

Правила настольной игры «Мистер Джек в Лондоне» (Mr. Jack)

Автор: Bruno Cathala, Ludovic Maublanc

Игра для 2 игроков

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

1888 год. Лондон. Район Уайтчепел.

Ночь накрыла мрачные переулки завесой темноты.

В полумраке скрывается Джек Потрошитель... Лучшие следователи века газовых ламп собрались, чтобы поймать его до того как он сможет скрыться под покровом ночи. Ловушка уже готова захлопнуться... Но Джек очень хитёр. Он скрылся под маской одного из детективов... Смогут ли остальные следователи изобличить его?

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

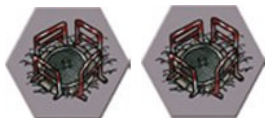
- 1 игровое поле, на котором изображён один из районов Лондона – Уайтчепел. Поле разделено на шестиугольные области (или гексы), по котором будут перемещаться персонажи. В правой части поля находится секция, где вертикально расположена дорожка отсчёта ходов.
- 8 жетонов персонажей разных цветов: одна 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.)



- 6 тайлов зажжённых газовых фонарей (4 тайла с номерами 1-4 и 2 тайла без номеров)



- 2 тайла закрытых люков



- 2 жетона полицейских кордонов



- 1 специальная карта (двусторонняя)

Видимый



Невидимый



- 8 карт персонажей с зелёной рубашкой; на каждой изображён один персонаж, а также символы, кратко напоминающие о его способностях и манере передвижения.



- 1 счётчик ходов (перед первой игрой наклейте на него соответствующий стикер).



- 8 карт алиби с красной рубашкой; на каждой изображён один персонаж.



Основы Игры

Свет и тьма: поле представляет собой район Уайтчепел, славящийся своими узкими тёмными переулками. На некоторых улицах горят фонари, освещая все примыкающие к ним гексы, всё остальное погружено во тьму.

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 крошечную темноту.

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.

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.

Жетоны персонажей, а также тайлы закрытых люков и фонарей кладутся на поле как показано на рисунке ниже (1). Заметьте, что в начале игры 4 персонажа находятся на неосвещённых участках улиц, а 4 других стоят на свету – все жетоны персонажей должны быть помещены стороной «подозреваемого» вверх.

Восемь карт персонажей перемешиваются и кладутся лицевой стороной вниз рядом с полем (2).

Восемь карт алиби перемешиваются и кладутся лицевой стороной вниз рядом с полем (3).

Карта Видимый/Невидимый кладётся рядом с полем, стороной Видимый вверх (4).

Счётчик ходов ставится на деление «Ход 1» на дорожке отсчёта ходов (5). (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 (6). Это персонаж, под маской которого Джек будет скрываться на протяжении всей игры. (Этот персонаж – единственный, у которого нет алиби.)



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).



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 следующий ход.



Невидимый

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



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. Фонари гаснут

Зажжённые на ночь газовые фонари гаснут один за другим к приближению утра. Возьмите с поля тайл зажжённого фонаря с цифрой текущего хода и отложите его в сторону до конца игры. (Только на 4-х тайлах фонарей есть номера. Это фонари 1, 2, 3 и 4. Поэтому во время последних двух ходов игры не гаснет ни один фонарь). На дорожке отсчёта ходов указано, в какие ходы гаснут фонари.

IV. Конец хода

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

Заметка: в конце каждого чётного хода (и только тогда) снова перемешайте карты персонажей и сформируйте из них колоду.

Конец Игры

Существует 3 ситуации, при которых игра немедленно завершается:

Джек покидает район

Джек успешно выводит своего персонажа из района, проведя его жетон через выход, где нет полицейского кордона.

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



способность **ДОЛЖНА** быть использована **в конце** передвижения



способность **МОЖЕТ** быть использована **во время** 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.



Шерлок Холмс: Перемещается на 1-3 гекса, ЗАТЕМ использует способность

Лучший частный сыщик в мире выходит на сцену, чтобы решить самую знаменитую загадку.

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): ПОСЛЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ Шерлок Холмс берёт верхнюю карту из колоды алиби, смотрит на неё (в тайне от Джека) и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз.



Джон Ватсон: Перемещается на 1-3 гекса, ЗАТЕМ использует способность

Доктор Ватсон – преданный друг и летописец Шерлока Холмса.

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): Ватсон носит с собой лампу, направление её света указано стрелкой на жетоне Ватсона. Эта лампа освещает всех персонажей, стоящих от него по прямой! (Необходимо помнить, что сам Ватсон не освещён лампой!).

Любой игрок, перемещающий Ватсона выбирает, куда после перемещения смотрит персонаж и тем самым какую линию гексов освещает лампа.



Джон Смит: Перемещается на 1-3 гекса И использует способность

Этот городской фонарищик отвечает за уличные фонари, которые имеют особенность гаснуть.

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): Передвинуть один из тайлов зажжённых фонарей на один из гексов с погасшим фонарём. Эта способность может быть использована до или после передвижения.



Инспектор Лестрейдж: Перемещается на 1-3 гекса **И** использует способность

Этого превосходного сыщика прислали из Скотланд Ярда, чтобы положить конец преступлениям Джексона.

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): Переместить один полицейский кордон. Это освободит один из выходов из района, но закроет другой! Эта способность может быть использована до или после передвижения.



Мисс Стелси: Перемещается на 1-4 гекса **ОДНОВРЕМЕННО** при необходимости используя способность

В этом районе не слишком уважают женщин и Мисс Стелси одной из первых стала бороться за права местных женщин.

Специальная способность (ФАКУЛЬТАТИВНАЯ): Во время передвижения Мисс Стелси может пересечь любой гекс (здание, фонарь, сад), но должна завершить перемещение на гексе улицы.



Сержант Гудли: Перемещается на 1-3 гекса **И** использует способность (свист)

Сержант Гудли умеет громко свистеть, призывая на помощь других детективов.

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): Сержант Гудли свистом зовёт на помощь! Вам даётся 3 очка передвижения, которые вы можете использовать, чтобы переместить одного или нескольких персонажей в направлении Сержанта Гудли!! Эта способность может быть использована до или после передвижения.



Сэр Вильям Гал: Перемещается на 1-3 гекса **ИЛИ** использует способность

Этот королевский врач был послан её Величеством в помощь полиции.

Специальная способность (ФАКУЛЬТАТИВНАЯ): Вместо обычного передвижения Вильяма Гала вы можете поменять местами его жетон с жетоном любого другого персонажа.



Джереми Бёрт: Перемещается на 1-3 гекса **И** использует способность

Репортёр газеты «СТАР», именно он придумал прозвище «Джек Потрошитель».

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): Журналистам нравится совать свой нос куда не следует... Джереми Бёрт открывает один люк и закрывает другой (переместите тайл закрытого люка на любой гекс с открытым люком).

Эта способность может быть использована до или после передвижения.

Использование Жетонов и Специальных Гексов

Гексы Улиц/ Гексы Препятствий

Светло-серые гексы и гексы с открытыми люками – это гексы улиц.

Остальные гексы – это здания: через них не может проходить ни один персонаж кроме Мисс Стелси.

Полицейский Кордон

Два тайла полицейских кордонов кладутся на два из четырёх выходов из района. Пока на выходе стоит кордон, никто не может этим путём покинуть район.

Гексы с Открытыми Люками / Тайлы с Закрытыми Люками

Когда жетон персонажа оказывается на (или проходит через) открытый люк, он может потратить 1 очко передвижения, чтобы перейти на любой другой гекс с открытым люком.

Тайлы закрытых люков мешают спуститься в канализацию или подняться из неё.

**Гексы с Потухшими Фонарями / Тайлы с Зажжёнными Фонарями**

Фонарь считается зажжённым, если на гексе фонаря лежит тайл с зажжённым фонарём. Фонари освещают все примыкающие к ним гексы улицы. Если на гексе с фонарём нет тайла с зажжённым фонарём, фонарь считается потухшим.

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.

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.

Факультативные в использовании способности – у Сэра Вильяма Гала, который может поменяться местами с другим персонажем вместо перемещения и у Мисс Стелси, которая может во время перемещения пересекать препятствия.

Может ли Доктор Ватсон использовать свою лампу, чтобы осветить персонажа, который находится с другой стороны препятствия?

Нет! Препятствия (погасшие фонари, сады, здания) блокируют свет от лампы Доктора Ватсона.

Напоминание: Ватсон не освещает самого себя. Он может находиться в темноте, при этом освещая других персонажей.

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 выйти из района за персонажа, не являющегося Джеком?

Нет! Только игрок, играющий за Джека, может вывести персонажа из района через незаблокированный полицией выход. И этот персонаж обязан быть самим Джеком!

Если я играю за Джека, зачем мне использовать способность Шерлока Холмса?

Даже если вы играете за Джека, использование Шерлока Холмса позволяет вам взять карту алиби. Персонаж, которого вы получаете таким способом, не может быть вычислен детективом как невиновный, кроме как методом дедукции... что существенно осложняет расследование!

Можно ли использовать канализацию, чтобы приблизить персонажа к Гудли, когда он использует свист?

Нет! Передвижение в его направлении подразумевает движение по поверхности и без использования специальных способностей!

Можно ли использовать специальную способность Гудли, чтобы переместить жетон персонажа Джека на гекс с другим персонажем и затем обвинить его?

Нет! Чтобы обвинить персонажа детектив должен переместить персонажа на гекс с персонажем Джека, а не наоборот. Но вы можете использовать свист Гудли, чтобы переместить подозреваемого, что впоследствии может помочь вам выдвинуть обвинение.

Что означает «переместить в направлении Гудли»?

Все персонажи, перемещающиеся из-за свиста Гудли, должны завершить своё передвижение на гексах, находящихся ближе к Гудли, чем те, откуда они начали движение. (Расстояние между двумя гексами определяется количеством гексов улиц.)

Можно ли закрыть или открыть люк под персонажем?

Да! Люки можно открывать и/или закрывать под ногами персонажей (на самом деле, хотя персонаж и стоит на одном гексе с люком, считается, что он стоит рядом с люком).

Можно ли заставить персонажа войти или выйти из канализации через люк, на котором стоит другой персонаж?

Да! Но останавливаться на таком гексе нельзя, кроме как для обвинения.

Могут ли игроки сидеть во время игры рядом, а не напротив друг друга?

Да! Это позволит им обоим видеть поле с правильного ракурса. В этом случае Детектив должен сидеть справа (рядом с вертикальным жёлтым краем), а Джек слева (рядом с вертикальным серым краем).