

M.I. JACK

Dedukciós társasjáték a Bruno Cathala-Ludovic Maublanc szerzőpárostól, 9 éves kortól

1888 - London, Whitechapel kerület

A ködös utcákra még az éjszaka is sötét lepelként hull alá. Hasfelmetező Jack így láthatatlanul suhan... Ám nyomában már ott vannak a kor legjobb nyomozói, akiket a gázlámpák sejtelmes fénye is segít. Szinte már körbe is kerítették... Jack ravaszságát azonban nem szabad alábecsülni! Álruhát öltve beépült a nyomozók közé. Sikerül felfedni a kilétét, és bilincspe verni?

Tanácsok:

- Az első játékokot előtt olvassátok végig ezt a szabályfüzetet, mert átfogó képet kaptok belőle a játémenetről.
 - Ezután az Előkészületek fejezetet követve készítsétek elő a játékelemeket.
 - Mielőtt belekezdenétek a játékba, olvassátok át még egyszer a szabályokat.
- Tanácsok:**
- Összegyűjtöttünk egy Gyik fejezetet is, ha kérdésetek lenne, ott nagy valószínűséggel megtaláljátok a választ.
 - A második játék után már nem is lesz szükségetek a szabályfüzettel! Jó nyomozást és jó játékot kívánunk!

• JÁTÉKELEMELMEK •



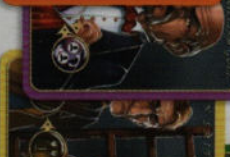
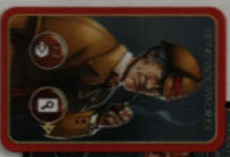
gyanúsított



ártatlan

- 8 karakterjelölő, mind különböző színekben, az egyik oldalukon «gyanúsított», míg a másik oldalukon «ártatlan» személyel.

(Az első játékokot előtt ragasszátok fel óvatosan a matricákat a fa jelölőkre, figyelve arra, hogy a színük megegyezzen - pl.: a piros gyanúsított matricát a piros korongra)

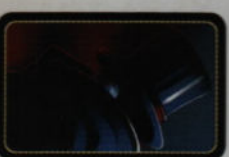


- 8 karakterkártya zöld hátlappal. Ezekben a kártyákon szerepel minden karakter illusztrációja, illetve a mozgására és különleges képességére vonatkozó szabályokat ikonok is jelölik.

- 8 alibikártya piros hátlappal. Mindegyik karakterhez tartozik 1-1 alibikártya is.



Látható



Elrejtőzött

- 1 tanúkártya, aminek egyik oldala azt jelképezi, hogy Jack éppen látható a játéktáblán, a másik oldala azt, hogy elrejtőzött



- 2 zárt csatornanyílás jelölő



- 6 gázlámpa-jelölő (közülük kettőn nincs szám, míg a maradék négy darab 1-4-ig van számozva)

- 1 játéktábla, mely hatszög-rácsal felosztva a londoni Whitechapel kerületet jelképezi.



- 2 rendőrségi kordon jelölő

- 1 fordulójelölő



HURRICAN



◆ A JÁTÉK ALAPFOGALMAIRÓL ◆

ÁRNY ÉS FÉNY/LÁTHATÓ VAGY ELREJTŐZÖTT

Whitechapel kerületében számtalan sötét sikátor található, ezek a játéktáblán is megjelennek. Azonban néhány gázlámpa pislákoló fénye megvilágítja a saját és szomszédos hatszög-mezőit, míg a többire sötét árnyak vetülnek.

🔦 Egykötők Hasfelmetsző Jack szerepébe bújik.

A következőkben csak «Jack»-ként hivatkozunk majd rá.

Egyedül ő tudja pontosan, melyik karakter álruháját öltötte fel a játék elején. Az egyetlen célja a menekülés, ezt két módon érheti el: vagy sikeresen rejtőzködik a nyomozó elől hajnalig (a nyolcadik forduló végéig), vagy elhagyja Whitechapel területét az árnyak között osonva.

🔦 A másik játékos alakítja a rendőröket.

Az elkövetkezőkben őt «Nyomozó»-nak nevezzük.

A feladata, hogy még hajnal előtt felfedje, melyik karakter rejtí Jack valódi kilétét.

Minden forduló során négy karaktert fogtok mozgatni, ebből kettőt Jack választ ki, kettőt pedig a Nyomozó.

A fordulók végén a szemtanúk kikérdezése fázisra kerül sor, amikor Jacknek egyértelműen ki kell jelentenie, hogy éppen látható a játéktáblán, vagy elrejtőzött.

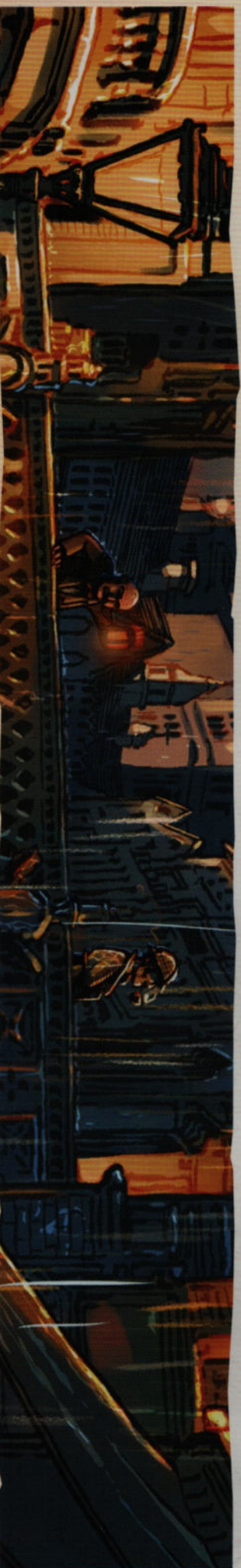
Látható karakterek 👁️: Egy világitó gázlámpa-jelölővel szomszédos 6 mező valamelyikén tartózkodó karakterek mind láthatónak számítanak. Ehhez hasonlóan, két, egymással szomszédos mezőn álló karakter látja egymást, ekkor még ha nincs is világitás, a közelség miatt látják egymást a ködfátyolon keresztül.

Elrejtőzött karakterek: Azok a karakterek, akikre nem esik egy gázlámpa vagy Watson lámpásának fénye (tehát nem szomszédosak velük), illetve nem szomszédosak egy másik karakterrel, elrejtőztek, és így nem számítanak láthatónak a forduló végén.

A fordulók végén a fenti információkat átgondolva a Nyomozó egyértelműen kizárhat bizonyos karaktereket a gyanúsítottak sorából, így szűkítve a kört.

Jack és a Nyomozó között feszült küzdelem folyik a játék során, hiszen a céljaik szöges ellentétben állnak, és az összes karaktert a saját érdekük szerint igyekeznek pozicionálni és kihasználni.

- A Nyomozó igyekszik igazolni minél több karakter alibijét, így Jacknek kevesebb lehetőséget hagyva a menekülésre.
- Eközben pedig Jack mindent megtesz azért, hogy akadályozza a nyomozást, és folyamatosan keresi az égerutat, hogy örökre eltűnjön az árnyak között.



◆ ELŐKÉSZÜLTEK ◆

Döntsetek el, melyikötök alakítja Jacket, és melyikötök a Nyomozó!

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére úgy, hogy a sárga keretes szélei a Nyomozó felé nézzenek! Jack vele szemben foglaljon helyet, így előtte a szürke keretes szélek lesznek.

- 1 A karakterjelölöket, a zárt csatornanyilásokat és a gázlámpa-jelölöket rendezzék el a játéktáblán az ábra alapján! *Fontos, hogy a játék kezdetén négy karakter megvilágított, négy karakter pedig árnyékos mezőn álljon, valamint mind a nyolc karakterjelölőt a «gyanúsított» oldalával felfelé helyezték a táblára!*
- 2 Keverjétek meg a nyolc karakterkártyát, és tegyék őket a játéktábla mellé képpel lefelé egy paklibal!
- 3 Keverjétek meg a nyolc alibi-kártyát is, és tegyék őket a játéktábla mellé képpel lefelé egy paklibal!
- 4 Tegyék a tanúkártyát a játéktábla mellé, a «Jack latható» oldalával felfelé!
- 5 Tegyék a fordulójelölőt a fordulósáv bal alsó, 1. mezőjére!
- 6 A Jacket alakító játékos húzzon egy kártyát az alibi pakliból! Titokban nézze meg, majd tartsa maga előtt a kártyát képpel lefelé a játék további részében! Ez a karakter lesz az, akinek kitérre fényt kell derítenie a Nyomozónak (azaz az egyetlen karakter alibi nélkül!).



◆ A FORDULÓK MENETE ◆

Egy játék több fordulón át tart, de legfeljebb 8 fordulóig. Minden forduló a következőképpen zajlik:

I. KARAKTEREK KIVÁLASZTÁSA ÉS AKTIVÁLÁSA

Fordulónként négy karaktert fogtok mozgatni és használni a képességüket, kettőt Jack, kettőt pedig a Nyomozó irányít majd.

♣ **Páratlan számú fordulók (1-3-5-7)**

Fedjétek fel a karakterpakli négy felső kártyáját!

Elsőként a Nyomozó választ egyet ezek közül, amit azonnal aktivál is, azaz mozgathatja és/vagy használhatja a választott karakter képességét. Miután végzett, fordítsa át a választott karakterkártyát képpel lefelé.

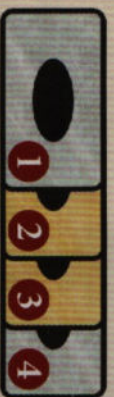
Ezután Jacken a sor, ő viszont két karaktert választ ekkor a képpel felfelé szereplő kártyák közül. Jack is azonnal aktiválja mindkét karaktert, majd a két választott kártyát fordítsa képpel lefelé.

Az utolsó, megmaradt karaktert pedig ismét a Nyomozó aktiválja.

♣ **Páros számú fordulók (2-4-6-8)**

Fedjétek fel a négy megmaradt kártyát a karakterpakliból!

Ezek közül először Jack választ egy karaktert, majd a Nyomozó kettőt, a végül megmaradt karaktert pedig ismét Jack aktiválja.



A fordulósávon található ikonok is emlékeztetnek arra, hogy az adott fordulóban milyen sorrendben választhattok karaktereket. A kártyák színe mutatja, hogy melyik játékosé a választás lehetősége (a Nyomozó ül a tábla sárga felénél, míg Jack a szürkénél).

II. SZEMTANÚK KIKÉRDEZÉSE

Miután az aktuális forduló mind a négy karakterét aktiváltátok, Jacknek kötelessége egyértelműen jelezni, hogy látható-e vagy elrejtőzött.

♣ **Látható**



Jack karaktere akkor látható, ha a jelölője egy megvilágított mezőn vagy egy másik karakterjelölő mellett áll a játéktáblán a forduló végén.

Ilyen esetben Jack tegye a tanúkártyát a «Jack látható» oldalával felfelé a tábla mellé!

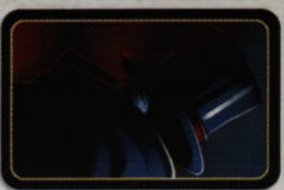
Azokról a karakterjelölőkről, akik éppen nem láthatók, ekkor kiderül, hogy biztosan ártatlanok.

A Nyomozó fordítsa meg ezeket az ártatlannak bizonyuló karakterjelölőket az «ártatlan» oldalukra anélkül, hogy áthelyezné őket másik mezőre!

A tanúkártyát hagyjátok a «Jack látható» oldalával felfelé a következő Szemtanúk kikérdezése fázisig.



Elrejtőzött



Jack karaktere akkor rejtőzött el, ha a jelölője egy olyan mezőn áll, ami nincs megvilágítva, vagy nem áll jelölő a vele szomszédos mezők egyikén sem. Ilyen esetben Jack tegye a tanúkárttyát a «Jack elrejtőzött» oldalával felfelé a tábla mellé!

Azokról a karakterjelölőkről, akik éppen láthatóak, ekkor kiderül, hogy biztosan ártatlanok.

A Nyomozó fordítsa meg ezeket az ártatlannak bizonyuló karakterjelölőket

az «ártatlan» oldalukra anélkül, hogy áthelyezné őket másik mezőre!

A tanúkárttyát hagyjátok a «Jack elrejtőzött» oldalával felfelé a következő Szemtanúk kikerdezése fázisig.

Fontos: abban az esetben, ha Jack elrejtőzött, a következő fordulóban megkísérélheti elhagyni Whitechapel területét, hogy azonnal megnyerje a játékot. Ha a fordulóban látható volt, erre nincs lehetősége.



III. EGY GÁZLÁMPA KIOLTÁSA

A hajnal közeledtével sorra kialszanak a kerület gázlámpái. Azt a gázlámpát, amin az aktuális fordulóval megegyező szám látható, vegyék le a játéktábláról az új forduló kezdete előtt. (Emlékeztetőül: csak négy lámpán látható számozás a hatból, ezeket az első négy fordulóban kell egyesével eltávolítanotok.) A fordulósávon lévő szimbólumok is emlékeztetnek arra, melyik gázlámpa-jelölőt kell éppen levennetek.

IV. EGY FORDULÓ VÉGE

Amint az eddig leírt összes lépést végrehajtottátok, az aktuális forduló véget ér.

Ekkor lépjétek előre egy mezőt a jelölővel a fordulósávon!

Fontos: ha az adott forduló páros számú volt, az új forduló kezdete előtt keverjétek újra a karakterkártyák pakliját!

◆ A JÁTÉK VÉGE ◆

A játék háromféleképpen érhet véget:

Jack elhagyja Whitechapel

Ha Jacknek sikerül kilépnie a karakterjelölőjével egy olyan kijáraton, amit nem zárt le kordonjelölővel a rendőrség, azonnal megnyeri a játékot. Emlékeztetőül: erre csakis akkor van lehetősége, ha a tanúkárttya a «Jack elrejtőzött» oldallal felfelé szerepel (azaz az előző forduló végén Jack nem volt látható).

A Nyomozó sikeresen elkapja Jacket

A Nyomozónak lehetősége van a fordulóban választott karakterével egy olyan mezőre lépni, ahol másik karakter is áll, és megvádolni azt:

- ha a vád igaz, a Nyomozó azonnal megnyeri a játékot.
- ha a vád hamis, Jack kiharaszálja a felfordulást a rendőrség berkeiben, megszökik és rögtön megnyeri a játékot.

Jacket nem sikerül elkapni hajnalig

Ha a 8. forduló végén Jack még mindig szabadlábban van, megnyeri a játékot.

◆ A KARAKTEREK ÉS A KÉPESSÉGEIK ◆

Nyolc különböző karakter vesz rész a játékban. Amikor egyikőtök kiválaszt egy karaktert, köteles mozgatni a hozzá tartozó jelölőt és/vagy használni a képességét. A karakterkártyákon szimbólumok segítségével jelöltük a mozgási értéküket, a különleges képességüket és hogy az mikor használható.



Az ezüst körben látható, hogy hány lépést tehet az adott karakter.

Az arany körben pedig az látható, hogy az adott karakter milyen különleges képességgel rendelkezik. A szimbólum alakja jelzi, hogy mikor használható az adott képesség.



ilyen képességet kötelező használnod mozgás előtt vagy után



ilyen képességet kötelező használnod mozgás után



ilyen képességet mozgás helyett használhatsz



ilyen képességet mozgás közben használhatsz



képpel lefelé.

Sherlock Holmes: Lépij 1-3 mezőt, **MAJD** használj a képességét.

A világ legnagyobb mesterdetektíve is ott van a helyszínen, természetes, hogy megoldja a rejtélyes ügyet.

Különleges képesség (KÖTELEZŐ): A mozgásod befejezése után húzd fel az alibi pakli felső kártyáját, majd miután titokban megnézted, tedd magad elé



John H. Watson: Lépij 1-3 mezőt, **MAJD** használj a képességét.

Ő Sherlock Holmes kalandjainak krónikása, egyben hű barátja is.

Különleges képesség (KÖTELEZŐ): Dr. Watsonnál mindig van kéznél egy lámpás, ez a karakterjelölőjén is jól látható. Ennek fénye elég erős ahhoz, hogy

megvilágítsa az előtte álló személyeket. (Azonban magát Watsont nem világítja meg a saját lámpásal!). Miután mozgattad Dr. Watsont (akár egy más karakter képességével is), határozd meg, merre néz (ezt jelezd is azzal, hogy a választott irányba forgatod a jelölőjén látható nyilat)! Az adott sorban található karakterek mind láthatónak számítanak addig, míg Watson helyzete és iránya nem változik.

John Smith: Lépij 1-3 mezőt, **ÉS** használj a képességét.

A városi lámpagyújtogató, aki folyamatosan felügyeli a gázlámpák működését.

Különleges képesség (KÖTELEZŐ): Akár a karakterjelölő mozgatása előtt, akár utána, mozgasd az egyik még világító gázlámpa-jelölőt egy már kialudt (eltávolított) gázlámpa helyére.



Lestrade nyomozó: Lépij 1-3 mezőt, **ÉS** használj a képességét.

A Scotland Yard nagyszerű detektíve azért érkezett, hogy véget vessen Hasfelmetsző Jack ámokfutásának.

Különleges képesség (KÖTELEZŐ): Akár a karakterjelölő mozgatása előtt, akár utána, mozgasd az egyik rendőrkordon-jelölőt az egyik lezárt kijáratról egy másikhoz (ezzel felszabadítva egy korábban lezárt kijáratot).



Miss Stealthy: Lépij 1-4 mezőt, **EKÖZBEN** használhatsz a képességét.

Ebben a kerületben a nőket igen gyakran zaklatják, de Miss Stealthy megküzd a jogaiért.

Különleges képesség (VÁLASZTHATÓ): Miss Stealthy jelölőjével épületet, gázlámpást vagy kertet tartalmazó mezőn is áthaladhatsz, de a mozgását csak utcai mezőn fejezheted be.

Goodley őrmester: Lépij 1-3 mezőt, **ÉS** használj a képességét (síp).

A nyomozók bárhonnan meghalják sípjának hangos szavát.

Különleges képesség (KÖTELEZŐ): Goodley őrmester segítséget hív sípjával. Akár a karakterjelölő mozgatása előtt, akár utána, egy másik karaktert közelebb hozhatsz az őrmester jelölőjéhez három mezővel, vagy ha szeretnéd, eloszthatod ezt a három mezőnyi lépést több karakter között is.





Sir William Gull: Lépj 1-3 mezőt **VAGY** használj a képességét.

A királyi orvos, akit a királynő személyesen küldött a rendőrség segítségére.

Különleges képesség (VÁLASZTHATÓ): Ahelyett, hogy mozgatnád, megcserélheted a helyét egy másik karakterjelölővel.



Jeremy Bert: Lépj 1-3 mezőt, **ÉS** használj a különleges képességét.

A STAR riportere aggatta a «Hasfelmetsző» nevet a rémes gyilkosra.

Különleges képessége (KÖTELEZŐ): Az újságírók mindig jó helyen szaglászhatnak... ahol bűzlik valami! Akár a karakterjelölő mozgatása előtt, akár utána, mozgass egy lezárt csatornafedeljelölőt egy nyílt csatornafedel helyére.

◆ A JELÖLŐK ÉS A KÜLÖNLEGES MEZŐK ◆

👉 **Utcai/lakadályozott mezők**

Utcai mezőnek a világosszürke és a csatornanyílást tartalmazó mezők számítanak. Minden egyéb mező épületnek számít, amin csak Miss Stealthy haladhat át.

👉 **Rendőrségi kordon**

A játéktábla négy kijárata közül kettőt mindig rendőrségi kordon zár le. Egyetlen karakter (még Miss Stealthy sem) hagyhatja el Whitechapelt az így lezárt kijáratokon.

👉 **Nyitott/zárt csatornafedel**

Amikor egy karakterjelölő egy nyitott csatornafedel mezőn áll, vagy azon haladna át, 1 mozgáspontért átléphet bármelyik másik nyitott csatornafedélhez.

A zárt csatornafedeleken keresztül nem lehetséges ez az akció.

A nyitott csatornafedelek mezőin látható kis nyílak akkor is látszanak, amikor egy karakterjelölő épp rajta áll.

👉 **Világító/kioltott gázlámpa**

Azok a mezők világítanak, amiken van gázlámpa-jelölő, illetve a vele szomszédos hat mező megvilágítottnak számít. Ha viszont nincs jelölő ilyen mezőn, akkor az a gázlámpa nem világít.



◆ GYAKRAN ISMÉLT KÉRDÉSEK (GYIK) ◆

Amikor aktiválok egy karaktert, megethetem, hogy nem mozdítom el a helyéről?

Nem. Bármelyik karaktert aktiválsz, legalább egy mezőt léptetned kell a jelölőjét, továbbá nem fejezheted be a mozgását azon a mezőn, amelyikről elindult.

Egy karakter mozgatása során áthaladhatok vele olyan mezőn, amin egy másik karakter áll?

Igen. A karakterjelölők nem akadályozzák a mozgást. A mozgásodat viszont csak akkor fejezheted be egy olyan mezőn, ahol másik karakter is áll, ha Nyomozóként megvádolsz az adott karaktert.

Amikor aktiválok egy karaktert, muszáj használnom a képességét?

A legtöbb karakter képességét köteles vagy használni, még akkor is, ha nem előnyös számodra.

Sir William Gull (aki helyet cserél egy másik karakterrel) és Miss Stealthy (aki áthaladhat akadályokon) képességének használata viszont választható.



Dr. Watson az akadályozott mezőkön is képes átvilágítani a lámpásával?

Nem. Az akadályozott mezők (kialudt gázlámpások, kertek, épületek) a karakterek mellett Watson lámpásának fényét is megállítják. Emlékeztetőül: Dr. Watson önmagát nem világítja meg, így lehet, hogy ő sötétben áll.

Mi van akkor, ha a nyomozónak sikerült kitalálni Jack személyiségét, de nem tudja elkapni az utolsó kör vége előtt?

Akkor bizony Jacknek szerencséje volt... Bár lehult a lepel, elkapni nem sikerült. A menekülése sikeres volt, így Jack a játék győztese!

A játékosok olyan karakterjelölökkel is elhagyhatják Whitechapel-t, amelyiket közül egyik sem Jack?

Nem. Csak a Jack szerepében játszó játékos használhatja ki ezt a lehetőséget, és ő is csakis azzal a karakterjelölővel, akinek a játék kezdetén felhúzta az alibikártyáját.

Akár az első fordulóban is elhagyhatja Jack Whitechapel-t?

Nem. Ahhoz, hogy éjjen ezzel a lehetőséggel, a tanúkártyának a «Jack elrejtőzött» oldalával felfelé kell lennie. Mivel a játék kezdetén a «Jack latható» oldalon áll, és csak a Szentanúk kikérdezése fázis után fordulhat át, így legkorábban a második fordulóban menekülhet el Jack.

Ha Jack szerepében játszom, mi értelme van Sherlock Holmes képességének?

Még Jacket irányítva is húzhatasz egy alibikártyát, amikor Sherlock Holmes-ot aktiválod. Ezt az alibikártyát nem láthatja a Nyomozó, így kevesebb karaktert nyilváníthat ártatlannak a későbbiekben... ami persze jelentősen megnehezíti a nyomozást.

Akkor is mozoghatok két nyitott csatornafedél között, amikor Goodley őrmester képességével más karakterjelölőket mozgatok?

Nem. A síppal hívott karaktereknek a felszínen, különleges képességeik használata nélkül kell mozogniuk.

Megtehetem Goodley képességét használva, hogy Jack jelölőjét egy másik karakter mezőjére mozgatom, aztán megvádolom?

Nem. Jack karakterének megvádolásához a Nyomozónak egy karaktert oda kell mozgatnia Jack mezőjére, nem pedig fordítva. Goodley képességével csak közelebb tudod hozni a gyanúsítottad egy másik karakterhez, majd azzal a másik karakterrel lépve megvádolhatod.

Mit jelent pontosan, hogy «közelebb Goodley őrmesterhez»?

Minden mozgatott karakternek egy Goodley-hoz közelebbi mezőn kell befejeznie a mozgását, mint ahonnan indult. (A mezők közti távolságba csak az utcai mezők számítanak vele, nem «légvonalban» mérendő.)

Lehetséges kinyitni van lezárni egy olyan csatornafedelel, amin éppen áll egy karakter?

Igen. A csatornafedelek bármelyik karakter talpa alatt kinyílhatnak vagy bezárulhatnak. (Gazából nem is a fedélen állnak a karakterek, hanem az utcán mellette.)

Kiléphetek vagy beléphetek egy olyan csatornafedélre, amin éppen áll egy másik karakterjelölő?

Igen. Azonban nem fejezheted be a mozgást ilyen mezőn, kivéve, ha Nyomozóként rögtön meg is vádolod azt a karaktert.

Úlhet egymást mellett a két játékos?

Persze, dönthettek így is. Ilyenkor mindketten szemből látjátok a táblát, és a Nyomozó újjön a jobb oldalon, a függőleges sárga táblaszél mellett, míg Jack a bal oldalon, a sűrű táblaszél mellett.



Ha még mindig maradt kérdésed, keress meg minket

a webshop@reflexshop.hu e-mail címen, és szívesen megválaszoljuk!

www.hurricangame.com

Fordította: Gál Soma

Figyelem! Fulladásveszély. A játék apró elemeket tartalmaz. 3 éven aluli gyermekek számára nem ajánlott!

