



# Mr. Jack

EXTENSION

## 1888 - Уайтченел, Лондон

Тень Джека всё ещё висит над задворками Ист-Энда... Скотланд-Ярд поручил инспектору Абберлайну взять расследование под свой контроль. Ему помогают пять детективов с незаурядными способностями. В их числе выдающийся профессор Мориарти, который использует свой ум и хитрость, чтобы выдавать себя за других детективов... Он пытается ставить палки в колёса Джеку? Или хочет перехитрить своего соперника Шерлока Холмса? Или он и есть Джек, но переоделся в профессора Мориарти? Кто же этот ускользающий Джек? Поиски продолжаются...

Чтобы играть с этим дополнением у вас должна быть базовая игра «Мистер Джек в Лондоне» (и правила под рукой). Если у вас есть вопросы, ознакомьтесь с разделом «Часто задаваемые вопросы».

Это дополнение позволит вам играть с 6 новыми персонажами и выбирать стартовые позиции на игровом поле для 8 персонажей. Независимо от того, за кого вы играете, вам нужно научиться использовать эти новые возможности, чтобы победить!

## Компоненты

- 6 жетонов персонажей шести различных цветов: одна сторона – «подозреваемый», другая – «невиновный». (Перед первой игрой наклейте 12 стикеров на жетоны так, чтобы цвет стикера соответствовал цвету жетона).



«подозреваемый»

«невиновный»

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



- 6 карт алиби с красной рубашкой, на каждой изображён один персонаж «вне подозрения»



- 1 жетон баррикады (требуется сборки) для способности Джозефа Лейна



- 1 жетон с знаком «?» для способности Мориарти



# Подготовка к игре

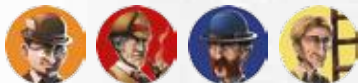
Игроки решают, кто играет за **Джека**, а кто — за **Детектива**. Они занимают места около игрового поля так, как описано в правилах базовой игры. Положите карту Свидетеля, счётчик раундов, тайлы закрытых люков и фонарей так, как описано в правилах базовой игры.

## I ВЫБОР 8 ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРЫ

В каждой игре задействовано 8 персонажей: 4 обязательных базовых персонажа и 4 персонажа, выбранных игроками из 10 дополнительных персонажей из базовой игры и из дополнения.

**4 базовых персонажа (используются в каждой игре)**

Джереми Бёрт – Шерлок Холмс – Инспектор Лестрейд – Джон Смит



Положите этих персонажей с одной стороны.

**10 дополнительных персонажей**

Мисс Стелси – Мадам – Сержант Гудли – Сэр Уильям Гал – Джон Пайзер – Джозеф Лейн – Джон Ватсон – Инспектор Абберлайн – Прыгун – Профессор Мориарти



Перемешайте эти 10 карт персонажей и раздайте каждому игроку по одной карте, начиная с игрока, который играет за Джека.

Теперь у каждого игрока в руке 5 карт, и из них он выбирает 2. Затем игроки вместе открывают выбранные карты и добавляют их к уже отложенным картам базовых персонажей.

Перемешайте карты этих персонажей и соответствующие карты алиби и положите их так, как описано в правилах базовой игры. Положите 8 карт персонажей между игроками рядом с игровым полем.

После этого возьмите карты и жетоны 6 персонажей, которые не используются в этой игре, и уберите в коробку.

***Важно:** если вы играете с профессором Мориарти, то вместо того, чтобы убрать 6 оставшихся карт персонажей обратно в коробку, положите их в ряд лицевой стороной вверх около игрового поля. Положите жетоны с знаком «?» рядом с колодой карт персонажей. Они будут лежать здесь до тех пор, пока не активируется персонаж Мориарти.*

## II РАСПОЛОЖИТЕ ПЕРСОНАЖЕЙ НА ПОЛЕ

Возьмите 4 карты персонажей из колоды и положите их лицевой стороной вверх около игрового поля. После этого:

- Детектив выбирает одну из карт и выкладывает соответствующий жетон стороной «подозреваемый» вверх на любой тайл улиц (то есть на светло-серые области на игровом поле).
- Затем Джек выбирает 2 из оставшихся 3 карт и выкладывает соответствующие жетоны.
- После этого Детектив выкладывает последний жетон.

Повторите процесс с оставшимися 4 картами персонажей в колоде:

- Джек выбирает одну из карт и выкладывает соответствующий жетон.
- Затем детектив берёт 2 из оставшихся 3 карт и выкладывает соответствующие жетоны.
- После этого Джек выкладывает последний жетон.

***Важно:** если вы играете с Джозефом Лейном, возьмите жетон баррикады и положите его на игровое поле одновременно с жетоном Джозефа Лейна между любыми двумя тайлами улиц (необязательно в непосредственной близости от Джозефа Лейна).*

После завершения этой произвольной подготовки к игре снова перемешайте 8 карт персонажей и положите их лицевой стороной вниз около игрового поля.

Затем определите, под маской какого персонажа будет скрываться Джек, таким образом, как описано в базовых правилах. После завершения подготовки можете начинать игру, которая длится несколько раундов (самое большое – 8), как указано в правилах базовой игры.

## Новые персонажи

Каждый персонаж в момент активации должен передвинуться и/или использовать свою специальную способность. Символы на карте персонажей помогают не забыть, какая 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 специальная способность персонажа. **Форма** символа обозначает, когда способность используется:



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



Способность **ДОЛЖНА** быть использована **в конце** передвижения



Способность **МОЖЕТ** быть использована **вместо** передвижения



Способность может использоваться **ПОСТОЯННО** и относится к положению персонажа на игровом поле



**Мадам: Перемещается на 1-6 тайлов И ИСПОЛЬЗУЕТ способность**

*Известная как «Мадам», эта женщина – хозяйка пресловутого борделя в Уайтченеле – изображает из себя представительницу буржуазии. Она гордится своей внешностью и старается*

*держаться подальше от любой грязи.*

**Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ)**

При передвижении Мадам никогда не использует канализацию.



**Прыгун:** Перемещается на 1-3 тайла И (ПРИ ЖЕЛАНИИ) ИСПОЛЬЗУЕТ свою способность

*Этот персонаж из современной городской легенды — что-то вроде суперзлодея прошлых лет. У него репутация грабителя, который скрывается с места преступления, перепрыгивая через здания и другие препятствия.*

**Специальная способность (ФАКУЛЬТАТИВНАЯ)** При перемещении попрыгунчик может прыгать. На примере показано, как этот персонаж перемещается на 3 тайла, в том числе используя прыжки.

● За 1 передвижение он может перепрыгнуть через препятствие на игровом поле (здание, газовый фонарь или городской парк). Чтобы сделать такой прыжок, он должен находиться рядом с препятствием, а тайл улицы прямо напротив должен быть пустым (1) (3). За один раз он не может перепрыгнуть через несколько зданий.

● За 1 передвижение он может перепрыгнуть через другого персонажа, приземляясь на симметрично расположенный тайл (2), при условии, что на траектории его движения нет других персонажей.



**Джон Пайзер:** Перемещается на 1-3 тайла, А ЗАТЕМ использует свою способность

*Джон Пайзер – мясник в Уайтчепеле. Его кожаный фартук и мастерское обращение с ножами автоматически переводят его в разряд подозреваемых. Мощная фигура мясника внушает страх всем, кто встречается на его пути.*

**Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ)** Если в конце передвижения Джон Пайзер оказывается на тайле рядом с другим персонажем, этот персонаж в страхе убегает. Убегающий персонаж ДОЛЖЕН переместиться на 3 тайла, не используя канализацию и не пересекая тайл, на котором находится Джон Пайзер.



**Инспектор Абберлайн:** Перемещается на 1-3 тайла ПОСТОЯННАЯ способность

*Скотланд-Ярд поручил инспектору Абберлайну провести это сложное расследование. При встрече с другим персонажем, этот скрупулёзный и добропорядочный инспектор всегда задаёт ему несколько вопросов.*

**Особая способность (ПОСТОЯННАЯ)** При активации любой персонаж на тайле улицы рядом с инспектором Абберлайном может сделать только 1 перемещение.



**Джозеф Лейн:** Перемещается на 1-3 тайла И ИСПОЛЬЗУЕТ способность

*Джозеф Лейн – один из организаторов профсоюза с революционной жилкой. Он стремится убедить рабочий класс Уайтчепела выйти на улицы и построить баррикады.*

**Особая способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ)** Передвинуть баррикаду, разместив её между любыми двумя тайлами улиц (светло-серыми). Никто из персонажей не может

проходить через баррикаду, даже мисс Стелси или Прыгун. Персонажи с двух сторон баррикады не видят друг друга. Они не считаются расположенными на соседних тайлах. Они становятся видимыми, только когда рядом есть зажжённый фонарь. Эта способность может использоваться либо до, либо после передвижения по желанию игрока.

**Важно:** Нельзя забаррикадировать ни один из четырёх тайлов выходов из Уайтчепела.



### Профессор Мориарти: Манера передвижения меняется

**Специальная способность – выдавать себя за другого**

*Привлечённый явной неспособностью Шерлока Холмса поймать Джека, профессор Мориарти присоединился к расследованию с твёрдым намерением унижить Холмса и первым сорвать с Джека маску. Мориарти ведёт себя как хамелеон, поскольку выдаёт себя за других детективов, подражая их внешнему виду и используя их способности!*

**Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ)** Когда игрок в первый раз активирует профессора Мориарти, он выбирает одну карту из ряда с шестью персонажами на игровом поле и кладёт под неё жетон со знаком «?» После этого профессор Мориарти присваивает себе и использует его манеру передвижения и специальную способность. Мориарти использует все особенности выбранного персонажа до тех пор, пока профессора снова не активируют. Когда игрок снова активирует Мориарти, уберите из игры предыдущего персонажа, за которого он себя выдавал, и верните его в коробку. Игрок выбирает нового персонажа, за которого будет себя выдавать Мориарти, и кладёт жетон со знаком «?» под соответствующей картой персонажа.



*В этом примере профессора Мориарти активируют в первый раз. Теперь Мориарти будет выдавать себя Джона Пайзера, пока профессора снова не активируют.*

## Часто задаваемые вопросы

- Когда я выкладываю жетоны персонажей в начале игры, могу я положить их прямо около выхода или на канализационный люк? Да! Вы можете класть персонажей на тайлы улиц рядом с выходами, а также на открытые или закрытые люки. Единственное условие: они должны быть выложены на тайлы улиц (светло-серые).
- Что происходит, если персонаж, которого напугал Джон Пайзер, не может переместиться сразу на 3 тайла? Переместите персонажа на столько тайлов, на сколько возможно. Если его нельзя передвинуть, он остаётся на месте.

• *Может ли персонаж, которого напугал Джон Пайзер, использовать канализацию?*

Нет! Напуганный персонаж должен переместиться на 3 тайла на поверхности.

• *Что происходит, если Джон Пайзер заканчивает передвижение около двух или больше персонажей?*

Каждый персонаж на соседнем с Джоном Пайзером тайле пугается и должен переместиться на 3 тайла, если есть возможность

• *Может ли Джек покинуть район Уайтченел из-за Джона Пайзера?*

Да! Если во время хода карта свидетеля лежит стороной «Невидимый», игрок, который играет за Джека, может использовать Джона Пайзера, чтобы напугать и прогнать из района персонажа, под маской которого скрывается Джек.

• *Если Джон Пайзер перемещается за счёт специальной способности другого персонажа (например, Гудли или Гала) и заканчивает передвижение рядом с другими персонажами, они пугаются?*

Нет! Способность Пайзера действует только тогда, когда активируется сам Пайзер.

• *Что происходит, если Джон Пайзер заканчивает передвижение на тайле рядом с персонажем, около которого находится Инспектор Абберлайн?*

Персонаж убегает от Джона Пайзера, но может передвинуться только на 1 тайл, поскольку способность Абберлайна действует постоянно.

• *Может персонаж рядом с Инспектором Абберлайном использовать канализацию?*

Да, если этот персонаж находится на тайле с люком. Поскольку он теперь может сделать только 1 перемещение, он выбирается из канализации через соседний люк и немедленно завершает передвижение.

• *Если Прыгун находится рядом с Инспектором Абберлайном, он все ещё может прыгать?*

Да! Однако, поскольку его возможность перемещения уменьшена до 1, прыгнуть он может только один раз.

• *Что происходит, если персонажа рядом с Инспектором Абберлайном нужно передвинуть за счёт способности другого персонажа (например, свиста Гудли или страха, который внушает всем Джон Пайзер)?*

Способность Абберлайна действует постоянно, и поэтому этого персонажа можно передвинуть только на 1 тайл.

• *Когда Прыгун подпрыгивает, может ли он «приземлиться» на другого персонажа?*

Да! Но только для того, чтобы предъявить обвинение! Подобное действие завершает игру, независимо от результата выдвинутого обвинения.

• *Можно ли выложить тайл с баррикадой между газовым фонарём и тайлом улицы?*

Нет! Баррикада всегда должна разделять 2 тайла улиц (светло-серых).

• *После того, как профессор Мориарти выдавал себя за Джозефа Лейна, и карту Джозефа Лейна убрали в коробку, что происходит с жетоном баррикады?*

Жетон баррикады оставляют в том месте, где он находится, до конца игры.

*Персонажи Абберлайна и Прыгуна были подсказаны Арно Фийоном и Стивом МакКео.*

**С любыми вопросами, комментариями и предложениями обращайтесь на сайт: [www.hurricangames.com](http://www.hurricangames.com)**

*Внимание: Содержит мелкие детали. Для детей старше 3 лет. Сохраняйте упаковку.*