

Правила настольной игры «Мистер Джек в Лондоне: Новые герои» (Mr Jack: Extension)

Автор: Bruno Cathala, Ludovic Maublanc

Игра для 2 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Чтобы использовать это дополнение, вам необходим базовый комплект игры «Мистер Джек в Лондоне».

В этом дополнении представлены пять новых персонажей с новыми способностями. Размещение персонажей на поле в начале игры определяется самими игроками, что предоставляет им широкий спектр новых возможностей начальной расстановки, а также шанс опробовать новую тактику и стратегию. Всё это позволит детективу усовершенствовать свои методы расследования, но и у Джека появились новые возможности для побега...

Состав игры

- 5 жетонов персонажей 5-ти разных цветов: одна сторона «подозреваемый», другая сторона «невиновный». (Перед первой игрой аккуратно наклейте на жетоны персонажей специальные стикеры – следите за тем, чтобы фон стикера соответствовал цвету жетона; например, стикер с серым фоном наклейте на серый жетон и т.д.)



«подозреваемый»

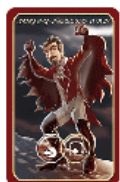


«невиновный»

- 1 жетон баррикады (состоит из двух частей, которые необходимо соединить)



- 5 карт персонажей с зелёной рубашкой, на каждой из которых изображён один персонаж, а также символы, обозначающие его способность и манеру передвижения.



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



- 1 книга правил

Подготовка к игре

Игроки выбирают, кто будет играть за Джека, а кто за Детектива.

Расположение игроков за игровым столом

Детектив помещает игровое поле так, чтобы перед ним оказался жёлтый край поля.

Джек садится напротив Детектива так, чтобы видеть поле вверх тормашками. Перед ним должен оказаться серый край поля.

Расположение фонарей и закрытых люков

Закрытые люки и фонари кладутся на поле как показано на схеме поля в базовой игре. (1)

Выбор 8-ми персонажей для игры

Каждая игра всегда проходит при участии 8-ми персонажей – 4-х обязательных из базовой игры и ещё 4-х персонажей, выбранных игроками.

Обязательные персонажи (используются во всех играх)

Джерми Бёрт – Шерлок Холмс – Инспектор Лестрейдж – Джон Смит

Эти четыре карты персонажей откладываются в сторону на время выбора дополнительных персонажей.

Дополнительные персонажи

Мисс Стелси – Мадам – Сержант Гудли – Сэр Вильям Гал – Джон Пайзер – Джозеф Лэйн – Джон Ватсон – Инспектор Абберлайн – Прыгун

Эти девять карт персонажей перемешиваются и раздаются игрокам, начиная с игрока-Джека. В результате этого действия у Джека окажется пять карт, а у Детектива четыре.

Затем каждый игрок выбирает из находящихся у них в руке персонажей по два дополнительных персонажа, которые будут участвовать в игре. Четыре выбранные карты открываются одновременно и, после того как оба игрока их изучат, помещаются к четырём базовым персонажам.

Восемь карт персонажей перемешиваются и кладутся лицевой стороной вниз в стопку рядом с полем.

Восемь соответствующих карт алиби тоже перемешиваются и кладутся лицевой стороной вниз в стопку рядом с полем.

Восемь соответствующих жетонов персонажей кладутся рядом с полем между двумя игроками.

Наконец, неиспользованные карты персонажей, алиби и жетоны персонажей возвращаются в коробку.

Кто такой Джек?

Игрок-Джек берёт одну карту алиби, запоминает изображённого на ней персонажа и кладёт эту карту перед собой лицевой стороной вниз. Этот персонаж и есть Джек в текущей игре. (Выбранный персонаж – единственный, у кого нет алиби).

Расположение персонажей на поле

Возьмите первые четыре карты персонажей из стопки персонажей и разложите их на столе лицевой стороной вверх. Детектив выбирает одну из этих карт и кладёт соответствующий жетон стороной «подозреваемый» вверх на любой гекс улицы на игровом поле (светло-серый гекс). Затем Джек выбирает две карты персонажей из оставшихся трёх открытых карт и размещает на поле соответствующие жетоны. Наконец, Детектив берёт последнюю карту и размещает на поле последнего персонажа.

Затем описанный выше процесс повторяется с оставшимися четырьмя картами персонажей. На этот раз Джек размещает первого персонажа, детектив – следующих двух и Джек – последнего. Когда все 8 персонажей окажутся на игровом поле, 8 их карт перемешиваются и кладутся лицевой стороной вниз рядом с полем.

Карта «видимый»/«невидимый»

Карта «видимый»/«невидимый» кладётся на любую сторону и не используется до конца первого хода, когда наступает опрос свидетелей. Джек не может сбежать во время первого хода.

Счётчик ходов

Счётчик ходов ставится на деление «Ход 1» на дорожке отсчёта ходов на игровом поле (самое нижнее деление дорожки, ближайшее к игроку-Детективу).

Игровой процесс

Игра длится не более 8-ми ходов и проходит по правилам базовой игры.

Пять новых персонажей и их способности

Каждый персонаж во время активации должен передвинуться и/или использовать свою специальную способность. Значки на картах обозначают, какой именно способностью обладает персонаж и в какой момент её нужно или можно использовать.

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

В **золотом** круге указана способность персонажа. **Форма** круга обозначает, в какой момент она используется.

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



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



способность **ДОЛЖНА** быть использована **после** передвижения



способность **ПОСТОЯННАЯ** и зависит от расположения самого персонажа



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

Джон Пайзер – мясник района Уайтчепел. Его кожаный фартук и способность обращаться с ножами делает его идеальным подозреваемым. Более того, его внушительное телосложение пугает всех, кто с ним сталкивается.

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): если Джон Пайзер оказывается рядом с другим персонажем **ПОСЛЕ СВОЕГО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ**, этот другой персонаж бежит от него. Сбегающий персонаж **ДОЛЖЕН** пройти 3 гекса, не заходя в канализацию и не проходя через гекс, занятый Джоном Пайзером.

Джозеф Лейн: Перемещается на 1-3 гекса И использует способность

Джозеф Лейн – анархист. Он пытается устроить революцию пролетариата и воодушевляет людей на сооружение баррикад.

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): Переместите баррикаду и расположите её между двумя любыми гексами улиц (светло-серые гексы). Баррикада непроходима для всех персонажей, включая Мисс Стелси и Прыгуна. Два персонажа, находящиеся по разные стороны баррикады, не видят друг друга. Эти персонажи не считаются находящимися на соседних гексах, но при этом могут быть видны другим персонажам или освещены фонарём.

Ограничение: запрещается ставить баррикаду так, чтобы она касалась одного из 4-х выходов из района. Способность Джозефа Лейна может быть использована ДО ИЛИ ПОСЛЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ – по выбору игрока.

**Мадам: Перемещается на 1-6 гексов, ИСПОЛЬЗУЯ свою способность**

Хозяйка печально известного заведения в этом районе – женщина, которую все называют «Мадам», получила своё прозвище за свою манерность и кичливость. Она чрезвычайно брезглива и не выносит грязи.

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ): При перемещении Мадам никогда не спускается в канализацию.

**Инспектор Абберлайн: Перемещается на 1-3 гекса. Его способность действует ПОСТОЯННО (основано на идее Арно Фильона)**

Инспектор Абберлайн послан Скотланд-Ярдом с целью – помочь в этом сложном расследовании. Этот мелочный и скрупулёзный человек неустанно задаёт вопросы всем персонажам, с которыми встречается.

Специальная способность (ДОЛГОВРЕМЕННАЯ): Отвечая на непрекращающиеся вопросы Инспектора Абберлайна, любой персонаж, находящийся на соседнем с ним гексе, ограничен в своём передвижении – он получает только одно очко передвижения!

**Прыгун: Перемещается на 1-3 гекса, по желанию ИСПОЛЬЗУЯ свою способность**

Прыгун – городская легенда Викторианской эпохи (он больше известен как Джек-Прыгун). Этот персонаж – что-то вроде супергероя прошлого. Он известен тем, что после совершения преступлений быстро убегает, прыгая по зданиям и другим препятствиям!

Специальная способность (ФАКУЛЬТАТИВНАЯ): При перемещении Прыгун может по желанию совершать прыжки.



- За 1 очко перемещения Прыгун может перепрыгнуть через находящееся на поле препятствие (здание, фонарь, сквер). Чтобы совершить прыжок, он должен находиться прямо рядом с препятствием и гекс, находящийся сразу за препятствием, должен быть свободным. (1)-(3) Прыгун не может перепрыгнуть через несколько гексов зданий одним прыжком.
- За 1 очко перемещения Прыгун может перепрыгнуть через другого персонажа. Для этого Прыгун не обязательно должен находиться непосредственно рядом с этим персонажем. Количество гексов во время прыжка до персонажа и после него должно быть одинаковым и гекс приземления должен быть пустым. (2)

Часто Задаваемые Вопросы (ЧаВо)

Что происходит, если персонаж пугается Джон Пайзера, но не может отойти на 3 гекса?

Персонаж перемещается на максимально возможное количество гексов. Если этот персонаж вообще не может двигаться, тогда он остаётся на месте.

Может ли испугавшийся Джона Пайзера персонаж использовать канализацию?

Нет! 3 гекса он должен пройти по поверхности.

Если Джон Пайзер заканчивает передвижение рядом с двумя или более персонажами, что происходит?

Каждый персонаж пугается и должен отойти на 3 гекса (если это возможно).

Может ли Джон Пайзер заставить Джека покинуть Уайтчепел?

Да! Если карта Джека лежит стороной «невидимый» вверх (Джек невидим), игрок-Джек может использовать Джона Пайзера, чтобы столкнуть с поля жетон, являющийся Джеком.

Если Джон Пайзер перемещается из-за способности другого персонажа (например, Гудли или Гала) и заканчивает перемещение рядом с другим персонажем, испугается ли последний?

Нет! Способность Джона Пайзера применяется только во время его обычного перемещения.

Если Джон Пайзер останавливается возле персонажа, находящегося рядом с Абберлайном, что происходит?

Персонаж бежит от Джона Пайзера, но только на 1 гекс, так как действует и способность Абберлайна.

Может ли персонаж, находящийся рядом с Инспектором Абберлайном, использовать канализацию?

Да! Если персонаж находится на открытом люке (даже если его передвижение ограничено 1 гексом), он может переместиться к другому открытому люку и закончить там своё передвижение.

Если Прыгун находится рядом с Инспектором Абберлайном, может ли он совершить прыжок?

Да! Но его передвижение ограничено 1 гексом, поэтому он может совершить только один прыжок!

Что происходит, если персонаж, находящийся рядом с Инспектором Абберлайном, должен переместиться из-за способности другого персонажа (например, свиста Гудли или из-за страха перед Джоном Пайзером)?

Способность Абберлайна ПОСТОЯННАЯ, поэтому в этом случае персонаж перемещается только на 1 гекс.

Когда Прыгун совершает прыжок, он может «приземлиться» на другого персонажа?

Да! Но только, если собирается обвинить этого персонажа в том, что тот – Джек! (Что приводит к завершению игры не зависимо от результата обвинения)

Если Джозеф Лейн участвует в игре, когда ставится баррикада?

Баррикада ставится в тот момент, когда Джозеф Лейн оказывается на поле, и должна быть расположена между двумя гексами улиц, не обязательно рядом с Джозефом Лейном.

Может ли баррикада быть помещена между фонарём и гексом улицы?

Нет! Баррикада всегда должна находиться между двумя гексами улиц (светло-серые гексы).

Во время расположения персонажей в начале игры можно ли их поместить прямо рядом с выходом из района или на люк?

Да! Можно ставить персонажей на гексы улиц прямо рядом с выходами, а также на закрытые или открытые люки. Единственное правило, которое следует соблюдать, – персонажей необходимо ставить на гексы улиц (светло-серые гексы).