

Правила настольной игры «Мистер Джек - компактный» (Mr. Jack Pocket)

Автор: Bruno Cathala, Ludovic Maublanc

Игра для 2 игроков

Перевод на русский язык: Владимир 'Seagull' Максимов, ООО «Игровед» ©

В процессе чтения правил просим вас сверяться с изображениями, представленными в оригинальном буклете правил игры.

Материалы дела (состав игры):

- 9 квадратных карт с изображением улиц и зданий, далее называемых Кварталами. Карты Кварталов двусторонние, из них составляется игровое поле, которое в дальнейшем мы будем называть Районом. Одна из сторон Кварталов содержит портреты 9 персонажей – это так называемая сторона подозреваемых. Другая сторона без портретов - это пустая сторона, вне подозрений.
- 9 карт Алиби. На каждой из таких карт изображен персонаж из нашей истории о Мистере Джеке. На картах Алиби также можно встретить иконки песочных часов (0, 1 или 2).
- 3 жетона сыщиков, которых в этой истории представляют Шерлок Холмс, доктор Ватсон и бульдог Тоби.
- 4 двусторонних жетона действий. Их описание будет дано ниже.
- 8 двусторонних жетонов раунда, с изображением порядкового номера игрового раунда (от 1 до 8) на одной стороне и песочных часов на другой.

Место и участники событий

Игровая зона представляет собой лондонский район Уайтчепел состоящий из 9 Кварталов. Улицы Кварталов могут соединяться между собой, переходя одна в другую или, наоборот, прерываться стенами зданий.

Важно: баррикада в Квартале серого персонажа также считается препятствием.

Перемешайте Кварталы и расположите их ровным квадратом 3x3 портретами подозреваемых вверх. Расположение и ориентация Кварталов выбирается случайным образом.

Следователь размещает три жетона детективов так, как показано на рисунке (1). Шерлок Холмс рядом с верхним левым Кварталом, доктор Ватсон рядом с верхним правым Кварталом, а их пес Тоби – рядом с центральным Кварталом нижнего ряда. Поверните каждый из этих трех Кварталов так, чтобы перед глазами сыщиков были стены зданий, как показано на рисунке.

Мистер Джек берет одну карту Алиби и запоминает персонажа, изображенного на ней. Затем он кладет ее лицом вниз перед собой (2). Эта карта указывает на персонажа, за

которым скрыта личность Мистера Джека. Оставшиеся карты Алиби поместите стопкой рядом с игровым полем (3).

Положите в линию 8 жетонов Раунда стороной с порядковыми номерами вверх (4) так, чтобы они расположились в порядке увеличения чисел. Эти жетоны играют роль таймера, отмеряющего время игры, а также подсказывают, кто из игроков начинает действовать первым в начале конкретного раунда.

Illustration

Пример расположения компонентов игры перед ее началом

луна: начинает Следователь

нож: начинает м-р Джек

Illustration

М-р Джек

Illustration

Следователь

Введение

На темных улицах Уайтчепел скрывается таинственный преступник Мистер Джек. Его преследует знаменитый сыщик Шерлок Холмс со своим компаньоном доктором Ватсоном и верным бульдогом Тоби. Игра длится около 15 минут и состоит максимум из 8 раундов. Если один из игроков достигает своей цели до 8 раунда, игра немедленно завершается. Мистер Джек (карманный) – асимметричная игра, в которой перед участниками стоят разные цели.

Задача следователя

Выяснить, за кем из 9 подозреваемых скрывается личность Мистера Джека. Чтобы это сделать, до конца 8 раунда в игре должен остаться только один подозреваемый.

Задача Мистера Джека

Остаться неизвестным, заставив сыщика потратить как можно больше времени на расследование. Для победы Мистеру Джеку также достаточно собрать 6 песочных часов до того, как его личность будет раскрыта. Это значит, что Следователь провел слишком много времени в бесплодных поисках преступника, и тому удалось запутать следы.

Принципы игры

Каждый раунд игры состоит из двух стадий: Преследование и Опрос свидетелей. В течение первой стадии совершается 4 действия, по два каждым игроком. Эти действия позволяют сыщикам перемещаться по Району, изменять положение Кварталов, проверять алиби подозреваемых (получая карты Алиби).

В течение второй стадии происходит Опрос свидетелей, и Мистер Джек сообщает следователю, находится ли его персонаж на линии видимости детективов или нет. Следователь при этом получает возможность снять подозрения с некоторых персонажей, перевернув соответствующие карты Кварталов пустой стороной вверх. Сокращая тем самым список подозреваемых, он приближает момент поимки Мистера Джека.

Первая стадия – Преследование

Порядок хода игроков в раундах с четным и нечетным номером меняется.

Нечетные раунды (1-3-5-7) – начинает Следователь.

Он подбрасывает 4 жетона действия над столом так, чтобы они упали рядом с игровым полем. Изображения на лицевой стороне жетонов показывают, какие действия будут использоваться в данном раунде игры.

Важно: сохраните жетоны в том положении, в котором они оказались после броска, т.к. их обратная сторона будет использоваться в следующем раунде.

Сначала Следователь выбирает одно из четырех возможных действий и совершает его. Затем Мистер Джек выбирает два из трех оставшихся действий и выполняет их одно за другим в любом порядке.

Наконец, Следователь совершает оставшееся четвертое действие, и игра переходит ко второй стадии – Опрос свидетелей.

Четные раунды (2-4-6-8) – начинает Мистер Джек.

Он переворачивает четыре жетона действий обратной стороной, открывая тем самым действия, которые были недоступны в предыдущем раунде игры.

Сначала Мистер Джек выбирает одно из четырех действий и совершает его.

Затем Следователь выбирает два из трех оставшихся действий и выполняет их одно за другим в любом порядке.

Наконец, Мистер Джек совершает оставшееся четвертое действие, и игра переходит ко второй стадии – Опрос свидетелей.

Подробное описание игровых действий (*выполнение действий носит обязательный характер*)

Шерлок Холмс / д-р Ватсон / Тоби

Соответствующий жетон сыщика перемещается на 1 или 2 шага вдоль Района по часовой стрелке. Несколько сыщиков могут находиться в одном и том же месте.

Джокер

Если Следователь выбирает это действие:

- Он перемещает жетон любого из сыщиков по своему усмотрению на 1 шаг вдоль Района по часовой стрелке.

Если Мистер Джек выбирает это действие, ему доступна одна из двух возможностей:

- Переместить жетон любого из сыщиков по своему выбору на 1 шаг вдоль Района по часовой стрелке, или
- Оставить жетоны всех трех сыщиков на своих местах.

Поворот

Игрок поворачивает карту Квартала на 90 градусов (в любом направлении) или на 180 градусов, открывая или блокируя тем самым линию обзора сыщиков. Этот тип действия представлен на жетонах два раза. В течение одного раунда игры действие «Поворот» нельзя применять дважды к одной и той же карте Квартала.

Смена

Игрок меняет местами две карты Кварталов, не поворачивая их.

Алиби

Если Следователь выбирает это действие:

- он берет карту Алиби и кладет на стол лицевой стороной вверх. Если на карте изображен персонаж, который все еще входит в число подозреваемых, то Следователь выводит его из подозрения и переворачивает соответствующую карту Квартала пустой стороной вверх. Мистер Джек не учитывает песочные часы, изображенные на этой карте Алиби.

Если Мистер Джек выбирает это действие:

- Он берет карту Алиби, но не показывает ее следователю и кладет перед собой рубашкой вверх. В уме Мистер Джек суммирует количество песочных часов, указанных на карте с теми, что он уже успел добыть. Песочные часы, изображенные на карте личности Мистера Джека не учитываются.

Вторая стадия – Опрос свидетелей

Мистер Джек должен сообщить следователю видит ли его персонажа кто-либо из сыщиков или нет. Мистер Джек виден, если он находится на линии видимости сыщика и никакое препятствие не блокирует его обзора.

Подозреваемый, скрытый за препятствием (стены зданий или баррикада), невидим.

Если Мистер Джек видим, то все персонажи, скрытые от глаз сыщиков, выходят из-под подозрения и соответствующие карты Кварталов переворачиваются пустой стороной вверх. Следователь получает жетон с номером текущего раунда, забирая его из-под носа Мистера Джека.

Если Мистер Джек невидим, то все персонажи, находящиеся на линии обзора сыщиков выходят из-под подозрения и соответствующие карты Кварталов переворачиваются пустой стороной вверх. В этом случае Мистер Джек получает жетон с номером текущего раунда и размещает его перед собой изображением песочных часов вверх.

Важно: переворачивая карты Кварталов убедитесь, что расположение улиц и домов не изменилось.

На этом примере:

На линии обзора Ш.Холмса находится белый персонаж (Джон Пайзер), но он не видит фиолетового персонажа (Уильям Галл), т.к. он находится за стенами зданий. Тоби не видит никого, т.к. синего персонажа (инспектор Лестрейд) и зеленого (мисс Скрытность) загораживают здания.

Доктор Ватсон видит оранжевого персонажа (Джереми Берт) и фиолетового (Уильям Галл).

Следовательно:

Если Мистер Джек скажет, что видим сыщикам, это будет означать, что либо белый, либо фиолетовый, либо оранжевый персонаж на самом деле является Мистером Джеком. Карты Кварталов с зеленым, синим и розовым персонажами могут быть перевернуты пустой стороной вверх, так как они вне подозрений.

Если Мистер Джек скажет, что он не видим сыщикам, это будет означать, что либо зеленый, либо синий, либо розовый персонаж на самом деле является Мистером Джеком. Таким образом, из-под подозрения выходят белый, фиолетовый и оранжевый персонажи и соответствующие карты Кварталов можно перевернуть пустой стороной вверх.

Как победить?

Игра заканчивается, если к концу раунда один из игроков достигает своей цели.

Побеждает Следователь

Если после опроса свидетелей только один персонаж остался под подозрением, он-то и является виновным.

Побеждает Мистер Джек

Если после опроса свидетелей он имеет в сумме как минимум 6 песочных часов. Учитываются жетоны Раунда и карты Алиби, которые ему удалось добыть в ходе игры. Песочные часы, изображенные на карте личности Мистера Джека не учитываются.

Особые случаи

В игре есть вероятность, при которой оба игрока достигают своих целей в одно и то же время. Если это произошло в конце 8 раунда:

- побеждает Следователь, если Мистер Джек видим, или
- побеждает Мистер Джек, если он не видим сыщикам.

Если это произошло до 8 раунда, игра продолжается, обостряя битву между сыщиками и Мистером Джеком. Следователь сможет победить в конце того раунда, в котором Мистер Джек будет видим.

Мистер Джек победит, если сможет остаться невидимым до конца 8 раунда.

Если к концу 8 раунда никто из игроков не достиг своей цели, побеждает Мистер Джек.