

MR. JACK

Un gioco di deduzione per 2 giocatori, dai 9 anni in su, di Bruno Cathala e Ludovic Maublanc.

1888 - Londra - distretto di Whitechapel

La notte copre i vicoli oscuri con un manto di tenebra.

Jack lo squartatore si muove tra le ombre... I migliori investigatori dell'era dei lampioni a gas si sono messi all'opera per catturarlo prima che riesca a fuggire con l'aiuto delle tenebre. La trappola si sta lentamente chiudendo su di lui... ma Jack è abile. Si è infatti travestito come uno degli investigatori... riusciranno gli altri a smascherarlo?

Avviso:

Prima della prima partita, vi consigliamo di leggere tutte le regole: questo vi darà una panoramica migliore del gioco. Poi organizzate il gioco seguendo la sezione di PREPARAZIONE. Leggete di nuovo le regole.

Per tutte le domande fate riferimento alle FAQ. Già dalla seconda partita vi renderete conto di non avere più bisogno delle regole. Speriamo vi divertirete molto!

CONTENUTO

- 1 tabellone rappresentante il distretto di Whitechapel diviso in esagoni. La sezione a destra del tabellone rappresenta un aiuto per la gestione dei turni;
- 8 segnalini personaggio in 8 colori differenti, con un lato per i "Sospettati" (colorato) ed un lato per gli "Innocenti" (bianco e nero). (Prima d'iniziare a giocare, si devono attaccare gli adesivi sulle pedine del colore appropriato. Esempio: Adesivi con sfondo rosso sulla pedina rossa);
- 6 esagoni raffiguranti i lampioni a gas (4 numerati dall'1 al 4 e 2 senza numero);
- 2 esagoni raffiguranti un accesso alle fogne con il tombino bloccato;
- 1 carta Testimoni con due lati diversi (Individuato/non Individuato);
- 2 segnalini posto di blocco della polizia;
- 8 carte personaggio con il dorso verde ed i simboli che riassumono il movimento e le abilità speciali;
- un tassellino segna turni (prima d'iniziare a giocare si deve attaccare l'adesivo sulla pedina)
- 8 carte alibi con il dorso rosso, raffiguranti gli 8 personaggi;
- il regolamento.

PRINCIPI FONDAMENTALI DEL GIOCO

Buio e luce: il tabellone rappresenta il distretto di Whitechapel, con i suoi vicoli oscuri. Alcuni lampioni a gas sono accesi, e gli esagoni adiacenti sono considerati illuminati, tutti gli altri sono al buio.

Uno dei giocatori sarà Jack lo squartatore.

Sarà chiamato **Jack** in questo regolamento.

Solo lui sarà a conoscenza dell'identità presa in prestito da Jack. Il suo scopo è sfuggire agli investigatori fino all'alba (alla fine dell'ottavo turno), oppure lasciare il distretto sfruttando l'oscurità.

L'altro giocatore tiene gli investigatori della polizia.

Sarà chiamato **detective** in questo regolamento.

Il suo scopo sarà scoprire quale investigatore sta impersonando Jack e catturarlo prima dell'alba.

In ogni turno vengono usati 4 investigatori (2 dal detective 2 da Jack).

A questo punto viene effettuato un interrogatorio dei testimoni. Ora Jack deve rivelare se il personaggio che sta impersonando è visibile (individuato) o nascosto (non individuato).

Personaggi visibili: i personaggi che si trovano in un esagono illuminato (esagoni adiacenti ai lampioni a gas accesi) sono visibili, poiché possono essere visti da qualsiasi passante nel distretto. La stessa regola si applica a due personaggi in esagoni adiacenti, anche se al buio. I due personaggi sono considerati visibili, poiché sono abbastanza vicini da distinguersi nelle tenebre.

Personaggi nascosti: i personaggi che non si trovano in esagoni illuminati (dai lampioni accesi o dalla lanterna di Watson) e non si trovano adiacenti ad altri personaggi sono considerati nascosti.

Così, alla fine di ogni turno, basandosi sulla condizione di Jack (individuato o non individuato), il detective può capire quale personaggio ha deciso di interpretare Jack.

Il gioco è basato su una dura lotta tra Jack ed il detective che muovono i vari personaggi nell'oscurità o alla luce. Il detective deve cercare di ridurre il più velocemente possibile il numero di sospetti, mentre Jack deve fare del suo meglio per far ritardare le sue deduzioni.

PREPARAZIONE (riferimento all'immagine del Set-up a pagina 14, regolamento inglese)

I giocatori scelgono chi terrà Jack e chi il detective.

Il detective prepara il tabellone in modo d'averlo dritto a sé: il bordo giallo di fronte a lui.

Jack si siederà di fronte al detective, con davanti la parte superiore del tabellone. Il bordo davanti a lui sarà quello grigio.

Le pedine dei personaggi, i segnalini tombino chiuso, i lampioni a gas accesi sono posti sul tabellone come mostrato nella figura. Nota che nella disposizione iniziale quattro personaggi sono visibili e quattro nascosti, ma tutti i personaggi sono posti con il lato Sospettato a faccia in su.

Le otto carte personaggio (dorso verde) sono mischiate e poste a faccia in giù, vicino al tabellone.

Le otto carte albi (dorso rosso) sono mischiate e poste a faccia in giù di fianco al tabellone.

La carta Testimoni è piazzata di fianco al tabellone con il lato Individuato a faccia in su per il primo turno.

Il segnalino per contare i turni è messo sullo spazio "Turno 1". (La prima fase del turno sarà del detective.)

Il giocatore che tiene Jack pesca una carta dal mazzo alibi, la guarda senza rivelarla all'avversario e la mette a faccia in giù davanti a sé. Questo sarà il personaggio che Jack interpreterà durante la partita. (Questo personaggio sarà l'unico senza alibi.)

TURNO DI GIOCO

Ogni partita si svolge in diversi turni, otto al massimo. Ogni turno si svolge come riportato di seguito:

1. Scegliere ed usare i personaggi

Durante ogni turno, quattro personaggi entrano in gioco, due per ogni giocatore.

Durante i turni dispari (1-3-5-7)

Pesca le prime quattro carte dal mazzo (carte personaggio) e mettile a faccia in su.

Il detective sceglie uno dei quattro personaggi pescati e lo/la gioca (muove la pedina del personaggio e ne usa l'abilità speciale). A questo punto la carta viene messa via a faccia in giù.

Poi Jack sceglie due personaggi dei tre rimasti. Li gioca nella stessa maniera e poi li mette via.

Ed infine, il detective gioca l'ultimo personaggio rimasto.

Durante i turni pari (2-4-6-8)

Pesca le ultime quattro carte della pila e mettile a faccia in su.

Ora, Jack sceglie un personaggio e lo gioca, il detective gioca due personaggi ed infine Jack usa l'ultimo.

Il segna turni del tabellone mostra con dei simboli l'ordine in cui devono scegliere i personaggi i giocatori. Il colore delle carte rappresenta il colore del bordo del tabellone davanti a cui ogni giocatore siede (giallo per il detective che siede di fronte al tabellone, grigio per Jack che siede con il tabellone al contrario.)

2. Interrogare i testimoni

I quattro personaggi sono stati giocati. Jack deve dichiarare se ci sono testimoni a vederlo oppure no.

Se ci sono testimoni (il personaggio che Jack sta impersonando si trova in un esagono illuminato o è vicino ad un altro personaggio), Jack piazza la carta Testimoni con il lato Individuato a faccia in su di fianco al tabellone.

Quindi tutti i personaggi che sono nascosti sono innocenti. Il detective può girare quelle pedine mettendo il lato “Innocente” a faccia in su (senza cambiare la locazione della pedina).

La carta Testimoni rimarrà in questo verso fino alla fine del prossimo turno.

Se non ci sono testimoni (il personaggio che Jack sta impersonando si trova in un esagono non illuminato e non ci sono altri personaggi adiacenti), Jack piazza la carta Testimoni con il lato Non Individuato a faccia in su di fianco al tabellone.

In questo caso, tutti i personaggi che si trovano in esagoni illuminati o adiacenti ad altri personaggi sono innocenti. Il detective può girare quelle pedine rivolgendo a faccia in su il lato “Innocente” (senza cambiare la locazione della pedina).

La carta Testimoni rimarrà in questo verso fino alla fine del prossimo turno.

Attenzione: Quando alla fine di un turno non ci sono testimoni, solo allora, Jack potrà tentare di lasciare il distretto nel turno seguente. Se il movimento sarà sufficiente a raggiungere un’uscita avrà vinto!

3. I lampioni a gas si spengono

Durante la notte, i vari lampioni a gas si spengono un po’ alla volta. Prendete il tassellino con il numero del turno corrente e mettetelo via per il resto della partita. (Solo quattro lampioni sono numerati. Sono i lampioni 1, 2, 3 e 4. Quindi nessun lampione si spegne negli ultimi quattro turni.) Il segna turni a lato mostra con dei simboli quali lampioni si spengono alla fine di ogni turno.

4. Fine del turno

Quando tutte le fasi descritte sopra sono state completate, il nuovo turno può iniziare.

Muovete il segnalino dei turni di una casella in alto sul tabellone.

Nota: alla fine di ogni turno pari (e solo in quelli), le carte personaggio vengono mescolate.

FINE DEL GIOCO

Ci sono tre modi possibili di finire il gioco:

Jack fugge dal distretto

Jack riesce a muovere il suo personaggio fuori dal distretto, attraverso un’uscita non sbarrata da un posto di blocco della polizia.

Jack vince la partita.

Ricorda: questo tipo di vittoria è possibile solo se nel turno precedente la carta Testimoni non era girata dal lato Individuato.

Il detective cattura Jack

Il detective porta un personaggio nella stessa casella in cui si trova Jack e lo affronta:

- se l’accusa è giusta: il detective vince la partita.

- se l’accusa è sbagliata: Jack vince la partita, sfruttando il vantaggio della confusione causata dall’errore della giustizia per fuggire!

Jack non è stato catturato

Alla fine dell’ottavo turno, se Jack non è stato catturato vince la partita!

I PERSONAGGI ED IL LORO USO

Esistono otto differenti personaggi. Ogni personaggio, quando viene usato, deve muovere e/o usare la propria abilità speciale. I simboli sulle carte aiutano a ricordare più facilmente qual è l'abilità di ogni personaggio e quando deve (o può) utilizzarla.

Il cerchio **d'argento** mostra il possibile movimento del personaggio.

Il cerchio **d'oro** mostra l'abilità del personaggio. Il tipo di cerchio mostra quando l'abilità deve essere usata:



l'abilità **DEVE** essere usata **prima o dopo** il movimento;



l'abilità **PUÒ** essere usata **al posto** del movimento;



l'abilità **DEVE** essere usata **dopo** il movimento;



l'abilità **PUÒ** essere usata **durante** il movimento.

Sherlock Holmes: Muove da 1 a 3 esagoni POI usa l'abilità

Il miglior detective privato del mondo è accorso sulla scena per risolvere il caso più misterioso del mondo.

Abilità speciale (OBBLIGATORIA): DOPO AVER MOSSO, Sherlock Holmes pesca la prima carta dal mazzo delle carte alibi, la guarda in segreto e la piazza a faccia coperta di fronte a se.

John H. Watson: Muove da 1 a 3 esagoni E usa la sua abilità

Il Dottor Watson è il fedele braccio destro e cronista di Sherlock Holmes.

Abilità speciale (OBBLIGATORIA): Watson porta una lanterna, disegnata sulla sua pedina. Questa lanterna illumina tutti i personaggi che si trovano di fronte a lui in linea retta! (È importante notare che Watson stesso non è illuminato dalla sua lanterna!)

Qualsiasi giocatore muove Watson, in un modo o nell'altro, sceglie la direzione finale del personaggio, e quindi la linea illuminata.

John Smith: Muove da 1 a 3 esagoni E usa la sua abilità

L'accendi lampioni della città è incaricato di occuparsi dei lampioni che iniziano a spegnersi.

Abilità speciale (OBBLIGATORIA): Metti un tassellino lampione acceso in un esagono lampione spento. Questa abilità può essere usata prima o dopo il movimento, come il giocatore preferisce.

Ispettore Lestrade: Muove da 1 a 3 esagoni E usa la sua abilità

Questo bravo mastino di Scotland Yard vuole mettere la parola fine ai crimini di Jack.

Abilità speciale (OBBLIGATORIA): Muovi un posto di blocco della polizia. Questo libera un'uscita ma ne blocca un'altra!

Questa abilità può essere usata prima o dopo il movimento, come il giocatore preferisce.

Miss Stealthy: Muove da 1 a 4 esagoni e PUÒ usare l'abilità

Le donne subiscono molti abusi specialmente in questo distretto e Miss Stealthy è una delle prime a lottare per migliorare i diritti del loro sesso.

Abilità speciale (OPZIONALE): Durante il suo movimento, Miss Stealthy può attraversare qualsiasi esagono (edificio, lampione, giardino), ma deve terminare il suo movimento in un esagono con una strada.

Sergente Goodley: Muove da 1 a 3 esagoni E usa la sua abilità (fischiare)

Ha un potente fischiello che può indirizzare gli altri investigatori verso di se.

Abilità speciale (OBBLIGATORIA): Il Sergente Goodley chiede aiuto con il suo fischiello! Hai 3 punti di movimento da usare come desideri per muovere uno o più personaggi avvicinandoli al Sergente Goodley! Questa abilità può essere usata prima o dopo il movimento, come il giocatore preferisce.

Sir William Gull: Muove da 1 a 3 esagoni OPPURE usa la sua abilità

Il medico della regina è stato inviato da Sua Maestà per dare una mano alla polizia.

Abilità speciale (OPZIONALE): Invece di muovere William Gull, puoi scambiare la locazione di questo personaggio con quella di un qualsiasi altro personaggio.

Jeremy Bert: Muove da 1 a 3 esagoni E usa la sua abilità

Reporter dello STAR, ha inventato il nome Jack lo Squartatore.

Abilità speciale (OBBLIGATORIA): I giornalisti amano cercare dove c'è qualcosa che puzza... Jeremy Bert apre un tombino e ne chiude un altro. (Muovi un tassellino tombino bloccato in un esagono tombino aperto.) Questa abilità può essere usata prima o dopo il movimento, come il giocatore preferisce.

UTILIZZO DEI TASSELLINI O DEGLI ESAGONI SPECIALI

Esagoni strada / Esagoni ostacolo

Gli esagoni grigio chiaro e quelli con un'apertura per le fogne sono esagoni strada. Gli altri edifici non possono essere attraversati tranne che da Miss Stealthy.

Blocco della polizia

Due blocchi della polizia sono piazzati su due delle quattro uscite del distretto. Finché i blocchi si trovano sopra un'uscita, nessuno può uscire dal distretto utilizzando quella strada.

Tombino per le fogne aperto / Tombino per le fogne chiuso

Quando un personaggio si trova sopra (o attraversa) un tombino aperto, lui/lei può, per 1 punto movimento, muoversi su un qualsiasi altro esagono con un tombino aperto.

I tombini chiusi impediscono di entrare od uscire da quella sezione di fogne.

Esagoni lampione spento / tassellino lampione acceso

Un lampione è acceso quando c'è sopra un tassellino lampione acceso. Questi illuminano tutti gli esagoni di strada adiacenti. Se non c'è un tassellino lampione acceso sull'esagono, quel lampione è spento.

FREQUENTLY ASKED QUESTION (FAQ)

Quando uso un personaggio, posso lasciarlo nell'esagono in cui si trova?

No! Quando un personaggio viene usato, deve muovere di almeno un esagono e non può terminare il suo movimento nell'esagono di partenza.

Quando muovo un personaggio, posso attraversare esagoni contenenti altri personaggi?

Si! I personaggi non bloccano il movimento. Ma finire il movimento su di un esagono con un altro personaggio è impossibile, a meno che il detective non desideri accusare un personaggio.

Quando uso un personaggio, devo usare anche la sua abilità?

Molte delle abilità sono obbligatorie. In questi casi devi usarle, che tu lo voglia o meno.

Le uniche abilità opzionali sono quelle di Sir William Gull, pedina viola (che scambia la sua posizione con quella di un'altra pedina al posto di muoversi), e di Miss Stealthy (che può attraversare gli ostacoli durante il suo movimento).

Watson può illuminare con la sua lanterna un personaggio che si trova dietro un ostacolo?

No! Gli ostacoli (lampioni spenti, giardini, edifici) bloccano il raggio di luce della lanterna di Watson. Ricorda: Watson non illumina se stesso. Può essere nascosto ed illuminare altri personaggi.

Cosa succede se il detective sa chi è Jack, ma non può riuscire a catturarlo prima della fine dell'ultimo turno?

Jack è fortunato... La sua vera identità è svelata, ma troppo tardi e lui riesce a fuggire. Jack vince la partita.

È possibile, per uno dei giocatori, far lasciare il distretto ad un personaggio che non sia Jack?

No! Solo al giocatore che tiene Jack è permesso muovere un personaggio fuori del distretto attraverso un'uscita non bloccata. E quel personaggio deve essere Jack!

Se gioco con Jack, che vantaggio ho nell'usare l'abilità di Sherlock Holmes?

Anche se giochi con Jack, usare Sherlock Holmes ti permette di pescare una carta alibi. Il personaggio che trovi in questo modo, potrà essere scoperto dal detective solo attraverso la deduzione... e questo rende l'investigazione più difficile!

È possibile usare le fogne per avvicinare un personaggio quando si usa l'abilità del Sergente Goodley?

No! Il movimento per far avvicinare gli altri deve essere fatto "sul terreno" e senza usare alcuna abilità speciale.

È possibile utilizzare l'abilità del Sergente Goodley per spostare la pedina di Jack sopra quella di un altro investigatore in modo da accusarlo?

No! Per accusare un personaggio, un investigatore si deve muovere sull'esagono di Jack e non il contrario. Usare il fischio di Goodley per portare un investigatore sulla pedina che si vuole accusare è permesso, e si può anche formulare l'accusa in questo modo.

Cosa significa esattamente "muovere personaggi avvicinandoli a Goodley"?

Tutti i personaggi che vengono mossi grazie all'abilità di Goodley devono terminare il movimento in un esagono più vicino al Sergente di quello da cui sono partiti. (La distanza è calcolata contando gli esagoni di strada, non in linea d'aria.)

È possibile aprire o chiudere un tombino sotto un personaggio?

Si! Un tombino può essere aperto o chiuso sotto i piedi di un personaggio (in effetti, anche se si trova nello stesso esagono, il personaggio si trova "vicino" al tombino, e questo basta per permettergli di accedere al sottosuolo).

È possibile far uscire o entrare un personaggio in un tombino su cui si trova un altro personaggio?

Si! Ma non è possibile fermarsi sopra, a meno che non si voglia accusare quel personaggio.

I giocatori possono giocare fianco a fianco?

Si! I giocatori possono scegliere di giocare fianco a fianco.

Questo permette ad entrambi di avere di fronte il lato dritto del tabellone. In questo caso il detective siede a destra, vicino al bordo giallo verticale, mentre Jack siede a sinistra, di fianco al bordo grigio verticale.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



www.goblins.net

Traduzione di Gabriele "Falcon" Boldreghini