

Мистер Джек. Карманная версия

Правила игры

Игра Бруно Каталы и Людовика Мобланка для 2 игроков

Время игры – 15 мин.

Перевод с английского: Игорь Ларченко

1. Состав игры

– 9 карт улиц, далее именуемые перекрёстками. Они двусторонние, и используются в качестве игрового поля, далее называемого улицей. С одной стороны карты персонажа нет: это пустая сторона. На другой стороне изображён персонаж – это сторона с подозреваемым.



– 9 карт алиби. Каждая из этих карт представляет персонажа из мира мистера Джека. Кроме того, на каждой карте указано количество песочных часов (0, 1 или 2).



– 3 жетона детективов, представляющих Холмса, Ватсона и их пса Тоби.

– 4 двусторонних жетона действий, которые описаны ниже.



– 8 двусторонних жетонов времени, на одной стороне которых изображён номер хода (от 1 до 8), а на другой – песочные часы.



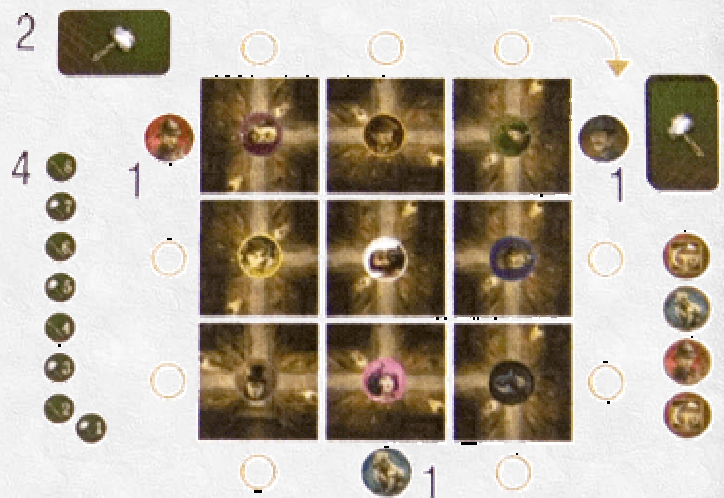
2. Подготовка к игре

Игровое поле представляет собой улицы лондонского района Вайтчепель с девятью перекрёстками. Их дороги могут как соединять между собой два соседних перекрёстка, так и быть заблокированы зданиями, далее именуемыми стенами.

Примечание: Баррикада, изображённая на карте серого персонажа, также считается стеной.

Перемешайте карты улиц и разложите их квадратом, подозреваемыми вверх. Расположение и ориентация улиц выбираются случайно.

Игрок, играющий за сыщиков, располагает их жетоны (1) так, как показано на рисунке: Холмс слева от крайней левой карты верхнего ряда, Ватсон справа от крайней правой карты верхнего ряда, а пёс – под центральной нижней картой. Поверните каждую из этих трёх карт улиц стеной к персонажам.



Мистер Джек берёт карту алиби, запоминает изображённого на ней персонажа и кладёт её персонажем вниз перед собой (2). Эта карта показывает настоящую личность мистера Джека в данной игре. Стопка с остальными картами алиби кладётся рядом с улицами (3).

Расположите жетоны номеров хода по порядку номеров рядом с улицами (4). Эти жетоны показывают ход игры и напоминают о том, кто начинает текущий ход (лу-па – сыщик, нож – Джек).

3. Введение

Мистер Джек тенью скользит по тёмным улицам Вайтчепеля, а его преследуют Холмс, его напарник Ватсон... и их пёс Тоби!

Игра длится около пятнадцати минут и не более восьми ходов. Если один из игроков добивается своей цели до завершения восьмого хода, игра заканчивается немедленно.

У каждого из игроков свои задачи:

Сыщики пытаются определить личность мистера Джека среди девяти подозреваемых, для чего им требуется, чтобы к концу восьмого хода остался только один подозреваемый.

Мистер Джек пытается скрыть свою личность, заставив сыщиков потратить на розыски как можно больше времени. Если мистер Джек добыл **во время игры** шесть песочных часов (часы на карте алиби, которую он получил в начале игры, не учитываются), значит сыщики не успели его разоблачить.

4. Ход игры

Каждый ход в игре состоит из двух частей: охоты и опроса свидетелей.

Во время охоты каждый игрок выполняет два действия, которые, например, позволяют сыщикам перемещаться по улицам в поисках карт алиби.

Во время опроса свидетелей мистер Джек сообщает противнику, видят ли его сыщики, что позволяет им вычеркнуть некоторых персонажей из числа подозреваемых, перевернув их карты пустой стороной вверх, и туже стянуть сеть вокруг мистера Джека.

5. Охота

Порядок игры в чётных и нечётных ходах разный.

5.1. Нечётные (1-3-5-7) ходы – начинают сыщики

Игрок, управляющий сыщиками, подбрасывает вверх четыре жетона действий так, чтобы они упали рядом с улицами. Их верхние стороны показывают действия, доступные в этот ход.

Примечание: Во время хода не переворачивайте жетоны – их обратные стороны будут использоваться в следующий ход.

Сыщики выбирают одно из действий и выполняют его.

Затем мистер Джек выбирает два действия из оставшихся трёх и выполняет их (порядок выполнения действий не важен).

И, наконец, оставшееся четвёртое действие выполняют сыщики.

5.2. Чётные (2-4-6-8) ходы – начинает мистер Джек

Он переворачивает жетоны действий, выбирает одно из них и выполняет.

Затем сыщики выбирают два действия из оставшихся трёх и выполняют их (порядок выполнения действий не важен).

И, наконец, оставшееся четвёртое действие выполняет мистер Джек.

5.3. Описание действий



Холмс / Ватсон / пёс

Соответствующий жетон сыщика перемещается на одну или две позиции по часовой стрелке.

На одной и той же позиции может находиться более одного сыщика.



Джокер

Если это действие выбирают сыщики, они перемещают любого сыщика на одну позицию по часовой стрелке.

Если это действие выбирает мистер Джек, он может либо переместить любого сыщика на одну позицию по часовой стрелке, либо оставить всех троих сыщиков на своих местах.



Поворот

Повернуть какой-нибудь перекрёсток на 90° в любом направлении или на 180° . Существует два действия такого типа и их нельзя применять к одному перекрёстку в один и тот же ход.



Обмен

Игрок меняет местами два перекрёстка без изменения их ориентации.



Алиби

Если это действие выбирают сыщики, они открывают карту алиби. Если на карте изображён персонаж, находящийся под подозрением, карта перекрёстка с его изображением переворачивается пустой стороной вверх.

Если это действие выбирает мистер Джек, он берёт себе карту алиби, никому не показывая, и мысленно добавляет себе изображённые на ней песочные часы.

6. Опрос свидетелей

Мистер Джек сообщает сыщикам, видят ли они его персонажа. Мистер Джек считается видимым, если он находится на линии взгляда и не закрыт стеной.

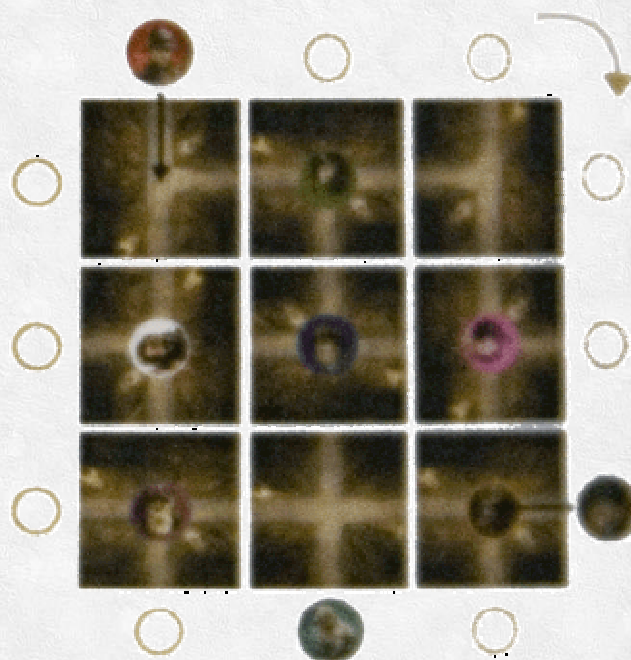


Если мистер Джек виден, все карты с подозреваемыми, которых не видят сыщики, переворачиваются пустой стороной вверх, и сыщики забирают себе жетон текущего хода, столь неблагоприятного для мистера Джека...

Если мистер Джек не виден, все карты с подозреваемыми, которых видят сыщики, переворачиваются пустой стороной вверх, и мистер Джек забирает себе жетон текущего хода, поворачивая его стороной с песочными часами вверх.

Примечание: Когда карты переворачиваются, следует сохранять направление их улиц.

Пример: Холмс со своего места может видеть белого персонажа, но не может фиолетового, поскольку тот находится за стеной. Тоби не видит никого — и синий, и зелёный персонажи находятся за стенами. Ватсон видит оранжевого и фиолетового. Следовательно, если мистер Джек говорит, что он виден, значит он может быть белым, фиолетовым или оранжевым, и карты с зелёным, синим и розовым персонажами переворачиваются пустой стороной вверх. Если мистер Джек говорит, что он не виден — наоборот.



7. Конец игры

Игра заканчивается, если в конце хода один из игроков достигает своей цели:

Для сыщиков после опроса свидетелей должен остаться только один подозреваемый. Он и является мистером Джеком!

У мистера Джека после опроса свидетелей среди жетонов ходов и на собранных во время игры картах алиби (без учёта начальной карты) должно быть шесть песочных часов.

8. Особые ситуации

Случается, что оба игрока достигают своей цели в один ход.

Если это произошло в конце восьмого хода: сыщики выигрывают, если мистер Джек виден, в противном случае побеждает мистер Джек.

Если это произошло до восьмого хода, то игра продолжается и сыщикам в конце любого последующего хода нужно увидеть мистера Джека — тогда они побеждают. Если мистер Джек остался невидимым до конца восьмого хода, победа за ним!