

Mr. JACK
POCKET



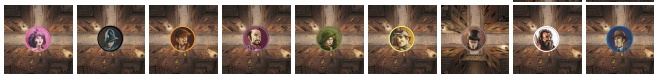
SPIELMATERIAL

- 9 Straßenkarten, im Folgenden als Viertel bezeichnet. Sie sind doppelseitig bedruckt und bilden den Spielplan (im Folgenden Stadtteil genannt).

Auf einer Seite ist keine Figur, sie ist leer.

Auf der anderen Seite ist eine Figur abgebildet:

Dies ist die Seite „verdächtig“.



- 9 Alibikarten. Auf jeder dieser Karten ist eine der Figuren aus dem Mr. Jack-Szenario abgebildet sowie eine bestimmte Anzahl von Sanduhren (0, 1 oder 2).



- 3 Detektiv-Chips für Holmes, Watson und ihren Hund Toby.



- 4 doppelseitige Aktions-Chips, deren Seiten wir noch genauer kennenlernen werden.



- 8 doppelseitige Zeit-Chips mit einer Seite „Spielrunde“, nummeriert von 1 bis 8, und einer Seite „Sanduhr“.



SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan stellt den Londoner Stadtteil Whitechapel dar, der hier in 9 Viertel eingeteilt ist. Die eingezeichneten Straßen können von einem Viertel ins nächste führen, aber durchaus auch von Gebäudemauern unterbrochen werden, die im Folgenden einfach als Mauern bezeichnet werden.

Achtung: Die Barrikade im Viertel der grauen Figur gilt ebenfalls als Mauer.

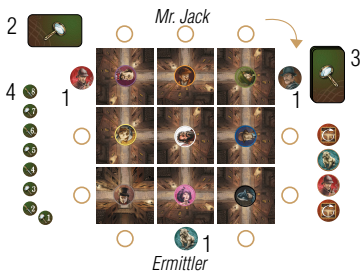
Die 9 Viertel werden gemischt und als ein Quadrat aus Karten so ausgelegt, dass die Seiten „verdächtig“ sichtbar sind. Position und Ausrichtung der Viertelkarten sind somit zufällig und von Spiel zu Spiel unterschiedlich.

Der Ermittler platziert die drei Detektiv-Chips auf dem Spielplan wie in der Abbildung dargestellt (1): Holmes neben das Viertel oben links, Watson neben das Viertel oben rechts und den Hund Toby neben das mittlere Viertel der unteren Reihe. Die Viertel, neben denen sich die Detektiv-Chips befinden, werden nun so gedreht, dass sich jeder Detektiv direkt vor einer Mauer befindet.

Der **Mr. Jack-Spieler** zieht eine Alibikarte, schaut sie sich an und legt sie verdeckt vor sich ab (2). Diese Karte gibt die Identität der Person an, hinter der sich Jack während dieser Partie verbirgt. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel neben den Stadtteil gelegt (3).

Die acht Zeit-Chips werden – mit der Seite „Spielrunde“ nach oben – in einer Reihe und in aufsteigender Folge der Zahlenwerte ausgelegt (4). Sie zeigen an, wie weit die Partie schon fortgeschritten ist und wer die jeweilige Runde beginnt.

Beispiel für den Spielaufbau



EINFÜHRUNG

Im Schatten der düsteren Gassen Whitechapels schleicht Mr. Jack durch das Dunkel, verfolgt von Holmes, Watson ... und ihrem Hund Toby!

Eine Partie dauert etwa 15 Minuten und besteht aus höchstens 8 Runden.

Sie endet früher, wenn einer der beiden Spieler sein Ziel vor der achten Runde erreicht.

Mr. Jack Pocket ist ein asymmetrisches Spiel, was bedeutet, dass die Spieler unterschiedliche Ziele verfolgen:

SPIELZIEL FÜR DEN ERMITTLER

Der Ermittler versucht aufzudecken, hinter welcher Identität sich Mr. Jack verbirgt. Er hat sein Ziel erreicht, wenn nur ein einziger der neun Verdächtigen übrig geblieben ist.

SPIELZIEL FÜR MR. JACK

Mr. Jack ist bestrebt, seine geheime Identität zu bewahren, indem er die Ermittlungen hinauszögert und Zeit (Sanduhren) gewinnt.

Blieb er unerkannt und kann 6 Sanduhren vorweisen, hat der Ermittler zu viel Zeit bei der Aufklärung vertan und Jack gewinnt das Spiel.

SPIELPRINZIP

Jede Runde besteht aus zwei Phasen: Verfolgung und Zeugenaussage.

In der ersten Phase werden vier Aktionen ausgeführt, zwei von jedem Spieler.

Diese Aktionen bestehen zum Beispiel darin, die Detektive im Uhrzeigersinn um den Stadtteil zu bewegen, die Ausrichtung oder Lage der Viertel zu verändern oder Alibikarten zu erhalten.

In der zweiten Phase werden die Verdächtigen zur Zeugenaussage aufgefordert.

Mr. Jack muss wahrheitsgemäß angeben, ob sich die Figur, deren Identität er angenommen hat, im Blickfeld der Detektive befindet oder nicht. Der Ermittler wird daraufhin vielleicht in der Lage sein, bestimmte Personen aus dem Kreis der Verdächtigen auszuschließen.

Er dreht dann das jeweilige Viertel um (leere Seite nach oben) und zieht so die Schlinge um Mr. Jacks Hals enger.

ERSTE PHASE: DIE VERFOLGUNG

Es werden gerade und ungerade Runden unterschieden.

Ungerade Runden (1-3-5-7) – der Ermittler beginnt

Er wirft die Aktions-Chips in die Luft, so dass sie mit zufälliger Seite nach oben neben dem Stadtteil zu liegen kommen. Die sichtbaren Seiten der Chips zeigen die Aktionen an, die in dieser Runde ausgeführt werden.

Achtung: Während der gesamten Spielrunde bleiben die Aktions-Chips so liegen, wie sie gefallen sind, denn in der nächsten Runde kommen die Rückseiten zum Einsatz.

Der Ermittler entscheidet sich für eine der angezeigten Aktionen und führt sie aus.

Dann wählt Mr. Jack zwei der drei verbliebenen Aktionen aus und führt sie nach-einander durch – in der Reihenfolge seiner Wahl.

Danach führt der Ermittler die letzte Aktion aus.

Anschließend geht es mit der zweiten Phase weiter, der Zeugenbefragung.

Gerade Spielrunden (2-4-6-8) – Mr. Jack beginnt.

Mr. Jack dreht die vier Aktions-Chips um, so dass die vier in der vorangegangenen Runde verdeckten Aktionen sichtbar werden.

Er entscheidet sich für eine dieser Aktionen und führt sie aus.

Dann wählt der Ermittler zwei der drei verbliebenen Aktionen und führt sie durch. Schließlich führt Mr. Jack die letzte Aktion aus, bevor es mit der zweiten Phase weitergeht, in der die Zeugen vorgeladen werden.

DIE AKTIONEN (alle Aktionen sind obligatorisch: man darf auf ihre Ausführung nicht verzichten!)



Holmes/Watson/Toby

Wer eine dieser Aktionen wählt, versetzt den entsprechenden Detektiv-Chip um wahlweise 1 oder 2 Felder im Uhrzeigersinn um den Stadtteil herum.

Es dürfen auch mehrere Detektive auf dem gleichen Feld neben einem Viertel stehen, die Viertel selbst betreten sie aber nie.



Joker

Wenn der Ermittler diese Aktion wählt,

- versetzt er einen Detektiv seiner Wahl um 1 Feld im Uhrzeigersinn.

Wenn Mr. Jack diese Aktion wählt, hat er folgende Möglichkeiten:

- entweder versetzt er einen Detektiv seiner Wahl um 1 Feld im Uhrzeigersinn.

- oder er lässt die drei Detektive da stehen, wo sie sind.



Rotation

Wer diese Aktion wählt, dreht ein Viertel seiner Wahl um 90° oder 180° (in beliebiger Richtung), um die Mauern zu verschieben und so das Blickfeld eines Detektivs zu blockieren oder zu öffnen. Diese Aktion gibt es doppelt. Ein Viertel darf in ein und derselben Runde aber nicht zweimal rotiert werden.



Tausch

Wer diese Aktion wählt, vertauscht zwei Viertel miteinander, ohne die Ausrichtung ihrer Mauern zu verändern.



Alibi

Wenn der Ermittler diese Aktion wählt,

- zieht er eine Alibikarte und deckt sie auf. Zeigt sie eine Figur, die sich noch unter den Verdächtigen befindet, dreht er das entsprechende Viertel auf die leere Seite – ohne die Ausrichtung der Mauern zu verändern! Eventuell auf der Karte abgebildete Sanduhren sind jedenfalls für Mr. Jack verloren...

Wenn Mr. Jack diese Aktion wählt,

- zieht er eine Alibikarte, zeigt sie aber dem Ermittler nicht, sondern legt sie verdeckt vor sich ab. Im Kopf zählt er auf der Karte abgebildete Sanduhren zu bereits ergatterten Sanduhren auf seinen Zeit-Chips und Alibikarten hinzu.

ZWEITE PHASE – DIE ZEUGENAUSSAGE

Mr. Jack muss nun angeben, ob die Figur, deren Identität er angenommen hat, von (mindestens) einem der Detektive gesehen werden kann oder nicht.

Mr. Jack ist sichtbar, wenn er sich in Blickrichtung eines der Detektive befindet, ohne dass die Sicht von einer Mauer unterbrochen wird. Hinter einer Mauer verborgen ist ein Verdächtiger unsichtbar. Figuren verstellen den Blick aber nicht!



Ist Mr. Jack sichtbar, werden die Viertel, auf denen ein Verdächtiger abgebildet ist und die sich nicht im Blickfeld der Detektive befinden, auf die leere Seite gedreht. Der Ermittler nimmt den Zeit-Chip der Runde an sich und legt ihn vor sich ab. Mr. Jack hat damit eine Sanduhr weniger...





Ist Mr. Jack nicht sichtbar, werden die Viertelkarten, auf denen ein Verdächtiger abgebildet ist und die sich im Blickfeld der Detektive befinden, auf die leere Seite gedreht. In diesem Fall nimmt Mr. Jack den Zeit-Chip der Runde an sich und legt ihn mit der Sanduhr nach oben vor sich ab.

Aufgepasst: Beim Umdrehen der Viertelkarten darauf achten, dass die Mauern in gleicher Weise ausgerichtet sind wie vorher!

Sehen wir uns dieses Beispiel an:

Die Detektive schauen in gerader Linie in den Stadtteil hinein. Holmes sieht die weiße Figur (John Pizer), nicht jedoch die violette (William Gull), die hinter einer Mauer verborgen ist.

Tobys Sicht auf Blau (Lestrade) und Grün (Miss Stealthy) ist von einer Mauer verstellt. Watson hat die orangene (Jeremy Bert) und violette Figur (William Gull) im Blickfeld.

Daraus folgt:

Sagt Mr. Jack, dass er sichtbar ist, so muss er die Identität von Weiß, Orange oder Violett angenommen haben: Die Viertel von Grün, Blau und Rosa werden umgedreht.

Sagt Mr. Jack aber, dass er nicht sichtbar ist, so muss er die Identität von Grün, Blau oder Rosa angenommen haben. Also werden die Viertel von Weiß, Orange und Violett umgedreht.



WIE GEWINNT MAN?

Hat am Ende einer Runde ein Spieler sein Ziel erreicht, endet die Partie und er hat gewonnen.

Für den Ermittler gilt:

Wenn nach der Zeugenaussage nur noch ein einziger Verdächtiger übrig bleibt, muss dies Mr. Jack sein. Der Ermittler hat ihn enttarnt und sein Spielziel erreicht.

Für Mr. Jack gilt:

Kann er nach der Zeugenaussage mindestens 6 Sanduhren vorweisen, **hat er sein Ziel erreicht**. Dazu werden die im Laufe der Partie gesammelten Sanduhren auf den Zeit-Chips und auf den Alibikarten zusammengezählt (die Karte, die Jacks Identität angibt, bleibt unberücksichtigt).

Sonderfälle

- Manchmal erreichen beide Spieler ihr Spielziel gleichzeitig.

Geschieht das am Ende der 8. Runde, gewinnt der Ermittler, wenn Mr. Jack sichtbar ist.

Mr. Jack gewinnt, wenn er nicht sichtbar ist.

Geschieht das vor der 8. Runde, geht das Spiel weiter und eine gnadenlose Verfolgungsjagd zwischen Ermittler und Mr. Jack beginnt!

Dann gewinnt der Ermittler, sobald Mr. Jack am Ende einer der nachfolgenden Runden sichtbar ist. Mr. Jack gewinnt, wenn es ihm bis zum Ende der 8. Runde gelingt, bei jedem Rundenende unsichtbar zu sein.

- Sollte auch am Ende der Runde 8 kein Spieler sein Ziel erreicht haben, gewinnt Mr. Jack.

Come to visit us at

WWW.HURRICANGAMES.COM



HURRICAN



Hurrican

Castelver 4

1255 Veyrier / CH

www.hurricangames.com