

Mr. JACK

EXTENSION



Hurrican

Castelver 4

1255 Veyrier / CH

www.hurricangames.com

Auteurs: Bruno Cathala &
Ludovic Maublanc

Om deze uitbreiding te gebruiken moet je het basisspel «Mr. Jack» hebben.

De uitbreiding introduceert vijf nieuwe personen met verbazingwekkende vaardigheden. De spelers beslissen aan het begin van het spel waar de personen op het bord beginnen, waardoor er vele mogelijke beginopstellingen, tactieken en strategieën zijn.

Door gebruik te maken van deze nieuwe vaardigheden kun je als detective je onderzoeksmogelijkheden verbeteren. Pas echter op de nieuwe ontsnapingsmogelijkheden van Jack...

INHOUD

- 5 personenstenen in 5 verschillende kleuren met «verdacht» aan de ene kant en «onschuldig» aan de andere. (Voordat het spel voor het eerst gaat spelen, moet je de stickers op de stenen plakken. Dezelfde kleuren bij elkaar, dus de sticker met de grijze achtergrond op de grijze steen enz.).



- 1 barricade (wordt samengesteld uit twee delen).



- 5 personenkaarten met een groene achterkant, elk met de afbeelding van een nieuw persoon, de symbolen voor de verplaatsing en de bijzondere vaardigheden.



- 5 alibikaarten met een rode achterkant, elk met de afbeelding van een nieuw persoon.



- 1 spelregelboekje

VOORBEREIDING

Positie van de spelers

De **detective** legt het bord zo dat hij er aan de goede kant voor zit: de **gele rand** ligt voor hem.

Jack zit tegenover hem. Hij ziet het bord op zijn kop. De **grijze rand** ligt voor hem.

Positie van de verlichte gaslantaarn tegels en de gesloten putdeksel tegels

De gesloten putdeksel tegels en de verlichte gaslantaarn tegels worden op het bord gelegd, zoals aangegeven op de afbeelding in het basisspel.

Selectie van 8 personen voor het spel

Elk spel wordt altijd gespeeld met acht personen, vier uit het basisspel en een selectie van vier andere personen afhankelijk van de keuzes van de spelers.

De basis personen (worden gebruikt in alle spellen)

Jeremy Bert – Sherlock Holmes – Inspecteur Lestrade – John Smith

Deze vier personenkaarten worden apart gehouden gedurende de selectie van de optionele personen.

Optionele personen

Juffrouw Stealthy – Madame – Sergeant Goodley – William Gull – John Pizer – Joseph Lane – John H. Watson – Inspecteur Abberline – Springveren Man

Deze negen personen worden geschud en verdeeld onder de spelers, te beginnen bij de speler die Jack speelt. Als dit gedaan is, heeft Jack vijf kaarten en de detective vier.

Elke speler kiest uit zijn hand twee van de optionele personen die deel zullen nemen aan het onderzoek in dit spel. De vier kaarten worden tegelijk bekend gemaakt en als beide spelers de personen hebben gezien, worden ze bij de vier basis personen gevoegd.

De acht personenkaarten worden geschud en gedekt naast het bord gelegd.

De acht bijbehorende alibikaarten worden tevens geschud en gedekt naar het bord gelegd.

De acht bijbehorende personenstenen worden naast het bord gelegd tussen de twee spelers.

Tot slot worden de ongebruikte personenkaarten, alibikaarten en personenstenen in de doos opgeborgen.

Bepalen wie van de personen Jack is

De speler die Jack speelt trekt één alibikaart, bekijkt hem in het geheim en legt hem gedekt voor zich neer. Jack kruipt in het spel in de huid van deze persoon. (Deze persoon heeft als enige geen alibi).

De personen op het bord plaatsen

Neem de eerste vier personenkaarten van de stapel en leg deze open op tafel. De detective kiest één van deze kaarten en legt de bijbehorende personensteen met de kant »verdacht« naar boven op één van de straatvakken op het bord (lichtgrijs). Daarna kiest Jack twee kaarten uit de overgebleven drie en legt de bijbehorende personenstenen op het bord. Tot slot legt de detective de laatste personensteen op het bord.

Dit proces wordt herhaald met de overgebleven vier personenkaarten. Deze keer legt Jack de eerste personensteen, vervolgens legt de detective er twee en Jack legt de laatste. Als dit gedaan is worden de acht personenkaarten geschud en gedekt naast het bord neergelegd.

De getuige/geen getuige kaart

De getuige/geen getuige kaart wordt apart gelegd en wordt pas gebruikt aan het eind van de eerste beurt, wanneer het tijd is om getuigen op te roepen. Jack kan niet ontsnappen gedurende de eerste beurt.

Beurtsteen

De beurtsteen ligt op het vakje met »beurt 1«. (Dat is het eerste vakje van het beurtschema naast de detective).

HET SPEL

Het spel duurt maximaal acht beurten volgens dezelfde regels als het basisspel.

De vijf nieuwe personen en hun vaardigheden

Elk persoon moet, als hij gespeeld wordt, verplaatsen en/of zijn speciale vaardigheid gebruiken. De symbolen op de kaarten helpen je herinneren wat de speciale vaardigheid van elke persoon is en wanneer deze moet (of kan) worden gebruikt.

De **zilveren** cirkel geeft de mogelijke verplaatsing van de persoon aan.



De **gouden** cirkel geeft de vaardigheid van elke persoon aan. De **vorm** van de cirkel geeft aan wanneer de vaardigheid gebruikt moet worden.



De vaardigheid **MOET** worden gebruikt **voor of na** de verplaatsing.



De vaardigheid **MOET** worden gebruikt **aan het eind** van de verplaatsing.



De vaardigheid **KAN** worden gebruikt **tijdens** de verplaatsing.



De vaardigheid is **BLIJVEND** en afhankelijk van de positie van de persoon.



John Pizer: Verplaatsing 1 tot 3 vakken DAARNA gebruik de vaardigheid

John Pizer is de slager van de wijk Whitechapel. Zijn leren schort en zijn vaardigheid met messen maken van hem een ideale verdachte. Daarnaast schrikt zijn imposante figuur de personen die hij tegenkomt af.

Speciale vaardigheid (VERPLICHT): NA DE VERPLAATSING Als John Pizer naast een ander persoon staat, vlucht deze persoon. De persoon die vlucht MOET 3 vakken verplaatsen, zonder door het riool te gaan en zonder door het vak te gaan waar John Pizer staat.



Joseph Lane: Verplaatsing 1 tot 3 vakken EN gebruik de vaardigheid

Joseph Lane is een anarchist. Hij probeert de bevolking van de wijk Whitechapel te overtuigen een barricade op te werpen en een revolutie te starten.

Speciale vaardigheid (VERPLICHT): Verplaats de barricade en zet deze tussen twee straatvakken (lichtgrijs) van je keuze. De barricade kan door geen van de personen worden gepasseerd, zelfs niet door Juffrouw Stealthy of Springveren Man. Twee personen aan de tegenoverliggende zijden van de barricade kunnen elkaar niet zien. Ze worden niet beschouwd als burens. Ze blijven echter wel zichtbaar door andere personen of door een verlichte gaslantaarn.

Beperking: Het is niet toegestaan de barricade zo te plaatsen dat hij in contact staat met één van de vier uitgangen van de wijk. Deze vaardigheid kan gebruikt worden voor of na het verplaatsen, afhankelijk van hoe het de speler het beste uitkomt.



Madame: Verplaatsing 1 tot 6 vakken EN gebruik de vaardigheid

Gastvrouw van een beroemd etablissement in het district, die door iedereen »Madame« wordt genoemd, pretendeert een dame van klasse te zijn en heeft de bijpassende houding. Ze is ijdel en houdt niet van viezigheid.

Speciale vaardigheid (VERPLICHT): Bij het verplaatsen kan Madame nooit het riool gebruiken.



Inspecteur Abberline: Verplaatsing 1 tot 3 vakken. Deze vaardigheid is BLIJVEND.

(Gebaseerd op een idee van Arnaud Fillon)

Inspecteur Abberline is door Scotland Yard aangesteld om dit ingewikkelde onderzoek te leiden. Een bijzonder nauwgezet inspecteur die de personen die hij ontmoet onophoudelijk ondervraagt.

Speciale vaardigheid (BLIJVEND): Onderworpen aan de onophoudelijke vragen van Inspecteur Abberline wordt de verplaatsing van elke persoon op een aangrenzend vak gelimiteerd tot één vak!



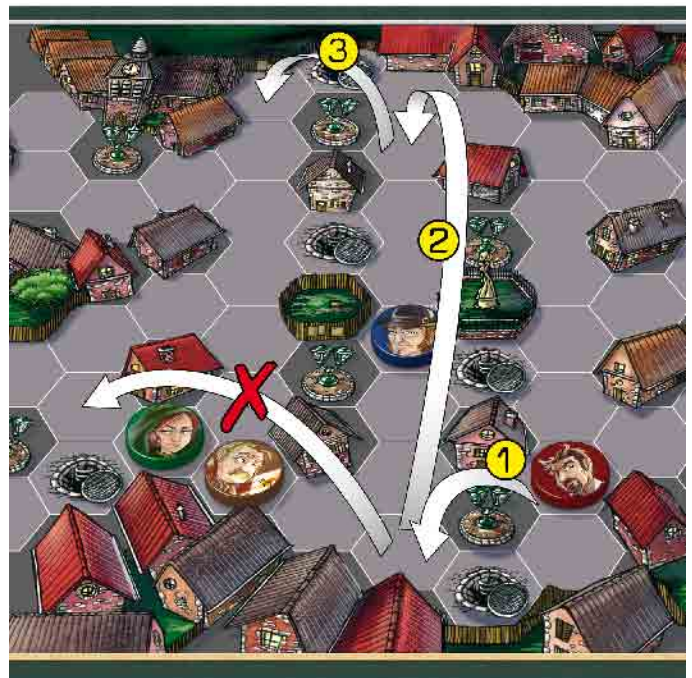
Springveren Man: Verplaatsing 1 tot 3 vakken EN gebruik eventueel de vaardigheid

(Gebaseerd op een idee van Steve MacKeogh)

Springveren Man is een lokale legende uit de Victoriaanse tijd (beter bekend onder de naam Springveren Jack). Deze persoon is een soort superheld uit het verleden. Hij had de reputatie met grote sprongen te vluchten over gebouwen en andere obstakels na het begaan van zijn misdaden.

Speciale vaardigheid (OPTIONEEL): TIJDENS HET VERPLAATSSEN kan Springveren Man als hij wil sprongen maken.

- Voor 1 verplaatsingspunt kan hij over obstakels op het bord springen (gebouw, gaslantaarn, tuin). Om zo'n sprong te maken moet hij naast een obstakel staan en het direct daar tegenover liggende vak moet vrij zijn. (1)-(3) Hij kan niet in één sprong over meerdere vakken van een gebouw tegelijk springen..
- Voor 1 verplaatsingspunt kan hij ook over één ander persoon springen, op symmetrische wijze ten opzichte van deze persoon, zolang er geen ander persoon aan de andere kant staat. (2)



VEEL GESTELDE VRAGEN

Wat gebeurt er als een persoon die afgeschrikt wordt door John Pizer niet de volledige 3 vakken kan verplaatsen?

De persoon wordt het maximale mogelijke aantal vakken verplaatst. Als de persoon helemaal niet kan worden verplaatst, blijft deze op zijn plaats.

Kan een persoon die wordt afgeschrikt door John Pizer gebruik maken van het riool?

Nee! De verplaatsing van 3 vakken moet in de straten worden gedaan.

Als John Pizer zijn verplaatsing beëindigt naast twee of meer personen, wat gebeurt er dan?

Elk persoon wordt afgeschrikt en moet, indien mogelijk, 3 vakken worden verplaatst.

Kan John Pizer er voor zorgen dat Jack Whitechapel verlaat?

Ja! Als de getuige kaart met de »geen getuige« kant naar boven ligt (Jack is onzichtbaar), dan kan de speler die Jack speelt John Pizer gebruiken om de personensteen die Jack is van het bord »af te duwen«.

Als John Pizer wordt verplaatst door de vaardigheid van een ander persoon (Goodley of Gull bijvoorbeeld) en hij beëindigt zijn verplaatsing naast een ander persoon, wordt deze dan afgeschrikt?

Nee! De vaardigheid van John Pizer is alleen van toepassing tijdens de normale verplaatsing van de persoon.

Als John Pizer naast een persoon komt, die tevens naast Abberline staat, wat gebeurt er dan?

De persoon vlucht voor John Pizer, maar vlucht slechts één vak, omdat de vaardigheid van Abberline blijvend is.

Kan een persoon naast Inspecteur Abberline het riool gebruiken?

Ja! Als een persoon op een open putdeksel staat, dan kan deze naar een andere open putdeksel verplaatsen en daar de verplaatsing beëindigen.

Als Springveren Man naast Inspecteur Abberline staat, kan hij dan toch een sprong uitvoeren?

Ja! Maar aangezien zijn verplaatsingscapaciteit gelimiteerd is tot 1, kan hij slechts één sprong uitvoeren.

Wat gebeurt er als een persoon naast Abberline verplaatst moet worden door de vaardigheid van een ander persoon (bijvoorbeeld de fluit van Goodley of als een persoon wordt afgeschrikt door John Pizer)?

De vaardigheid van Abberline is BLIJVEND en dus kan de persoon maar één vak worden verplaatst.

Kan Springveren Man als hij een sprong uitvoert op een ander persoon »landen«?

Ja! Maar alleen om een persoon te beschuldigen. (Hiermee eindigt het spel, ongeacht het resultaat van de beschuldiging).

Wanneer wordt de barricade in het spel gebracht als Joseph Lane in het spel is?

De barricade wordt direct op het bord gezet als Joseph Lane op het bord wordt gezet, tussen twee straatvakken, maar niet noodzakelijkerwijs in de buurt van Joseph Lane.

Kan een barricade worden geplaatst tussen een gaslantaarn en een straatvak?

Nee! De barricade moet altijd twee straatvakken scheiden (lichtgrijs).

Kunnen personen gedurende de plaatsing bij aanvang van het spel direct naast een uitgang of een putdeksel worden gezet?

Ja! Het is mogelijk de personen op de straatvakken direct naast de uitgangen en op open of gesloten putdeksel te zetten. De enige regel die gevolgd moet worden is dat de personen op straatvakken moeten worden gezet (lichtgrijs).

Dankwoord

We willen speciaal bedanken:

- de distributeurs en verkopers van Mr. Jack, die ons sinds het begin hebben ondersteund, door ons werk door te geven, zo dat jullie, de spelers, ervan kunnen genieten. Zie de complete lijst op www.hurricangames.com
- de 137 deelnemers in de wedstrijd »Uitbreiding voor Mr. Jack«, voor hun enthousiasme, hun fantasie en hun aanmoedigingen.
- de website www.trictrac.net, een internetmagazine voor familiespellen.
- spellen op de website www.jsp-mag.com, een magazine voor familiespellen.
- Angele en Alain Payet-Size voor hun ontelbare test-avonden voor alle nieuwe personen.
- iedereen die, ver of dichtbij, ons heeft aangemoedigd of heeft deelgenomen in het succes van Mr. Jack, zonder hen allemaal te kunnen noemen of ze maar te kennen, maar in het bijzonder:

Het team van 4L, de organisatoren van de wereldkampioenschappen van Mr. Jack www.11411.net

Stephan Esch, ontwerper van de website voor online gaming van Mr. Jack <http://mrjack.hurricangames.com>



Mr. JACK

EXTENSION

