

Mr. Jack

EXTENSION

1888 – Whitechapel, London

Jacks Schatten schwebt immer noch über den Gassen des East-Ends... Scotland Yard hat Inspektor Abberline beauftragt, die Ermittlungen durchzuführen. Ihm stehen fünf neue Detektive mit außergewöhnlichen Talenten zur Seite. Zu ihnen zählt auch der beeindruckende Professor Moriarty, der mit Scharfsinn und List die anderen Detektive nachahmt. Versucht er, Jacks Kreise zu stören oder seinen Rivalen Sherlock Holmes auszutricksen? Oder ist er vielleicht sogar Jack selbst, als Moriarty verkleidet? Wer ist der flüchtige Jack? Die Jagd geht weiter...

Um diese Erweiterung spielen zu können, ist das Basisspiel „Mr. Jack, London“ und seine Spielregel erforderlich.

Allfällige Fragen beantworten wir in den FAQ.

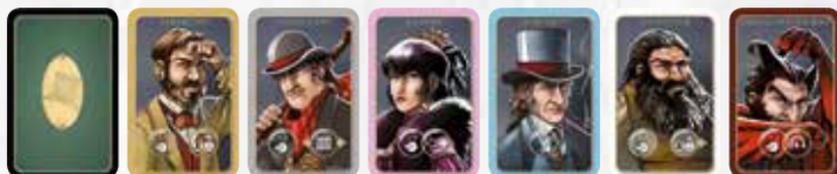
This expansion lets you play with 6 new characters and choose the starting positions of the 8 characters on the game board. Whether playing as Jack or the Detective, learn to master these new possibilities and win!

SPIELMATERIAL

- 6 Figurenscheiben in 6 verschiedenen Farben, mit je einer Seite „verdächtig“ und einer Seite „unschuldig“. (Vor der ersten Partie müsst ihr die 12 Aufkleber in der jeweiligen Farbe auf die entsprechenden Figurenscheiben kleben.)



- 6 Figurenkarten mit grüner Rückseite. Jede vertritt eine Figur und trägt Piktogramme für die Zugweise und die besondere Stärke.



- 6 Alibikarten mit roter Rückseite. Jede vertritt eine Figur, die vom Verdacht befreit wurde.



- 1 Spielplättchen „Barrikade“ (muss zusammengebaut werden) für Joseph Lanes besondere Stärke
- 1 Spielplättchen „?“ für Moriartys besondere Stärke



SPIELVORBEREITUNG

Die Spieler entscheiden, wer die Rolle Jacks übernimmt und wer die des Ermittlers. Sie setzen sich so an den Spielplan, wie im Basisspiel angegeben. Die Karte „Zeuge“ / „Kein Zeuge“, der Rundenzählstein, die Kanaldeckel-Plättchen und die Gaslaternen-Plättchen werden auf dem Spielplan platziert wie in der Regel des Basisspiels angegeben.

I WAHL DER 8 FIGUREN

Jede Partie wird mit 8 Figuren gespielt: 4 verbindliche Figuren und 4 Figuren, die die Spieler frei aus den 10 übrigen Figuren aus Basisspiel und Erweiterung auswählen können.

Die 4 verbindlichen Figuren (kommen in jeder Partie zum Einsatz) sind:

Jeremy Bert - Sherlock Holmes - Inspektor Lestrade - John Smith



Die vier entsprechenden Figurenkarten werden zur Seite gelegt.

Die 10 zusätzlichen Figuren sind:

Miss Stealthy – Madame - Sergeant Goodley – Sir William Gull – John Pizer – Joseph Lane – John H. Watson - Inspektor Abberline – Sprungfedermann— Professor Moriarty



Diese 10 Figurenkarten werden gemischt und einzeln an die beiden Spieler verteilt, angefangen beim Mr. Jack-Spieler.

Damit hat jeder Spieler 5 Karten auf der Hand, aus denen er 2 auswählt. Dann decken die beiden Spieler diese 4 ausgewählten Karten gleichzeitig auf und fügen sie zu den 4 zur Seite gelegten verbindlichen Figurenkarten hinzu.

Nun werden alle Figurenkarten und die entsprechenden Alibikarten gemischt und wie in der Basisspielregel beschrieben neben den Spielplan gelegt. Die entsprechenden 8 Figurenscheiben werden neben den Spielplan, zwischen die Spieler, gelegt.

Zuletzt können die nicht benutzten Karten und Figurenscheiben in der Schachtel verstaut werden.

Hinweis: Wenn Ihr mit Professor Moriarty spielt, kommen die 6 übrigen Figurenkarten nicht in die Schachtel zurück, sondern werden aufgedeckt in einer Reihe neben dem Spielplan ausgelegt. Legt das „?“-Plättchen neben den Stapel Figurenkarten. Es bleibt dort, bis die Moriarty-Karte aktiviert wird.

II PLATZIERUNG DER FIGUREN AUF DEM SPIELPLAN

Deckt die ersten vier Figurenkarten auf und legt sie neben den Spielplan. Dann:

- Der Inspektor wählt eine dieser Karten aus und legt die zugehörige Figurenscheibe mit der Seite „verdächtig“ nach oben auf irgendein Straßengebiet (die hellgrauen Felder auf dem Spielplan).

- ➊ Alsdann wählt Jack zwei der drei verbliebenen Figurenkarten aus. Er legt die zugehörigen Figurenscheiben auf die beschriebene Weise auf den Spielplan.
 - ➋ Schließlich verteilt der Inspektor die letzte Figurenscheibe.
- Verfährt auf die gleiche Weise mit den vier übrigen Figuren:
- ➌ Jack wählt die erste Figurenkarte aus und legt die zugehörige Figurenscheibe auf den Spielplan.
 - ➍ Der Inspektor sucht zwei Karten aus und verteilt die zugehörigen Figurenscheiben.
 - ➎ Zuletzt verteilt Jack die letzte Figurenscheibe.

***Hinweis:** Wenn Ihr mit Joseph Lane spielt, legt die Barrikade gleichzeitig mit der Joseph Lane-Scheibe auf den Spielplan, und zwar zwischen zwei beliebige Straßensfelder (nicht unbedingt in die Nähe von Joseph Lane).*

Mischen Sie jetzt die 8 Figurenkarten erneut und legen Sie sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

Sodann bestimmen die Spieler gemäß der Basisspielregel, welche Identität Jack während der Partie annimmt. Nach vollendetem Spielaufbau können Sie mit der Partie beginnen. Eine Partie dauert höchstens 8 Runden, wie in der Basisspielregel beschrieben.

DIE NEUEN FIGUREN

Wird eine Figur aktiviert, muss sie bewegt oder ihre besondere Stärke eingesetzt werden. Anhand der Symbole auf den Karten kann man sich leicht die besondere Stärke jeder einzelnen Figur merken und wann genau sie eingesetzt werden können oder müssen.



Im **silbernen** Bullauge wird die Zugweise der Figur angegeben.

Im **goldenen** Bullauge wird die besondere Stärke der Figur angegeben. Die **Form** dieses Kreises steht für den Zeitpunkt, in dem diese besondere Eigenschaft eingesetzt werden kann.



Die besondere Stärke MUSS entweder **vor oder nach** dem Zug eingesetzt werden.



Die besondere Stärke MUSS **nach** dem Zug eingesetzt werden.



Die besondere Stärke KANN **anstatt** eines Zuges eingesetzt werden.



Die besondere Stärke ist DAUERHAFT und hängt von der Position der Figur auf dem Spielplan ab.



Madame: zieht 1 bis 6 Felder weit UND setzt ihre besondere Stärke ein.

Betreiberin eines Etablissements von zweifelhaftem Ruf, hält sich diese von allen nur „Madame“ genannte Frau für eine ehrenwerte Dame und gibt sich entsprechend großspurig. Stolz auf ihr gutes Aussehen, kann sie alles, was schmutzig sein könnte, nicht ertragen.

Besondere Eigenschaft (VERPFLICHTEND): Während ihres Zuges wird Madame nie das Kanalnetz benutzen.



Der Sprungfedermann: zieht 1 bis 3 Felder weit UND KANN seine besondere Stärke einsetzen

Diese Figur, die auf einer modernen Legende der viktorianischen Zeit beruht, ist eine Art Superschurke vergangener Zeiten. Man sagt ihm nach, dass er nach seinen Verbrechen vom Tatort fliehen konnte, indem er über Dächer und andere Hindernisse sprang.

Besondere Stärke (OPTIONAL): Wenn er zieht, kann er springen. Das Beispiel zeigt, wie er mitsamt Sprüngen 3 Felder weit zieht:

- Für 1 Bewegungspunkt kann er über ein Hindernis auf dem Spielplan springen (z.B. ein Gebäude, eine Gaslaterne oder einen Hof). Dazu muss er sich aber auf dem Feld direkt neben dem Hindernis befinden und das Feld direkt hinter dem Hindernis frei sein (1) (3). Er kann nicht über mehrere Gebäudefelder auf einmal springen.
- Für 1 Bewegungspunkt kann er auch über eine andere Figur springen, und zwar genau symmetrisch zu dieser (also über ebenso viele Felder vor wie hinter der Figur) und unter der Voraussetzung, dass keine andere Figur im Weg steht (2).



John Pizer: zieht 1 bis 3 Felder weit UND benutzt DANN seine besondere Stärke.

John Pizer ist der Stadtteil-Metzger. Seine Lederschürze und sein Geschick im Umgang mit scharfen Klingen machen ihn automatisch verdächtig. Seine bullige Erscheinung lässt alle, die seinen Weg kreuzen, vor Schreck zurückweichen.

Besondere Eigenschaft (VERPFLICHTEND): Wenn Pizer nach seinem Zug neben einer anderen Figur steht, nimmt diese Reißaus. Eine flüchtende Figur MUSS genau 3 Felder weit weglaufen, ohne die Kanalisation zu benutzen und ohne über John Pizer hinwegzuziehen.



Inspektor Abberline: zieht 1 bis 3 Felder weit und setzt seine besondere Eigenschaft permanent ein.

Scotland Yard hat Inspektor Abberline mit diesen verwickelten Ermittlungen beauftragt. Wann immer Abberline eine andere Figur trifft, muss dieser akribische und gewissenhafte Polizist einfach ein paar Fragen stellen.

Besondere Eigenschaft (PERMANENT): Den unaufhörlichen Fragen Abberlines ausgesetzt, kann sich eine auf einem benachbarten Feld befindliche Figur höchstens 1 Bewegungspunkt weit fortbewegen!



Joseph Lane: zieht 1 bis 3 Felder weit UND benutzt seine besondere Stärke.

Joseph Lane ist Gewerkschafter mit einer revolutionären Ader. Er versucht die Arbeiterklasse von Whitechapel zum Aufstand zu bewegen und Straßenbarrikaden zu errichten.

Besondere Stärke (VERPFLICHTEND): Er errichtet die Barrikade zwischen zwei Straßenfeldern (hellgrau) seiner Wahl. Keine Figur kann die Sperre überwinden, nicht einmal Miss Stealthy oder der Sprungfedermann. Figuren, die beiderseits der Barrikade stehen, können sich nicht sehen.

Sie gelten nicht als benachbart. Sie sind sichtbar, wenn sie neben einer Gaslaterne stehen. Diese besondere

Stärke kann VOR oder NACH dem Zug eingesetzt werden, ganz wie der Spieler möchte.

Wichtig: Die Barrikade darf nicht über eines der vier Felder des Stadtteilausgangs gestellt werden.



Professor Moriarty: unterschiedliche Zugweisen Besondere Stärke: Imitation

Durch Sherlock Holmes offensichtliche Unfähigkeit, Jack dingfest zu machen, neugierig geworden, schließt sich Prof. Moriarty den Ermittlungen an. Sein fester Wille ist es, Holmes zu beschämen, indem er Jack zuerst demaskiert. Moriarty ist wie ein Chamäleon: Er ahmt die anderen Detektive nach, indem er ihre Erscheinung annimmt und ihre besonderen Stärken nutzt.

Besondere Stärke (VERPFLICHTEND): Wenn ein Spieler Moriarty zum ersten Mal aktiviert, wählt er eine der 6 Figurenkarten aus der Reihe neben dem Spielplan aus und legt das „?“-Plättchen an die Unterkante der Figurenkarte an. Ab dann besitzt und benutzt Moriarty genau dieselbe Zugweise und besondere Stärke wie die ausgewählte Figur. Er behält diese Eigenschaften solange, bis er wieder aktiviert wird. Wer Moriarty erneut aktiviert, nimmt die zuvor ausgewählte Figurenkarte aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel zurück. Dann wählt er eine andere aus der Reihe aus und legt das „?“-Plättchen an die entsprechende Figurenkarte an.



In diesem Beispiel, das eine Situation inmitten einer Partie wiedergibt, wird die Professor Moriarty-Karte zum ersten Mal aktiviert. Moriarty wird sich nun wie John Pizer verhalten, bis die Figur des Professors erneut aktiviert wird.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

• Kann man, während der Platzierung der Figurescheiben zu Spielbeginn, diese direkt neben einen Ausgang oder einen Kanaldeckel legen?

Ja! Man darf Figurescheiben direkt neben einen Ausgang oder einen offenen oder geschlossenen Kanaldeckel legen. Die einzige Bedingung ist, dass sie auf Straßenfeldern (hellgrau) platziert werden müssen.

• Was geschieht, wenn eine Figur, die vor Pizer flieht, keine 3 Felder weit ziehen kann?

Die Figur zieht so weit wie es geht. Kann sie gar nicht ziehen, bleibt sie stehen, wo sie ist.



- *Kann eine vor Pizer flüchtende Figur die Kanalisation benutzen?*

Nein! Die Figur muss 3 Felder oberirdisch ziehen.

- *Was geschieht, wenn John Pizer seinen Zug neben zwei oder mehr Figuren beendet?*

Alle benachbarten Figuren erschrecken und flüchten 3 Felder weit, wenn möglich.

- *Kann John Pizer Jack dazu bringen, Whitechapel zu verlassen?*

Ja! In einem Zug, in dem die Zeugenkarte die Seite „Kein Zeuge“ zeigt, kann der Jack-Spieler John Pizer dazu benutzen, den Figurenspielstein des verkleideten Jack vom Spielplan zu schieben.

- *Wenn John Pizer durch die besondere Stärke einer anderen Figur bewegt wurde (z.B. Goodley oder Gull), erschrickt er sie dann?*

Nein! John Pizers besondere Eigenschaft wirkt sich nur aus, wenn die Figur aktiviert ist.

- *Was geschieht, wenn John Pizer neben eine Figur zieht, die neben Inspektor Abberline steht?*

Die Figur flüchtet vor John Pizer, aber nur 1 Feld weit, weil Abberlines besondere Eigenschaft immer wirkt.

- *Kann eine Figur neben Inspektor Abberline die Kanalisation benutzen?*

Ja, falls die Figur auf einem Kanaldeckel-Feld steht. Da ihre Bewegungsfreiheit auf 1 Schritt begrenzt ist, verlässt sie die Kanalisation durch einen anderen Kanaldeckel und der Zug endet sofort.

- *Kann der Sprungfedermann auch dann springen, wenn er neben Inspektor Abberline steht?*

Ja! Weil aber seine Bewegungsfreiheit auf 1 Schritt begrenzt ist, kann er nur 1 einzigen Sprung machen.

- *Was geschieht, wenn eine Figur neben Inspektor Abberline durch die besondere Stärke einer anderen Figur (z.B. Goodleys Trillerpfeife oder aus Furcht vor Pizer) gezogen werden muss?*

Abberlines Eigenschaft gilt immer, so dass die Figur also nur 1 Feld weit zieht.

- *Kann der Sprungfedermann bei einem Sprung auf einer anderen Figur landen?*

Ja! Aber nur, um eine Anklage vorzubringen. Wenn er das tut, endet die Partie sofort, egal wie die Anklage ausgeht.

- *Kann die Barrikade zwischen eine Gaslaterne und ein Straßenfeld gestellt werden?*

Nein! Die Barrikade muss immer 2 Straßenfelder (hellgrau) trennen.

- *Wenn Professor Moriarty sich als Joseph Lane ausgibt und dessen Figurenkarte zurück in die Schachtel gelegt wurde, was passiert dann mit der Barrikade?*

Die Barrikade bleibt bis zum Spielende an ihrer aktuellen Position.

Die Abberline und Sprungfedermann-Figuren basieren auf Ideen von Arnaud Fillon and Steve MacKeogh.

Fragen? Kommentare? Hinweise? Kontaktieren Sie uns über unsere Internetseite: www.hurricangames.com

Warnung: Enthält Kleinteile. Nicht geeignet für Kinder unter drei Jahren. Spielregel aufbewahren.