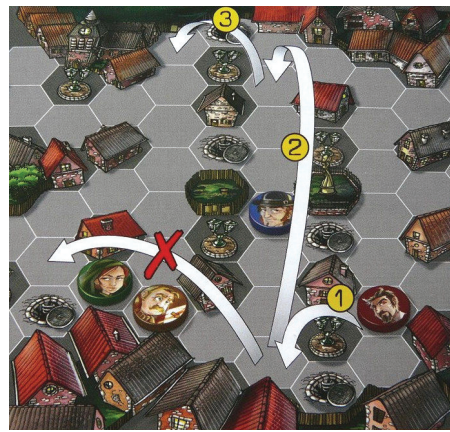


1 mozgáspontért cserébe átugorhat egy karaktert. A karakternek ilyenkor nem kell mellette állnia, és a karakter mögött annyi mezővel ér földet, amilyen messze induláskor volt tőle. Ennek feltétele, hogy a másik oldalon ne álljon még egy karakter. (2)



### GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK (GYIK)

Mi történik, ha egy John Pizer által megijesztett karakter nem tud három mezőt lépni?

A karakternek a lehető legtöbb mezőt kell lépnie. Ha egyáltalán nem tud lépni, marad a helyén.

Használhatja egy John Pizer által megijesztett karakter a csatornát?

Nem! A három mezőnyi mozgásnak a felszínen kell történnie.

Mi történik, ha John Pizer mozgása végén egyszerre több karakterrel is szomszédos?

Mindegyik karakter megijed, és ha lehet, három mezőnyit lépnie kell.

Ha John Pizert egy másik karakter (pl. Goodley vagy Gull) képességével mozgatjuk, és mozgása végén egy másik karakter mellé ér, mi történik?

Nem ijednek meg, John Pizer csak a normál mozgása során használja képességét.

Mi történik, ha John Pizer egy olyan karakter mellett fejezi be mozgását, aki szomszédos Abberline nyomozóval?

A karakter megijed, de csak egy mezőt mozog, mivel Abberline nyomozó képessége mindig aktív.

Használhatja egy Abberline nyomozóval szomszédos karakter a csatornát?

Igen! Ha a karakter egy nyitott csatornafedélen áll, akkor bár csak egy mozgáspontja van, azzal átmozoghat egy másik nyitott csatornafedélre.

Ha a Rugólábú ember Abberline nyomozó mellett áll, ugorhat?

Igen! De mivel csak egy mozgáspontja van, csak egyet ugorhat.

Mi történik, ha egy Abberline nyomozó mellett álló karakternek mozognia kell egy másik karakter különleges képessége (pl. Goodley sípja) miatt?

Abberline nyomozó képessége állandó, így a karakter csak egy mezőt léphet.

Ugrása során a Rugólábú ember érkezik egy másik karakterre?

Igen! De csak azzal a céllal, hogy megvádolja azt a karaktert. (Amivel a játék véget ér, akármi is a végeredmény.)

Ha Joseph Lane játékban van, mikor kell felhelyezni a barikádokat?

A barikádokat akkor kell először feltenni, amikor Joseph Lane is felkerül, két utcai mező közé, nem feltétlenül Joseph Lane szomszédságába.

Feltehető a barikád egy gázlámpás és egy utcai mező közé?

Nem! A barikádnak mindig két utcai mezőt kell elválasztania.

Az előkészületek során a karakterek tehetők közvetlenül egy kijárat mellé vagy egy csatornafedélre?

Igen! Az egyetlen megkötés, hogy utcai (világos szürke) mezőre kell kerülniük.

# Mr. Jack

KIEGÉSZÍTŐ

Ennek a kiegészítőnek a használatához szükség van a Mr. Jack alapjátékra

A kiegészítő tartalmaz öt új, izgalmas képességekkel rendelkező karaktert. Azt, hogy a játék elején hova kerülnek a táblán, a játékosok döntenek el, így rengeteg új taktikai és stratégiai lehetőséget tartogatnak.

Az új lehetőségek segítségével a Nyomozó eszköztára kibővül, ám Jacknek is új módja nyílik a szökésre...

### A JÁTÉK TARTALMA

5 karakterjelző öt különböző színben, a jelzők egyik oldalán "gyanúsított", a másikon "ártatlan" karakterrel (Az első játék előtt fel kell matricáznotok a jelzőket a színeknek megfelelően – a szürke háttérű matricát a szürke jelzőre, stb.)



"gyanúsított"

"ártatlan"

1 barikád jelző  
(kétrészes, össze kell állítani)



5 karakterkártya zöld hátlappal.  
A kártyákon látható az új karakterek képe, valamint ikonokkal a mozgásuk és különleges képességük



5 alibi-kártya piros hátlappal.  
Mindegyik kártya egy-egy új karaktert ábrázol.



### Játékszabály

#### ELŐKÉSZÜLETEK

Válasszátok ki, melyikötök lesz Jack és melyikötök a Nyomozó.

#### A játékosok

A táblát úgy tegyétek az asztalra, hogy a Nyomozó előtt legyen a sárga keretes széle. Jack vele szemben foglaljon helyet. Elé kerül a tábla szürke keretes széle.

#### A gázlámpások és a csatornafedelek

A fedett csatornanyílásokat és a gázlámpa jelzőket tegyétek a táblára úgy, ahogy az alapjáték szabályának (1)-es képén látható.

#### A 8 karakter kiválasztása

A játékban mindig 8 karakter használható. Ebből négyen alap karakterek, a másik négy pedig a játékosok kiválasztása alapján kerül játékba.

#### Alap karakterek (minden játék során játszanak)

Jeremy Bert – Sherlock Holmes – Lestrade nyomozó – John Smith

Ezt a négy karaktert tegyétek félre, mielőtt kiválasztjátok a másik négy karaktert.

## Választható karakterek

Miss Stealthy – Madame – Sergeant Goodley – Sir William Gull – John Pizer – Joseph Lane – John H. Watson – Abberline nyomozó – Rugólábú ember

Ezt a kilenc karaktert keverjétek meg, és egyesével osszátok szét a játékosok között, az elsőt Jacknek osztva. Miután végeztetek, Jacknél 5, a Nyomozónál pedig 4 karakterkártya lesz.

Ezután mindketten válasszatok a kezetekben lévő karakterek közül kettőt, akiket szeretnétek, ha csatlakoznának a nyomozáshoz. A választott karaktereket egyszerre fedjétek fel, majd tegyétek az alap karakterek mellé őket.

A nyolc karaktert keverjétek össze, és tegyétek őket képpel lefelé a tábla mellé. A karakterekhez tartozó nyolc alibi kártyát is keverjétek össze és tegyétek képpel lefelé a tábla mellé. A karakterekhez tartozó jelzőket tegyétek a tábla mellé. A nem használt karaktereket, alibi kártyáikat és jelzőiket tegyétek vissza a dobozba.

## Hasfelmetsző Jack

Jack húzzon egy alibi-kártyát, titokban nézze meg, majd tegye maga elé képpel lefelé. Ez lesz az általa megszemélyesített karakter a játék során. (Ez az egyetlen karakter, akinek nincs alibije).

## A karakterek

Húzzátok fel a legfelső négy karakterkártyát, és tegyétek ki őket képpel felfelé az asztalra. A Nyomozó válasszon ki közülük egyet, és a karakter jelzőjét "gyanúsított" oldalával felfelé tegye fel a tábla bármelyik utcai (világos szürke) mezőjére. Ezután Jack válasszon kettőt a maradék három felfordított karakter közül, és a jelzőiket "ártatlan" oldallal felfelé tegye fel egy-egy üres utcai mezőre. Végül az utolsó karakter a négyből megint a Nyomozóé, "gyanúsított" oldalával felfelé kerül majd a táblára.

Ezután ismételjétek meg az egészet a maradék négy karakter kártyával. Ezúttal Jack válasszon először, majd a Nyomozó kettőt, végül megint Jack egyet.

Ezután a karakter kártyákat keverjétek össze, és tegyétek őket képpel lefelé a tábla mellé.

## A tanú kártya

A tanú kártyát egyelőre tegyétek félre, először csak az első forduló végén lesz szükség rá. Az első fordulóban Jack nem is tud elmenekülni.

## Körjelző

Tegyétek a körjelzőt az "1. kör" mezőre. Ez a sáv első, a Nyomozóhoz leközelebbi mezője.

## A JÁTÉK MENETE

A játék legfeljebb 8 körön keresztül tart, az alapjáték szabályai szerint.

## Az öt új karakter és különleges képességeik

Egy karakter használata során annak mozognia kell és/vagy használnia a különleges képességét. A kártyán lévő szimbólumok mutatják, hogy a karakternek milyen különleges képessége van, és hogy az mikor használható.



Az ezúrt kör mutatja a karakterek lehetséges lépéseit.

Az arany kör mutatja a karakterek különleges képességeit. A szimbólum alakja mutatja, hogy mikor használható az adott képesség.



ezt a képességet mozgás előtt vagy után kötelező használni



ezt a képességet mozgás helyett lehet használni



ezt a képességet mozgás után kell használni



ezt a képességet mozgás közben lehet használni



**John Pizer:** léphet 1-3 mezőt majd használja különleges képességét  
John Pizer a Whitechapel-i hentes. Bőrköténye és kések használata terén szerzett jártassága miatt ideális gyanúsított. Termetes alakja félelmet ébreszt azokban, akik találkoznak vele.

**Különleges képessége (kötelező):** ha John Pizer mozgását egy másik karakter mellett fejezi be, az a karakter elmenekül. A menekülő karakternek 3 mezőt lépnie KELL, eközben nem haladhat át csatornán és a John Pizer által elfoglalt mezőn.



**Joseph Lane:** léphet 1-3 mezőt és használja különleges képességét  
Joseph Lane egy igazi anarchista. Megpróbálja meggyőzni a Whitechapel-i tömegeket, hogy emeljenek barikádokat és lázadjanak fel.

**Különleges képessége (kötelező):** fogd a barikádot, és tedd két tetszőleges utcai mező közé. A barikádon senki nem mehet át, még Miss Stealthy és Spring-heeled Man sem. A barikád két oldalán álló karakterek nem látják egymást és nem számítanak szomszédosnak. Más karakterek vagy gázlámpás miatt még lehetnek láthatóak.

**Korlátozás:** a barikádot nem szabad úgy feltenni, hogy érintkezzen a négy kijárat közül bármelyikkel.

Ez a képesség mozgás előtt vagy után is használható.



**Madame:** léphet 1-6 mezőt különleges képessége segítségével  
A kerület hírhedt létesítményének vezetője ez a hiú asszony, akit mindenki csak Madame-ként ismer. Végtelenül hiú, semmi piszkosat nem hajlandó elviselni.  
**Különleges képessége (kötelező):** mozgása során a Madame nem használhatja a csatornákat.



**Abberline nyomozó:** léphet 1-3 mezőt. Különleges képessége állandó.  
A Scotland Yard Abberline nyomozót bízta meg ennek a bonyolult nyomozásnak a levezetésével. Alapos és lelkiismeretes nyomozóként folyamatosan újabb és újabb kérdéseket tesz fel a karaktereknek, akikkel összetalálkozik.

**Különleges képessége (állandó):** Abberline nyomozó szüntelen kérdezősködése miatt a vele szomszédos karakterek csak egy mezőnyit léphetnek.



**Rugólábú ember:** léphet 1-3 mezőt különleges képessége segítségével (Steve MacKeogh ötlete alapján)

A Rugólábú ember a viktoriánus kor városi legendája, egyfajta múltbéli szuperhős, aki a szóbeszéd szerint büntényei színhelyéről házakat és más akadályokat átugrálva távozik.  
**Különleges képessége (opcionális):** mozgás közben a Rugólábú ember ha szeretne, ugorhat is.

1 mozgáspontért cserébe átugorhat egy akadályt (épület, gázlámpás, kert) a táblán. Ahhoz, hogy ezt végre tudja hajtani, az akadály mellett kell állnia, és az akadály mögött közvetlenül elhelyezkedő mezőnek üresnek kell lennie (1)-(3). Egy ugrással nem ugorhat át több mezőnyi akadályt.