



MR. JACK POCKET

Un gioco di Bruno Cathala & Ludovic Maublanc – Hurrigan Games – 2010

Traduzione di Luca Carosio

MATERIALE

- 9 Tessere Strada, di seguito denominate come Tessere Aree.**
 Sono a doppia faccia e sono usate come plancia di gioco, da qui in poi denominata come il Distretto.
 Su una faccia non c'è alcun Personaggio: questo è il lato Vuoto.
 Sull'altra faccia c'è un Personaggio: questo è il lato Sospetto.



- 9 Carte Alibi. Ognuna di queste carte rappresenta un personaggio nell'universo di Mr. Jack.**
 Su ciascuna carta è presente anche un certo numero di Clessidre (0, 1 o 2).



- 3 Gettoni Detective rappresentanti Holmes, Watson e Toby, il loro cane.



- 4 Gettoni Azione a doppia faccia con azioni differenti che scopriremo più avanti.



- 8 Gettoni Tempo a doppia faccia, da un lato il numero dei Turni da 1 a 8 e dall'altro una Clessidra



PREPARAZIONE

L'area di gioco rappresenta il Distretto di Whitechapel diviso in nove aree.

Le strade possono estendersi da un'area alla successiva ed essere bloccate dai muri o dalle abitazioni, i quali per il resto del regolamento saranno denominati semplicemente "muri".

Nota: La Barricata mostrata sulla Tessera Area del personaggio grigio è anch'essa considerato muro.

Mischiate le Tessere Area e disponetele come un quadrato di 3x3 dal lato Sospetto faccia su.

La disposizione e l'orientamento delle Tessere sono casuali.

L'Investigatore dispone i tre Gettoni Detective come mostrato nell'illustrazione (1).

Holmes vicino alla Tessera in alto a sinistra, Watson in alto a destra e il cane Toby in basso al centro.

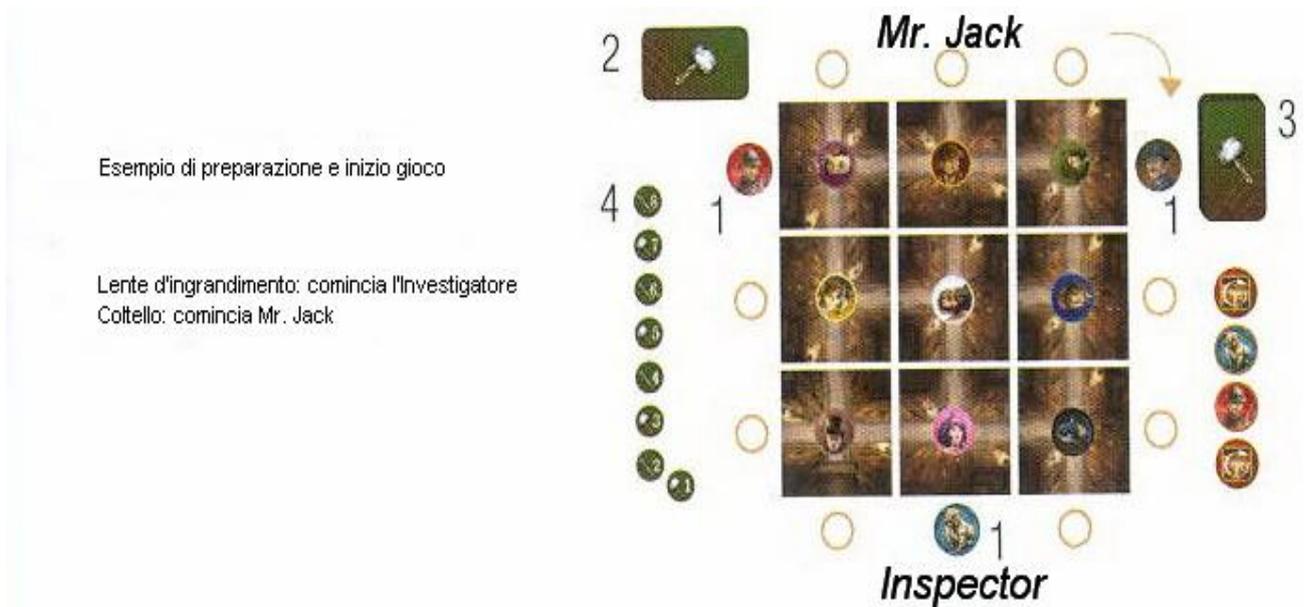
Ruotate ognuna delle Aree adiacenti in modo che i Gettoni Detective siano adiacenti a un muro come mostrato nell'illustrazione.

Mr. Jack pesca una Carta Alibi, tiene a mente il Personaggio raffigurato sulla carta e la piazza di fronte a se a faccia coperta (2).

Questa carta rappresenta l'identità che Mr. Jack ha adottato come suo travestimento.

Le rimanenti carte sono piazzate impilate vicino al Distretto (3).

Piazzare gli otto Gettoni Turno faccia su (4) in fila in ordine numerico ascendente. Questi Gettoni mostrano il progredire del gioco e funzionano da aiuto per determinare chi comincia un dato Turno.



INTRODUZIONE

Nelle buie strade di Whitechapel Mr. Jack si muove nell'ombra, inseguito da Holmes, il suo compagno Watson... e il loro cane Toby!

Il gioco dura circa quindici minuti e comprende un massimo di otto turni.

Se un giocatore raggiunge il proprio obiettivo prima dell'ottavo turno, il gioco termina immediatamente.

Mr. Jack Pocket è un gioco asimmetrico: cioè ogni giocatore ha obiettivi differenti.

SCOPO DEL GIOCO PER L'INVESTIGATORE

Scoprire quale identità sta usando Mr. Jack tra le nove sospette.

Per fare ciò deve rimanere un solo sospetto prima della fine dell'ottavo turno.

SCOPO DEL GIOCO PER MR. JACK

Tenere la sua identità segreta cercando di far perdere più tempo possibile all'Investigatore.

Per fare ciò è richiesto a Mr. Jack di acquisire sei Clessidre prima di essere identificato, dimostrando che l'Investigatore ha impiegato troppo tempo per completare l'indagine.

PRINCIPIO DEL GIOCO

Ogni turno è giocato in due fasi: La Caccia all'Uomo e l'Appello dei Testimoni.

Durante la prima fase sono effettuate quattro azioni, due per giocatore. Queste azioni permettono all'investigatore di essere mosso attorno al Distretto, per esempio, cambiare la faccia o la posizione di un'area o ottenere Carte Alibi.

Durante la seconda fase si ricorre all'Appello dei Testimoni. Mr. Jack comunica all'Investigatore se il suo personaggio è o non è sulla linea di visuale dei Gettoni Detective. L'Investigatore può quindi, forse, scagionare alcuni personaggi girando la/le Tessere Strada dal lato vuoto, in tal modo riducendo il numero dei sospettati e stringendo la rete intorno a Mr. Jack.

PRIMA FASE – LA CACCIA ALL’UOMO

La sequenza di gioco è differente per i turni Pari e Dispari.

Turni Dispari (1-3-5-7) – comincia l’Investigatore.

Egli lancia i quattro Gettoni Azione in aria in modo tale che atterrino sul tavolo vicino al Distretto.

Le facce dei Gettoni indicano le quattro azioni disponibili durante questo turno.

Nota: durante il turno assicuratevi di lasciare i Gettoni Azione come sono stati lanciati, gli altri lati saranno utilizzati per il Turno successivo.

Egli sceglie una delle quattro azioni e la esegue.

Quindi, Mr. Jack sceglie due delle rimanenti tre azioni e le esegue.

L’ordine in cui sono giocate è a discrezione di Mr. Jack.

Infine, l’Investigatore esegue l’ultima azione disponibile.

Possiamo quindi passare alla seconda fase, l’Appello dei Testimoni.

Turni Pari (2-4-6-8) – comincia Mr. Jack

Egli gira i quattro Gettoni Azione e rivela le quattro azioni che erano coperte durante il turno precedente.

Sceglie una delle quattro azioni e la esegue.

Quindi l’Investigatore sceglie due delle rimanenti tre azioni e le esegue.

L’ordine in cui sono giocate è a discrezione dell’Investigatore.

Infine, Mr. Jack esegue l’ultima azione disponibile.

Possiamo quindi passare alla seconda fase, l’Appello dei Testimoni.

LE AZIONI IN DETTAGLIO – (TUTTE LE AZIONI SONO OBBLIGATORIE.)



Holmes / Watson / Il Cane

Il Gettone Detective corrispondente è mosso di uno o due spazi in senso orario.

Più di un Gettone Detective può sostare nello spazio adiacente a un’area.



Il Joker

Se l’Investigatore sceglie quest’azione:

Egli muove un Gettone Detective a sua scelta di uno spazio in senso orario.

Se Mr. Jack sceglie quest’azione:

Muove un Gettone Detective a sua scelta di uno spazio in senso orario, oppure:

Lascia i tre Gettoni Detective dove stanno.



La Rotazione

Il giocatore ruota una Tessera Area di 90 gradi (in qualsiasi direzione) o di 180 gradi, così facendo il muro sulla Tessera può bloccare o liberare la linea di visuale dei Detective.

Ci sono due azioni di questo tipo.

L’azione non può essere usata per ruotare una Tessera che è stata già ruotata nel medesimo turno.



Lo Scambio

Il giocatore scambia due Tessere Area senza modificare il loro orientamento.



L'Alibi

Se l'Investigatore sceglie quest'azione:

Egli pesca una Carta Alibi e la scopre. Se la carta mostra un personaggio che è ancora sospetto, l'Investigatore lo scagiona e gira la corrispondente Tessera Area sul lato vuoto. Mr. Jack perde il numero di Clessidre indicato sulla Carta Alibi...

Se Mr. Jack sceglie quest'azione:

Egli pesca una Carta Alibi ma non la mostra all'Investigatore. La conserva a faccia coperta fronte a se. Egli mentalmente aggiunge le Clessidre indicate sulla carta ai Gettoni Clessidra già in suo possesso.

SECONDA FASE – L'APPELLO DEI TESTIMONI

Mr. Jack comunica all'Investigatore se il suo personaggio può essere visto o no da un Detective. Mr. Jack può essere visto se si trova sulla linea di vista di un Detective, senza alcun muro a bloccare la visuale.

Un Sospetto nascosto dietro a un muro non può essere visto.



Se Mr. Jack viene visto, ogni Tessera Area che mostra un sospetto che non è nella linea di vista di un Detective viene girata dal lato vuoto.



L'investigatore prende il Gettone Turno corrente privando così Mr. Jack del medesimo...



Se Mr. Jack non può essere visto, ogni Tessera Area che mostra un sospetto che è in linea di vista di un Detective viene girata dal lato Vuoto. In questo caso sarà Mr. Jack a prendere il Gettone Turno corrente, che piazzerà di fronte a se, lato Clessidra a faccia su.

Nota importante: girando una Tessera Area, assicurarsi che il muro sia orientato allo stesso modo sia prima sia dopo aver girato la Tessera.

In questo esempio:

Holmes ha in linea di vista il personaggio Bianco (John Pizer), ma non può vedere il Porpora (William Gull) giacché si trova dietro un muro. Toby non vede nessuno, dato che il personaggio Blu (l'Ispezzatore Lestrade) e il personaggio Verde (Miss Stealthy) sono entrambe dietro a un muro.

Watson ha sia il personaggio Arancione (Jeremy Bert) che il personaggio Porpora (William Gull) in linea di vista.

Quindi:

Se Mr. Jack dice che è stato visto, significa che deve essere uno tra Bianco, Porpora o Arancio. Le Tessere Area dei personaggi Verde, Blu e Rosa sono quindi girate sul lato Vuoto.

Se Mr. Jack dice che non è stato visto, significa che deve essere uno tra Verde, Blu o Rosa. Le Tessere Area dei personaggi Bianco, Porpora e Arancio sono quindi girate sul lato Vuoto.



QUANDO VINCI?

Il gioco termina quando uno dei giocatori raggiunge il proprio obiettivo alla fine di un turno.

PER L'INVESTIGATORE

Quando rimane un solo sospetto dopo l'Appello dei Testimoni.

Il sospetto è ovviamente il colpevole!

PER MR. JACK

Dopo un Appello dei Testimoni, egli ha almeno sei Lenti d'Ingrandimento tra Gettoni Turno e quelle sulle Carte Alibi acquisita durante **lo svolgimento del gioco**.

CASO PARTICOLARE

È possibile che entrambi i giocatori raggiungano il loro obiettivo nello stesso turno.

Se accade alla fine dell'ottavo turno: l'Investigatore vince se Mr. Jack può essere visto. Mr. Jack vince se non può essere visto.

Se accade prima dell'ottavo turno, il gioco prosegue e sarà una corsa spietata tra l'Ispezzore e Mr. Jack!

L'Investigatore vince non appena finisce un turno nel quale Mr. Jack può essere visto.

Mr. Jack vince se riesce a rimanere nascosto fino alla fine dell'ottavo turno.

NOTA: LA PRESENTE TRADUZIONE NON SOSTITUISCE IN ALCUN MODO IL REGOLAMENTO UFFICIALE DEL GIOCO. IL PRESENTE DOCUMENTO È DA INTENDERSI COME UN AIUTO PER I GIOCATORI DI LINGUA ITALIANA PER OMPRENDERE LE REGOLE DI GIOCO. TUTTI I DIRITTI SUL GIOCO E SULLE IMMAGINI SONO DETENUTI DAL LEGITTIMO PROPRIETARIO.



La Tana dei Goblin
www.goblins.net