



# Mr. JACK

## 1888 год. Лондон. Район Уайтчепел.

Ночь накрыла мрачные переулки завесой темноты. В полумраке скрывается Джек Потрошитель. Лучшие следователи века газовых ламп собрались, чтобы поймать его до того как он сможет скрыться под покровом ночи. Ловушка уже готова захлопнуться... Но Джек очень хитёр. Он скрылся под маской одного из детективов. Смогут ли остальные следователи изобличить его?

### Совет:

- Мы рекомендуем вам перед первой игрой полностью прочесть эти правила: это позволит вам ознакомиться с игрой в целом.
- Затем подготовьтесь к игре, следуя инструкциям раздела «Подготовка к игре».

- Прочитайте правила ещё раз прежде чем начать играть. Если у вас возникли вопросы — прочитайте раздел «Часто задаваемые вопросы».
- После пары игр вам уже не придётся обращаться к правилам. Приятной игры!

## Компоненты

- 8 жетонов персонажей разных цветов: одна сторона — «подозреваемый», другая — «невинный».



«подозреваемый»

«невинный»

*(Перед первой игрой аккуратно наклейте на жетоны персонажей специальные стикеры — следите за тем, чтобы фон стикера соответствовал цвету жетона; например, стикер с красным фоном наклейте на красный жетон и т. д.)*

- 1 игровое поле, на котором изображён один из районов Лондона — Уайтчепел. Поле разделено на шестиугольные области (или гексы), по которым будут перемещаться персонажи. В правой части поля находится секция, где вертикально расположена дорожка отсчёта раундов.

- 2 жетона полицейских кордонов



- 2 тайла закрытых люков



- 8 карт персонажей с зелёной рубашкой; на каждой изображён один персонаж, а также символы, кратко напоминающие о его способностях и манере передвижения.

- 1 счётчик раундов *(перед первой игрой наклейте на него соответствующий стикер)*



- 6 тайлов зажжённых газовых фонарей (4 тайла с номерами 1-4 и 2 тайла без номеров)



- 8 карт алиби с красной рубашкой; на каждой изображён один персонаж.

Видимый Невидимый



- 1 карта Свидетеля со сторонами Видимый/Невидимый

## Принцип игры

### ТЬМА И СВЕТ / ВИДИМЫЙ И НЕВИДИМЫЙ

Поле представляет собой район Уайтчепел с его узкими и тёмными переулками. Не некоторых улицах горят фонари, освещая все примыкающие к ним гексы, всё остальное погружено во тьму.

Один из игроков исполняет роль Джека Потрошителя.

Далее в правилах мы будем называть его просто «Джек».

Только этот игрок знает, под чьей личиной он скрывается. Его цель — не дать Детективу себя поймать (и таким образом избежать разоблачения) или покинуть район Уайтчепел под покровом ночи.

Другой игрок исполняет роль Детектива.

Далее в правилах мы будем называть его просто «Детектив».

Его цель — определить, под чьей маской скрывается Джек, и поймать его до конца восьмого раунда.

В каждом раунде активируются 4 персонажа: двое Детективом и двое Джеком. Затем происходит Вызов Свидетелей. Джек обязан сообщить, является ли его персонаж видимым или нет.

**Видимые персонажи** ☆ : персонажи, которые находятся на освещённых гексах (гексы, примыкающие к зажжённому фонарю), считаются видимыми, то есть их могли видеть случайные прохожие. Также персонажи считаются видимыми, если стоят на соседних друг с другом гексах (даже в темноте). Эти два человека стоят настолько близко, что могут разглядеть лица друг друга даже несмотря на почти кромешную темноту.

**Невидимые персонажи:** персонаж, который не находится ни на освещённом гексе (будь он освещён фонарём или лампой доктора Ватсона), ни на гексе, соседнем с гексом, на котором находится другой персонаж, считается невидимым.

Таким образом, в конце каждого раунда, исходя из заявления игрока-Джека (видимый или невидимый), игрок-Детектив может вычислить, какие персонажи теоретически могут быть самим Джеком, а какие явно невиновны.

Основная идея игры заключается в противостоянии Джека и Детектива. Каждый старается предельно чётко планировать движение разных персонажей, делая их видимыми или невидимыми.

- Детектив пытается как можно быстрее сузить круг подозреваемых, не оставляя Джеку возможности уйти от преследования;
- Джек старается сделать всё, что возможно, чтобы помешать этому расследованию, и поджидает хотя бы малейшего шанса скрыться навсегда!



## Подготовка к игре

Разложите двойную страницу в конце правил, чтобы сверяться с рисунком при прочтении этого раздела.

Игроки решают, кто играет за Джека, а кто за Детектива.

Детектив садится за стол так, чтобы перед ним были **жёлтые края поля**.

Джек садится с другой стороны стола так, чтобы перед ним были **серые края поля**.

- 1 Жетоны персонажей, а также тайлы закрытых люков и фонарей кладутся на поле, как показано на рисунке.  
*Примечание: в начале игры 4 персонажа — видимые, а 4 других — невидимые. Все жетоны персонажей должны быть помещены стороной «подозреваемый» вверх.*
- 2 Восемь карт персонажей перемешиваются и кладутся лицевой стороной вниз рядом с полем.
- 3 Восемь карт алиби перемешиваются и кладутся лицевой стороной вниз рядом с полем.
- 4 Карта Свидетеля кладётся рядом с полем, стороной Видимый вверх.
- 5 Счётчик раундов ставится на гекс «Раунд 1» на дорожке отсчёта раундов. (Самое нижнее деление дорожки, ближайшее к игроку-Детективу.)
- 6 Игрок-Джек тянет одну карту алиби, смотрит на изображённого на ней персонажа так, чтобы этого не видел игрок-Детектив, и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз. Это персонаж, под маской которого Джек будет скрываться на протяжении всей игры. (Этот персонаж – единственный, у которого нет алиби.)

## Ход игры

Каждая игра длится несколько раундов, самое большее – 8. Каждый раунд проходит следующим образом:

### 1 ВЫБОР И АКТИВАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Во время каждого раунда используется 4 персонажа – по два каждым игроком.

#### Во время нечётных раундов (1-3-5-7)

Возьмите верхние 4 карты персонажей из колоды персонажей и положите их на стол лицевой стороной вверх. Детектив выбирает одного из этих персонажей, тем самым активируя его (он перемещает жетон этого персонажа по полю и/или использует его специальную способность). Затем карта этого персонажа переворачивается лицевой стороной вниз. После этого Джек выбирает двух из трёх оставшихся персонажей. Он активирует их и затем переворачивает карты лицевой стороной вниз. Наконец, Детектив активирует последнего оставшегося персонажа.



### Во время чётных раундов (2-4-6-8)

Возьмите последние 4 карты персонажей из колоды и положите их на стол лицевой стороной вверх. Джек выбирает одного из этих персонажей, тем самым активирует его, затем Детектив действует за двух выбранных им персонажей и, наконец, Джек активирует последнего персонажа.



На соответствующем делении на дорожке отсчёта раундов счётчик показывает, в каком порядке во время текущего раунда Джек и Детектив должны выбирать персонажей. Цвет символично изображённых карт совпадает с цветом границы поля, перед которой сидит тот или иной игрок (жёлтая карта – для Детектива, а серая – для Джека).

## II ВЫЗОВ СВИДЕТЕЛЕЙ

Теперь, когда были использованы четыре персонажа, Джек должен объявить, видимый он или невидимый.

### Видимый



Джек является видимым, если персонаж, под маской которого скрывается Джек, находится на освещённом тайле или рядом с другим персонажем. Джек переворачивает карту Свидетеля стороной Видимый вверх, как показано на рисунке.

Все невидимые персонажи автоматически являются невиновными. Детектив переворачивает их жетоны стороной «невиновный» вверх, не меняя их положения на поле.

Карта Свидетеля остаётся лежать в таком положении весь следующий раунд.



### Невидимый



Джек является невидимым, если персонаж, под маской которого он скрывается, находится на неосвещённом тайле и не рядом с другим персонажем.

Джек переворачивает карту Свидетеля стороной Невидимый вверх, как показано на рисунке. В этом случае все видимые персонажи автоматически оказываются невиновными.

Детектив переворачивает их стороной «невиновный» вверх, не меняя их положения на поле.

Карта Невидимый остаётся лежать в таком положении весь следующий раунд.



*Примечание: если в конце раунда оказывается, что Джек невидимый, тогда и только тогда Джек может попытаться во время следующего раунда покинуть район. Если во время передвижения ему удастся это сделать, он выигрывает.*

## III ФОНАРИ ГАСНУТ

Зажжённые на ночь газовые фонари гаснут один за другим к приближению утра. Возьмите с поля тайл зажжённого фонаря с цифрой текущего раунда и отложите его в сторону до конца игры. (Только на 4 тайлах фонарей есть номера. Это фонари 1, 2, 3 и 4. Поэтому во время последних четырёх раундов игры не гаснет ни один фонарь). На дорожке отсчёта раундов указано, в какие раунды гаснут фонари.

## IV КОНЕЦ РАУНДА

После того как все шаги, описанные выше, будут завершены, начинается следующий раунд. Передвиньте счётчик раундов на одно деление вверх.

**Примечание:** в конце каждого чётного раунда (и только тогда) снова перемешайте карты персонажей и сформируйте из них колоду.

## Конец игры

Существует 3 ситуации, при которых игра немедленно завершается:

### Джек покидает район

Джек успешно выводит своего персонажа из района, проведя его жетон через выход, где нет полицейского кордона. Джек выигрывает.

**Напоминание:** такая ситуация может возникнуть только в том случае, если карта Свидетеля лежит стороной Невидимый вверх в течение раунда.

### Детектив арестовывает Джека

Детектив привёл одного из персонажей на один гекс с персонажем Джека и выдвинул обвинение:

- Если обвинение верно: Детектив побеждает в игре.
- Если обвинение неверно: Джек побеждает в игре, так как скрывается, воспользовавшись замешательством, вызванным судебной ошибкой.

### Джек не пойман

Если Детектив не поймал Джека до конца восьмого раунда, Джек выигрывает!

## Персонажи и их использование

В игре представлены 8 разных персонажей. Каждый персонаж в момент активации должен передвинуться и/или использовать свою специальную способность. Символы на карте персонажей помогают не забыть, что за специальная способность есть у персонажа и когда она должна (или может) быть использована.



В **серебряном круге** показано, как может двигаться персонаж.

В **золотом круге** указана способность персонажа. **Форма** области обозначает, когда способность используется:



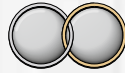
способность **ДОЛЖНА** быть использована до **или после** передвижения



способность **МОЖЕТ** быть использована **вместо** передвижения



способность **ДОЛЖНА** быть использована в **конце** передвижения



способность **МОЖЕТ** быть использована **во время** передвижения



**Шерлок Холмс:** Перемещается на 1-3 гекса, **ЗАТЕМ** использует способность

*Лучший частный сыщик в мире прибыл на место преступления, чтобы решить самую знаменитую загадку.*

**Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ):** ПОСЛЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ Шерлок Холмс берёт верхнюю карту из колоды алиби, смотрит на неё (в тайне от Джека) и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз.



**Джон Ватсон:** Перемещается на 1-3 гекса, **ЗАТЕМ** использует способность

*Доктор Ватсон – преданный друг и летописец Шерлока Холмса.*

**Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ):** Ватсон носит с собой лампу, направление её света указано стрелкой на жетоне Ватсона.

Эта лампа освещает всех персонажей, стоящих прямо напротив него! (Важно отметить, что сам Ватсон не освещён лампой!)

Любой перемещающий Ватсона игрок выбирает, куда после перемещения смотрит персонаж и, тем самым, какую линию освещает лампа.



**Джон Смит:** Перемещается на 1-3 гекса **И** использует способность

*Этот городской фонарищик отвечает за уличные фонари, которые имеют особенность гаснуть.*

**Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ):** Передвинуть один из тайлов зажжённых фонарей на один из гексов с погасшим фонарём. Эта способность может быть использована до или после передвижения.



**Инспектор Лестрейд:** Перемещается на 1-3 гекса **И** использует способность

*Этого превосходного сыщика прислали из Скотланд-Ярда, чтобы положить конец преступлениям Джека.*

**Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ):** Переместить один полицейский кордон. Это освободит один из выходов из района, но закроет другой!

Эта способность может быть использована до или после передвижения.



**Мисс Стелси:** Перемещается на 1-4 гекса И (при необходимости) использует способность *В этом районе не слишком уважают женщин, и Мисс Стелси одной из первых стала бороться за права местных женщин.*

**Специальная способность (ФАКУЛЬТАТИВНАЯ):** Во время передвижения Мисс Стелси может пересечь любой гекс (здание, фонарь, сад), но должна завершить перемещение на гексе улицы.



**Сержант Гудли:** Перемещается на 1-3 гекса И использует способность (свист) *Сержант Гудли умеет громко свистеть, призывая на помощь других детективов.*

**Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ):** Сержант Гудли свистом зовёт на помощь! Вам даётся 3 очка передвижения, которые вы можете использовать, чтобы переместить одного или нескольких персонажей в направлении Сержанта Гудли! Эта способность может быть использована до или после передвижения.



**Сэр Уильям Гал:** Перемещается на 1-3 гекса ИЛИ использует способность *Этот королевский врач был послан Её Величеством в помощь полиции.*

**Специальная способность (ФАКУЛЬТАТИВНАЯ):** Вместо обычного передвижения Уильяма Гала вы можете поменять местами его жетон с жетоном любого другого персонажа.



**Джереми Бёрт:** Перемещается на 1-3 гекса И использует способность *Репортёр газеты «СТАР», именно он придумал прозвище «Джек Потрошитель».*

**Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ):** Журналистам нравится совать свой нос куда не следует... Джереми Бёрт открывает один люк и закрывает другой (переместите тайл закрытого люка на любой гекс с открытым люком). Эта способность может быть использована до или после передвижения.

## Использование жетонов и специальных гексов

### Гексы улиц / Гексы препятствий

Светло-серые гексы и гексы с открытыми люками – это гексы улиц. Остальные гексы – это здания: через них не может проходить ни один персонаж (кроме Мисс Стелси).

### Полицейский кордон

Два тайла полицейских кордонов кладутся на два из четырёх выходов из района. Пока на выходе стоит кордон, никто не может этим путём покинуть район.

### Гексы с открытыми люками / Тайлы с закрытыми люками

Когда жетон персонажа оказывается на открытом люке или проходит через него, он может потратить 1 очко передвижения, чтобы перейти на любой другой гекс с открытым люком. Тайлы закрытых люков мешают спуститься в канализацию или подняться из неё.

Обратите внимание, что маленькие стрелки позволяют вам увидеть крышку люка, даже если он закрыт жетоном персонажа.

### Гексы с потухшими фонарями / Тайлы с зажжёнными фонарями

Фонарь считается зажжённым, если на гексе фонаря лежит тайл с зажжённым фонарём. Фонари освещают все примыкающие к ним гексы улицы. Если на гексе с фонарём нет тайла с зажжённым фонарём, фонарь считается потухшим.



## Часто задаваемые вопросы

*Когда я активирую персонажа, могу я оставить его на месте и не передвигать?*

Нет! Когда активируется персонаж, он должен быть перемещён хотя бы на 1 гекс и не может завершить перемещение на том же самом гексе, с которого начал движение.

*Когда я перемещаю персонажа, могу ли я пересекать гексы, на которых стоят другие персонажи?*

Да! Персонажи не блокируют перемещение.

Но вы не можете завершить передвижение на гексе, где находится жетон другого персонажа (если только Детектив не собирается выдвинуть персонажу обвинение!)

*Когда я активирую персонажа, обязан ли я использовать его способность?*

Большинство способностей использовать обязательно, то есть вы должны их использовать, нравится вам это или нет. Факультативные в использовании способности – у Сэра Уильяма Гала (который может поменяться местами с другим персонажем вместо перемещения) и у Мисс Стелси (которая может во время перемещения пересекать препятствия).

*Может ли Доктор Ватсон использовать свою лампу, чтобы осветить персонажа, который находится с другой стороны препятствия?*

Нет! Препятствия (погасшие фонари, сады, здания) блокируют свет от лампы Доктора Ватсона.

Напоминание: Ватсон не освещает самого себя. Он может находиться в темноте, при этом освещая других персонажей.

*Что происходит, если Детектив догадался, кто на самом деле является Джеком, но не успевает поймать его до конца последнего раунда?*

Джеку повезло... Его обнаружили, но слишком поздно, и он успевает сбежать. Джек побеждает в игре.

*Может ли один из игроков выйти из района за персонажа, не являющегося Джеком?*

Нет! Только игрок-Джек может вывести персонажа из района через незаблокированный выход. И этот персонаж обязан быть самим Джеком!

*Может ли Джек покинуть район в течение первого раунда?*

Нет. Чтобы покинуть район, Джек должен быть невидимым. Первый Вызов Свидетелей происходит только по окончании первого раунда, поэтому Джек не может уйти в течение первого раунда.

*Если я играю за Джека, зачем мне использовать способность Шерлока Холмса?*

Даже если вы играете за Джека, использование Шерлока Холмса позволяет вам взять карту алиби. Персонаж, которого вы получаете таким способом, может быть объявлен Детективом как невиновный только при помощи метода дедукции... что существенно осложняет расследование!

*Можно ли использовать канализацию, чтобы приблизить персонажа к Гудли, когда он использует свист?*

Нет! Передвижение в его направлении подразумевает движение по поверхности и без использования специальных способностей!

*Можно ли использовать специальную способность Гудли, чтобы переместить жетон персонажа Джека на гекс с другим персонажем и затем обвинить его?*

Нет! Чтобы обвинить персонажа, Детектив должен переместить персонажа на гекс с персонажем Джека, а не наоборот. Но вы можете использовать свист Гудли, чтобы переместить подозреваемого, что впоследствии может помочь вам выдвинуть обвинение.

*Что означает «переместить в направлении Гудли»?*

Все персонажи, перемещающиеся из-за свиста Гудли, должны завершить своё передвижение на гексах, находящихся ближе к Гудли, чем те, откуда они начали движение. (Расстояние между двумя гексами определяется количеством гексов улиц.)

*Можно ли закрыть или открыть люк под персонажем?*

Да! Люки можно открывать и/или закрывать под ногами персонажей (на самом деле, хотя персонаж и стоит на одном гексе с люком, считается, что он стоит рядом с люком).

*Можно ли заставить персонажа войти или выйти из канализации через люк, на котором стоит другой персонаж?*

Да! Но останавливаться на таком гексе нельзя, кроме как для обвинения.

*Могут ли игроки сидеть во время игры рядом, а не напротив друг друга?*

Да! Это позволит им обоим видеть поле с правильного ракурса. В этом случае Детектив должен сидеть справа (рядом с вертикальным жёлтым краем), а Джек – слева (рядом с вертикальным серым краем).

**Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!**

**Вы можете связаться с нами через наш вебсайт:  
[www.hurricangames.com](http://www.hurricangames.com), мы с радостью ответим вам.**

**Перевод: Светлана Купцова и Полина Басалаева**

