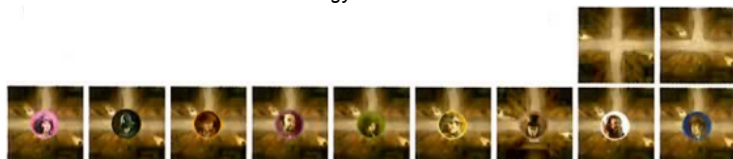




### A játék tartalma

- 9 utcakártya, ezután csak *Utca*  
Ezek a kétoldalú kártyák alkotják a játék tábláját, ezután csak *Kerületet*.  
Egyik oldalukon nincs karakter: ez az *üres oldaluk*  
A másik oldalukon van karakter: ez a *gyanúsított oldaluk*.



- 9 Alibi kártya. Mindegyik kártya egy-egy karaktert (Tanút) jelképez Mr Jack univerzumában. Minden kártyán látható bizonyos számú homokóra (0,1, vagy 2)



- 3 Detektív token, melyen Holmes, Watson és a kutyájuk, Toby látható.



- 4 két oldalú Akció-token, különböző akciókkal, melyekről később ejtünk szót.



- 8 két oldalú Idő-token, egyik oldalukon a kör számát jelzik, a másik oldalukon homokóra látható.



### Felállítás

A játéktér Whitechapel kerületet jelképezi, amely 9 Utcára oszlik. Az Utcák kapcsolódhatnak szomszédos utcákkal, vagy nekimehetnek egy-egy épületnek, melyeket a szabályban ezután csak *Falaknak* fogunk nevezni.

*Figyelem: A barikád a szürke karakter területén ugyancsak falként értelmezendő. Keverjük meg a kártyákat és építsünk belőle egy négyzetes pályát a gyanúsított oldalal felfelé. A kártyák helyzete és irányultsága véletlenszerűen legyen kiválasztva.*

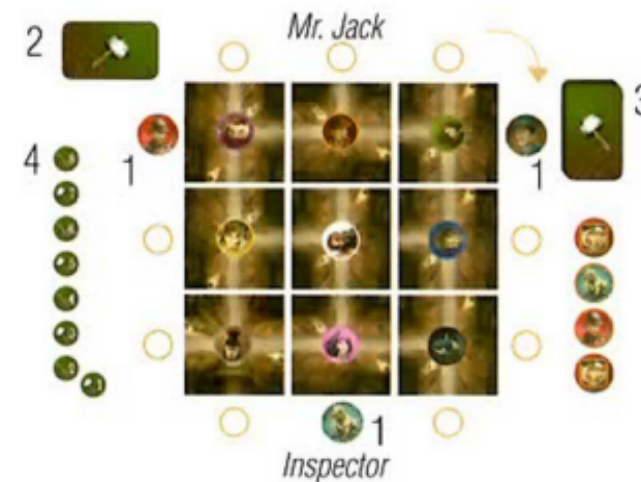
A Nyomozó tegye le a három Detektív-tokenjét úgy, ahogy azt az ábrán láthatja (1). Holmes kerül a bal felső terület mellé, Watson a jobb felső terület mellé és a kutyát tesszük az alsó sor közepe alá.

Mr Jack húzzon egy Alibi-kártyát, jegyezze meg a rajta lévő karaktert és tegye arccal lefelé maga elé (2). Ez a kártya mutatja Mr Jack személyiségét, azaz azt az áruhát,

melyet ebben a játékban felöltött. A többi kártyát egy pakliban a játéktér mellé helyezzük (3).

Tegyük a 8 db Idő-token számmal felfelé (4) növekvő értékekkel egy sorba szintén a játéktér mellé. Ezek a tokenek jelzik majd a játék előrehaladtát, és egyúttal segítségül szolgálnak arra nézvést, ki kezd az adott kört. (Nagyító esetén a Nyomozó kezd, kés esetén Mr Jack).

### A játék kezdeti felállítása:



### Bevezetés:

Whitechapel sötét utcáin Mr Jack az árnyékban oszon, Holmes követi őt, akárcsak társa Watson és a kutyájuk Toby! A játék kb. 15 percig tart és maximum 8 körből áll. Ha egy játékos a nyolcadik kör előtt eléri célját, a játék azonnal véget ér. A Mr Jack Pocket egy aszimmetrikus játék: mindkét félnek más a célja.

### A Nyomozó célja:

Felfedni, a kilenc gyanúsított közül melyik személyiség mögött lakozik Mr Jack. Ehhez a nyolcadik kör végére csak egy gyanúsított maradhat.

### Mr Jack célja:

Hogy személyiségét titokban tartsa, mégpedig úgy, hogy a nyomozónak minél több idővesztést okoz. Ehhez Mr Jacknek 6 db homokórát kell felismerése előtt megszereznie. Ez azt mutatja, hogy a Nyomozó túl sok időt pazarolt el ahhoz, hogy a nyomozást be tudja fejezni.

### A játék alapjai:

Minden kör két részből áll: a *Vadászat* és a *Tanúk feltűnése* eseményekből.

Az első részben négy akció történik, minden játékos részéről 2-2 db. Ezek az akciók teszik lehetővé a Nyomozó számára, hogy a Detektíveket a kerület körül mozgassa, hogy egy terület helyét vagy helyzetét módosítsa, vagy egy Alibi kártyát megszerezzen.

A második részben a Tanúk feltűnnek. Mr Jack elmondja a Nyomozónak, hogy az ő személyisége a Detektívek látóvonalába esik-e. A Nyomozó így talán kizárhat néhány karaktert, mégpedig úgy, hogy azok Utcáit az üres oldalukra átfordítja, ezáltal a gyanúsítottak száma csökken, Mr Jack körül szorul a hurok.

## ELSŐ RÉSZ: a Vadászat

A játék folyamata különbözik Páros és Páratlan körökben.

### Páratlan körökben (1-3-5-7) a Nyomozó kezd

Eldobja a négy Akció-tokent, úgy, hogy az asztalra érkezzenek a kerület mellé. A tokenek felső oldala jelzi az ebben a körben elérhető akciókat.

*Fontos: A kör alatt hagyjuk úgy a tokeneket ahogy estek, mivel a következő körben a másik oldalukkal fogunk játszani.*

Kiválasztja az egyiket a négy akció közül, és azt végre is hajtja.

Ezután Mr Jack választ a megmaradt három közül két akciót és végrehajtja azokat.

Az általa végrehajtott akciók sorrendje nem fontos.

Végül a Nyomozó végrehajtja a megmaradt egy akciót. Ezután következik a második rész, a Tanúk feltűnése.

### Páros körökben (2-4-6-8) Mr Jack kezd

Megfordítja a négy Akció-tokent és felfedi a négy akciót, ami az előző körben nem volt elérhető.

Kiválasztja az egyiket a négy akció közül, és azt végre is hajtja.

Ezután a Nyomozó választ a megmaradt három közül két akciót és végrehajtja azokat. Az általa végrehajtott akciók sorrendje nem fontos.

Végül Mr Jack végrehajtja a megmaradt egy akciót. Ezután következik a második rész, a Tanúk feltűnése.

### Az akciók részletei (Minden akció kötelező)

#### Holmes / Watson / A kutya



A megfelelő Detektív-tokent egy, vagy két helyjél mozgathatjuk az óra járásának megfelelő irányba. Egynél több nyomozó is kerülhet egy adott helyre a terület mellett.

#### Joker



Ha a Nyomozó választja a tokent: Az általa választott Detektívet egy helyjél odébb helyezheti az óra járásának megfelelően.

Ha Mr Jack választja ezt az akciót, ő megteheti, hogy az általa választott Detektívet egy helyjél odébb helyezi az óra járásával megegyezően, de ott is hagyhatja mindhárom Detektívet, ahol vannak.

#### Forgatás



A játékos egy területet 90 vagy 180 fokkal elforgathat (bármely irányban), így a fallal akadályozva vagy felfedve egy Detektív látóvonalát. Ebből a fajta akcióból kettő van. Az akciót nem használhatjuk olyan mezőre, amelyet az adott körben már forgattak.

#### Csere



A játékos felcserélhet két mezőt anélkül, hogy helyzetüket változtatná, azaz nem forgathatja azokat.

#### Alibi



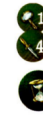
Ha a Nyomozó választja ezt a tokent:

Választ egy Alibi-kártyát és felfedi azt. Ha a kártya olyan karaktert ábrázol, aki még mindig gyanúsított, a Nyomozó tisztázta őt, így lefordíthatja az Utcáját, hogy annak üres fele nézzen felfelé. Mr Jack elveszít annyi homokórát, amennyit a karakterkártya ábrázol.

Ha Mr Jack választja ezt az akciót, választ egy Alibi-kártyát, de nem mutatja meg a nyomozónak. Maga elé helyezi arccal lefelé. És megjegyzi, mennyi homokórát ábrázol az adott kártya, majd azokat fejben hozzáadja azokhoz, amennyivel már rendelkezik.

## MÁSODIK RÉSZ: A Tanúk feltűnése

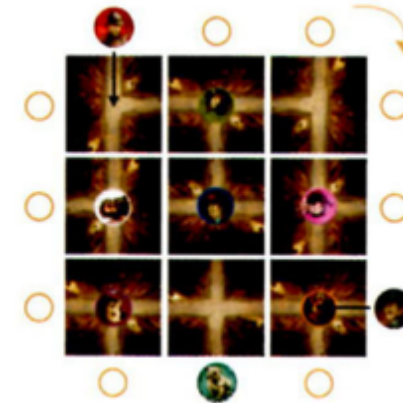
Mr Jack közli a nyomozóval, hogy az ő személyisége látható-e vagy sem. Mr Jack látható a Detektívek által, ha azok látóvonalában nincs egy fal/barikád sem. Az a gyanúsított, aki egy fal takarásában van, nem látható.



Ha Mr Jack látható, minden olyan Utca, mely a Detektívek látóvonalából kiesik, átfordítható az üres oldalukra. A Nyomozó elveszi az Idő-tokent így megfosztva Mr Jacket tőle.

Ha Mr Jack nem látható, minden olyan Utca, mely a Detektívek látóvonalába esik, átfordítható az üres oldalukra. Ebben az esetben Mr Jack veszi el az Idő-tokent, és a homokórát ábrázoló oldalával maga elé helyezi azt.

*Fontos: Az Utcák (területkártyák) felfordításánál ügyeljünk arra, hogy a falak ugyanúgy álljanak, mint amikor a gyanúsított oldallal voltak felfelé.*



*Ebben a példában:*

*Holmes látóvonalába esik a fehér karakter (John Pizer), de nem látja a lilát (William Gullt), mert az egy fal mögött van. Toby nem láthat senkit, mert a kék (Lestrade nyomozó) és a zöld (Miss Stealthy) karakter is a fal mögött vannak. Watson a narancs (Jeremy Bert) és a lila (William Gull) karaktert is látja.*

*Tehát:*

*Ha Mr Jack azt mondja, hogy látható, akkor a fehér, a lila vagy a narancs karakter lehet. A zöld, kék, rózsaszín karaktereket át lehet fordítani az üres oldalukra.*

*Ha Mr Jack azt mondja, nem látható, azt jelenti, hogy a zöld, a kék vagy a rózsaszín karakterek egyike, így a fehér, a lila és a narancs karaktereket lehet átfordítani az üres oldalukra.*

### Hogyan nyerhatsz?

A játék véget ér, ha a kör vége előtt az egyik játékos eléri a célját.

#### A nyomozó részéről

Csak egy gyanúsított marad a Tanúk feltűnése után. Ebben az esetben ez a gyanúsított egyértelműen bűnös.

#### Mr Jack részéről

A Tanúk feltűnése után legalább hat darab homokórával rendelkezik. Ezeket a körjelzők hátoldalán találjuk, de a játék folyamán megszerzett Alibi-kártyákon lévőket is hozzájuk kell számolni.

#### Különleges eset:

Előfordulhat, hogy mindkét játékos ugyanabban a körben teljesíti a célját.

Ebben az esetben a nyolcadik kör végén a nyomozó nyer, ha Mr Jack látható. Mr Jack nyer, ha ő nem látható.

Ha a nyolcadik kör vége előtt következik be ilyen, a játék könyörtelen hajszaaként folytatódik a Nyomozó és Mr Jack között.

A Nyomozó nyer, mielőtt a kör végén Mr Jack látható. Mr Jack nyer, ha a nyolcadik kör végéig láthatatlan marad.

Angolból fordította: Zólyomi „Zaba” Balázs 2012