MATERIAL

• 9 piezas de calle, que llamaremos Sectores.
Se utilizan por las dos caras y delimitan la superficie de juego, que llamaremos Distrito. En una cara hay un personaje. Es la cara Sospechoso.
En la otra no hay ningún personaje. Es la cara Vacía.

• 9 cartas Coartada. Cada una representa un personaje del universo de Mr. Jack.
En ellas hay también un número determinado de Relojes de arena (0, 1 o 2).

• 3 fichas Detective que representan a Holmes, Watson y su perro Toby.

• 4 fichas Acción anverso-reverso que veremos más adelante.a

• 8 fichas Tiempo anverso-reverso con una cara Turno de juego numerada de 1 a 8 y una cara Reloj de arena.

PREPARACIÓN

La superficie de juego representa el distrito de Whitechapel, dividido en nueve sectores. Las calles pueden prolongarse de un sector a otro o pueden verse interrumpidas por los muros de los edificios, que llamaremos muros.

Nota: La Barricada que se encuentra en el sector del personaje Gris también se considera un muro.

Las nueve piezas se mezclan y se colocan formando un cuadrado de 3x3. Las piezas deben mostrar la cara Sospechoso. *La posición y la orientación de los sectores son aleatorias y por lo tanto diferentes en cada partida.*

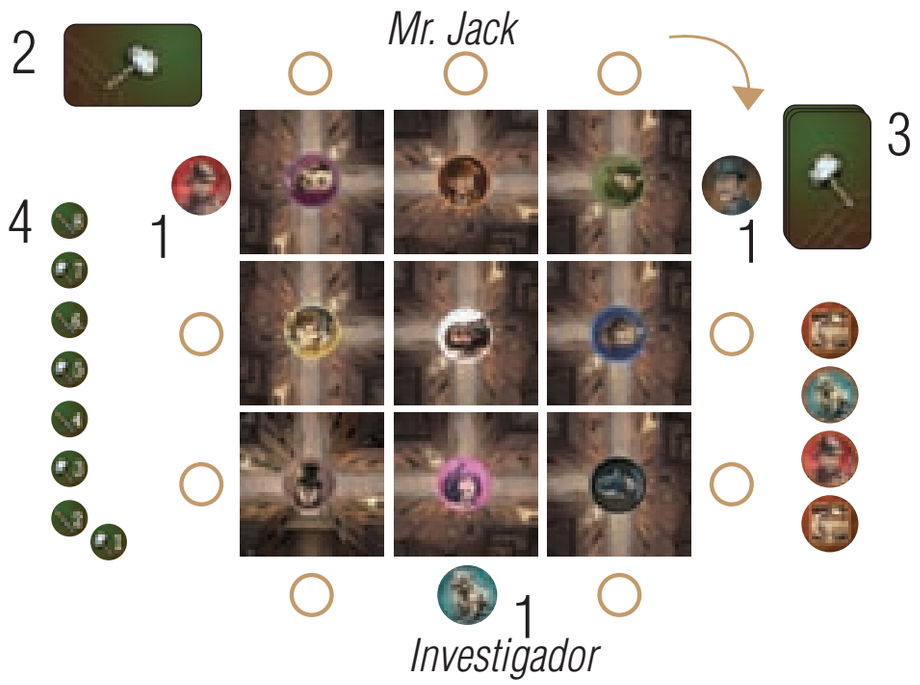
El Investigador coloca las tres fichas Detective como se muestra en la ilustración (1): Holmes al lado del sector situado en la parte superior izquierda, Watson al lado del sector situado en la parte superior derecha y el perro delante del sector central de la línea inferior. Los sectores se colocarán de manera que las tres fichas Detective estén delante de un muro, como en la ilustración.

Mr. Jack coge una carta Coartada, la mira y la coloca boca abajo delante suyo (2). Esta carta indica la identidad bajo la cual se esconde Mr. Jack. Las demás cartas se ponen boca abajo en un montón al lado del distrito (3).

Se colocan las ocho fichas Tiempo por la cara Turno de juego una al lado de otra (4), con los números en orden creciente. Estas fichas indican el avance de la partida y servirán como ayuda para saber quien empieza cada turno. Asimismo, las caras Reloj de arena sirven como puntos para Mr. Jack.

Ejemplo de preparación e inicio de la partida

Fichas Tiempo
Lupa: empieza el Investigador
Puñal: empieza Mr. Jack



INTRODUCCIÓN

En las oscuras calles de Whitechapel, Mr. Jack se escabulle en la sombra perseguido por Holmes, su colega Watson... y su perro Toby.
Las partidas duran alrededor de quince minutos, con un máximo de ocho turnos. Si un jugador consigue su objetivo antes del octavo turno la partida acaba inmediatamente.
Mr. Jack es un juego asimétrico, es decir que los dos jugadores no tienen el mismo objetivo de juego.

Objetivo del Investigador

Descubrir bajo qué identidad de los nueve sospechosos se esconde Mr. Jack. El Investigador gana la partida si sólo queda un sospechoso antes de que acabe el octavo turno.

Objetivo de Mr. Jack

Conservar su identidad en secreto mientras hace perder el tiempo al Investigador. Su objetivo es conseguir seis relojes de arena antes de que el Investigador descubra su identidad, con lo que se materializa que el Investigador ha perdido demasiado tiempo en su búsqueda.

Desarrollo del juego

Cada turno se juega en dos etapas: la Persecución y la Búsqueda de testigos.
En la primera etapa se llevan a cabo cuatro acciones, dos por jugador. Estas acciones permiten desplazar los Detectives alrededor del distrito, modificar la orientación o la posición de un sector o conseguir cartas Coartada.
En la segunda etapa, la Búsqueda de testigos, Mr. Jack indica al Investigador si su personaje está o no en la línea de visión de los detectives. En función de esta información el Investigador declarará inocentes algunos personajes girando las piezas de sector que los representan y colocándolas por su cara Vacía, con lo que disminuirá el número de sospechosos y se estrechará el cerco sobre Mr. Jack.

Primera etapa – La Persecución

Los turnos pares e impares se juegan de manera diferente.

Turnos impares (1-3-5-7) – Empieza el Investigador

Lanza al aire las cuatro fichas Acción de manera que caigan encima de la mesa al lado del distrito. Las caras de las fichas muestran las acciones disponibles en ese turno de juego.

Nota: Durante un turno de juego impar, hay que dejar las fichas por la cara en que han caído, porque las acciones de las caras ocultas se utilizarán en el turno siguiente.

El Investigador escoge una de las cuatro acciones y la lleva a cabo inmediatamente.
Después Mr. Jack escoge dos acciones de las tres restantes y las juega en el orden que quiera.
En último lugar, el Investigador juega la cuarta acción. Después se pasa a la segunda etapa, la Búsqueda de testigos.

Turnos pares (2-4-6-8) – Empieza Mr. Jack

Da la vuelta a las cuatro fichas para hacer aparecer las acciones que no se han jugado en el turno precedente.
Mr. Jack escoge una de las cuatro acciones y la lleva a cabo inmediatamente.
Después el Investigador escoge dos acciones de las tres restantes y las juega en el orden que quiera.
En último lugar, Mr. Jack juega la cuarta acción. Después se pasa a la segunda etapa, la Búsqueda de testigos.

Todas las acciones al detalle – (Todas las acciones son obligatorias)

La ficha Detective correspondiente se desplaza uno o dos espacios en el sentido de las agujas del reloj. Puede haber más de un Detective en el espacio delante de un sector.

Si el Investigador escoge esta acción:

- Desplaza la ficha Detective que quiera un espacio en el sentido de las agujas del reloj.

Si Mr. Jack escoge esta acción tiene dos opciones:

- Desplazar la ficha Detective que quiera un espacio en el sentido de las agujas del reloj.
- Dejar los tres Detectives donde están sin desplazarlos.

El jugador escoge un sector y lo hace pivotar un cuarto de giro (en el sentido que quiera) o medio giro, desplazando el muro para bloquear y/o abrir una nueva línea de visión para un Detective. Hay dos ejemplares de esta acción. Está prohibido hacer pivotar un sector que ya ha pivotado en el mismo turno.

El jugador intercambia dos sectores entre ellos sin cambiar su orientación.

Coartada

Si Mr. Jack escoge esta acción:

- Coge una carta Coartada y sin mostrarla al Investigador la coloca boca abajo delante suyo. Suma mentalmente el o los relojes de arena que hay en la carta a los que ya había ganado.

Si el Investigador escoge esta acción:

- Coge una carta Coartada y la muestra. Si representa un personaje que aún es sospechoso, el Investigador lo declara inocente y gira el sector correspondiente para que se vea su cara Vacía. Además el reloj o relojes de arena que hay en la carta ya no serán nunca para Mr. Jack.

Segunda etapa – Búsqueda de testigos

Mr. Jack indica al Investigador si el personaje bajo el cual esconde su identidad es visible por parte de algún Detective o no. Mr. Jack es visible si se encuentra en la línea de visión de un Detective, sin que ningún muro la interrumpa. Cuando un sospechoso está detrás de un muro es invisible.

Si Mr. Jack es invisible, los sectores con una cara Sospechoso que están en la línea de visión de los detectives se giran para mostrar su cara Vacía. Mr. Jack coge la ficha Tiempo y la deja delante suyo mostrando el reloj de arena.

Si Mr. Jack es visible, los sectores con una cara Sospechoso que no están en la línea de visión de los detectives se giran para mostrar su cara Vacía. El Investigador coge la ficha Tiempo del turno y la coloca delante suyo, dejando así a Mr. Jack sin reloj de arena.

Nota importante Cuando los jugadores giran un sector deben tener cuidado que quede en la misma orientación que tenía antes de la manipulación.

En este ejemplo:
Holmes tiene en su línea de visión al personaje Blanco (John Pizer), pero no al Violeta (William Gull), que está escondido detrás de un muro.
Toby no ve nada, porque los personajes Azul (Inspector Lestrade) y Verde (Miss Stealthy) están detrás de un muro.
Watson tiene en su línea de visión a los personajes Naranja (Jeremy Bert) y Violeta (William Gull).

En consecuencia:
Si Mr. Jack dice que es visible quiere decir que se esconde bajo los personajes Blanco, Violeta o Naranja. Los sectores de los personajes Verde, Azul y Rosa se giran a su cara Vacía.
Si Mr. Jack dice que es invisible, quiere decir que se esconde bajo los personajes Verde, Azul o Rosa. Los sectores de los personajes Blanco, Violeta y Naranja se giran a su cara Vacía.

¿CÓMO SE GANA?

Si al final de un turno un jugador ha conseguido su objetivo, la partida acaba inmediatamente.

Para el Investigador

Después de la Búsqueda de testigos debe quedar un único Sospechoso, que será obligatoriamente Mr. Jack.

Para Mr. Jack

Después de la Búsqueda de testigos debe haber conseguido seis relojes de arena sumando los de las fichas Tiempo y los de las cartas Coartada obtenidas durante la partida, sin contar el reloj de arena de la carta Coartada que cogió antes de iniciar la partida.

Caso particular

A veces ocurre que los dos jugadores alcanzan su objetivo al mismo tiempo.

- Si esto se produce al final del octavo turno: el Investigador gana la partida si Mr. Jack es visible; Mr. Jack gana la partida si es invisible.
- Si esto se produce antes del octavo turno, la partida continua con la persecución de Mr. Jack.
- El Investigador gana cuando termina un turno y Mr. Jack es visible.
- Mr. Jack gana si aún es invisible al final del octavo turno.
- Si ningún jugador consigue su objetivo al final del octavo turno, Mr. Jack gana.

Traducción: Oriol Comas i coma