

Dedukcyjna gra dla 2 osób od 14 lat wzwyż. Autorzy: Bruno Cathala i Ludovic Maublanc



Mr. Jack



Wstęp

Seria gier o *Mr. Jacku* składa się z 3 tytułów:

- *Mr. Jack* (podstawowa wersja gry)
- *Mr. Jack* (dodatek do podstawowej wersji gry)
- *Mr. Jack w Nowym Jorku* (samodzielna gra niewymagająca poprzedniej gry lub znania jej fabuły)

Jednak biorąc pod uwagę liczbę wariantów taktycznych w tej wersji, zalecamy, aby gracze początkujący w świecie gier planszowych zaczęli od gry podstawowej *Mr. Jack London*.

London – Whitechapel – listopad 1888 r.

W toku śledztwa w sprawie Mr. Jacka, czyli Kuby Rozpruwacza, został aresztowany szarlatan, Francis J. Tumblety, który po opłaceniu kaucji natychmiast uciekł do Stanów Zjednoczonych.

Nowy Jork – wyspa Manhattan – styczeń 1889 r.

Po otrzymaniu wiadomości z Londynu nowojorska policja przystąpiła do poszukiwań Tumblety'ego. Fala zbrodni podobnych do tych popełnionych w Londynie zalewa miasto, co potwierdzają zeznania różnych świadków.

Szeregi policji wzmocnią najlepsi detektywi tego miasta.

Jednak czy Tumblety to naprawdę Mr. Jack? A jeśli nie, to pod kogo się podszywa? Gra toczy się o wysoką stawkę.

Rada:

- Przed pierwszą rozgrywką zalecamy przeczytanie całej instrukcji, aby zyskać ogólny pogląd na przebieg gry.
- Następnie przygotujcie rozgrywkę zgodnie z opisem w sekcji PRZYGOTOWANIE.
- Ponownie przeczytajcie reguły.
- Jeśli będziecie mieć pytania, zajrzyjcie do sekcji NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA.
- W kolejnych rozgrywkach zobaczycie, że nie musicie już zaglądać do instrukcji. Życzymy udanej zabawy!

◆ ZAWARTOŚĆ ◆



Podejrzany



Niewinny

- 8 pionków postaci w 8 kolorach – każdy ze stroną „podejznanego” i „niewinnego”.

(Przed pierwszą rozgrywką naklejcie podobizny postaci na pionki tak, aby pasowały do siebie kolorami – np. postać z czerwonym tłem na czerwony pionek).



- 8 kart postaci z błękitnymi rewersami – każda przedstawiająca 1 postać oraz symbole zasięgu jej ruchu i zdolności specjalnej.



- karta Świadka ze stroną „widoczny” i „niewidoczny”



- plansza przedstawiająca wyspę Manhattan.



- szary znacznik tury.



Rozmowny



Milczący

- żeton Informatora ze stroną „rozmowny” i „milczący”.



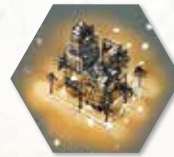
- 8 kart alibi z granatowymi rewersami – każda przedstawiająca 1 postać oczyszczoną z zarzutów.



- 4 dwustronne żetony z budynkiem na jednej stronie i parkiem na drugiej.



- 7 dwustronnych żetonów z zejściem do metra na jednej stronie i parkiem na drugiej.



- 6 dwustronnych żetonów z latarnią na jednej stronie i parkiem na drugiej.



- 2 żetony śledztwa.



- 2 żetony parowców transatlantycznych.

◆ ZASADY GRY ◆

ŚWIATŁO I MROK/POSTACIE WIDOCZNE I NIEWIDOCZNE

Plansza przedstawia Dolny Manhattan w czasie urbanizacji.

Jeden gracz wciela się w rolę Mr. Jacka.

Innymi słowy, jeden z graczy zostaje słynnym Kubą Rozpruwaczem.


Tylko on wie, pod którą postać podszywa się w tej rozgrywce. Jego celem jest nie zostać zdemaskowanym przez Detektywa albo uciec z dzielnicy pod osłoną nocy.

Drugi gracz wciela się w rolę Detektywa.

Jego celem jest odkrycie prawdziwej tożsamości Jacka i aresztowanie go przed upływem 8. tury.

W każdej turze aktywowane są 4 postacie: 2 przez Detektywa i 2 przez Jacka.

Następnie wzywa się Świadka. Jack musi stwierdzić, czy jego postać jest widoczna, czy niewidoczna.

Widoczne postacie  Postać znajdująca się na oświetlonym polu (sąsiadującym z latarnią) jest widoczna, ponieważ każdy mieszkaniec Manhattanu lub przechodzień może zobaczyć jej twarz.

Ponadto jeśli 2 postacie zajmują 2 sąsiednie (nawet nieoświetlone) pola, to są widoczne, bo widzą się wzajemnie z tak bliskiej odległości.

Niewidoczne postacie. Postać, która nie znajduje się na oświetlonym polu ulicy ani na polu sąsiadującym z inną postacią (znajdującą się również na ulicy) jest uważana za niewidoczną. **Postacie znajdujące się w parku są zawsze niewidoczne**, nawet jeśli żeton parku jest oświetlony lub na sąsiadującym z nim polu znajduje się inna postać.

Dlatego na końcu każdej tury Detektyw jest w stanie wykluczyć pewne postacie z kręgu podejrzanych po oświadczeniu Jacka, czy jego postać jest widoczna, czy też nie.

Rozgrywka jest zaciętym pojedynkiem pomiędzy Jackiem a Detektywem, w której obaj starają się poruszać postacie w taki sposób, aby stawały się widoczne bądź niewidoczne w zależności od bieżącej sytuacji na planszy:

Detektyw stara się co turę zmniejszać liczbę podejrzanych, a tym samym ograniczać Jackowi możliwości ucieczki;

Jack stara się hamować proces eliminacji podejrzanych, równocześnie czekając na najmniejszą nawet okazję do wymknięcia się obławie i opuszczenia dzielnicy.



◆ PRZYGOTOWANIE ◆

Gracze decydują, który z nich wcieli się w **Jacka**, a który w **Detektywa**.

Detektyw siada przy planszy w taki sposób, aby mieć ją zwróconą **żółtą krawędzią** ku sobie (plansza nie będzie odwrócona do góry nogami). **Jack** zajmuje miejsce po przeciwnej stronie planszy. **Krawędź** od jego strony ma kolor **szary**.

- 1 Pionki postaci, żetony zejść do metra, żetony zapalonych latarni, żetony śledztwa i żetony parowców należy rozłożyć na planszy tak, jak pokazano na ilustracji. Wszystkie pionki powinny być zwrócone stroną „podejrzany” ku **górze**.
- 2 Żeton Informatora należy umieścić na wyspie Liberty Island stroną „rozmowny” ku **górze**.
- 3 Potasujcie 8 kart postaci i połóżcie w zakrytym stosie obok planszy.
- 4 Potasujcie 8 kart alibi i połóżcie w zakrytym stosie obok planszy.
- 5 Połóżcie kartę **Świadka** obok planszy. Na czas pierwszej tury zostaje obrócona stroną „widoczny” ku **górze**.
- 6 Znacznik tury należy umieścić na polu „1” licznika tur (pierwsze pole).
- 7 Gracz wcielający się w **Jacka** dobiera wierzchnią kartę ze stosu kart alibi, ogląda ją w sekrecie i kładzie zakrytą przed sobą. To właśnie pod tą postacią podszycia się Jack podczas tej rozgrywki. (To jedyna postać, która nie ma alibi).

Uwaga! Na początku gry 6 postaci jest widocznych, a 2 niewidoczne.



◆ PRZEBIEG GRY ◆

Rozgrywka trwa maksymalnie 8 tur, chyba że któryś z graczy zwycięży wcześniej. Każda tura przebiega według schematu:

I. WYBÓR I UŻYCIE POSTACI

W każdej turze gracze aktywują po 2 postacie (w sumie 4).

W turach o nieparzystych numerach (1, 3, 5, 7)

Dobierzcie 4 postacie ze stosu kart postaci i połóżcie odkryte na planszy. Detektyw jako pierwszy wybiera 1 z tych postaci, porusza jej pionek po planszy lub używa jej zdolności specjalnej. Na koniec zakrywa kartę, aby zaznaczyć jej użycie.

Teraz Jack wybiera 2 postacie z pozostałych. Używa ich w analogiczny sposób co Detektyw, a następnie zakrywa ich karty. Na koniec Detektyw używa ostatniej postaci i zakrywa jej kartę.

W turach o parzystych numerach (2, 4, 6, 8)

Weźcie pozostałe 4 postacie ze stosu kart postaci i połóżcie odkryte na planszy. Jack jako pierwszy wybiera 1 z postaci, potem Detektyw aktywuje 2 postacie z pozostałych i na koniec Jack używa ostatniej postaci. Na koniec tur o parzystych numerach ponownie potasujecie wszystkie 8 kart.



Na kolejnych polach licznika tur za pomocą symboli przedstawiono kolejność wyboru kart przez graczy.

Kolor kart odpowiada kolorom krawędzi planszy, przy których siedzą gracze (żółty dla Detektywa i szary dla Jacka).

II. WEZWANIE ŚWIADKA

Po zagranii 4 postaci Jack musi określić, czy jego postać jest widoczna, czy niewidoczna.

Widoczna



Jack jest widoczny, jeśli postać, pod którą się podszywa, stoi na oświetlonym polu lub na polu sąsiadującym z inną postacią, o ile nie znajduje się ona na polu z parkiem.

W tej sytuacji Jack odwraca kartę Świadka stroną „widoczny” ku górze, tak jak pokazano na rysunku.

W konsekwencji wszystkie niewidoczne postacie stają się niewinne.

Detektyw odwraca więc ich pionki stroną „niewinny” ku górze, nie zmieniając ich położenia.

Karta Świadka leży obok planszy stroną „widoczny” ku górze przez całą następną turę.



Niewidoczna



Jack jest niewidoczny, jeśli postać, pod którą się podszywa, nie stoi na oświetlonym polu ani w bezpośrednim sąsiedztwie innej postaci lub jeśli znajduje się w parku. Jack odwraca kartę Świadka stroną „niewidoczny” ku górze, tak jak pokazano na rysunku. W rezultacie wszystkie widoczne postacie stają się niewinne i Detektyw odwraca ich pionki stroną „niewinny” ku górze, nie zmieniając ich położenia. Karta Świadka leży obok planszy stroną „niewidoczny” ku górze przez całą następną turę.



Uwaga! Jeśli na koniec tury Jack jest niewidoczny, w kolejnej turze może próbować ucieczki! Jack może opuścić Manhattan wyłącznie wtedy, gdy karta Świadka leży stroną „niewidoczny” ku górze. Jeśli mu się to uda, wygrywa grę.

III. KONIEC TURY

Po wykonaniu wszystkich powyższych czynności możecie rozpocząć kolejną turę. Przesuńcie znacznik tury w górę na kolejne pole licznika tur.

◆ KONIEC GRY ◆

Rozgrywka może się zakończyć na 1 z 3 sposobów:

Jack opuszcza Manhattan

Jack wygrywa grę, jeśli uda mu się wyprowadzić pionek postaci, pod którą się podszywa, poza Manhattan przez jedno z wyjść niezablokowanych przez żeton śledztwa.

Pamiętaj! Takie zagranie jest możliwe tylko wtedy, gdy karta Świadka jest w danej turze odwrócona stroną „niewidoczny” ku górze.

Detektyw łapie Jacka

Ta sytuacja ma miejsce, gdy Detektyw przesuwając pionek którejś postaci na pole zajmowane przez pionek domniemanego Jacka i sprawdza jego tożsamość:

- Jeśli Detektyw ma rację, że jest to Jack – wygrywa grę.
- Jeśli się myli – wygrywa Jack (korzystając z zamieszania spowodowanego niesłusznym oskarżeniem stróża prawa).

Nie udaje się złapać Jacka

Jeśli do końca 8. tury Detektywowi nie uda się pojmać Jacka, to Jack wygrywa grę.



◆ POSTACI I ICH ZDOLNOŚCI SPECJALNE ◆

W grze występuje 8 postaci. Podczas aktywacji przez gracza każda z nich musi się poruszyć lub użyć swojej zdolności specjalnej. Symbole na karcie postaci przedstawiają jej zdolność i czas kiedy musi (albo może) zostać użyta.



Srebrny okrąg pokazuje zasięg ruchu postaci.

Złoty okrąg przedstawia zdolność postaci. Obramowanie okręgu wskazuje, kiedy gracz używa zdolności:



zdolność **MUSI** być użyta **przed albo** po ruchu



zdolność **MOŻE** być użyta **zamiast** ruchu



Alfred Ely Beach: ruch o 1–3 pola **Z OBOWIĄZKOWYM UŻYCIEM** zdolności specjalnej

Wraz z początkiem 1860 roku zauważył, jak wszyscy nowojorczy, że ruch uliczny stał się prawdziwym koszmarem. Jako prawdziwy wizjoner zaproponował budowę podziemnej kolei. W okresie, w którym rozgrywa się akcja gry, potajemnie budował tunele, aby testować nowy środek transportu. Pomimo obiecujących wyników projekt został porzucony aż do roku 1904.

Zdolność specjalna (OBOWIĄZKOWA). Przed albo po wykonaniu ruchu Alfred **MUSI** zbudować nowe zejście do metra. Umieść nowy żeton zejścia do metra na polu niesąsiadującym z innym zejściem do metra.



Ujeżdżająca Chmury: ruch o 1–3 pola **Z OBOWIĄZKOWYM UŻYCIEM** zdolności specjalnej

W 1886 r. Mohawkowie zostali zatrudnieni do budowy mostów i wieżowców. Ze względu na ich umiejętności wspinania się po stalowych rusztowaniach nazwano ich „chodzącymi po niebie”. Ujeżdżająca Chmury była jednym z nich.

Zdolność specjalna (OBOWIĄZKOWA). Przed albo po wykonaniu ruchu Ujeżdżająca Chmury **MUSI** postawić nowy żeton budynku. Umieść nowy żeton budowy na pustym polu ulicy.

Ujeżdżająca Chmury jest jedyną postacią posiadającą specjalną zdolność ruchu: może przechodzić przez budynki i pola z żetonem budynku bez zużywania punktów ruchu, ale musi zakończyć ruch na polu ulicy.



Lewis Howard Latimer: ruch o 1–3 pola **Z OBOWIĄZKOWYM UŻYCIEM** zdolności specjalnej

Jedyny czarnoskóry inżynier pracujący w Edison's Company. To on był odpowiedzialny za montaż oświetlenia miejskiego.

Zdolność specjalna (OBOWIĄZKOWA). Przed albo po wykonaniu ruchu Lewis **MUSI** umieścić żeton latarni na pustym polu ulicy niesąsiadującym z inną latarnią.



Emma Grant: ruch o 1–3 pola Z OBOWIĄZKOWYM UŻYCIEM zdolności specjalnej

Ekolożka wyprzedzająca swoją epokę, żona burmistrza Nowego Jorku, Hugh L. Granta. Podczas gdy jej mąż spędzał czas na wieczorkach towarzyskich, sama chodziła po mieście, zmieniając jego wygląd wedle własnego uznania.

Zdolność specjalna (OBOWIĄZKOWA). Przed albo po wykonaniu ruchu Emma **MUSI** stworzyć park. Aby to zrobić, należy obrócić umieszczony na planszy żeton latarni, budynku albo zejścia do metra na drugą stronę przedstawiającą park. Dwa parki mogą znajdować się obok siebie. Zejście do metra może zostać zmienione w park, nawet jeśli jest zajęte przez postać lub informatora. Zejście do metra, na którym znajduje się żeton śledztwa, nie może zostać zmienione w park.



James H. Callahan: ruch o 1–3 pola Z OBOWIĄZKOWYM UŻYCIEM zdolności specjalnej

James H. Callahan należał do Strażników Teksasu do 1885 r., po czym został przeniesiony do Nowego Jorku. Swój przydomek, „Brudny Harry”, zawdzięcza umiejętności radzenia sobie z nieprzyjemnymi „interesami”.

Zdolność specjalna (OBOWIĄZKOWA). Przed albo po wykonaniu ruchu James **MUSI** przesunąć żeton śledztwa. Każdy żeton śledztwa zakrywa 2 pola na planszy i uniemożliwia do nich dostęp: żadna postać nie może wejść na pole śledztwa ani przez nie przejść. Żetony śledztwa mogą zakrywać pola ulic, zejść do metra i parków, o ile nie znajdują się na nich żadne postacie. Gdy żeton śledztwa zostanie przesunięty na inną część planszy, wcześniej zakryte pola odzyskują swoją funkcjonalność.



Georgia Eastman: ruch o 1–3 pola ALBO użycie zdolności specjalnej

Jej ojciec, gangster, został zamordowany przez swoich rywali. Georgia, która była z zawodu fotografką, przejęła rodzinny biznes. Ta niezwykła kobieta manipulowała przeciwnikami, używając do tego zrobionych przez siebie zdjęć.

Zdolność specjalna (OPCJONALNA). Georgia **MOŻE** zrezygnować ze swojego ruchu i ruszyć inną postać o 1–3 pola. Ta postać musi być w tym samym stanie widoczności (widocznym albo niewidocznym) co Georgia W MOMENCIE AKTYWACJI.

Jeśli Georgia jest widoczna w momencie aktywacji przez gracza, może ruszyć inną widoczną postać o 1–3 pola zamiast wykorzystać swój ruch.

Jeśli Georgia jest niewidoczna w momencie aktywacji przez gracza, może ruszyć inną niewidoczną postać o 1–3 pola zamiast wykorzystać swój ruch.

Żadna z postaci przejętych przez Georgię nie może użyć metra ani sprawdzić tożsamości innej postaci.

Ujeżdżająca Chmury nie może przechodzić przez budynki, gdy jest pod kontrolą Georgii. Z drugiej strony, przejęta postać może opuścić Manhattan drogą morską albo lądową i może skontaktować się z informatorem i dobrać nową kartę alibi.



Francis J. Tumblety: ruch o 1–3 pola Z OPCJONALNYM UŻYCIEM zdolności specjalnej

Gdy był podejrzanym w śledztwie w Londynie, uciekł do Nowego Jorku, gdzie podawał się za lekarza. Tak naprawdę był szarlatanem, który używał hipnozy do wykorzystywania ludzi do swoich własnych celów.

Zdolność specjalna (OPCJONALNA). Przed albo po wykonaniu ruchu Francis **MOŻE** zamienić miejscami postać znajdującą się obok niego z inną dowolną postacią niezależnie od pola, na którym znajduje się ta postać.

Na przykład gracz może tak ruszyć się Francisem, by znalazł się obok postaci w parku, a następnie zamienić ją miejscem z inną wybraną przez siebie postacią (nawet taką znajdującą się na wyspie Liberty Island). Zamiana miejscami 2 postaci nie ma bezpośredniego wpływu na Informatora.



Miss Angelina Smith: ruch o 1–3 pola Z OBOWIĄZKOWYM UŻYCIEM zdolności specjalnej

Córka sławnego pechowego kapitana Edwarda Smitha była równie piękna, co niebezpieczna. Była też wybitną żeglarką, a odgadnięcie następnego portu, do którego zawinie, nigdy nie było łatwe...

Zdolność specjalna (OBOWIĄZKOWA). Przed albo po wykonaniu ruchu Angelina **MUSI** przesunąć parowiec do innego pustego pola portu.



Informator

Informator to osoba skryta i żyjąca na marginesie społeczeństwa. Z natury niezbyt rozmowny i rzadko udziela informacji, dlatego często nazywano go „Cichym”.



Informator może i przypomina postać, ale nią nie jest. Za to może podzielić się ważnymi informacjami z tymi, którzy się z nim spotkają.

Jeśli żeton informatora położony jest stroną „rozmowny” w górę, dowolna postać może go odwiedzić poprzez ruch na zajmowane przez niego pole. Odwiedzający zajmuje miejsce informatora, po czym kładzie go stroną „milczący” w górę na dowolnym niezajętym i niezablokowanym przez żeton śledztwa polu ulicy, zejścia do metra, nabrzeża, parku albo wyspy Liberty Island (jeśli już się tam nie znajdował).

Następnie gracz dobiera kartę alibi, spogląda na nią i kładzie ją zakrytą przed sobą bez pokazywania jej przeciwnikowi.

Informator może zostać użyty tylko wtedy, gdy położony jest stroną „rozmowny” w górę. Jeśli położony jest stroną „milczący” w górę, nie blokuje ruchu innych postaci, ale nie mogą zakończyć ruchu na tym samym polu co on.

Jeśli na początku tury informator położony jest stroną „milczący” w górę, należy go obrócić, żeby widoczna była „rozmowna” strona.

◆ UŻYCIE ŻETONÓW I PÓL SPECJALNYCH ◆



◆ Pola ulic

Te pola są polami ulicy. Można na nich umieszczać nowe żetony zejść do metra, latarni i budynków.



◆ Pola nabrzeża

Te pola służą do przemieszczania się na Liberty Island. Pionki postaci mogą się po nich przesuwac i na nich zatrzymywac. Nie można umieszczać na nich żetonów zejść do metra, budynków ani latarni. Nie można ich też przykryć żetonami śledztwa.



◆ Dostęp do Liberty Island

Możliwe jest przedostanie się na Liberty Island. Aby się tam dostać albo stamtąd wrócić, postaci muszą skorzystać z promów (podążając za strzałkami). Każda wykorzystana strzałka kosztuje 1 punkt ruchu. Na Liberty Island nie można nic zbudować ani umieścić żetonu śledztwa.



◆ Pola portów

Czerwone pola morskie to pola portów przeznaczone dla parowców transatlantycznych. Tylko Jack może wejść na pokład parowca, a tym samym uciec i wygrać grę! (Pod warunkiem, że zakończył poprzednią turę niewidoczny).



◆ Wyjścia lądowe

2 pola ulicy zapewniają dostęp do jedynego wyjścia lądowego na planszy. Tylko Jack może skorzystać z wyjścia lądowego, a tym samym opuścić Manhattan i wygrać grę! (Pod warunkiem, że zakończył poprzednią turę niewidoczny).



Pola i żetony budynków

Te pola stanowią przeszkodę dla wszystkich postaci. Wyjątek stanowi Ujeżdżająca Chmury, która może swobodnie przez nie przechodzić. (Zobacz specjalną zdolność ruchu Ujeżdżającej Chmury).



Żetony zejść do metra

Jeśli postać rozpoczyna turę na zejściu do metra albo w swojej turze schodzi do metra, może zużyć 1 punkt ruchu i ruszyć się na inne dowolne pole z zejściem do metra.



Żetony śledztwa

Żetony śledztwa odgradzają obszary, w których prowadzone jest śledztwo, aby znaleźć jak najwięcej poszlak. Postacie nie mogą na nie wchodzić. Żetony śledztwa można umieszczać na polach ulic, parków i zejść do metra, tymczasowo je blokując. Nie można ich umieszczać na polach nabrzeża.



Latarnie

Latarnie oświetlają wszystkie sąsiadujące pola ulic i zejść do metra. Stanowią też przeszkodę dla wszystkich postaci.



Parki

Każda postać znajdująca się w parku jest niewidoczna.



◆ NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ◆

Czy podczas aktywacji postaci mogą pozostawić jej pionek na tym samym polu na którym rozpoczęła ruch?

Po aktywowaniu postaci należy przesunąć jej pionek o co najmniej 1 pole i nie może zakończyć ruchu na tym samym polu, z którego rozpoczęła ruch. Jednakże możliwe jest, żeby postać była zablokowana żetonem śledztwa. W takim wypadku nie można jej ruszyć, ale należy wykorzystać jej zdolność specjalną, jeśli jest OBOWIĄZKOWA.

Czy podczas ruchu postać może przechodzić przez pola zajęte przez inne postacie?

Tak! Postacie nie blokują ruchu.

Ruch postaci może zakończyć się na polu zajęтым przez inną postać tylko jeśli chcesz sprawdzić jej tożsamość!

Czy aktywując postać, musisz użyć jej zdolności specjalnej?

Większość zdolności jest obowiązkowa, więc musisz ich użyć, czy tego chcesz, czy nie. Jedynymi opcjonalnymi zdolnościami są zdolności Tumblety'ego i Eastman. Zdolność Ujeżdżającej Chmury jest opcjonalna tylko podczas jej własnego ruchu.



Co się dzieje, jeśli Detektyw wie, kim jest Jack, ale nie uda mu się go złapać przed upływem 8. tury?

Wtedy Jack ma szczęście. Co prawda jego tożsamość została odkryta, ale zdołał wymknąć się obławie i... wygrać!

Czy któryś z graczy może sprawić, żeby postać inna niż Jack opuściła Manhattan?

Nie! Tylko gracz kierujący Jackiem może przesunąć postać poza Manhattan i może to być tylko i wyłącznie postać, pod którą Jack się podszywa.

Czy postać może wejść albo wyjść z metra zejściem, na którym znajduje się inna postać?

Tak! O ile się tam nie zatrzyma, chyba że w celu sprawdzenia jej tożsamości.

Czy postać znajdująca się na Liberty Island może stać się widoczna?

Nie! Jest to niemożliwe. Znajdujące się tam postacie zawsze są niewidoczne.

Czy Jack może uciec już w pierwszej turze?

Nie! Żeby uciec, Jack musi być niewidoczny. Pierwsze wezwanie świadka odbywa się na końcu pierwszej tury. Co za tym idzie, Jack nie może uciec przed drugą turą.

Czy podczas przesuwania żetonu śledztwa możliwe jest, żeby dalej zakrywał 1 z 2 poprzednio zakrytych pól?

Tak! Taki ruch jest dozwolony, o ile przynajmniej 1 nowe pole jest zakryte przez żeton.

Czy Alfred może stworzyć zejście do metra na polu zajęтым przez postać?

Nie! Zejście do metra można stworzyć jedynie na pustym polu ulicy.

Czy specjalna zdolność Georgii jest w jakiś sposób powiązana ze stanem karty Świadka?

Nie! Specjalna zdolność Georgii powiązana jest ze stanem widoczności żetonu Georgii w momencie aktywacji.

Jeśli Georgia jest widoczna, może poruszyć dowolną inną postać zamiast siebie.

Jeśli Georgia jest niewidoczna, może poruszyć dowolną inną postać zamiast siebie.

Czy mogę użyć specjalnej zdolności Georgii, aby sprawdzić tożsamość innej postaci?

Nie! Do sprawdzenia tożsamości należy użyć postaci kontrolowanej w danej chwili przez gracza.

Czy mogę użyć specjalnej zdolności Georgii, aby poruszyć inną postać na pole zajęte przez informatora?

Tak! O ile informator położony jest stroną „rozmowny” do góry.

Czy mogę użyć specjalnej zdolności Georgii tak, aby Jack uciekł?

Tak! To właśnie dlatego Detektyw musi zwracać szczególną uwagę na tę postać.

Francis znajduje się na polu ulicy obok parku, na którym znajduje się inna postać. Czy może zamienić tę postać miejscami z inną?

Tak! Jest to bardzo praktyczny sposób na eliminowanie podejrzanych przez Detektywa.

Czy Francis może użyć swojej specjalnej zdolności więcej niż raz, jeśli znajduje się obok kilku postaci?

Nie! Może użyć swojej specjalnej zdolności raz na rundę na 1 postaci.

Czy postać znajdująca się obok Informatora jest widoczna czy niewidoczna?

Informator nie jest uważany za pionek postaci. Dlatego też nie bierze się go pod uwagę podczas wezwania Świadka i nie ma żadnego wpływu na stan innych postaci.

Żeton śledztwa zakrywa zejście do metra. Czy mogę zbudować kolejne zejście do metra obok niego?

Nie! Nawet jeśli jest zakryte, 2 zejścia do metra nie mogą znajdować się obok siebie.

Czy można zmienić zejście do metra w park, jeśli znajduje się na nim postać?

Tak! Jak najbardziej.

Czy można zmienić zejście do metra w park, jeśli znajduje się na nim żeton śledztwa?

Nie!



Taktyczna rada:

Plansza ciągle się zmienia – Jack może uciec drogą lądową albo morską 1 z 2 parowców. Detektyw będzie się musiał zaadaptować do tego stanu rzeczy. W przeciwieństwie do gry podstawowej niewskazane jest, aby zbyt wiele postaci pozostało niewidocznymi w tym samym czasie, gdyż może być później ciężko zmagać się z wieloma zagrożeniami naraz. W związku z tym mądry Detektyw zachowa ostrożność, biorąc pod uwagę specjalne zdolności Tumblety'ego i Eastman.

Chętnie odpowiemy na wszystkie Wasze pytania.
Zapraszamy na stronę: www.hurricangames.com.

Tłumaczenie: Monika Żabicka, Marta Bulanda, Paweł Bryła; Redakcja: zespół Rebel



OSTRZEŻENIE! Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3. roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

