

# Mr. Jack

KIEGÉSZÍTŐ

Bruno Cathala  
Ludovic Maublanc

**A kiegészítő használatához szükséged lesz a «Mr. Jack» alapjátékhoz is.**

A kiegészítő öt új, elképesztő erejű karakterrel bővíti a játékot. A karakterek kezdő felállítását ezúttal a játékosok döntik el, ami igazán sokféle új variációt, taktikát és stratégiát kínál.

Az új lehetőségeket legjobban kihasználva, mint nyomozó, fejlesztheted a vizsgálódási képességed. De vigyázz, Jacknek is újabb lehetőségei kínálóznak a meglógásra...

## TARTOZÉKOK

- 5 karakter jelző 5 különböző színben, melyeknek egyik oldala a «gyanúsított» a másik az «ártatlan». (Az első játék előtt ezeket fel kell ragasztani a megfelelő színű korongokra.)



«gyanúsított»



«ártatlan»

- 1 barikád jelző (kettő részből áll, össze kell állítani)



- 5 karakter kártya (zöld a hátulja), a kártyán látható a karakter és annak speciális képessége



- 5 alibi kártya (vörös a hátulja), a kártyán az egyes karakterek képeivel



## ELŐKÉSZÜLETEK

A játékosok eldöntik, hogy ki lesz **Hasfelmetsző Jack** és ki lesz a **Nyomozó**.

### A játékosok helyzete

A **nyomozó** fogja szemből látni a táblát: a **sárga széle** legyen előtte.

Jack szemben ül és fordítva látja majd a táblát. A tábla **szürke széle** lesz előtte.

### A világító gázlámpák és a zárt csatornafedelek helyzete

A csatornafedők és a világító gázlámpák úgy kerülnek a táblára, mint az alapjátékban, lásd az alapjáték szabályának 1. ábráját.

## A 8 karakter kiválasztása a játékhoz

Minden játékban nyolc karakter fog játszani, négy alapkarakter és négy másik karakter, a játékosok választása szerint.

### Az alapkarakterek

*Jeremy Bert – Sherlock Holmes – Lestrade nyomozó – John Smith*

Ez a négy karakter mindig bekerül a játékba, tedd őket egy oldalra, amíg a maradékból kiválasztod a másik négyet.

### Választható karakterek

*Miss Stealthy – Madame – Goodley őrmester – Sir William Gull – John Pizer – Joseph Lane – John H. Watson – Abberline nyomozó – ruganyos talpú ember*

Keverd össze ezt a kilenc karaktert, és oszd ki Jack játékosnak adva az elsőt. A végén öt karakter lesz Jack kezében, négy a nyomozóéban.

Mindkettő játékos beválaszthat a játékba a kezéből kettő karaktert. A négy beválasztott karaktert egyszerre fordítsd fel, ők fognak csatlakozni a négy alapkarakterhez.

A 8 karakter kártyát keverd össze és lefordítva tedd a tábla mellé.

A 8 hozzájuk tartozó alibi kártyát keverd meg és lefordítva tedd a tábla mellé.

A 8 hozzájuk tartozó karakter jelzőt tedd a két játékos közé a tábla mellé.

Végül, az ebben a játékban nem használt karakter kártyák, alibi kártyák és jelzők visszakerülnek a dobozba.

### Hasfelmetsző Jack karakterének kiválasztása

A Jack játékos húz egy alibi kártyát, óvatosan megnézi, majd maga elé teszi. Ez lesz az a karakter, amelyiknek a bőrébe bújik a játék alatt. (Tehát csak ennek a karakternek nincs alibije.)

### A karakterek táblára helyezése

Válassz négy karakter kártyát a pakliból és felfordítva tedd az asztalra őket. A nyomozó választ egyet, és a kártyának megfelelő karakter jelzőt «gyanúsított» felével felfelé a táblán levő bármelyik utcamezőre (világosszürke) teszi. Ezután Jack választ kettő kártyát a megmaradtakból és hasonlóképpen felteszi a táblára a jelzőket. Végül a nyomozó rakja le az utolsót.

A fentieket megismételve kell felhelyezni a másik négy karakter jelzőjét is. Most viszont Jack választ elsőként, majd a nyomozó következik kettővel, és végül Jack fejezi be. Ha végeztetek, keverd meg a nyolc karakter kártyát és lefordítva tedd a tábla mellé.

### A van szemtanú/nincs szemtanú kártya

A van szemtanú/nincs szemtanú kártyát tedd a közelbe, az első kör végéig, a szemtanúk hívásáig nem lesz rá szükség. Jack nem tud meglépni az első körben.

### Körszámláló

A körszámlálót tedd az 1. kör mezőjébe, mint az alapjátékban.



A játék maximum 8 körből áll, az alapjátékban megszokott szabály szerint.

### Az öt új karakter és képességeik

Minden aktivált karakternek lépnie kell és/vagy használni különleges képességét. A kártyákon látható szimbólumok segítenek a képességek felidézésében és abban, hogy mikor kell (vagy lehet) azokat használni.

Az **ezüst** kör jelzi a lehetséges mozgásokat.



Az **arany** kör mutatja a speciális képességeket.

A kör formája adja, hogy mikor lehet a képességet használni:



a képességet használni **KELL**, lépés **előtt vagy után**



a képességet lépés **után KELL** használni



a képesség mozgás **helyett** használható



a képesség **MARADANDÓ** és a karakter helyzetétől függ

**John Pizer: Léphet 1 - 3 mezőt, MAJD használja a képességét**

*John Pizer Whitechapel körlet hentese. Bőrköténye és a késsel való bánás tudománya tökéletes gyanúsítottá teszik. Ezenfelül, impozáns fizimiskája elijeszt minden karaktert, akivel csak találkozik.*  
**Különleges tulajdonsága (KÖTELEZŐ):** LÉPÉSE UTÁN, ha John Pizer egy másik karakter mellett áll, az elmenekül. A menekülő karakternek 3 mezőt kell lépnie, de nem mehet John Pizer irányába, és a csatornát nem használhatja.

**Joseph Lane: Léphet 1 -3 mezőt ÉS használja a képességét**

*Joseph Lane egy anarhista. Próbálja meggyőzni Whitechapel körlet többségét, hogy építsenek barikád, hogy kitörjön a forradalom.*

**Különleges tulajdonsága (KÖTELEZŐ):** A barikád két bármelyik kettő utcamező közé helyezzi. A barikádon nem tud áthaladni senki sem, még Miss Stealthy és a ruganyos talpú ember sem. A barikád két oldalán álló karakterek nem láthatják egymást, és szomszédosnak sem számítanak. Gázlámpa megvilágításban, vagy más karakterek számára természetesen láthatók.

**Megkötés:** nem lehet a barikád a körlet négy kijárat mezőjének szélére tenni, tehát nem zárhat le kijáratot. Ez a képesség lépés előtt vagy után is használható, a játékos választása szerint.

**Madame: Léphet 1 – 6 mezőt különleges képességével**

*A rossz hírű intézmény háziasszonya ez a nő, akit mindenki csak «Mádám»-nak hív, míg ő középosztálybelinek tettei magát, előkelőnek és méltóságteljesnek. Nagyon hiú, nem bírja a piszkot.*

**Különleges tulajdonsága (KÖTELEZŐ):** Lépésekor sosem használhatja a csatornát.

**Abberline nyomozó: Léphet 1 – 3 mezőt. Képessége MARADANDÓ (Arnaud Fillon ötlete alapján)**

*Abberline nyomozót a Scotland Yard vette fel, e nehéz ügy vezetésére. Aprólékos és lelkiismeretes nyomozó, szüntelenül kérdegeti az összes karaktert, akivel csak találkozik.*

**Különleges tulajdonsága (MARADANDÓ):** A szüntelenül kérdezősködő nyomozó áldozata a szomszédos mezőről csak egyet léphet!!!

**Ruganyos talpú ember: Léphet 1 – 3 mezőt választható képességével (Steve MacKeogh ötlete alapján)**

*A ruganyos talpú ember még a viktoriánus idők városi legendájából származik (utánezhetsz például [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org): Spring-heeled Jack). Ez a karakter, mint az elmúlt idő szuperhőse, arról híres, hogy bűnözése után épületeken, akadályokon átugorva menekült!*

**Különleges tulajdonsága (VÁLASZTHATÓ):** Lépésekor, ha úgy akarja nagyokat ugorhat.

- Egy lépésként, átugorhat egy utcai akadályt (épület, gázlámpa, kiskert). Az ugráshoz az akadállyal szomszédos mezőn kell állnia, és a mezőnek, ahova megérkezik, üresen kell állnia. (1)-(3) Nem ugorhat át több mezőnyi akadályt.
- Egy lépésként akár másik karaktert is átugorhat, szintén szimmetrikusan, és csak akkor, ha nem áll másik karakter a túloldalon.



## GYAKORTA ISMÉTELT KÉRDÉSEK (GYIK)

**Mi történik, ha egy John Pizertől megijedt karakter nem tud 3 mezőnyit lépni?**

Akkor a lehetséges legtöbbet lépi le. Ha egyáltalán nem tud mozdulni, akkor a helyén marad.

**Használhatja a csatornát egy John Pizertől megijedt karakter?**

Nem!! A 3 mezőnyi távolodást a felszínen kell végrehajtani.

**Ha John Pizer úgy fejezi be a lépését, hogy több karakterrel is szomszédos mezőn áll, mi történik?**

Minden karaktert megijeszt, így mindegyik 3 mezőre távolodik, ha lehetséges.

**Leléphet Whitechapelből Jack John Pizer miatt?**

Igen!! Ha a szemtanú kártyának a «nincs szemtanú» fele látszik (Jack sötétben van), a Jackkel játszó játékos felhasználhatja John Pizert arra, hogy «elijessze» a tábláról a karakter köntösébe bújt Jacket.

**Ha John Pizer egy másik karakter (például Goodley vagy Gull) speciális tulajdonsága miatt mozog, és egy másik karakter mellé érkezik, akkor megijeszti azt?**

Nem!! John Pizer képessége csak akkor lép érvénybe, amikor ő van soron és normálisan lép.

**Mi történik, ha John Pizer egy olyan karakter mellé érkezik, aki Abberline mellett áll?**

Akkor a karakter csak egy lépésnyire ijed meg Pizertől, mivel Abberline tulajdonsága állandó.

**Abberline mellett álló karakter használhatja a csatornát?**

Igen!! Ha a karakter egy nyitott csatornafedélen áll, még ha a lépése 1 mezőre is van korlátozva, át tud jutni egy másik nyitott csatornafedélre.

**Ha a ruganyos talpú ember Abberline nyomozó mellett áll, tud ugrani?**

Igen!! De a lépése 1-re korlátozódik, csak egyet ugorhat!

**Mi történik, ha egy Abberline melletti karakternek egy másik miatt (például Goodley sípolása, vagy John Pizertől megijedve) lépnie kell?**

Abberline speciális tulajdonsága ÁLLANDÓ, tehát a karakter csak egy mezőt léphet.

**A ruganyos talpú ember ugorhat úgy, hogy egy másik karakterre «érkezik»?**

Igen!! De csakis abban az esetben, ha éppen Jacket akarja leleplezni!! (Ami a játék végét jelenti, akármilyen gyanúsítás eredménye).

**Ha Joseph Lane játékban van, mikor kerül a barikád a táblára?**

Abban a pillanatban, amikor Joseph Lane jelzőjét a táblára tesztetik. Kettő utcamező közé, nem feltétlen szomszédságban Joseph Lane-nel.

**Kerülhet a barikád gázlámpa és utcamező közé?**

Nem!! A barikádnak mindig kettő utcamezőt (világosszürke) kell szétválasztania.

**Blokkolja a barikád Watson lámpáját?**

Igen!! A barikád áthatolhatatlan: két oldalán levő karakterek nem látják egymást; nem lehet átlépni, átugrani; ha Abberline és a karakter között van, úgy az léphet egynél többet is, ha Pizer van az egyik oldalon, a túloldal nem ijed meg; stb-stb...

**A kezdő felálláskor lehet a karakterekkel rögtön kijárat mellé vagy csatornafedélre állni?**

Igen!! Lehet kijárat mellé, vagy nyitott/zárt csatornafedélre karaktert tenni. Az egyetlen szabály, amit követni kell az, hogy utcamezőre (világosszürke) kell kerülniük.

**Áthaladhat a Madame csatornadefeleken?**

Igen!! Átmehet csatornafedélen és meg is állhat rajta, csak bele nem megy.



fordította: szoffi

<http://www.jateklap.hu>

Játéklap – Társasjáték és Kártyajáték Portál