

# Мистер Джек в Нью-Йорке

## Правила игры

Игра Бруно Каталы и Людовика Мобланка для 2 игроков

Время игры – 30 минут

Перевод с английского: Игорь Ларченко

### Предисловие

Эта игра расширяет серию игр «Мистер Джек» до трёх наименований:

- Мистер Джек (основная игра)
- Мистер Джек дополнение (дополнение к основной игре)
- Мистер Джек в Нью-Йорке



«Мистер Джек в Нью-Йорке» – отдельная игра, не требующая наличия основной версии. Тем не менее, из-за более расширенных тактических возможностей в ней мы рекомендуем игрокам начинать знакомство с серией «Мистер Джек» с основной игры.

### Лондон, 19 ноября 1888 года

По итогам расследования дела о Джеке Потрошителе полиция арестовала доктора Фрэнсиса Тамблти, которому, однако, удалось сбежать в США.

### Нью-Йорк, Манхэттен, январь 1889 года

Предупреждённая английскими коллегами, полиция Нью-Йорка начинает поиски Фрэнсиса Тамблти. Информаторы в криминальной среде докладывают, что Фрэнсис действительно находится в Нью-Йорке. Полиция обращается к гражданам с просьбой о помощи в его задержании. Действительно ли Фрэнсис является Джеком Потрошителем? А если не он, то кто же? Так начинаются события игры «Мистер Джек в Нью-Йорке».

### Пожелание

*Мы рекомендуем вам перед первой игрой полностью ознакомиться с правилами, чтобы получить полное представление об игре. Затем подготовьте игру так, как описано в главе «Подготовка к игре», и консультируйтесь с правилами по ходу игры. Если возникнут вопросы, ознакомьтесь с главой о них в конце правил. После пары игр вы почувствуете, что необходимость заглядывать в правила отпала. Мы надеемся, что игра вам понравится!*

### Состав игры

- 1 игровое поле, представляющее остров Манхэттен, на его правой части указаны номера ходов.
- 8 двусторонних жетонов персонажей, 8 разных



цветов, подозреваемые на одной стороне, невиновные – на другой. Перед игрой вам нужно наклеить на жетоны наклейки – в соответствии с цветом.



– 1 маркер хода, серый. Наклейте его наклейку на нужный жетон перед первой игрой.



– 4 двусторонних жетона со зданием на одной стороне и парком – на другой.

– 7 двусторонних жетонов с метро на одной стороне и парком – на другой.



– 6 двусторонних жетонов с фонарём на одной стороне и парком – на другой.

– 2 жетона области проведения расследований.



– 2 жетона кораблей.

– 8 голубых карт персонажей игры с символами их движения и специальных способностей.



– 8 синих карт персонажей игры, показывающих наличие у них алиби.

– 1 двусторонний жетон информатора со сторонами общения и молчания.



– 1 карта свидетельства со сторонами видимости или невидимости.

### Принципы игры

Игровое поле представляет собой остров Манхэттен во времена его застройки.

Один игрок берёт на себя роль Джека Потрошителя, далее – просто Джек. Этот игрок – единственный, кто точно знает личность Джека. Его цель – либо избежать разоблачения своей личности детективами, либо скрыться с Манхэттена.

**Второй игрок берёт на себя роль полицейских детективов**, далее – просто детективы. Его задача – определить личность Джека и задержать его до конца восьмого, последнего, хода игры.

Каждый ход в игре действуют четыре персонажа: двумя управляет Джек, и двумя – детективы. Затем изучаются показания свидетелей и Джек сообщает, видел ли его персонаж или нет.

**Видимые персонажи** (на рис. отмечены звёздочкой):

- любой персонаж, стоящий под фонарём или на соседней от фонаря клетке,
- персонажи, стоящие на соседних клетках (вне зависимости от освещения).



**Невидимые персонажи:**

- персонажи на улице, рядом с которыми нет других персонажей,
- персонажи в парке (даже если рядом есть другой персонаж или фонарь).

Следовательно, основываясь на сообщении Джека о его видимости или невидимости, в конце каждого хода детективы могут с абсолютной точностью исключить из числа подозреваемых некоторых персонажей и тем самым плотнее затянуть узел на преступнике. Игра становится противостоянием Джека и детективов, которые стремятся расположить персонажи игры в своих интересах. Детективы стремятся понемногу сокращать число подозреваемых, тогда как Джек ждёт возможности ускользнуть из Манхэттена навсегда!

### Подготовка к игре

Игроки выбирают, кто будет играть за Джека, а кто – за детективов. Детективы поворачивают игровое поле так, чтобы оно находилось золотой каймой к ним, а серебряной – к Джеку.

Разместите жетоны персонажей, метро, фонарей, кораблей и зон расследования на игровом поле (1) так, как показано на рисунке. Персонажи кладутся подозреваемой стороной вверх.



Поместите жетон информатора на острове Свободы стороной общения вверх (2).

Перемешайте карты 8 персонажей и поместите их рубашкой вверх рядом с полем (3).

Перемешайте 8 карт алиби и поместите их рубашкой вверх рядом с полем (4).

Положите карту видимости/невидимости Джека видимой стороной вверх (5).

Положите маркер номера хода на клетку первого хода (6).

Джек берёт верхнюю карты из стопки карт алиби, смотрит её, никому не показывая, и кладёт перед собой рубашкой вверх (7). Этот персонаж и есть Джек в этой игре (единственный персонаж без алиби).

**Примечание:** в начале игры два персонажа невидимы, а шесть – видимы.

### Порядок хода

Игра продолжается не более 8 ходов. Каждый ход состоит из следующих фаз:

#### 1. Выбор персонажей и игра ими

Каждый ход в игре действуют четыре персонажа – каждый игрок управляет двумя.

*В нечётные ходы (1–3–5–7)*

Возьмите четыре карты персонажей из восьми и откройте их. Детективы выбирают один из них и играют им (перемещают персонажа и используют его способности). Затем Джек выбирает два персонажа из оставшихся трёх и играет ими. И, наконец, детективы играют оставшимся персонажем.

*В чётные ходы (2–4–6–8)*

Возьмите оставшиеся четыре карты персонажей и откройте их. Джек выбирает одного из них и играет им. Затем детективы выбирают два персонажа из оставшихся трёх и играют ими. И, наконец, Джек играет оставшимся персонажем.

В конце чётного хода снова перемешайте восемь карт персонажей.

*На игровом поле отмечено, в каком порядке берут карты игроки: золотым отмечены детективы, серебряным – Джек.*



#### 2. Изучение показаний свидетелей

Четыре персонажа сыграли. Теперь Джек сообщает, виден его персонаж или нет.



#### **Виден**

Джек виден, если его персонаж освещён фонарём или стоит рядом с другим персонажем, **если только один из них не находится в парке.**



Джек поворачивает карту своего состояния видимой стороной вверх и она остаётся в таком положении до конца следующего хода, когда будут получены новые показания свидетелей.

Таким образом, все персонажи, которые в данный момент невидимы, получают алиби, и их жетоны переворачиваются невиновной стороной вверх.

## Невидим

Джек невидим, если его персонаж не освещён фонарём, не стоит рядом с другим персонажем, или если он находится в парке!



Джек поворачивает карту своего состояния невидимой стороной вверх и она остаётся в таком положении до конца следующего хода, когда будут получены новые показания свидетелей.



Таким образом, все персонажи, которые в данный момент видимы, получают алиби, и их жетоны переворачиваются невиновной стороной вверх.

**Внимание:** Если в конце хода Джек невидим, и только в этом случае, он может на следующий ход попытаться сбежать из Манхэттена. Если ему это удастся, он выигрывает игру!

## 3. Конец хода

После того, как все предыдущие фазы сыграны, начинается следующий ход. Переместите маркер хода на следующую клетку.

## Конец игры

Игра заканчивается, если наступает один из трёх случаев:

### 1. Джек покидает Манхэттен

Жетон Джека уходит с территории Манхэттена через восточный проход или уплывает на корабле – если они не заблокированы жетоном расследований. Джек выигрывает игру.

Помните: это возможно лишь во время хода, в котором карта видимости лежит невидимой стороной вверх.

### 2. Детективы арестовывают Джека

Детективы перемещают одного из персонажей на ту же клетку, на которой находится персонаж, который – по их мнению – и есть Джек.

Если обвинение справедливо, детективы выигрывают игру.

Если детективы ошиблись, игру выигрывает Джек!

### 3. Джек остался на свободе

Если Джек не арестован к концу восьмого хода, он выигрывает игру!

## Персонажи и их способности

В игре восемь персонажей. Каждый персонаж, когда выбран для игры, должен переместиться и/или использовать свои способности. Символы на карте персонажа помогают запомнить способности каждого персонажа и время их использования.

Серебряный кружок показывает возможное перемещение персонажа.



Кружок, обведённый золотым, показывает способности персонажа.

Форма обводки указывает на время их использования:



способность **ДОЛЖНА** использоваться  
перед или после движения



способность **МОЖЕТ** использоваться  
вместо движения



**Альфред Бич: перемещение на 1–3 клетки И использование способности**

*В 1960-х годах он, как и все жители Нью-Йорка, заметил, что поездки на общественном транспорте стали сушим кошмаром, и предложил построить подземную железную дорогу. Однако его проект так никто не поддержал, и метро в Нью-Йорке появилось только в 1904-м году.*

**Способность:** Перед или после своего движения Альфред **ДОЛЖЕН** построить станцию метро. Поместите жетон с место на пустую клетку улицы, но не рядом с другой станцией метро.



**Бегущая в облаках: перемещение на 1–3 клетки И использование способности**

*В 1886 на строительстве мостов и небоскрёбов использовалось много индейцев. Их способность «гулять по небесным балкам» сделала их знаменитыми. Бегущая в облаках – одна из них.*



**Способность:** Перед или после своего движения Бегущая в облаках **ДОЛЖНА** построить дом на пустой клетке улицы. Перемещается по клеткам со зданиями без затраты ходов, заканчивая движение на свободной клетке.



**Льюис Латимер: перемещение на 1–3 клетки И использование способности**

*Инженер компании Эдисона, отвечающий за развитие системы освещения города.*

**Способность:** Перед или после своего движения Льюис **ДОЛЖЕН** установить один фонарь на пустой клетке улицы, но не рядом с другим фонарём.



**Эмма Грант: перемещение на 1–3 клетки И использование способности**

*Эколог, опередившая своё время, и супруга Хью Гранта, мэра Нью-Йорка, оказавшая большое влияние на облик города.*

**Способность:** Перед или после своего движения Эмма **ДОЛЖНА** создать парк на месте фонаря, здания или метро. Допускается превращение в парк входа в метро, если на нём находится персонаж или информатор. Метро, закрытое для расследования, превращать в парк нельзя.



**Джеймс Каллахан: перемещение на 1–3 клетки И использование способности**

*После разборок с техасскими рейнджерами Джеймса Каллахана перевели в Нью-Йорк. За свои методы работы он получил кличку «Грязный Гарри».*

**Способность:** Перед или после своего движения Джеймс **ДОЛЖЕН** переместить один из участков для расследования на другое место, на котором нет персонажей, сдвинув его как минимум на одну клетку. Доступ персонажей на участки для расследования закрыт.



**Монк Истман: перемещение на 1–3 клетки ИЛИ использование способности**

*Под его необычным обликом (он повсюду появляется с маленькой обезьянкой на плече) скрывается крёстный отец местной мафия. У него есть способы заставить других поступать так, как нужно ему.*

**Способность:** Вместо своего движения Монк **МОЖЕТ** передвинуть другого персонажа с тем же текущим статусом (видим или нет), что у Монка, на 1-3 клетки, без использования метро и предъявления обвинения. Побег из Манхэттена и контакт с информатором допустимы.



**Фрэнсис Тамблти: перемещение на 1–3 клетки И использование способности**

*После побега из Лондона Фрэнсис Тамблти выдаёт себя в Нью-Йорке за врача, фактически являясь шарлатаном, использующим свои гипнотические способности для воздействия на людей в своих интересах.*

**Способность:** Перед или после своего движения, и если Фрэнсис хочет, он **МОЖЕТ** поменять позиции персонажа, соседнего с ним, с любым другим персонажем независимо от расстояния.



**Эдвард Смит: перемещение на 1–3 клетки И использование способности**

*Родившись в Англии в 1850-м году, он к 1887-му году уже стал капитаном, а затем и начальником порта Нью-Йорка. Однако эта часть его жизни менее известна, чем её трагический конец на «Титанике» в 1912-м году.*

**Способность:** Перед или после своего движения Эдвард **ДОЛЖЕН** переместить один из кораблей в другой свободный порт.



### **Информатор**

*Информатор не очень общителен и за глаза его называют Молчуном.*



Информатор не является персонажем со способностями, как остальные участники игры, но может снабжать их полезной информацией. Когда жетон информатора повернут стороной общения вверх, любой персонаж может встать на эту же клетку и получить в своё распоряжение верхнюю карту из колоды карт алиби. Посмотрев на неё, игрок кладёт её перед со-

бой рубашкой вверх. После этого жетон информатора переворачивается **стороной молчания вверх** и перемещается на любую другую не занятую персонажем или расследованием клетку игрового поля. В начале каждого хода информатор переворачивается стороной общения вверх.

### Использование жетонов и клеток игрового поля



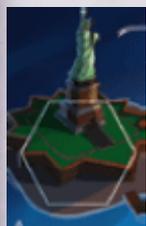
#### Клетки улиц

Эти шестиугольники обозначают улицы. На них можно ставить жетоны метро, фонарей и зданий.



#### Клетки паромов

Через эти клетки можно добраться до острова Свободы. Персонажи могут ступать на эти клетки и оставаться на них сколько угодно времени. На клетки паромов нельзя ставить жетоны метро, фонарей и зданий. Они также не могут быть закрыты для расследования.



#### Остров Свободы

Персонажи могут добраться до острова Свободы с помощью паромов, следуя по стрелкам. Каждая стрелка считается одним движением. На острове ничего нельзя строить и запрещено проводить расследования.



#### Порты

Участки моря, обведённые красным, считаются портами. На борт корабля в порту может сесть только Джек и тем самым сбежать из Манхэттена! (Если только он закончил предыдущий ход невидимым.)



#### Восточный проход

Через него Джек может скрыться из Манхэттена сухопутным способом. (Если только он закончил предыдущий ход невидимым.) Другие персонажи становиться на эту клетку не могут.



#### Клетки и жетоны зданий

Эти клетки непроходимы для других персонажей, кроме Бегущей в облаках, которая может свободно по ним перемещаться.



#### Жетоны входов в метро

Если персонаж оказывается на клетке с входом метро, он может за 1 движение переместиться к любому другому входу в метро.



#### Участки проведения расследований

Эти жетоны обозначают территории, на которые не могут входить персонажи. Полиция может перекрывать для проведения расследований улицы, парки и входы в метро.



### Фонари

Фонари освещают все соседние клетки улиц и входов в метро. Все персонажи могут свободно проходить через клетки с фонарями.



### Парки

Любой персонаж, находящийся в парке, считается невидимым для других персонажей.

### Вопросы и ответы

*Когда я начинаю действовать каким-либо персонажем, могу я остаться им на месте?*

Нет, он должен переместиться по крайней мере на одну клетку и не может закончить движение в том же месте, с которого его начал. Если персонаж заблокирован и не может двигаться, он по-прежнему использует свои способности.

*Могу я передвигать персонажей через клетки с другими персонажами?*

Да! Персонажи не блокируют движение. Но заканчивать движение на клетке с другим персонажем можно лишь в том случае, когда вы собираетесь обвинить его в том, что он – Джек.

*Могу я не использовать способности персонажа?*

Большинство способностей персонажей обязательны для использования, даже если вам они невыгодны. Только способности Тамблти и Истмана можно использовать, а можно и нет. Способность Бегущей в облаках можно использовать только время её движения.

*Что случится, если детективы вычислили, кто является Джеком, но арестовать его не успели?*

Джеку повезло, и он выигрывает игру.

*Может ли какой-нибудь персонаж кроме Джека покинуть Манхэттен?*

Нет.

*Может ли персонаж входить в метро или выходить из него через вход, занятый другим персонажем?*

Да, если только он не заканчивает движение в этой же клетке – тогда он должен предъявить обвинение.

*Может ли персонаж на острове Свободы оказаться видимым?*

Нет.

*Может ли Джек покинуть Манхэттен в первый ход?*

Нет. Чтобы покинуть Манхэттен, карта видимости Джек в начале хода должен быть повернута невидимой стороной, а в начале игры она повернута видимой. Он может сделать это не ранее 2-го хода.

*Могу ли я передвинуть жетон проведения расследований так, чтобы он закрывал одну из двух клеток, которые закрывал перед этим?*

Да. Но хотя бы одна закрываемая клетка должна быть новой.

*Может ли Альфред Бич создать вход в метро в клетке, занятой другим персонажем?*

Нет.

*Связана ли сила Монка со статусом карты видимости Джека?*

Нет. Его способность связана со статусом самого Монка в момент, когда он использует свою способность. Если он видим, он может вместо самостоятельного движения переместить другой персонаж, который тоже видим, и наоборот.

*Могу ли я использовать способность Монка, чтобы арестовать другой персонаж?*

Нет. Предъявлять обвинение может только персонаж, который выбрал игрок.

*Могу ли я использовать способность Монка, чтобы переместить другого персонажа к информатору?*

Да. Если только информатор повернут стороной общения вверх.

*Могу ли я использовать способность Монка, чтобы помочь Джеку покинуть Манхэттен?*

Да. И поэтому детективам следует с особой тщательностью присматривать за Монком.

*Фрэнсис Тамбли стоит на улице рядом с парком, в котором находится другой персонаж. Может ли он поменять этого персонажа на другого?*

Да. Для детективов это отличный способ сужать круг подозреваемых!

*Может ли Фрэнсис Тамбли использовать свою способность несколько раз, если рядом с ним более одного персонажа?*

Нет. Он может применить свою способность только к одному персонажу за ход.

*Если персонаж стоит рядом с информатором, виден ли он?*

Нет. Информатор не считается персонажем и не влияет на статусы персонажей.

*Жетон расследования закрывает вход в метро. Можно ли построить рядом с ним другое метро?*

Нет.

*Можно ли превратить вход в метро в парк, если на этой клетке находится персонаж?*

Да.

*Можно ли превратить вход в метро в парк, если на этой клетке лежит жетон расследования?*

Нет.

#### **Тактический совет**

В игре используется игровое поле, которое постоянно меняется. Джек может удрать по морю или по суше. Следовательно, в отличие от основной игры, детективам не рекомендуется оставлять невидимыми слишком много персонажей. Кроме того, им следует принимать во внимание способности Тамблти и Истмана.