

DISCLAIMER: THIS IS NOT AN ORIGINAL TRANSLATION; ALL THE ORIGINAL BRANDS, CHARACTERS, NAMES, ASO, REPRESENT TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

Mr. Jack

by Bruno Cathala & Maublanc Ludovic; www.hurricangames.com



Introducere

Acest nou joc este din seria "Mr Jack" care conține 3 titluri:

- Mr Jack (joc de bază)
- Mr Jack extensie (numai pentru utilizare cu jocul de bază)
- Mr Jack în New York

Mr Jack in New York este un joc complet care poate fi jucat standalone, nefiind o extensie a vreunei alte versiuni. Cu toate acestea, din cauza multiplelor posibilități tactice din versiunea New York, recomandăm ca jucătorii care sunt noi pentru lumea board games să înceapă cu jocul de bază "Mr Jack".

LONDRA - 19 NOIEMBRIE 1888

Ca parte a investigației în afacerea "Jack Spintecătorul", Francis J. Tumblety, un medic impostor, este arestat și eliberat pe cauciune. Odata eliberat, el fugе în Statele Unite.

NEW YORK - MANHATTAN - IANUARIE 1889

Alertata de către Londra, poliția din New York este în căutarea lui Tumblety. Anumiți martori confirma prezența lui în Manhattan, în timp ce crime sunt comise cu un modus operandi similar cu cel din Londra.

Poliția face apel la unii dintre cetățenii eminenți ai orașului pentru a ajuta cu investigația.

Este Tumblety într-adevăr Jack? Dacă nu, cine este el? Acestea sunt mizele în "Mr Jack in New York".

Sfat

Vă recomandăm să citiți complet regulile înainte de a juca primul joc, acest lucru oferindu-vă o mai bună imagine de ansamblu a jocului.

Setați jocul după cum se arată în secțiunea "Instalarea jocului".

Apoi, recititi regulile în timp ce jucați. Dacă aveți întrebări, consultați secțiunea "Întrebări frecvente (FAQs)".

După cateva jocuri, ar trebui să observați că nu mai aveți nevoie să consultați regulile. Sperăm să vă bucurați de joc!

CONTINUTUL JOCULUI

- 1 tabla de joc, reprezentând harta Manhattan. Pe partea dreapta a hartii există un rezumat și un traseu al rundelor (turn-urilor);
- 8 token-uri de lemn reprezentand personajele, în 8 culori diferite, cu "suspect" pe o parte și "inocent" pe cealaltă parte. Vor trebui aplicate autocolante pe aceste token-uri înainte de primul joc ("suspect" / "inocent" pe față / verso), asigurându-va că se potrivesc culorile (de exemplu, un autocolant cu un fundal roșu pe token-ul roșu, etc).

	<p>Suspect</p> <p>Innocent</p> <p>• 1 marker de runda (turn) de culoare gri (clepsidra) (aplicați autocolantul corespunzator pentru acest token înainte de primul joc).</p>	
<p>• 4 cartonase duble față-verso, cu un șantier de construcții, pe o parte și un parc pe cealaltă parte.</p>	<p>• 7 cartonase duble față-verso, cu o intrare la Metro pe o parte și un parc pe cealaltă parte.</p>	<p>• 6 cartonase duble față-verso cu o "lampa de gaz" (Gaslight) pe o parte și un parc pe cealaltă parte.</p>

MR. JACK IN NEW YORK

(traducere de vsorinel)

<ul style="list-style-type: none">• 2 cartonase Investigatii politie "do not cross". 	<ul style="list-style-type: none">• 2 cartonase cu vapoare cu aburi (Steamers); 	<ul style="list-style-type: none">• 1 token "Informator" (Informant) cu o fata "vorbăreață" și cealalta "tacuta". 
<ul style="list-style-type: none">• 8 cărți cu albastru-deschis pe spate reprezentând personajele din joc, cu pictograme simbolizând mișcările și puterile speciale. 	<ul style="list-style-type: none">• 8 cărți albastru-închis pe spate reprezentand cartile de Alibi, pentru fiecare character in parte; 	<ul style="list-style-type: none">• 1 card Martor (Witness) cu o parte "vizibil" și cealalta "Invizibil"; 

PRINCIPIUL JOCULUI

Umbra și lumină / vizibilitate și invizibilitate. Harta reprezintă capătul de jos al Manhattan în timpul urbanizării sale.

Un jucator ia rolul lui Jack Spintecatorul.

El va fi referit ca "**Jack**", în restul manualului.

Acest jucator este singurul care stie adevarata identitate a lui Jack. Obiectivul lui este fie de a scapa de Detectiv împiedicându-l sa descopere adevarata sa identitate, fie să părăsească Manhattan sub acoperirea de obscuritate.

Celălalt jucător are rolul de detectiv de poliție.

El va fi denumit în continuare "**Detectiv**".

Obiectivul lui este de a descoperi adevarata identitate a lui Jack și să-l aresteze înainte de sfârșitul etapei a 8-a care este finala.

La fiecare rundă, 4 personaje vor fi activate (2 de către Detectiv și 2 de Jack).

Apoi, la finalul fiecărei runde, există un apel pentru Martor și Jack trebuie sa spuna dacă este vizibil sau invizibil.

Personaje vizibile ☆: orice personaj aflat pe un spațiu luminat (langa un Gaslight) este vizibil, deoarece poate fi văzut de oricine în Manhattan, de către orice trecător.

Personajele sunt vizibile, de asemenea, în cazul în care două personaje sunt pe strazi adiacente, chiar dacă acestea sunt neiluminate.

Ambele caractere sunt considerate a fi vizibile, deoarece apropierea lor le permite sa se vada, în ciuda întunericului.

Personaje invizibile: orice personaj care nu se afla nici pe un spațiu luminat, nici pe o stradă adiacentă cu un alt personaj (care este, de asemenea, pe o stradă) este considerat a fi invizibil. Personajele aflate într-un parc sunt întotdeauna invizibile, chiar dacă există personaje pe spațiile adiacente sau dacă parcul este alături de un spațiu luminat.



Prin urmare, la sfârșitul fiecărei runde, detectivul va fi capabil să elimine definitiv anumite personaje din cadrul anchetei și poate restrânge cautarea în jurul celorlalți în funcție de Jack care spune dacă este vizibil sau nu.

Jocul devine o luptă acerbă între Jack și Detectiv, în care ambii încearcă să plaseze diferite personaje, în scopul de a le face vizibile sau invizibile.

Detectivul va încerca să reducă, încetul cu încetul, numărul de suspecți pentru a limita posibilitățile de evadare ale lui Jack, în timp ce Jack va face tot posibilul pentru a împiedica deducerile Detectivului și să profite de cea mai mică greșeală pentru a scapa pentru totdeauna!

INSTALAREA JOCULUI

Jucatorii vor alege cine este **Jack** și cine este **Detectivul**.

Detectivul va fi simbolizat prin culoarea galbena și se va așeza în partea cu **margine galbena** a harti.

Jack se va așeza pe partea cealaltă a harti, poziție simbolizată prin **marginea gri**.

- (1) Asezati token-urile cu personaje, intrarile la metrou, cartonaselul Gaslight, cele de ancheta (investigatii "do not cross") și vapoarele cu aburi (Steamers) după cum se arată în imagine. Jetoanele personajelor vor fi asezate cu partea "suspect" în sus (vizibila) (2)
- (2) Plasati Informatorul pe Insula Libertatii (Liberty Island), cu partea vorbăreață vizibila (2)
- (3) Amestecati cele 8 carduri cu personaje (albastru-deschis pe spate) și asezati-le langa harta cu fata în jos (3)
- (4) Amestecati cele 8 cărți Alibi (albastru-inchis pe spate) și asezati-le langa harta cu fata în jos (4)
- (5) Asezati cartea Martor lângă harta cu partea sa vizibila în sus (Jack vizibil) pentru prima rundă (5)
- (6) Puneti clepsidra pe pozitia runda 1 (6)
- (7) Jack ia o carte de Alibi, se uită la ea discret și o plasează cu fața în jos în fața lui. Jack va fi reprezentat de acest personaj pe tot parcursul jocului (acest personaj va fi singurul fără un alibi) (7)



Notă: la începutul jocului, odată ce totul a fost instalat (punctele 1 – 7), 2 personaje vor fi invizibile și 6 vizibile.

N.T. Pt usurinta, token-urile personajelor vizibile conform pozei au culorile: maro, galben, crem, rosu, verde, alb. Acestea sunt vizibile pentru ca maro e lipit de galben care e lipit de crem, iar rosu e lipit de verde si alb. Cele negru si mov sunt invizibile.

RUNDA

Jocul va fi jucat pe un maxim de 8 runde. Fiecare rundă se va desfasura după cum urmează:

I. Selectarea și activarea personajelor

4 personaje vor fi jucate in fiecare rundă, cate 2 pentru fiecare jucător.

Runde numerotate cu numere impare (1-3-5-7)

Se vor lua primele 4 cărți personaj din gramada si se vor aseza pe masă cu fata în sus.

Detectivul va selecta una din cele 4 cărți personaj și o va juca (se mută pe harta token-ul personajului și / sau se va folosi puterea speciala a acestuia). Personajul este apoi întors cu fața în jos la masa.

Apoi, Jack selectează 2 caractere din celelalte 3 ramase. El le va juca în același mod și le va întoarce cu fata in jos la masa.

În cele din urmă, detectivul joacă personajul rămas (al 4-lea).

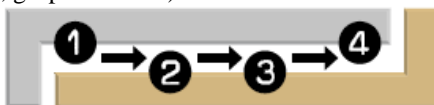
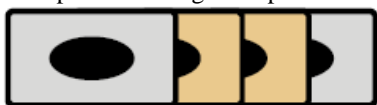
Runde numerotate cu numere pare (2-4-6-8)

Se vor lua cele 4 cărți personaj rămase din gramada si se vor aseza pe masă cu fata în sus.

De data aceasta, Jack este primul care joacă un personaj, apoi detectivul joacă 2 personaje, și în cele din urmă Jack joacă ultimul personaj.





La sfârșitul rundeii pare se amesteca din nou toate cele 8 carduri personaj.

Nota: Pe harta, in dreptul fiecărei runde este simbolizata ordinea în care jucătorii vor selecta personajele, prin culori corespunzatoare - galben pentru Detectiv, gri pentru Jack)



II. Apel pentru Martor

Cele 4 personaje ale rundeii au fost jucate deja. Jack trebuie să anunțe dacă este vizibil sau invizibil.

<p><i>Vizibilitate</i></p> 	<p>Jack este vizibil în cazul în care caracterul lui se afla pe un spațiu luminat sau este alături de un alt personaj, cu excepția cazului în care celalt personaj este într-un parc.</p> <p>La sfârșitul rundeii, Jack va așeza cartea Martor (Witness), cu partea sa vizibilă în sus. În acest caz, toate personajele care sunt invizibile devin inocente. Detectivul întoarce token-urile personajelor invizibile de pe harta cu partea "Inocent" în sus, fără a face alte schimbări în poziționarea acestora. Pentru toată runda următoare, cardul Martor va avea fața vizibilă în sus.</p>	
<p><i>Invizibilitate</i></p> 	<p>Jack este invizibil dacă personajul lui se afla pe un spațiu neluminat și nu este alături de un alt personaj, sau dacă Jack se afla într-un parc!</p> <p>La sfârșitul rundeii, Jack va așeza cartea Martor (Witness) cu partea sa invizibilă în sus. În acest caz, toate personajele care sunt vizibile vor deveni inocente. Detectivul întoarce token-urile personajelor vizibile de pe harta cu partea "Inocent" în sus, fără a face alte schimbări în poziționarea acestora. Pentru toată runda următoare, cardul Martor va avea fața invizibilă în sus.</p>	

ATENȚIE: Dacă Jack este invizibil, la sfârșitul unei runde, și **numai cu aceasta condiție**, el poate părăsi Manhattan **la următoarea runda**.

Dacă mutarea lui îi permite să părăsească Manhattan, el a câștigat jocul!

N.T.: Dacă Jack a fost invizibil în runda precedentă, iar în runda curentă, aflată în desfășurare (deci care nu s-a terminat încă), el devine vizibil, atunci poate să părăsească Manhattan câștigând astfel jocul. În runda curentă, cartea Martor se va afla tot pe invisible.

III. Sfârșitul rundeii

După ce toate etapele precedente au fost efectuate, următoarea rundă începe. Se muta clepsidra la următoarea runda.

SFÂRSITUL JOCULUI

Există 3 modalități de a termina jocul:

1. Jack paraseste Manhattan

Jack va muta token-ul sau de pe harta în afara Manhattan printr-o ieșire sau un spațiu de port, care nu sunt blocate de un jeton de Investigații. Jack câștigă jocul.

Memento: acest lucru este posibil numai în timpul unei runde în care cardul martorilor este partea invizibilă sus.

2. Detectivul îl arestează pe Jack

Detectivul mută o caracter pe același spațiu pe care Jack se afla și-l acuză:

- în cazul în care acuzația este corectă, detectivul câștigă jocul.

- în cazul în care acuzația este incorectă: Jack câștigă jocul, profitând astfel de toate confuziile judiciare!

3. Jack nu a fost arestat

Dacă Jack nu a fost arestat până la sfârșitul rundeii a 8-a, el castiga jocul!

PERSONAJELE SI UTILIZARILE LOR

Există 8 personaje diferite. Fiecare personaj, atunci când este utilizat, trebuie să se miște și / sau să utilizeze o putere specială. Simbolurile de pe card ajută la identificarea mai ușoară a puterii personajului respective și această poate fi folosită.

Cercul de argint prezintă mișcările posibile ale caracterului.



MR. JACK IN NEW YORK

(traducere de vsorinel)

Cercul de aur prezinta puterea speciala a personajului. Forma zonei arată când aceasta putere poate fi utilizata:

- înainte sau după o mișcare;



- în loc de o mișcare;



Alfred Ely Beach: Se muta token-ul 1-3 spații pe harta SI se foloseste puterea speciala.

Începând din 1860, el a observat, la fel ca toți newyorkezii, că traficul a devenit un adevărat cosmar. Vizionar fiind, el a propus construirea unui tunel subteran de cale ferată. În jurul datei acestui joc (1889), el a construit mai multe tuneluri, unele în secret, în scopul de a testa noul său sistem de transport pneumatic. În ciuda rezultatelor interesante, proiectul a fost abandonat și New York, a trebuit să aștepte apariția metroului până în 1904.

Putere speciala (obligatorie): Înainte sau după mișcarea lui, Alfred Ely Beach **TREBUIE** să construiască o intrare de metrou nouă. Se va așeza un nou jeton simbolizând o intrare de metrou pe un spațiu de stradă gol, care nu este adiacent la o altă intrare de metrou.



Cloud Rider: Se muta token-ul 1-3 spații pe harta SI se foloseste puterea speciala.

În 1886, indienii Mohawk au fost angajați pentru a construi poduri și zgârie-nori. Abilitatea lor de a "merge pe grinzile cerului" i-a făcut celebri. Cloud Rider este una din acești indieni.

Putere speciala (obligatorie): Înainte sau după mișcarea ei, Cloud Rider **TREBUIE** să înceapă un nou șantier de construcții. Se va așeza un nou jeton de construcție pe un spațiu strădă gol.

Cloud Rider este singurul personaj cu o *abilitate specială de mișcare*: ea poate traversa o clădire și site-urile spațiu de construcții fără nici un cost în puncte de mișcare (trece prin ele "gratuit"). Ea trebuie să-și termine mișcarea pe un spațiu de stradă.



Howard Lewis Latimer: Se muta token-ul 1-3 spații pe harta SI se foloseste puterea speciala.

Înginer la Edison Company, este și singura persoană de culoare neagră din joc. În echipa de cercetare a Edison Company, el este responsabil pentru instalarea sistemului de iluminare a orașului.

Putere speciala (obligatorie): Înainte sau după mișcarea lui, Howard Lewis Latimer **TREBUIE** să instaleze o lampă de gaz (Gaslight, Gaslamp) pe un spațiu de stradă strădă gol care nu este adiacent la un alt spațiu cu Gaslight.



Mrs Emma Grant: Se muta token-ul 1-3 spații pe harta SI se foloseste puterea speciala.

Ecologist și soția primarului din New York Hugh Grant L., ea a schimbat unele aspecte ale orașului în funcție de capriciile ei.

Putere speciala (obligatorie): Înainte sau după mișcarea ei, Emma Grant **TREBUIE** să creeze un parc. Acest lucru se face prin rotirea unui jeton de tip Gaslight, clădire sau intrare metrou pe partea cealaltă care simbolizează un parc. Două parcuri pot fi adiacente. O intrare de metrou poate fi transformată într-un parc, chiar dacă este ocupată de un personaj sau de Informator. Cu toate acestea, o intrare de metrou care este acoperită de un jeton de Investigații nu poate fi transformată într-un parc.



James H. Callahan: Se muta token-ul 1-3 spații SI se foloseste puterea speciala.

După ce a petrecut mult timp cu Texas Rangers până în 1885, el a fost recent transferat la NY. Abilitatea sa de a rezolva "afaceri dubioase", i-a adus porecla de "Dirty Harry".

Putere speciala (obligatorie): Înainte sau după mișcarea lui, James H. Callahan **TREBUIE** să mute un jeton de Investigații. Fiecare jeton de Investigații acoperă 2 spații pe harta și împiedică accesul la ele: nici un personaj nu poate intra sau trece printr-un spațiu de Investigații. Jetoanele de Investigații pot acoperi spațiile strădă, intrările de metrou și parcuri, atâta timp cât nu există personaje pe ele. De îndată ce jetonul de Investigații este mutat în altă parte a hărții, spațiile eliberate recapătă funcțiile lor inițiale.



Monk Eastman: Se muta token-ul 1-3 spații pe harta SAU se folosește puterea.

Sub aspectul său greu de definit (detine un magazin de animale și este întotdeauna însoțit de o maimuță mica pe umăr), el ascunde un naș al mafiei locale. Monk are mijloacele de a-l face pe alții să acționeze cum dorește el.

Putere speciala (opțională): În loc de mișcarea sa, Monk Eastman poate alege să mute un alt personaj 1-3 spații pe harta. Personajul mutat trebuie să aibă același statut (vizibil sau invizibil) ca Monk Eastman în momentul folosirii puterii speciale.

În cazul în care Eastman este vizibil atunci când este activat de un jucător, el poate muta orice alt personaj vizibil 1-3 spații în loc de a face propria sa mișcare.

În cazul în care Eastman este invizibil atunci când este activat de un jucător, el poate muta orice alt personaj invizibil 1-3 spații în loc de a face propria sa mișcare.

Orice personaj mutat de Eastman nu se poate folosi de metrou și nici nu pot acuza un alt personaj.

Cloud Rider nu poate traversa cladirile când se afla sub influența lui Monk Eastman. Pe de altă parte, caracterul mutat poate parasi Manhattan și poate de asemenea sa contacteze Informatorul câștigand astfel o noua carte Alibi.



Francis J. Tumblety: Se muta token-ul 1-3 spații pe harta SI se folosește puterea.

Suspect în Londra, aflat pe fugă spre New York, el pretinde a fi un docotor, dar este de fapt un șarlatan care folosește hipnoza pentru a forța pe oricine întâlnește pentru a acționa în interesul propriu.

Putere speciala (opțională): Înainte sau după mișcarea lui și, **dacă vrea**, Francis J. Tumblety **POATE** schimba poziția unui personaj adiacent (cu el) cu orice alt personaj de pe harta, indiferent de spațiul ocupat de personaje. De exemplu, Francis J. Tumblety ar putea fi mutat alături de un personaj într-un parc și apoi sa schimbe pozitia acestui personaj cu a oricarui alt personaj, chiar daca personajul se afla pe Liberty Island. Schimbarea poziției celor două personaje nu are efect asupra Informatorului.



Edward Smith: Se muta token-ul 1-3 spații pe harta SI se folosește puterea.

Născut în 1850 în Anglia, a fost numit căpitan în 1887. Reputația lui l-a facut să-și asume responsabilitatea administrării portului NY. Această parte a vieții sale este mai puțin cunoscuta decât sfârșitul lui tragic atunci când, în 1912, a fost capitan pe Titanic în timpul ultimei călătorii înainte de pensionare.

Putere speciala (obligatorie): Inainte sau dupa miscarea lui, Edward Smith **TREBUIE** să mute un vapor de la un port la alt port gol.



Informatorul (Informant)

Traind la marginea societății, Informatorul este discret. Nu foarte vorbaret, prin natura și oferind informații cu moderație, de multe ori a fost numit "Tacutul" ("Silent One").

Informatorul seamănă cu un nou personaj, dar nu este considerat ca atare. El poate furniza informații vitale pentru cei care vin să-l vadă. Când partea lui "vorbareata" (talkative) este cu fața în sus, orice personaj poate să-l viziteze prin mutarea pe spatiul ocupat de el. Vizitatorul ia locul Informatorului și aseaza Informatorul cu partea vizibila "tacuta" (silent) pe orice spațiu de stradă neocupat, intrare metrou, chei, parc sau pe Insula Libertății (în cazul în care locul e liber). Nu poate fi asezat pe un spatiu de Investigatii. Imediat dupa mutarea Informatorului, jucatorul ia o carte de Alibi, se uită la ea, și o plasează cu fața în jos în fața lui, fără a comunica adversarului identitatea personajului din cartea de Alibi.

Informatorul poate fi utilizat numai atunci când partea lui "vorbareata" (talkative) este cu fața în sus. În cazul în care partea "tacuta" (silent) este cu fața în sus, Informatorul nu blochează niciun alt caracter aflat in circulatie. Cu toate acestea, personajele nu trebuie să-si termine mișcarea pe același spațiu ca și Informatorul. În cazul în care Informatorul este Silent la sfarsitul unei runde, atunci el se intoarce cu partea "vorbareata" in sus la inceputul urmatoarei runde.

N.T. Informatorul de fapt nu blocheaza niciun personaj, indiferent daca e Silent sau Talkative.

FOLOSIREA JETOANELOR SI A HEXAGOANELOR SPECIALE

**Spatiu de strada**

Acestea sunt spatii de stradă. Noi intrări de metrou, lampi cu gaz și clădiri pot fi plasate pe aceste spații.

**Spatii chei**

Acestea sunt pasaje care permit accesul la Liberty Island. Personajele pot muta și rămâne pe aceste spații. Intrările de metrou, clădirile și lampile cu gaz nu pot fi plasate pe aceste spații. De asemenea, ele nu pot fi acoperite cu jetoane de Investigatii.

**Accesul la Liberty Island**

Este posibil să se ajungă Liberty Island și înapoi utilizând feriboturi (urmând săgețile desenate pe harta). Fiecare săgeată utilizată costa un punct de mișcare. Nimic nu poate fi construit pe Liberty Island și nici nu poate fi plasat vreun jeton de Investigare acolo.

N.T.: exista 2 cai spre insula Libertatii si 2 înapoi, care se vor folosi conform sagetilor.

**Porturi**

Spațiile negre, cu margini roșii, sunt spații port pentru vapoarele cu aburi (Steamers). Numai Jack se poate afla la bordul unui vapor și, astfel, poate fugi și câștiga jocul! (daca la runda anterioara a fost invizibil).

**Teren de ieșire**

Două spații stradă (sageata rosie intre ele) oferă acces la ieșirea pe uscat. Numai Jack poate folosi aceasta ieșire și, astfel, paraseste Manhattan, în scopul de a scăpa și de a câștiga jocul! (daca la runda anterioara a fost invizibil).

**Hexagoanele de clădiri**

Aceste spații sunt obstacole pentru toate personajele cu excepția lui Cloud Rider, care le poate traversa gratuit (a se vedea miscarea speciala a lui Cloud Rider).

**Hexagoanele de intrare metrou**

În cazul în care un caracter se afla pe (sau trece printr-o) o intrare de metrou, el se poate folosi de un punct de mișcare pentru a trece la un alt spațiu de langa o alta intrare de metrou.

**Jetoanele de Investigatii**

Acestea marcheaza ariile în care poliția desfășoara investigații discrete pentru cel mai mic indiciu. Personajelor le este interzisa intrarea in aceste zone. Investigatiile pot acoperi spațiile strada, parcuri și intrarile de metrou, marcandu-le temporar ca inaccesibile. Jetoanele de Investigatii nu pot acoperi spatiile chei.

**Lampile cu gaz (Gaslights)**

Acestea lumineaza toate spațiile stradă adiacente și intrările de metrou. Aceste jetoane sunt obstacole pentru toate personajele. **N.T.:** adica nu se pot pune personaje si nimic altceva peste Gaslights; ele pot fi transformate in parcuri de catre mrs Emma Grant).

**Hexagoanele de parcuri**

Orice personaj într-un parc este invizibil.

INTREBARI FRECVENTE (FAQS)

Daca am activat un personaj, îl pot lăsa unde este?

Atunci când un personaj este activat, acesta trebuie să fie mutat cel puțin un spațiu și maxim 3, iar mutarea nu se poate termina în același loc de unde a început.

Cu toate acestea, este posibil ca un personaj să fie blocat de jetoanele de Investigatii, caz în care nu se poate muta, dar TREBUIE folosite totuși puterile speciale în cazul în care ele sunt obligatorii.

Când mut un personaj, îl pot muta peste spațiile ocupate de alte personaje?

Da! Personajele nu blocheaza circulația. Mișcarea unui personaj se poate încheia pe un spațiu ocupat de un alt personaj, numai dacă doriți să faceți o acuzație!

Dacă activez un personaj, trebuie să-i folosesc puterea?

Cele mai multe puteri ale personajelor sunt obligatorii. În acest caz, TREBUIE să le utilizeze, indiferent de situație. Puteri opționale au doar Tumblety și Eastman. Abilitatea de traversare clădiri este opționala pentru Cloud Rider, dar ea totuși TREBUIE să construiască o clădire.

Ce se întâmplă în cazul în Detectivul afla cine este Jack, dar nu reușește să-l prindă înainte de sfârșitul ultimei runde?

Jack a fost norocos ... Identitatea lui reala a fost depistată, dar s-a-ntamplat prea târziu și a reușit să scape. Jack câștigă jocul.

Poate oricare dintre jucatori permite unui alt personaj decât Jack să paraseasca Manhattan?

Nu! Numai jucatorului care-l reprezinta pe Jack ii este permis sa mute un personaj afara din Manhattan printr-o ieșire care nu este blocată de Investigatii. Personaj mutat afara din Manhattan poate fi numai Jack!

Poate un personaj folosi o intrare de metrou pt a intra sau ieși în cazul în care pe aceasta intrare se afla deja un personaj?

Da! Atât timp cât personajul nu ramane pe intrarea de metrou care este ocupata deja, exceptand cazul in care urmeaza a face o acuzație.

Poate un personaj aflat pe Liberty Island sa fie făcut vizibil?

Nu! Acest lucru este imposibil. Personajele sunt întotdeauna invizibile acolo.

Este posibil ca Jack să scape în prima rundă?

Nu! Ca Jack sa scape el trebuie să fie invizibil. Primul apel pentru Martor are loc la sfârșitul primei runde, apel in care Martorul este vizibil. În consecință, Jack nu poate scăpa înainte de runda 2.

Când mut un jeton de Investigatii, este posibil ca acesta să acopere unul dintre cele două spații pe care se afla înainte?

Da! Mișcarea este valabilă atât timp cât cel puțin unul din noile spatii este acoperit de Investigatii.

Poate Alfred Ely Beach crea o intrare de metrou pe locul pe care se afla un personaj?

Nu! Intrările de metrou pot fi create doar pe spatiile de stradă goale.

Monk Eastman are vreo influenta asupra cartii de Martor?

Nu! Puterea lui Eastman este legată de starea in care se afla Eastman la momentul în care este activat de jucător.

Daca Eastman este vizibil, el poate muta orice alt caracter vizibil în loc de a se muta pe el însuși.

Daca Eastman este invizibil, el poate muta orice alt caracter invizibil în loc de a se muta pe el însuși.

Pot folosi puterea lui Monk Eastman pentru a acuza un alt personaj?

Nu! Acuzațiile trebuie întotdeauna să fie făcute de către personajul selectat de jucatorul Detectiv.

Pot folosi puterea Monk Eastman pentru a deplasa un personaj pe locul Informatorului?

Da! Cât timp Informatorul apare cu partea de sus vorbăreață.

Pot folosi puterea lui Monk Eastman (de mutare a altui personaj) astfel încat Jack sa scape?

Da! Acesta este motivul pentru care detectivul trebuie să-i acorde o atenție deosebită lui Eastman.

Francis J. Tumblety este pe un spatiu de stradă de lângă un parc pe care există un alt personaj. Poate sa schimbe poziția acestui personaj cu a altuia?

Da! Aceasta este o modalitate utilă Detectivului pentru a elimina suspecti!

Francis J. Tumblety poate folosi puterea lui mai mult decât o dată, dacă el este alături de mai multe personaje (N.T.: sa schimbe in acelasi timp pozitia mai multor personaje cu altele) ?

Nu! El poate folosi doar puterea sa asupra unui singur personaj la fiecare rundă.

Este un personaj de lângă Informator vizibil sau invizibil?

Informatorul nu este considerat a fi chiar un personaj. Prin urmare, pozitia Informatorului nu determina starea de vizibilitate a personajului de langa el.

Jetonul de Investigatii acoperă o intrare de metrou. Pot construi o alta intrare de metrou lângă cea acoperita?

Nu! Chiar dacă prima este acoperita, 2 intrari de metrou nu pot fi adiacente.

Este posibil a transforma o intrare de metrou într-un parc, dacă există un personaj pe ea? Da! Absolut.

Este posibil a transforma o intrare de metrou într-un parc, dacă există un jeton de Investigatii pe ea? Nu!

Sfaturi Tactice: Mr Jack în New York utilizează o harta în continuă schimbare. Jack poate scăpa pe pământ sau pe mare folosindu-se și de 2 ieșiri mobile (vapoare). Detectivul va trebui să tina cont si de aceasta noua amenintare. Prin urmare, spre deosebire de jocul de bază, nu este înțelept să lăsați prea multe personaje invizibile în același timp, pentru ca astfel pot apare mai multe incercari de a fugi, care vor deveni mai greu de contracarat. Detectivul va proceda, prin urmare, cu prudență, având în minte puterile lui Tumblety și Eastman.

Contribuitori: Stefan Esch (game design), Olivier Péan, Dean Ackeles, Benoit Chain, Pascal Dupretz, Fillon Arnaud (testeri).

Nota Finala: Traducerea este aproximativa. "N.T." reprezinta Nota Traducatorului si nu este o traducere directa a manualului.

Official website: www.hurricangames.com

DISCLAIMER: THIS IS NOT AN ORIGINAL TRANSLATION; ALL THE ORIGINAL BRANDS, CHARACTERS, NAMES, ASO, REPRESENT TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.