метро до 1904 года.

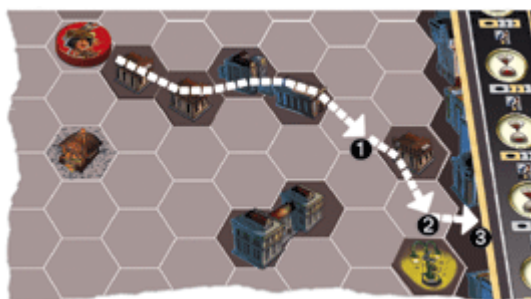
Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): До или после передвижения Альфред Эли Бич **ДОЛЖЕН** построить новый вход в метро. Поместите тайл Входа в Метро на пустой гекс улицы, не примыкающий к другому Входу в Метро.



Оседлавшая Облако: Перемещается на 1-3 гекса **И** использует способность. В 1886 году индейцев моговков часто нанимали на строительство мостов и небоскрёбов. Они прославились благодаря тому, что были очень ловкими и абсолютно не боялись высоты. Оседлавшая Облако – одна из них.

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): До или после передвижения Оседлавшая Облако **ДОЛЖНА** начать строительство нового здания. Поместите тайл Здания на любой пустой гекс улицы.

Оседлавшая Облако – единственный персонаж, обладающий специальной способностью, действующей во время передвижения: она может проходить через тайлы и гексы зданий, не тратя на это очки передвижения (она перемещается по ним «бесплатно»). Оседлавшая Облако должна завершить своё передвижение на гексе улицы.



Льюис Говард Латимер: Перемещается на 1-3 гекса **И** использует способность

Инженер в Компании Эдисона и единственный темнокожий [Варианты: «Негр», «цветной»] в их исследовательской команде. Он отвечает за систему освещения города.

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): До или после своего передвижения Льюис Говард Латимер **ДОЛЖЕН** положить тайл Фонаря на пустой гекс улицы, не примыкающий к гексу с другим Фонарём.



Миссис Эмма Грант: **Перемещается на 1-3 гекса И использует способность** *Гениальный эколог и жена Хью Л. Гранта, мэра Нью-Йорка. Она позволяя мужу посещать званые вечера и развлекаться в то время как сама занималась обликом города Нью-Йорк.*

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): До или после перемещения Миссис Эмма Грант ДОЛЖНА создать парк. Чтобы создать Парк, переверните любой тайл Фонаря, Здания или Входа в Метро на сторону Парка. Два Парка могут находиться на соседних гексах. Тайл со Входом в Метро можно перевернуть на сторону Парка, даже если на нём находится персонаж или Информатор. Но Вход в Метро, на котором находится тайл Расследования превращивать на сторону Парка запрещается.



Джеймс Х. Кэллэхэн: **Перемещается на 1-3 гекса И использует способность** *После того как он долгое время состоял в знаменитых Техасских Рейнджерах (до 1885 года), он перебрался в Нью-Йорк. Его занятия сомнительным бизнесом принесли ему кличку «Грязный Гарри».*

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): До или после передвижения Джеймс Х. Кэллэхэн ДОЛЖЕН переместить тайл Расследования. Тайл Расследования покрывает 2 гекса поля и блокирует их: ни один персонаж не может входить на такие гексы или пересекать их. Тайл Расследования можно положить на гексы улиц, Входы в Метро и Парки, если там нет персонажей. Как только тайл Расследования перемещается в другую часть поля, освобожденные гексы восстанавливают свои функции.



Монк Истмен: **Перемещается на 1-3 гекса ИЛИ использует способность** *За его невзрачной внешностью (он заведует приютом для животных и всегда ходит с маленькой обезьянкой на плече) скрывается крёстный отец мафии. Он умеет заставлять других исполнять его приказы.*

Специальная способность (ФАКУЛЬТАТИВНАЯ): Вместо обычного перемещения он МОЖЕТ переместить другого персонажа на 1-3 гекса. Этот персонаж должен иметь тот же статус (видимый или невидимый) что и он сам в МОМЕНТ АКТИВАЦИИ.

Ни один персонаж, перемещаемый Истменом, не может войти в метро или обвинить другого персонажа. Оседлавшая Облако не может под влиянием Истмена пересекать здания. Но персонаж, управляемый Истменом, может покинуть Манхэттен на корабле или по земле, а также может встретиться с Информатором и получить новую карту Алиби.



Фрэнсис Дж. Тамблти: **Перемещается на 1-3 гекса И использует способность**

Находясь под подозрением в Лондоне, он бежал в Нью-Йорк, представляясь доктором. На самом деле он – шарлатан, использующий гипноз, чтобы заставлять действовать других людей в своих интересах.

Специальная способность (ФАКУЛЬТАТИВНАЯ): До или после передвижения Фрэнсис Тамблти МОЖЕТ поменять местами двух персонажей (свойства гексов, на которых они находятся, не имеют значения): один из них **обязательно** должен находиться на соседнем с ним гексе.

Например, Фрэнсис Тамблти может встать на соседний гекс с персонажем, находящимся в Парке, и затем поменять его местами с любым другим персонажем, даже стоящим на Острове Свободы. Эта способность не распространяется на Информатора.



Эдвард Смит: **Перемещается на 1-3 гекса И использует способность** *Он родился в Англии в 1850 году он стал капитаном в 1887. Вскоре его работа привела его в город Нью-Йорк. Но эта часть его жизни не столь знаменита, как её трагический конец, когда в 1912 году он вышел в своё последнее перед отставкой плаванье как член команды Титаника.*

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): До или после перемещения Эдвард Смит ДОЛЖЕН переместить Корабль на другое пустое место в порту.

Информатор

Информатор живёт сам по себе вне общества. Он не слишком разговорчив по натуре, за что его часто называют «Молчуном».

Информатор считается персонажем, но на самом деле им не является. Он может предоставить важную информацию тому, кто придёт с ним повидаться. Когда его жетон лежит стороной *Говорит* вверх, любой персонаж может встретиться с ним, придя на его гекс. Посетитель занимает гекс Информатора и кладёт его жетон **стороной Молчит вверх** на любой свободный гекс улицы, Входа в Метро, пристани, Парка или Острова Свободы, не заблокированный тайлом Расследования.



После этого игрок берёт карту Алиби, смотрит на неё и кладёт лицевой стороной вниз перед собой, не показывая противнику.

К Информатору можно обратиться только в том случае, если он лежит стороной *Говорит* вверх. Если жетон Информатора лежит стороной *Молчит* вверх, он не мешает передвижению других персонажей. Но они не могут закончить перемещение на одном с ним гексе.

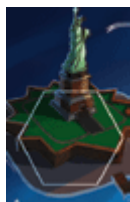
Если жетон Информатора лежит в начале раунда стороной *Молчит* вверх, переверните его на сторону *Говорит*. Таким образом, к Информатору можно обратиться только один раз за раунд.

Использование Жетонов и Специальных Гексов**Гекс Улицы**

Эти гексы – пустые гексы улицы. На них можно класть тайлы Фонарей, Входов в Метро и Зданий.

**Гекс Пристани**

Это гексы, являющиеся проходом к Острову Свободы. Персонажи могут перемещаться по ним и останавливаться на этих гексах. На них нельзя класть тайлы Фонарей, Входов в Метро и Зданий, как и тайлы Расследования.

**Доступ к Острову Свободы**

Персонажи могут попадать на Остров Свободы. Чтобы туда попасть и вернуться, игроки должны использовать переправы (белые стрелки). На использование каждой стрелки тратится 1 очко перемещения. На Острове Свободы нельзя ничего строить и нельзя класть тайл Расследования.

**Гексы Порта**

Морские гексы, обведённые красным, - специальные гексы для Кораблей. Персонаж Джека может воспользоваться Кораблём, чтобы уплыть с Манхэттена и победить в игре! (Только в том случае, если карта лежит стороной *Невидимый* вверх.)

**Восточный проход**

К восточному проходу ведут два гекса улицы. Персонаж Джека может воспользоваться ими, чтобы сбежать из Манхэттена и выиграть игру! (Только в том случае, если карта лежит стороной *Невидимый* вверх.)

**Гексы и Тайлы Зданий**

Эти гексы и тайлы являются препятствиями для всех персонажей кроме Оседлавшей Облако, которая может пересекать их, не тратя очков движения.



Тайлы Входа в Метро

Если персонаж оказывается на тайле Входа в Метро, он может использовать 1 очко передвижения, чтобы выйти через любой другой тайл со Входом в Метро.



Тайлы Расследования

Тайлы Расследования отмечают области, где полиция проводит расследование и ищет улики. Персонажи не могут входить в эти области. Тайлы Расследования могут покрывать улицы, Парки и Входы в Метро, временно блокируя их. Тайлы Расследования нельзя класть на пристань.



Тайлы Фонарей

Они освещают все соседние гексы улиц и Входов в Метро. Эти тайлы являются препятствиями для всех персонажей.



Тайлы Парка

Любой персонаж, находящийся в Парке, считается невидимым.

Часто Задаваемые Вопросы (ЧАВО)

Когда я активирую персонажа, могу я оставить его на месте и не передвигать?

Нет! Когда активируется персонаж, он должен быть перемещён хотя бы на 1 гекс и не может завершить перемещение на том же самом гексе, с которого начал движение.

Но если персонаж заблокирован тайлом Расследования – он не двигается, потому что не может. Но всё равно он обязан использовать свою способность, если она является **ОБЯЗАТЕЛЬНОЙ**.

Когда я перемещаю персонажа, могу я пересекать гексы, на которых стоят другие персонажи?

Да! Персонажи не блокируют перемещение.

Но вы не можете завершить передвижение на гексе, где стоит жетон другого персонажа, только если не хотите выдвинуть этому персонажу обвинение!

Когда я активирую персонажа, обязан ли я использовать его способность?

Большинство способностей использовать обязательно, то есть вы должны их использовать, нравится вам это или нет.

Факультативными способностями обладают только Тамблти и Истмен. Способность Оседлавшей Облако – единственная факультативная способность, которая действует во время передвижения.

Что происходит, если Детектив догадался, кто на самом деле Джек, но не успевает поймать его до конца последнего хода?

Джеку повезло... Его обнаружили, но слишком поздно, и он успевает сбежать. Джек побеждает в игре.

Может ли один из игроков покинуть Манхэттен за персонажа, не являющегося Джеком?

Нет! Только игрок, играющий за Джека, может вывести персонажа из Манхэттена через незаблокированный тайлом Расследования выход или через Корабль. И этот персонаж обязан быть самим Джеком!

Может персонаж войти или выйти через Вход в Метро, на котором стоит другой персонаж?

Да! Если не будет там останавливаться, кроме как для обвинения.

Может ли персонаж на Острове Свободы стать видимым?

Нет! Это невозможно. Персонаж, находящийся там, всегда невидим.

Может ли Джек сбежать из Манхэттена в первом раунде?

Нет! Чтобы сбежать Джек должен быть невидимым. Но в начале игры карта Видимый/Невидимый кладётся стороной Видимый вверх и она не может изменить своего положения до конца раунда.

Когда я перемещаю тайл Расследования, могу я положить его так, чтобы он покрывал один из тех гексов, на которых лежал до сих пор?

Да! Так сделать можно, достаточно покрыть им хотя бы один новый гекс.

Может ли Альфред Эли Бич построить Вход в Метро под персонажем?

Нет! Вход в метро можно создать только на пустом гексе улицы.

Связана ли способность Монка Истмена с положением карты Видимый/Невидимый?

Нет! Способность Монка Истмена связана с положением жетона персонажа, которого он хочет переместить.

Если Монк Истмен видим, он может переместить вместо себя видимого персонажа.

Если Монк Истмен невидим, он может переместить вместо себя невидимого персонажа.

Могу я использовать способность Монка Истмена, чтобы обвинить другого персонажа?

Нет! Обвинение должно быть сделано персонажем, карту которого выбрал игрок.

Могу я использовать способность Монка Истмена чтобы переместить другого персонажа на жетон Информатора?

Да! Если Информатор лежит стороной *Говорит* вверх.

Могу я использовать способность Монка Истмена чтобы помочь сбежать Джеку?

Да! Поэтому Детективу следует присматривать за этим персонажем особенно тщательно.

Фрэнсис Дж. Тамблти находится на гексе улицы рядом с Парком, в котором стоит другой персонаж. Может он поменять этого персонажа местами с другим персонажем?

Да! Мудрый Детектив обязательно будет пользоваться такой возможностью, чтобы исключить ещё одного подозреваемого!

Может ли Фрэнсис Дж. Тамблти использовать свою способность несколько раз, если стоит рядом с несколькими персонажами?

Нет! Он может использовать её только один раз за раунд.

Если персонаж находится рядом с жетоном Информатора – он считается видимым или невидимым?

Информатор не считается полноценным персонажем, у него не берут показаний и поэтому он никак не влияет на статус других персонажей.

Можно ли переделать Вход в Метро в Парк, если там стоит персонаж?

Да! Можно.

Можно ли переделать Вход в Метро в Парк, если там лежит тайл Расследования?

Нет! Нельзя.

Тактические Советы: В игре «Мистер Джек в Нью-Йорке» используется совершенно другое поле, чем в базовой версии. Джек может сбежать из Манхэттена по земле и по воде, при том морские выходы мобильны, так как Корабли могут перемещаться.

Детектив обязательно должен учитывать это нововведение. То есть, в отличие от базовой игры, не следует оставлять невидимыми слишком много персонажей, это может привести к неприятным последствиям для Детектива. Особенно внимательно нужно следить за Тамблти и Истменам, чьи способности очень легко могут помочь Джеку скрыться.