

Mr. Jack

Player Aid

ORDINE DI TURNO:

1. Scelta e utilizzo dei personaggi



2. Interrogatorio dei testimoni

Jack é visibile o no?

3. Spegner un lampione

Nei turni da 1 a 4.

4. Fine del turno

Muovi il dischetto conta turni avanti, alla fine del turno pari rimescola le carte.

FINE DELLA PARTITA

Ispettore vince:

Se entro la fine del 8 turno riesce ad identificare **Jack**.

Jack vince:

Se finisce l 8° turno o **Ispettore** si sbaglia ad accusare Jack; se Jack riesce a fuggire da una delle 4 uscite.



Carrozza

move:1-8



John Smith

move:1-3

Muovi una delle tessere lampione acceso in uno degli esagoni con un lampione spento. Obbligatoria, prima o dopo.

Jeremy Bert

move:1-3



Apri un tombino chiuso e ne chiudi uno aperto. Obbligatoria, prima o dopo.



Sherlock Holmes

move:1-3

Dopo il movimento, pesca segretamente la prima carta dal mazzo delle carte alibi e la piazza a faccia in giu difronte a se.

Sir William Gull

move:1-3



Puoi scambiare la posizione di questo personaggio con quella di uno a tua scelta, se non muovi il personaggio. Opzionale.



Inspector Lestrade

move:1-3

Muovi una tessera cordone della polizia. Obbligatoria, prima o dopo.

Miss Stealthy

move:1-4



Durante il suo movimento, puo attraversare qualsiasi tipo di esagono, edif.lamp.giard. ma deve concludere il suo movimento su un esagono di strada. Opzionale.



John H. Watson

move:1-3

Durante il movimento, tiene in mano una lanterna nella direzione indicata nel dischetto di legno, questa illumina tutti i personaggi in linea retta. Obbligatoria.

Sergento Goodley

move:1-3



Chiama aiuto con il suo fischietto, hai 3 punti movimento per spostare a tuo piacimento uno o piu personaggi in modo che essi si trovino piu vicino al sergente. Obbligatoria, prima o dopo.



Madame

move:1-6

Non puo utilizzare le fogne mentre si muove nel suo turno.

Spring-Heeled Man

move:1-3x



Puo saltare al di sopra di un ostacolo o personaggio usando i suoi punti movimento.



John Pizer

move:1-3

Fa allontanare i personaggi di 3 spazi quando si ferma adiacenti a loro dopo il suo movimento.

Abberline

move:1-3



Riduce il movimento dei personaggi adiacenti di 1 quando iniziano a muoversi adiacente a lui.



Joseph Lane

move:1-3

Piazza o muovi la barricata fra due spazi di strada, prima o dopo il suo movimento.

Se vuota puo caricare un personaggio fermandosi sopra. Se carica non puo trasportare altri personaggi. Il passeggero scende in uno spazio di strada adiacente. Essa é un ostacolo e cosi oscura la visuale di altri personaggi. Non puo essere utilizzata dalla quarta carta personaggio in poi.