



# Mr Jack



## Prefacio

Con esta nueva entrega, la serie Mr Jack se compone de tres juegos:

- *Mr Jack* (juego de base).
- *Mr Jack La extensión* (válida únicamente con el juego de base).
- *Mr Jack en Nueva York*.

*Mr Jack en Nueva York* es un juego completo. Para jugarlo no es necesario disponer de o conocer los otros títulos de la serie. No obstante, debido a la enorme cantidad de posibilidades tácticas de esta versión, aconsejamos a los jugadores que acaban de descubrir el universo de los juegos de sociedad que empiecen por el juego de base *Mr Jack*.

## Londres - 19 de noviembre de 1888

*Durante las investigaciones del caso Mr Jack, Francis J. Tumblety, un medicucho embaucador, es detenido y después dejado en libertad sin fianza, lo que aprovecha para huir inmediatamente a los Estados Unidos.*

## Nueva York - isla de Manhattan - Enero de 1889

*Avisada desde Londres, la policía de Nueva York se lanza a la búsqueda de Tumblety. Algunos testigos dan fe de su presencia en Manhattan, donde se cometen crímenes con un modus operandi similar a los de Londres.*

*La policía hace un llamamiento a destacados ciudadanos de Nueva York para que les ayude en la investigación.*

*¿Tumblety es realmente Jack? Si no lo es, ¿bajo qué apariencia se esconde? Estos son los retos de Mr Jack en Nueva York.*

## Consejos

Antes de la primera partida, te recomendamos que leas las reglas completamente. Te permitirá tener una buena visión de conjunto. Después, dispón el juego según se indica en el apartado «Preparación». Vuelve a leer las reglas y ponte a jugar. Si tienes preguntas, seguramente encontrarás las respuestas en el apartado «Preguntas frecuentes». Al cabo de dos partidas ya no necesitarás las reglas para nada. Te deseamos que disfrutes con el juego.

## ♦ MATERIAL ♦



Sospechoso



Inocente

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

Antes de jugar por primera vez, debes enganchar los adhesivos en las fichas, respetando los colores (por ejemplo, el adhesivo con fondo rojo en la ficha roja, etc.).



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



- 1 carta Testigo con una cara Visible y una cara Invisible.



- 1 tablero de juego que representa la isla de Manhattan.



- 1 marcador de turnos gris.



Charlatán



Mudo

- 1 ficha anverso-reverso Chivato, con una cara Charlatán y una cara Mudo.



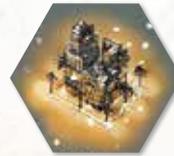
- 8 cartas de coartada con el dorso azul oscuro. Cada una representa un personaje.



- 4 fichas anverso-reverso, con una cara Edificio en obras y una cara Parque.



- 7 fichas anverso-reverso con una cara Boca de metro y una cara Parque.



- 6 fichas anverso-reverso con una cara Farol y una cara Parque.



- 2 fichas de Investigaciones.



- 2 fichas Paquebote.

## ◆ IDEA GENERAL ◆

### **SOMBRA Y LUZ / VISIBLE E INVISIBLE**

El tablero representa el extremo de la isla de Manhattan durante su urbanización.

 **Un jugador representa Mr Jack** y será nombrado como “Jack” a lo largo de estas reglas. 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 de Manhattan aprovechando la oscuridad.

 **El otro jugador encarna el investigador de la policía** y se llamará “el investigador” en estas reglas. Su objetivo es descubrir bajo qué identidad se esconde Jack y arrestarlo antes del octavo y último turno de juego.

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

**Personajes visibles** : Los personajes que se encuentran en una casilla de calle iluminada (casillas adyacentes a un farol) son visibles, porque pueden ser vistos por cualquier habitante de Manhattan que pase por la calle. Asimismo, dos personajes situados en casillas de calle adyacentes se consideran visibles, puesto que su proximidad les permite verse, aun en la oscuridad.

**Personajes invisibles:** Los personajes que no se encuentran ni en una casilla de calle iluminada ni en una casilla adyacente a otro personaje que se encuentre igualmente en una casilla de calle, se consideran invisibles. **Los personajes situados sobre una ficha Parque son siempre invisibles**, incluso si hay otros personajes en casillas vecinas o si el parque está adyacente a un farol.

Así, al final de cada turno y según las indicaciones de Jack sobre si es visible o invisible en ese momento, el investigador puede declarar inocentes definitivamente algunos personajes y acosar poco a poco al verdadero culpable.

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

El investigador intenta reducir lo más rápido posible los posibles sospechosos, mientras vigila que no favorezca la huida de Jack, el cual intenta retrasar las deducciones del investigador y aprovechar cualquier paso en falso para huir para siempre jamás.



## ◆ PREPARACIÓN ◆

Los jugadores escogen quién será **Jack** y quién **el investigador**.

El tablero se sitúa entre los jugadores, de manera que **el investigador** lo vea en el buen sentido. Delante de él debe tener **el borde amarillo** del tablero.

**Jack** se sienta enfrente del investigador y ve el tablero del revés. **El borde** que tiene delante es de **color gris**.

- 1 Las fichas de Personajes, las Bocas de metro, los Faroles, las fichas de Investigación y los Paquebotes se colocan en el tablero como indica la ilustración. Los ocho Personajes se colocan por el lado **Sospechoso**.
- 2 El Chivato se coloca en la isla de la Estatua de la Libertad por el lado **Charlatán**.
- 3 Se barajan las ocho cartas de Personaje y se colocan boca abajo al lado del tablero.
- 4 Se barajan las ocho cartas de Coartada y se colocan boca abajo al lado del tablero.
- 5 La carta **Visible/Invisible** se coloca al lado del tablero por el lado visible para el primer turno.
- 6 El marcador de turnos se coloca en la casilla Turno 1 del contador de turnos del tablero.
- 7 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.)

*Atención: al principio del juego, antes de empezar la partida, dos personajes deben ser invisibles y seis visibles.*



## ◆ 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 entre las cuatro cartas y lo juega (desplaza la ficha del personaje y/o utiliza su poder especial).

La carta del personaje se pone 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.

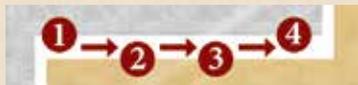


#### En los turnos de juego pares (2-4-6-8)

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.

Cuando acaba un turno par, se mezclan de nuevo las cartas de los ocho personajes.



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 cuatro personajes, Jack debe anunciar si es visible o invisible.



#### Visible



Jack es visible si el personaje bajo el cual se esconde está en una casilla iluminada por un farol o en una casilla vecina a otra ficha de personaje, salvo si este personaje vecino está en un parque.

Jack coloca la carta mostrando la cara visible al lado del tablero. En este caso todos los personajes invisibles son inocentes. El investigador los gira para que muestren la cara “inocente”, sin moverlos de la casilla en que se encuentran.

La carta Testigos permanece en la posición visible al lado del tablero hasta el fin del turno siguiente.



### Invisible



Jack es invisible si el personaje bajo el cual se esconde está en una casilla no iluminada por un farol y no está en una casilla vecina a otra ficha de personaje, o está en un parque. Jack coloca la carta mostrando la cara invisible al lado del tablero. En este caso todos los personajes visibles son inocentes. El investigador los gira para que muestren la cara “inocente”, sin moverlos de la casilla en que se encuentran. La carta Testigos permanece en la posición invisible al lado del tablero hasta el fin del turno siguiente.



**ATENCIÓN:** Cuando al final de un turno Jack es invisible, y **solamente en este caso**, puede intentar abandonar Manhattan en el turno siguiente. ¡Si su desplazamiento le permite huir de Manhattan ha ganado la partida!

### III. FINAL DEL TURNO

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

## ◆ FINAL DE LA PARTIDA ◆

Hay TRES finales posibles:

### Jack huye de Manhattan

Jack consigue desplazar su ficha fuera de Manhattan por una de las salidas terrestres o de puerto que no están bloqueadas por una ficha de Investigaciones. Jack gana la partida.

**Atención:** esto solamente es posible en el turno siguiente en que ha mostrado la carta Testigos por la cara invisible.

### El investigador arresta 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 desplazarse y/o utilizar su poder especial. Los pictogramas de las cartas muestran cual es el poder de cada personaje y en qué momento puede o debe ser utilizado.



El círculo **plateado** (izquierda de las cartas) 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 en qué momento se utiliza el poder:



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



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



**Alfred Ely Beach: Desplazamiento de 1 a 3 casillas Y utilización del Poder.**

*Como todos los habitantes de Nueva York constata que desde 1860 la circulación es un verdadero infierno. El visionario que lleva dentro le hace proponer una red ferroviaria subterránea. Es también un hombre de acción, por lo que construye, más o menos en secreto, túneles para experimentar su nuevo sistema de transporte neumático. Consiguió resultados interesantes, pero no obstante el proyecto fue abandonado. Habría que esperar a 1904 para que el metro llegara a Nueva York.*

**Poder especial (OBLIGATORIO):** Antes o después de su desplazamiento Alfred Ely Beach **DEBE** colocar una nueva boca de metro en una casilla de calle vacía que no sea adyacente a otra boca de metro.



**Cloud Rider: Desplazamiento de 1 a 3 casillas Y utilización del Poder.**

*En 1886, muchos indios Mohawks son contratados como obreros en la construcción de puentes y rascacielos. Su habilidad para “andar por las vigas del cielo” los ha hecho justamente célebres. Cloud Rider forma parte de este selecto grupo de intrépidos.*

**Poder especial (OBLIGATORIO):** Antes o después de su desplazamiento Cloud Rider **DEBE** empezar una obra de un nuevo edificio. Coloca una ficha de obra en una casilla de calle vacía. Cloud Rider es el único personaje que posee una capacidad especial de desplazamiento. Puede atravesar las casillas Obra y Edificio sin que esto cuente como punto de desplazamiento (las atraviesa “gratuitamente”). Debe terminar su desplazamiento en una casilla de calle.



**Lewis Howard Latimer: Desplazamiento de 1 a 3 casillas Y utilización del Poder.**

*Ingeniero en la Edison Company y único negro del equipo de investigación, es el encargado de la instalación del sistema de alumbrado de la ciudad.*

**Poder especial (OBLIGATORIO):** Antes o después de su desplazamiento, Lewis Howard Latimer **DEBE** instalar una ficha de farol en una casilla de calle vacía y que no sea adyacente a otra ficha de farol.



**Mrs Emma Grant: Desplazamiento de 1 a 3 casillas Y utilización del Poder.**

*Ecologista de primera hora y esposa de Hugh L. Grant, Alcalde de Nueva York, deja que su marido se pasee por fiestas y recepciones mientras decide caprichosamente la planificación urbanística de la ciudad.*

**Poder especial (OBLIGATORIO):** Antes o después de su desplazamiento, Mrs Emma Grant **DEBE** crear un parque. Gira del lado parque una ficha de farol, obra o boca de metro que se encuentre en el tablero. Dos parques pueden ser adyacentes. Una boca de metro puede ser transformada en parque, incluso si está ocupada por un personaje o por el Chivato. No obstante, no es posible transformar en parque una boca de metro cubierta por una ficha de investigaciones.



**James H. Callahan: Desplazamiento de 1 a 3 casillas Y utilización del Poder.**

*Después de haber formado parte durante mucho tiempo de los célebres Texas Rangers, ha sido trasladado a Nueva York en 1885. Su capacidad para resolver asuntos turbios le ha hecho ganar el sobrenombre de "Dirty Harry".*

**Poder especial (OBLIGATORIO):** Antes o después de su desplazamiento, James H. Callahan **DEBE** desplazar una ficha de investigaciones. Cada una cubre dos casillas del tablero, prohibiendo el acceso a ellas: ningún personaje puede entrar ni atravesar las zonas de investigación. Pueden cubrir casillas de calle, bocas de metro y parques, si no hay ningún personaje en ellas. Las casillas vuelven a tener su función en el mismo momento en que las investigaciones se van a otra parte.



**Mrs Georgia Eastman: Desplazamiento de 1 a 3 casillas O utilización del Poder.**

*El padre de Georgia Eastman, un famoso ladrón, acabó con plomo en los pies. Georgia, fotógrafa de renombre, se encarga ahora del negocio familiar. Esta gran mujer usa pruebas fotográficas para manipular a sus adversarios.*

**Poder especial (OPCIONAL):** En vez de su desplazamiento normal, Georgia Eastman **PUEDA** escoger desplazar otro personaje de 1 a 3 casillas. Este personaje debe tener el mismo estatus (visible o invisible) que Georgia Eastman **EN EL MOMENTO DE SU ACTIVACIÓN**.

Si Eastman es visible en el momento en que es activada por un jugador, puede, en vez de desplazarse ella misma, desplazar de 1 a 3 casillas cualquier otro personaje que sea visible en ese momento.

Si Eastman es invisible en el momento en que es activada por un jugador, puede, en vez de desplazarse ella misma, desplazar de 1 a 3 casillas cualquier otro personaje que sea invisible en ese momento. Un personaje desplazado por este procedimiento no puede utilizar la red de metro ni acusar a otro personaje. Cloud Rider, bajo la influencia de Georgia Eastman, no puede atravesar las obras de edificios. Por el contrario, un personaje desplazado de esta manera puede abandonar Manhattan por barco o por tierra y puede también acceder al Chivato y conseguir así una nueva carta de Coartada.



**Francis J. Tumblety: Desplazamiento de 1 a 3 casillas Y utilización del Poder.**

*Sospechoso en Londres, huido a Nueva York, pretende ser doctor en medicina, aunque no es más que un embaucador que utiliza la hipnosis para obligar a actuar por su interés personal a los incautos con que se cruza.*

**Poder especial (OPCIONAL):** Antes o después de su desplazamiento, si lo desea, Francis J. Tumblety **PUEDA** cambiar la posición de un personaje adyacente a él con cualquier otro personaje del tablero, sean cuales sean las casillas donde estén.

Por ejemplo, Francis J. Tumblety puede acercarse a un personaje que está en un parque y cambiar su localización con la de otro personaje de su elección, incluso si está en la estatua de la Libertad. No obstante, cambiar de sitio dos personajes no tiene ningún efecto directo sobre el Chivato.



**Miss Angelina Smith: Desplazamiento de 1 a 3 casillas Y utilización del Poder.**

*La famosa pero desgraciada hija del capitán Edward Smith es tan hermosa como peligrosa. También es una magnífica marinera y nunca es fácil saber su próxima escala...*

**Poder especial (OBLIGATORIO):** Antes o después de su desplazamiento, Angelina Smith **DEBE** desplazar un paquebote a cualquier otra casilla de puerto vacía.



### El Chivato

*Vive al margen de la sociedad. Es un hombre discreto. Poco hablador, destila sus informaciones con parsimonia, por lo que es conocido como "el Mudo".*



El Chivato puede parecer el noveno personaje del juego, pero no se le considera como tal. Da preciosas informaciones a quien acude a él.

Cuando su ficha está por el lado Charlatán, cualquier personaje puede visitarle con solo colocarse en su misma casilla. El recién llegado ocupa su casilla y el Chivato, ahora por la cara Mudo, es desplazado a cualquier casilla de calle, boca de metro, embarcadero, parque o estatua de la Libertad (si no se encuentra en ella), vacía y que no esté bloqueada por una ficha de investigaciones.

Una vez hecho esto, el jugador roba una carta de Coartada, la mira en secreto y la coloca delante suyo cara abajo.

El Chivato solo puede ser utilizado cuando muestra su cara Charlatán. Cuando enseña la cara Mudo no constituye un obstáculo para el desplazamiento de los otros personajes, pero estos no pueden terminar su movimiento en su casilla.

Al principio de cada turno de juego, si el Chivato muestra la cara Mudo, es girado para que esté visible la cara Charlatán.

## ◆ UTILIZACION DE LAS FICHAS Y CASILLAS ESPECIALES ◆



### Casillas de calle

En estas casillas se pueden colocar nuevas bocas de metro, faroles y fichas de obras de nuevos edificios.



### Casillas Embarcadero

Permiten el acceso a la isla de la estatua de la Libertad. Las fichas de personaje pueden acceder y quedarse en ellas. No se pueden colocar en ellas bocas de metro, ni faroles ni obras de edificios. Tampoco se pueden cubrir con una ficha de investigaciones.



### Acceso a la estatua de la libertad

Es posible acceder a la estatua de la Libertad. Para ir y regresar de ella, hay que utilizar una embarcación, siguiendo las flechas. Cada flecha cuesta un punto de desplazamiento. No se pueden colocar bocas de metro, faroles, obras ni fichas de investigaciones en la estatua.



### Casillas de Puerto

Las casillas rodeadas de rojo, son casillas de puerto que pueden acoger paquebotes transatlánticos. Solamente Jack puede montar en uno de ellos y huir para ganar la partida. Únicamente puede hacerlo si ha terminado el turno anterior invisible.



### Salida por tierra

Dos casillas de calle dan acceso a la única salida por tierra del tablero. Solamente Jack puede utilizarlas para huir de Manhattan y ganar la partida. Únicamente puede hacerlo si ha terminado el turno anterior invisible.



### **Casillas de Edificio y fichas de Obra**

Representan un obstáculo para todos los personajes, excepto Cloud Rider que puede atravesarlas (véase su poder especial).



### **Fichas de Boca de metro**

Cuando un personaje se encuentra en (o atraviesa) una boca de metro, puede, por un punto de desplazamiento, desplazarse a cualquier otra casilla que tenga una boca de metro.



### **Fichas de Investigación**

Delimitan las zonas en que la policía lleva a cabo investigaciones para encontrar indicios y pruebas. El acceso a estas zonas está estrictamente prohibido a todos los personajes. Las fichas de investigación pueden cubrir las casillas de calle, los parques y las bocas de metro, convirtiéndolas momentáneamente en inutilizables. No pueden cubrir los embarcaderos.



### **Fichas de Farol**

Alumbran todas las casillas de calle adyacentes y las bocas de metro. Representan un obstáculo para todos los personajes.



### **Fichas de Parque**

Cuando un personaje se encuentra en un parque es invisible.



## ◆ PREGUNTAS FRECUENTES (FAQ) ◆

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

Cuando un personaje se activa, se debe desplazar por lo menos una casilla y no puede acabar su desplazamiento en la misma casilla en que lo había empezado. En cambio, puede ocurrir que un personaje esté bloqueado por una ficha de investigaciones. En este caso, se queda en la misma casilla, pero debe igualmente utilizar su poder especial si es obligatorio.

### ***Cuando desplazo un personaje, ¿puede pasar por casillas ocupadas por otros personajes?***

¡Sí! Los personajes no bloquean el desplazamiento.

No se puede acabar un desplazamiento en una casilla ocupada por otro personaje, a no ser que se le quiera acusar.

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

La mayoría de los poderes son obligatorios. Si es el caso, debes utilizar el poder especial, te convenga o no. Los únicos poderes opcionales son los de Tumblety y Eastman. El poder de Rider sólo es opcional en lo referente a su desplazamiento.



**¿Qué pasa si el investigador consigue descubrir quién es Jack pero no llega a atraparlo antes del final del octavo turno?**

Jack ha estado cerca del fracaso... Su identidad es conocida... Pero es demasiado tarde y consigue escaparse. Ha ganado la partida.

**¿Es posible que un jugador haga salir de Manhattan un personaje que no sea Jack?**

¡No! Solamente el jugador que encarna a Jack está autorizado a desplazar un personaje fuera de Manhattan por una salida que no esté bloqueada por una ficha de investigaciones. Ese personaje debe ser Jack.

**¿Se puede hacer salir o entrar un personaje por una boca de metro en la cual está situado otro personaje?**

¡Sí! Pero no puede quedarse en ella a no ser que quiera acusar al personaje que la ocupa.

**¿Se puede convertir en visible un personaje que está en la estatua de la Libertad?**

¡No! Es imposible. En ese lugar, un personaje siempre es invisible.

**¿Es posible que Jack huya en el primer turno?**

¡No! Para huir, Jack debe ser invisible. Y la primera búsqueda de testigos se realiza al final del primer turno. En consecuencia, Jack nunca puede huir antes del turno 2.

**Cuando se desplaza una ficha de investigaciones, ¿es posible que cubra una de las dos casillas de la posición inicial?**

¡Sí! El desplazamiento es válido si por lo menos una nueva casilla es cubierta por la ficha de investigaciones.

**¿Alfred Ely Beach puede colocar una boca de metro bajo un personaje?**

¡No! Las bocas de metro solamente se pueden colocar en casillas de calle vacías.

**¿El poder de Georgia Eastman está ligado al estatus de la carta Testigo?**

¡No! El poder de Georgia Eastman está ligado al estatus de la ficha de personaje Georgia Eastman en el momento en que es activada por un jugador. Si Georgia Eastman es visible puede, en vez de desplazarse, desplazar cualquier personaje visible del tablero. Si Georgia Eastman es invisible puede, en vez de desplazarse, desplazar cualquier personaje invisible del tablero.

**¿Puedo utilizar el poder de Georgia Eastman para acusar a otro personaje?**

¡No! Las acusaciones las debe efectuar siempre el personaje seleccionado por el jugador.

**¿Puedo utilizar el poder de Georgia Eastman para llevar otro personaje sobre el Chivato?**

¡Sí! Pero el Chivato debe mostrar su cara Charlatán.

**¿Puedo utilizar el poder de Georgia Eastman para que Jack huya?**

¡Sí! Es por esto que el investigador debe fijarse especialmente en este personaje.

**Francis J. Tumblety está en una casilla de calle vecina a un parque en el cual está situado otro personaje. ¿Puede cambiar la posición de este personaje con la de otro?**

¡Sí! Para el investigador es un buen sistema para eliminar sospechosos.

**¿Francis J. Tumblety puede utilizar su poder distintas veces sobre más de un personaje vecino?**

¡No! Solamente puede utilizar su poder sobre un personaje vecino por turno.

**Un personaje vecino al Chivato, ¿es visible o invisible?**

El Chivato no se considera un personaje, por lo que no es tenido en cuenta cuando se buscan testigos de las fechorías de Jack.

Tampoco tiene ninguna influencia sobre el estatus de los demás personajes.

**Una ficha de investigaciones cubre una boca de metro. ¿Puedo colocar otra boca de metro adyacente a ella?**

¡No! Incluso cuando están cubiertas por fichas de investigaciones, dos bocas de metro no pueden ser adyacentes.

**¿Se puede transformar en parque una boca de metro sobre la que se encuentra un personaje?**

¡Sí!

**¿Es posible transformar en parque una boca de metro cubierta con una ficha de investigaciones?**

No!!



### Consejos tácticos

*Esta versión Mr Jack en Nueva York propone un tablero en evolución permanente. Jack puede huir por tierra pero también por mar, en un paquebote. El investigador deberá adaptarse a estas nuevas amenazas. Así, contrariamente al juego de base, no deberá convertir en invisibles muchos personajes al mismo tiempo, por el riesgo de crear múltiples amenazas a las que quizá no pueda hacer frente. El investigador prudente avanzará poco a poco y usará en su favor los poderes de Tumblety y Eastman.*

Podéis poneros en contacto con nosotros en [www.hurricangames.com](http://www.hurricangames.com) y os responderemos con mucho gusto.



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

