Mr. Jack

Un juego de investigación para 2 jugadores a partir de 9 años, de Bruno Cathala y Ludovic Maublanc.

Londres, 1888. Barrio de Whitechapel

La noche cubre las oscuras callejuelas con su manto tenebroso. Jack se mueve entre las sombras... La flor y la nata de los investigadores de la época se reúne para capturarlo antes de que, aprovechando la oscuridad, desaparezca para siempre. El cerco se va cerrando alrededor de Jack... pero es astuto y ha conseguido usurpar la identidad de un investigador... ¿Sabrán los demás desenmascararlo?

Consejos

- *Antes de la primera partida, es recomendable leer enteramente las reglas, para tener una visión de conjunto del juego.*
- *Después, disponed los componentes del juego como se indica en el apartado «Preparación».*
- *Ahora es el momento de releer las reglas al tiempo que se empieza a jugar.*
- *Si tenéis alguna duda, consultad el apartado «Preguntas frecuentes».*
- *Después de un par de partidas, ya no necesitaréis las reglas. Os deseamos que disfrutéis con el juego.*

• Material •

Sospechoso

Inocente

- 8 fichas de personaje de 8 colores distintos, con una cara sospechoso y una cara inocente.

(Antes de la primera partida, hay que enganchar los adhesivos en las fichas, respetando los colores: adhesivo con fondo rojo sobre ficha roja, etc.)

- 8 cartas de personaje (dorso verde) que representan los personajes y contienen pictogramas que indican su capacidad de desplazamiento y sus poderes especiales.

- 8 cartas de coartada (dorso rojo) con cada uno de los personajes.

Visible

Invisible

- 1 carta de testigos con una cara «visible» y otra cara «invisible».

- 1 tablero de juego que representa el barrio de Whitechapel, dividido en casillas hexagonales.

- 1 ficha indicadora de turnos

- 2 fichas de tapa de alcantarilla.

- 6 fichas de farol encendido, 4 numeradas del 1 al 4, y 2 no numeradas.

- 2 fichas de control de policía.

• Idea general del juego •

Sombra y luz / Visible e invisible

El tablero representa el barrio londinense de Whitechapel, con sus callejuelas apenas iluminadas. Algunos faroles están encendidos e iluminan todas las casillas adyacentes; las demás casillas están a oscuras.

Un jugador representa a Mr. Jack.
En estas reglas nos referiremos a él como **«Jack».**
Es el único que sabe cuál es su verdadera identidad. Su objetivo es escaparse del investigador, y evitar que este descubra su identidad, o huir del barrio aprovechando la oscuridad.

El otro jugador encarna al investigador de la policía.
Nos referiremos a él como **«el investigador»**.
Su objetivo es descubrir bajo qué identidad se esconde Jack y arrestarlo antes de finalizar el octavo turno.

En cada turno se activan cuatro personajes (dos a cargo del investigador y dos a cargo de Jack).
A continuación, se buscan testigos y en este momento Jack debe anunciar si el personaje bajo el que se esconde está visible o invisible.

Personajes visibles 👁: los personajes que se encuentran en una casilla iluminada (adyacente a un farol encencido) son visibles, porque pueden ser vistos por cualquier persona que pase por la calle; asimismo, dos personajes situados en casillas adyacentes se consideran visibles, aunque no estén en casillas iluminadas, puesto que su proximidad les permite verse.

Personajes invisibles: los personajes que no se encuentran ni en una casilla iluminada (por un farol encendido o por la linterna de Watson) ni en una casilla adyacente a otro personaje, se consideran invisibles.

Así, al final de cada turno y según las indicaciones de Jack (visible o invisible), el investigador puede declarar inocentes definitivamente a algunos personajes y acosar poco a poco al verdadero culpable.

El juego consiste en una lucha sin cuartel entre Jack y el investigador para situar hábilmente a los personajes de modo que sean visibles o invisibles:

- El investigador intenta reducir la cantidad de posibles sospechosos a la vez que limita las oportunidades de huida de Jack.
- Jack intenta retrasar el proceso de eliminación del investigador y aprovechar el más mínimo desliz para huir para siempre jamás.

• Preparación •

Los jugadores deciden quién será Jack y quién el investigador.
El tablero se sitúa entre los jugadores, de modo que el investigador tenga el borde amarillo delante de él.
Jack se coloca enfrente del investigador y ve el tablero del revés, con el borde gris ante él.

1. Las fichas de personajes, las tapas de alcantarilla y los faroles encendidos se colocan en el tablero como indica la ilustración.
   Atención: al principio del juego, cuatro personajes están iluminados y cuatro están en la oscuridad. Todas las fichas de personaje se colocan por el lado «sospechoso».
2. Se barajan las ocho cartas de personaje y se colocan boca abajo al lado del tablero.
3. Se barajan las ocho cartas de coartada y se colocan boca abajo al lado del tablero.
4. La carta de testigos se coloca al lado del tablero, mostrando la cara «visible» para el primer turno.
5. La ficha indicadora de turnos se coloca en la casilla «Turno 1» del contador de turnos.
6. El jugador que representa a Jack coge una carta de coartada, la mira en secreto y la deja boca abajo delante de él. Será bajo ese personaje que se esconderá Jack durante toda la partida (ese personaje será el único sin coartada).

• Desarrollo del juego •

Una partida dura ocho turnos como máximo. Cada uno se juega de la siguiente manera:

I. ELECCIÓN Y ACTIVACIÓN DE PERSONAJES

En cada turno se jugarán cuatro personajes, dos cada jugador.

En los turnos de juego impares (1-3-5-7)

Se cogen las cuatro primeras cartas de personaje y se colocan boca arriba al lado del tablero.

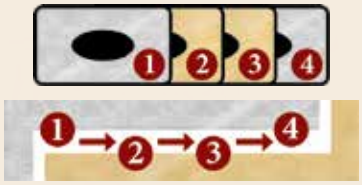
El investigador escoge un personaje de los cuatro que muestran las cartas y lo juega, es decir, desplaza la ficha del personaje y/o utiliza su poder especial. La carta del personaje jugado se gira y se deja boca abajo.

Después Jack escoge dos personajes entre los tres que aún quedan. Los juega del mismo modo y luego gira esas dos cartas.

Para acabar, el investigador juega el cuarto personaje.

En los turnos de juego pares (2-4-6-8)

Se cogen las otras cuatro cartas de personaje y se colocan boca arriba al lado del tablero. Ahora es Jack quien juega el primer personaje, después el investigador dos más y, por último, Jack juega el cuarto personaje.



El contador de turnos indica mediante pictogramas el orden en que los jugadores escogen sus personajes.
El color de las cartas corresponde al borde del tablero en que se encuentra cada jugador: amarillo para el investigador, que está sentado en el buen sentido del tablero, y gris para Jack, que ve el tablero del revés.

II. BÚSQUEDA DE TESTIGOS

Una vez se han jugado los cuatro personajes, Jack debe anunciar si está visible o invisible.

Visible

Jack está visible si el personaje bajo el cual se esconde está en una casilla iluminada o en una casilla adyacente a otro personaje.
Jack coloca la carta de testigos mostrando la cara «visible», como en la ilustración. Todos los personajes invisibles son, por tanto, inocentes.
El investigador los gira para que muestren la cara «inocente», sin moverlos de la casilla en que se hallan.
La carta de testigos permanece con la cara «visible» hasta la búsqueda de testigos del siguiente turno.

Invisible

Jack está invisible si el personaje bajo el cual se esconde está en una casilla no iluminada ni adyacente a cualquier otro personaje.
Jack coloca la carta de testigos mostrando la cara «invisible», como en la ilustración.
Todos los personajes visibles son, por tanto, inocentes. El investigador los gira para que muestren la cara «inocente», sin moverlos de la casilla en que se hallan.
La carta de testigos permanece con la cara «invisible» hasta la búsqueda de testigos del siguiente turno.

*ATENCIÓN: cuando al final de un turno Jack es invisible **(y solamente en este caso)**, puede intentar abandonar el barrio **durante el turno siguiente.** Si su desplazamiento se lo permite, ¡habrá ganado la partida.*

III. FAROL APAGADO

A medida que avanza la noche, la iluminación de las callejuelas de Whitechapel va disminuyendo. La ficha de farol iluminado cuyo número coincida con el turno se retira del juego. Hay cuatro faroles con número 1, 2, 3 y 4, de modo que solo se apagan faroles en los cuatro primeros turnos de juego. En el contador de turnos se indica mediante pictogramas qué faroles hay que apagar al final de cada turno.

IV. FINAL DEL TURNO

Una vez se han llevado a cabo todos los pasos descritos, se pasa al turno siguiente. Para ello, la ficha indicadora de turnos avanza una casilla hacia arriba.

Nota: las cartas de personaje solamente se mezclan al final de los turnos pares.

• Final de la partida •

Hay **TRES** finales posibles:

Jack huye del barrio

Jack consigue desplazar su ficha fuera del barrio por una de las salidas que no están bloqueadas por un control de la policía. Jack gana la partida.
Atención: Jack solamente puede salir del barrio si la carta de testigos muestra la cara «invisible» durante el turno en curso.

El investigador arresta a Jack

El investigador desplaza un personaje a la misma casilla en que se encuentra otro personaje y lo acusa de ser Jack:

- Si la acusación es correcta, el investigador gana la partida.
- Si la acusación es falsa, Jack gana la partida aprovechando la confusión originada por el grave error del investigador para escaparse.

Jack no es arrestado

Si al final del octavo turno Jack no ha sido arrestado, gana la partida.

• Los personajes y cómo utilizarlos •

Hay ocho personajes diferentes. Cuando se activa un personaje debe moverse y/o utilizar su poder especial. Los pictogramas de las cartas muestran cuál es el poder de cada personaje y en qué momento puede o debe ser utilizado.

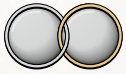
El **círculo plateado** indica la capacidad de movimiento del personaje.

El **círculo dorado** (derecha de las cartas) muestra el poder del personaje. **La forma y la flecha** del círculo indican el momento en que se utiliza el poder:

el poder **DEBE** ser utilizado **antes o después** del desplazamiento

el poder **DEBE** ser utilizado **después** del desplazamiento

el poder **PUEDE** ser utilizado **en vez** del desplazamiento


el poder **PUEDE** ser utilizado **durante** del desplazamiento

Sherlock Holmes: desplazamiento de 1 a 3 casillas y, DESPUÉS, utilización del poder

El más importante de los detectives privados del mundo no podía faltar en la investificación del más grande de los misterios.

Poder especial (OBLIGATORIO): DESPUÉS DE SU DESPLAZAMIENTO, Sherlock Holmes coge la primera carta de coartada, la mira en secreto y la deja boca abajo delante de él.

John H. Watson: desplazamiento de 1 a 3 casillas y, DESPUÉS, utilización del poder

El doctor Watson es el compañero inseparable y el cronista de Sherlock Holmes.

Poder especial (OBLIGATORIO): Watson posee una linterna, como se puede ver en su ficha. Esta linterna ilumina a todos los personajes situados en línea recta delante de ella (atención: ¡Watson no está iluminado por su propia linterna!). El jugador que desplaza a Watson escoge la orientación final de su linterna, es decir, la línea de casillas hexagonales que ilumina.

John Smith: desplazamiento de 1 a 3 casillas Y utilización del poder

Empleado municipal encargado del mantenimiento de los faroles.

Poder especial (OBLIGATORIO): el jugador coge una ficha de farol encendido y la coloca en cualquier casilla de farol apagado. Este poder se puede utilizar antes o después del desplazamiento del personaje, a elección del jugador.

Inspector Lestrade: desplazamiento de 1 a 3 casillas Y utilización del poder

Sagaz sabueso de Scotland Yard, ha sido enviado al barrio de Whitechapel para acabar con las fechorías de Jack.

Poder especial (OBLIGATORIO): el jugador coge una ficha de control policial y la coloca en otra salida del barrio, de manera que deja vía libre por una salida y bloquea otra. Este poder se puede utilizar antes o después del desplazamiento del personaje, a elección del jugador.

Miss Stealthy: desplazamiento de 1 a 4 casillas CON utilización opcional del poder

Una de las primeras mujeres en lucha por mejorar las condiciones de vida de las mujeres, particularmente despreciadas en el barrio de Whitechapel.

Poder especial (OPCIONAL): en su desplazamiento, Miss Stealthy puede atravesar cualquier casilla (edificio, plaza, farol), pero debe terminar su movimiento en una casilla de calle.

Sargento Goodley: desplazamiento de 1 a 3 casillas Y utilización del poder (silbato)

Posee un potente silbato que utiliza para atraer a los otros investigadores.

Poder especial (OBLIGATORIO): el sargento Goodley pide ayuda con su silbato. Provoca el acercamiento hacia él de 1 a 3 personajes, que deben avanzar, en total, 3 casillas (1 personaje 3 casillas; 1 personaje 1 casilla y otro 2 casillas; o 3 personajes 1 casilla cada uno). Este poder se puede utilizar antes o después del desplazamiento del personaje, a elección del jugador.

Sir William Gull: desplazamiento de 1 a 3 casillas O utilización del poder

Médico personal de la reina, es enviado al lugar de los hechos por Su Majestad para ayudar a la policía.

Poder especial (OPCIONAL): en vez de desplazar normalmente a William Gull, se puede intercambiar su posición con la de cualquier otro personaje.

Jeremy Bert: desplazamiento de 1 a 3 casillas Y utilización del poder

Periodista del STAR, es el inventor del apodo de Jack.

Poder especial (OBLIGATORIO): a los periodistas les encanta meter las narices donde peor huele... Jeremy Bert abre una alcantarilla y cierra otra (desplaza una ficha de tapa de alcantarilla a otra casilla de boca de alcantarilla abierta). Este poder se puede utilizar antes o después del desplazamiento del personaje, a elección del jugador.

• Uso de las fichas y casillas especiales •

Casillas de calle / Obstáculos

Las casillas gris claro y las que contienen una boca de alcantarilla son casillas de calle. Las otras, en color gris oscuro, son casillas de edificios, plazas y faroles y representan obstáculos infranqueables, salvo para Miss Stealthy.

Control de policía

En dos de las cuatro salidas del barrio hay controles de policía. Mientras haya un control, nadie puede abandonar el barrio por esa salida.

Casilla boca de alcantarilla abierta / Ficha tapa de alcantarilla

Cuando una ficha de personaje se encuentra (o atraviesa) una boca de alcantarilla, puede, utilizando un punto de movimiento, ir a cualquier otra boca de alcantarilla abierta.
Las fichas de tapa de alcantarilla impiden que se pueda entrar o salir al alcantarillado por esa boca.
Fijaros que las pequeñas flechas permiten ver que se trata de una tapa de alcantarilla aunque haya una ficha de personaje encima.

Casilla farol apagado / Ficha farol encendido

Los faroles están encendidos cuando tienen encima una ficha de farol encendido. Iluminan todas las casillas de calle adyacentes. Si no hay ficha de farol encendido, el farol está apagado.

• Preguntas frecuentes (FAQ) •

Cuando activo un personaje, ¿lo puedo dejar en la misma casilla en la que estaba?

No, cuando se activa un personaje, debe desplazarse como mínimo una casilla y no puede acabar su movimiento en la casilla de salida.

Cuando desplazo un personaje, ¿puedo hacerlo por casillas ocupadas por otros personajes?

Sí, los personajes no bloquean los desplazamientos.
No se puede terminar un desplazamiento en una casilla ocupada por otro personaje, a no ser que se le quiera acusar de ser Jack.

Cuando activo un personaje, ¿estoy obligado a utilizar su poder?

La mayor parte de poderes son obligatorios, es decir, deben ser utilizados aunque perjudiquen al jugador que ha activado el personaje.
Los únicos poderes opcionales son los de Sir William Gull, que puede escoger intercambiar su posición con otro personaje en vez de desplazarse normalmente, y el de Miss Stealthy, que puede pasar por las casillas de obstáculos cuando se desplaza.

¿Puede Watson utilizar su linterna para iluminar un personaje situado al otro lado de un obstáculo?
No, los obstáculos (casillas de farol apagado, edificios, plazas) no dejan pasar la luz de la linterna de Watson.
Atención: Watson no se ilumina a sí mismo. Puede quedarse a oscuras mientras ilumina a otros personajes.

¿Qué ocurre si el investigador consigue adivinar quién es Jack pero no tiene tiempo de atraparlo antes del final del octavo turno?
Jack ha notado el aliento de los investigadores en su cogote... Su identidad es conocida... Pero ya es tarde y consigue escapar. Jack gana la partida.

¿Se pueden sacar otros personajes del barrio, aparte del que representa Jack?
No, solamente el jugador que interpreta a Jack está autorizado a desplazar a un personaje fuera del barrio por una salida no bloqueada por un control policial; además, ese personaje debe ser Jack.

¿Puede Jack abandonar el barrio durante el primer turno?
No. Para poder hacerlo, jack debe estar invisible. La primera búsqueda de testigos se efectúa al final del primer turno, de modo que durante este primer turno Jack no está invisible y, en consecuencia, no puede abandonar el bario.

Si soy Jack, ¿qué interés tengo en utilizar el poder de Sherlock Homes?
Incluso siendo Jack, activar el personaje de Sherlock Holmes permite coger una carta de coartada. El investigador no podrá saber por esa carta si el personaje es o no inocente y eso va a dificultar su tarea.

¿Se pueden utilizar las alcantarillas para acercar un personaje a Goodley cuando utiliza su silbato?
No, el acercamiento debe realizarse por la superficie de la calle y sin utilizar ningún poder especial.

¿Es posible utilizar el poder de Goodley para colocar la ficha de Jack sobre otro personaje y acusar a Jack?
No, para acusar a un personaje, es el investigador quien se echa sobre Jack y no al revés.
Sí que se puede utilizar el silbato de Goodley para acercar un sospechoso a otro personaje que podrá, en su turno de movimiento, acusarlo.

¿Qué se entiende exactamente por acercar un personaje a Goodley?
Un personaje que se desplaza a causa del silbato de Goodley debe acabar su desplazamiento en una casilla más próxima a Goodley de la que estaba (la distancia entre Goodley y el personaje se entiende utilizando las casillas de calle, no en línea recta).

¿Se puede abrir o cerrar una alcantarilla bajo los pies de un personaje?
Sí, las bocas de alcantarilla pueden abrirse o cerrarse bajo los pies de un personaje (que, aunque esté en la misma casilla, se entiende que está al lado de la boca de la alcantarilla).

¿Puede entrar o salir un personaje por una boca de alcantarilla sobre la que se encuentra otro personaje?
Sí, pero no puede acabar su movimiento en esa casilla, a no ser que lo haga para acusar a Jack.

¿Pueden sentarse los dos jugadores de lado con el tablero delante de ellos?
Sí, los jugadores si lo prefieren pueden jugar uno al lado del otro y ver la ilustración del tablero del derecho.
Si quieren sentarse así, el investigador se sentará a la derecha, al lado del borde vertical amarillo, y Jack en el lado izquierdo, donde está el borde vertical gris.

Podéis poneros en contacto con nosotros en
www.hurricangames.com y os responderemos con mucho gusto.

Traducción: Marc Figueras y Oriol Comas i Coma

Advertencia. No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas.
¡Riesgo de asfixia! Conserve esta información.