

# Mr. Jack

Ein packendes Verwirr-Spiel für 2 Taktiker ab 9 Jahren  
von Bruno Cathala und Ludovic Maublanc

## London 1888 – Stadtteil Whitechapel

Dunkle Nacht liegt über den engen nebelverhangenen Gassen Londons! Das trübe Licht der flackernden Gaslaternen vermag kaum die Finsternis zu durchdringen, Jack ist unterwegs... Acht Detektive haben sich in Londons berühmtem Stadtteil versammelt, um Jacks Treiben ein Ende zu setzen. Doch gerissen, wie Mr. Jack nun mal ist, verbirgt er sich mitten unter ihnen...



### Hinweis

- Wir empfehlen, vor der ersten Partie die Spielregeln vollständig durchzulesen, um sich einen guten Überblick zu verschaffen. Dann baut man das Spiel so auf wie unter „Spielvorbereitung“ beschrieben. Während des ersten Spiels könnt ihr aufkommende Fragen dann in den Spielregeln nachlesen.
- In Zweifelsfällen schaut unter „Häufig gestellte Fragen“ nach.
- Wir wünschen euch viel Vergnügen!

## ◆ SPIELMATERIAL ◆



verdächtig



unschuldig

- 8 Figurscheiben in 8 verschiedenen Farben, mit je einer Seite verdächtig und einer Seite unschuldig. (Vor der ersten Partie müsst ihr die Aufkleber in der jeweiligen Farbe auf die entsprechenden Spielsteine kleben.)



- 8 Personenkarten mit grüner Rückseite. Jede zeigt eine Person und trägt Symbole für die Zugweise und die besondere Stärke.



Sichtbar



Nicht sichtbar

- 1 Zeugenkarte mit einer Seite sichtbar und einer Seite nicht sichtbar

- 1 Spielplan, der den Londoner Stadtteil Whitechapel darstellt.



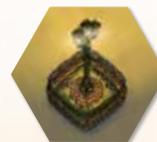
- 1 Rundenzählstein



- 8 Alibikarten mit roter Rückseite. Jede zeigt eine Person.



- 2 Spielplättchen „Geschlossener Kanaldeckel“



- 6 Spielplättchen „Brennende Gaslaternen“, davon vier von 1 bis 4 nummeriert und zwei nicht nummeriert.



- 2 Spielplättchen Polizeisperre

# ◆ SPIELPRINZIP ◆

## SPIELPRINZIP: LICHT UND SCHATTEN / SICHTBAR UND NICHT SICHTBAR

Der Spielplan stellt den Stadtteil Whitechapel dar, mit seinen schlecht erleuchteten Gassen. Manche Gaslaternen sind angezündet, und alle benachbarten Felder gelten als beleuchtet, während die anderen Felder im Dunkeln liegen.

### Ein Spieler übernimmt die Rolle Jack the Rippers.

Er wird im Folgenden „Jack“ genannt.

Er allein weiß, unter welcher Identität er sich verbirgt. Sein Ziel ist es, dem Inspektor zu entweichen, indem er ihm seine wahre Identität verschleiern, oder im Schutz der Dunkelheit aus dem Stadtteil zu fliehen.

### Der andere Spieler übernimmt die Rolle des Ermittlers der Polizei.

Er wird im Folgenden als „Inspektor“ bezeichnet.

Sein Ziel ist es, Jacks Identität aufzudecken und ihn vor dem Ende der 8. Spielrunde festzunehmen.

In jeder Runde sind vier Personen aktiv (zwei auf Seiten des Inspektors und zwei auf Seiten Jacks).

Anschließend erfolgt eine Aufforderung zur Zeugenaussage. Jack muss nun angeben, ob die Person, als die er sich ausgibt, sichtbar oder nicht sichtbar ist.

**Sichtbare Personen**  : Die Personen, die sich auf einem beleuchteten Feld (also auf einem an eine brennende Gaslaterne angrenzenden Feld) befinden, sind sichtbar, denn sie können von allen Bewohnern des Stadtteils und jedwedem Passanten gesehen werden. Dasselbe gilt für Personen, die sich auf unmittelbar benachbarten Feldern befinden, auch wenn sie im Dunkeln liegen. Diese Personen sind sichtbar, denn ihre Nähe zueinander erlaubt es ihnen, sich trotz Dunkelheit gegenseitig zu sehen.

**Nicht sichtbare Personen:** Personen, die sich weder auf einem (von einer Gaslaterne oder Watsons Taschenlampe) beleuchteten Feld noch direkt neben einer anderen Person befinden, gelten als nicht sichtbar.

So kann der Inspektor am Ende einer jeden Runde anhand von Jacks Hinweisen (sichtbar oder nicht sichtbar) bestimmte Personen definitiv für unschuldig erklären und nach und nach den wahren Schuldigen ermitteln.

Das Spiel besteht aus einem erbitterten Kampf zwischen Jack und dem Inspektor, die auf clevere Art die verschiedenen Figuren so zu platzieren versuchen, dass sie sichtbar oder nicht sichtbar sind.

- Dabei geht es dem Inspektor darum, Schritt für Schritt die Zahl der Verdächtigen zu verringern und gleichzeitig aufzupassen, dass Jack nicht entkommt.
- Jack seinerseits setzt alles daran, die Schlüsse des Inspektors hinauszuzögern, und wird den kleinsten Fehler nutzen, um auf Nimmerwiedersehen zu entkommen.



## ◆ SPIELVORBEREITUNG ◆

Die Spieler entscheiden, wer die Rolle **Jack**s übernimmt und wer die des **Inspektors**.  
**Der Inspektor** setzt sich so an den Spielplan, dass er ihn richtig herum sieht. **Der Rand** des Spielplans vor ihm ist gelb.  
**Jack** nimmt gegenüber Platz. Er sieht den Spielplan umgekehrt. Der **Spielplanrand** vor ihm ist grau.

- 1 Die Figurenscheiben, die Kanaldeckel-Plättchen und die Gaslaternen-Plättchen werden auf dem Spielplan platziert wie in Abbildung 1 angegeben.  
*Achtung: Zu Spielbeginn sind vier Figuren nicht sichtbar und vier sichtbar. Alle Figuren werden mit der Seite «verdächtig» nach oben ausgelegt.*
- 2 Die 8 Personenkarten werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan abgelegt.
- 3 Die 8 Alibikarten werden ebenfalls gemischt und verdeckt neben dem Spielplan abgelegt.
- 4 Die Zeugenkarte wird für die erste Runde mit der Seite «sichtbar» nach oben neben den Spielplan gelegt.
- 5 Der Rundenzähler wird auf das Feld „1. Runde“ (das erste Feld der Rundenzählleiste) gestellt.
- 6 Der Jack-Spieler zieht eine Alibikarte, schaut sie sich an und legt sie verdeckt vor sich ab (6). Diese Karte gibt die Identität der Person an, hinter der sich Jack während dieser Partie verbirgt. (Diese Person ist die einzige, die kein Alibi hat.)



## ◆ SPIELVERLAUF ◆

Eine Partie dauert höchstens 8 Runden. Jede Runde verläuft folgendermaßen:

### I. WAHL UND AKTIVIERUNG DER PERSONEN:

In jeder Runde werden vier Personen aktiv, zwei durch jeden der beiden Spieler.

#### Ungerade Runden (1-3-5-7)

Zieht die ersten vier Personenkarten vom Stapel und legt sie offen auf dem Tisch aus.

Der Inspektor wählt als erster eine dieser vier Personenkarten und aktiviert sie (das heißt er zieht den Spielstein auf dem Spielplan und/oder setzt ihre besondere Stärke ein). Diese Personenkarte wird dann zur Seite gelegt. Sie ist für diese Runde verbraucht.

Jetzt wählt Jack zwei der drei verbliebenen Personenkarten aus.

Er aktiviert sie auf die beschriebene Weise und legt sie zur Seite.

Schliesslich aktiviert der Inspektor die letzte Personenkarte.

#### Gerade Runden (2-4-6-8)

Deckt die übrigen vier Personenkarten auf und legt sie auf dem Tisch aus.

Dieses Mal wählt Jack zuerst eine Personenkarte, dann der Inspektor zwei und zuletzt Jack die vierte.



*Der Rundenzähler als Spielhilfe zeigt durch die darunter zu sehenden Kartensymbole an, in welcher Reihenfolge die Spieler die Personen auswählen.*

*Die Farbe der Karten entspricht der Farbe des Spielbrettrandes, den jeder Spieler vor sich hat (gelb für den Inspektor, der das Spielbrett richtig herum sieht, grau für Jack, der es von der anderen Seite her sieht).*

### II. ZEUGENBEFRAGUNG

Die vier Figuren wurden also gespielt. Jack muss nun mitteilen, ob er sichtbar ist oder nicht.

#### Sichtbar



Jack ist sichtbar, wenn die Figur, deren Identität Jack angenommen hat, sich auf einem beleuchteten Feld oder direkt neben einer anderen Figur befindet.

Jack legt die Zeugenkarte mit der Seite „sichtbar“ nach oben neben den Spielplan, wie nebenstehend gezeigt.

In diesem Fall sind alle nicht sichtbaren Figuren unschuldig.

Der Inspektor dreht sie auf die Seite „unschuldig“, ohne sie von ihren Feldern fortzubewegen.

Die Zeugenkarte wird mit der Seite «sichtbar» nach oben neben den Spielplan gelegt und bleibt während der folgenden Runde so liegen.



### Nicht sichtbar



Jack ist nicht sichtbar, wenn die Figur, deren Identität er angenommen hat, sich auf einem unbeleuchteten Feld und nicht direkt neben einer anderen Spielfigur befindet.

Jack legt die Zeugenkarte mit der Seite „nicht sichtbar“ nach oben neben den Spielplan, wie nebenstehend gezeigt. In diesem Fall sind alle sichtbaren Figuren unschuldig.

Der Inspektor dreht sie auf die Seite „unschuldig“, ohne sie von ihren Feldern fortzubewegen.

Die Zeugenkarte wird mit der Seite «nicht sichtbar» nach oben neben den Spielplan gelegt und bleibt während der folgenden Runde so liegen.



**Aufgepasst:** Wenn Jack am Ende einer Runde nicht sichtbar ist, und nur dann, kann Jack versuchen, in der nächsten Runde den Stadtteil zu verlassen. Kann er mit seinem Zug den Stadtteil verlassen, gewinnt er die Partie!

### III. LÖSCHEN DER GASLATERNEN

Je länger die Nacht andauert, desto schwächer werden die Gaslaternen. Nehmt also das Gaslaternen-Plättchen, dessen Nummer der Runde entspricht, aus dem Spiel. Nur vier Plättchen „Gaslaterne“ sind mit einer Nummer versehen. Es sind die Gaslaternen 1, 2, 3 und 4. Dementsprechend verlöschen in den letzten vier Runden keine Gaslaternen mehr. Auf der Rundenzählleiste ist jeweils angegeben, welche Gaslaterne am Ende jeder Runde zu löschen ist.

### IV. ENDE DER RUNDE

Sind alle diese Spielzüge und Schritte ausgeführt worden, beginnt die nächste Runde. Zieht den Rundenzähler ein Feld weiter.

*Hinweis:* Nur am Ende der geradzahligen Runden werden alle Figurenkarten neu gemischt.

## ◆ ENDE DES SPIELS ◆

Das Spiel kann auf DREI verschiedene Arten enden:

### Jack flieht aus dem Stadtteil

Jack kann seine Figur aus dem Stadtteil ziehen, und zwar durch einen Ausgang, der nicht von einer Polizeisperre blockiert ist. Jack gewinnt das Spiel.

**Hinweis:** Dies ist nur in einer Runde möglich, in der die Zeugenkarte mit der Seite „nicht sichtbar“ nach oben ausliegt.

### Der Inspektor ergreift Jack

Der Inspektor zieht einen Spielstein auf dasselbe Feld, auf dem Jack (d.h. die Person, als die er sich ausgibt) steht, und klagt an:

- Stimmt die Anklage, gewinnt der Inspektor das Spiel.
- Ist die Anklage falsch, gewinnt Jack die Partie, weil ihm das Durcheinander dieses Justizirrtums die Flucht ermöglicht hat.

### Jack wird nicht verhaftet

Wenn Jack am Ende der 8. Runde noch nicht verhaftet werden konnte, gewinnt er das Spiel.

## ◆ DIE PERSONEN UND IHRE VERWENDUNG ◆

Es gibt acht verschiedene Personen. Wird eine Person aktiviert, muss sie bewegt und/oder ihre besondere Stärke eingesetzt werden. Anhand der Symbole auf den Karten kann man sich die besondere Stärke jeder einzelnen Person merken und wann genau sie eingesetzt werden kann oder muss.



Im **silbernen** Kreis wird die Zugweise angegeben.

Im **goldenen** Kreis wird die besondere Stärke der Person angegeben.



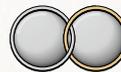
Die besondere Stärke **MUSS** entweder vor oder nach dem Zug eingesetzt werden



Die besondere Stärke **MUSS** nach dem Zug eingesetzt werden.



Die besondere Stärke **KANN an Stelle** eines Zuges eingesetzt werden



Die besondere Stärke **KANN während** des Zuges eingesetzt werden.



**Sherlock Holmes:** zieht 1 bis 3 Felder weit **UND** setzt **DANN** seine besondere Stärke ein.

*Der größte Privatdetektiv der Welt ist vor Ort, um den größten Verbrecher überhaupt aufzuspüren und sich dabei noch unsterblicher zu machen, als er bereits ist*

**Besondere Stärke (VERPFLICHTEND):** NACH SEINEM ZUG schaut sich Sherlock Holmes die oberste Alibikarte an und legt sie verdeckt vor sich ab.



**John H. Watson:** zieht 1 bis 3 Felder weit **UND** benutzt **DANN** seine besondere Stärke.

*Doktor Watson, der ständige Assistent, Chronist und Freund Sherlock Holmes', versucht ebenfalls Licht in diese Sache zu bringen und sich dabei aus dem Schatten seines Freundes zu lösen.*

**Besondere Stärke (VERPFLICHTEND):** Watson hat

eine Taschenlampe, die auf seinem Spielstein abgebildet ist. Mit dieser Taschenlampe erleuchtet er alle Personen, die in gerader Linie vor der Lampe stehen!! (Zu beachten: Watson selber wird von seiner Taschenlampe nicht erleuchtet.)

Wer Watson zieht, bestimmt die Orientierung des Spielsteins und damit den Bereich, der vom Lichtschein seiner Taschenlampe getroffen wird.



**John Smith:** zieht 1 bis 3 Felder weit **UND** setzt seine besondere Stärke ein.

*John ist Mitarbeiter der Stadtwerke und widmet sich der Wartung und Pflege der ständig ausgehenden Gaslaternen. Er träumt gerne von Glühwürmchen.*

**Besondere Stärke (VERPFLICHTEND):** Verschiebt ein Plättchen „Gaslaterne“ von einem beleuchteten Feld

auf das Feld einer erloschenen Gaslaterne.

Diese Fähigkeit kann vor oder nach einem Zug eingesetzt werden.



**Inspektor Lestrade:** zieht 1 bis 3 Felder weit **UND** benutzt seine besondere Stärke.

*Der härteste Spürhund von Scotland Yard war sowieso zufällig vor Ort und will Jack persönlich ergreifen, aber noch vor dem Frühstück.*

**Besondere Stärke (VERPFLICHTEND):** ersetzt eine Polizeisperre. Auf diese Weise öffnet ihr einen

Ausgang, verschließt aber einen anderen!

Diese Fähigkeit kann vor oder nach einem Zug eingesetzt werden.



**Miss Stealthy:** zieht 1 bis 4 Felder weit **BEI** gleichzeitig möglichem Einsatz ihrer besonderen Eigenschaft.

*Eine echte Persönlichkeit in Whitechapel, die sich unermüdlich für ein Ende der Diskriminierung von Frauen einsetzt und nebenbei auch noch Zeit zum Karatetraining findet!*

**Besondere Stärke (OPTIONAL):** Während ihres Zuges

kann Miss Stealthy jedes beliebige Spielfeld (Gebäude, Platz, Gaslaterne) überqueren, muss aber ihren Zug auf einem Straßenfeld beenden.



**Sergeant Goodley:** zieht 1 bis 3 Felder weit **UND** benutzt seine Trillerpfeife.

*Der sympathische und gemütliche Sergeant ist im Besitz einer schrillen Trillerpfeife (ein Geschenk seiner Gemahlin), um schnell Verstärkung zu sich zu rufen, wenn es mal brenzlich wird.*

**Besondere Stärke (VERPFLICHTEND):** Sergeant

Goodley ruft die Anderen mit seiner Trillerpfeife zu Hilfe! Ihr habt deshalb 3 Felder zusätzlich zur Verfügung, die ihr auf einen oder mehrere Spielsteine verteilen könnt, die sich dann auf Sergeant Goodley zubewegen müssen.

Diese Fähigkeit kann vor oder nach einem Zug eingesetzt werden.



**Sir William Gull:** zieht 1 bis 3 Felder weit ODER setzt seine besondere Stärke ein.

*Der Leibarzt Ihrer Majestät wurde von der Königin persönlich beauftragt, der Polizei als Mitglied des CSI (Club der Super-Inspektoren) unter die Arme zu greifen.*

**Besondere Stärke (OPTIONAL):** An Stelle eines normalen Zuges könnt ihr William Gull mit irgend einer Person das Feld tauschen lassen.



**Jeremy Bert:** zieht 1 bis 3 Felder weit UND benutzt seine besondere Stärke.

*Der berühmte Journalist des „Star“ gab Jack seinen Spitznamen „the Ripper“. Dieser Name wurde inspiriert von dem gleichnamigen Fleischgericht in Berts Stammkneipe.*

**Besondere Stärke (VERPFLICHTEND):** Journalisten lieben es, ihre Nase überall hineinzustecken... Jeremy Bert öffnet einen Kanaldeckel und verschließt einen anderen (versetzt ein Plättchen „Geschlossener Kanaldeckel“ auf ein anderes Kanaldeckel-Feld). Diese Fähigkeit kann vor oder nach einem Zug eingesetzt werden.

## ◆ DIE SPEZIALSPIELSTEINE UND DIE SPEZIELLEN SPELFELDER ◆

### ◆ Straßfelder / Hindernisse

Die hellgrauen Felder und diejenigen mit einem Kanaldeckel sind Straßfelder.

Die anderen Felder sind Gebäude- und Laternenfelder, die für alle Personen außer Miss Stealthy unüberwindliche Hindernisse darstellen.

### ◆ Polizeisperre

Zwei Polizeisperren sind an zweien der vier Ausgänge aus dem Stadtteil aufgebaut. Niemand kann den Stadtteil durch eine Polizeisperre verlassen.

### ◆ Felder „Offener Kanaldeckel“ / Plättchen „Geschlossener Kanaldeckel“

Zieht ein Spielstein auf oder über ein Feld mit offenem Kanaldeckel, kann er für einen Bewegungspunkt auf irgendein anderes Feld mit offenem Kanaldeckel gezogen werden (sozusagen durch die Kanalisation).

Die Plättchen „Geschlossener Kanaldeckel“ verhindern die Fortbewegung durch die Kanäle.

Die Pfeile ermöglichen es zu erkennen, dass es sich um einen Kanaldeckel handelt, auch wenn eine Figur darauf steht.

### ◆ Felder „Erloschene Gaslaterne“ / Plättchen „Brennende Gaslaterne“

Die Gaslaternen brennen, wenn sie mit einem entsprechenden Plättchen belegt sind. Dann beleuchten sie alle angrenzenden Straßfelder. Befindet sich kein Plättchen „Brennende Gaslaterne“ auf dem Feld, gilt die Gaslaterne als erloschen.

*Achtung: Laternenfelder können wie Gebäudefelder nicht betreten werden (außer von Miss Stealthy), egal ob sie brennen oder nicht.*



## ◆ HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN ◆

**Wenn ich eine Person aktiviere, kann ich sie dann auf ihrem Ausgangsfeld stehen lassen?**

Nein! Wenn eine Person aktiviert wird, muss sie mindestens 1 Feld weit gezogen werden und darf im selben Zug nicht auf ihr Ausgangsfeld zurückkehren.

**Darf ich während des Zuges einer Person über ein Feld, das von einem anderen Spielstein besetzt ist, hinweg ziehen?**

Ja! Die Spielsteine versperren nicht den Weg.

Aber man darf nur dann seinen Zug auf dem Feld einer anderen Person beenden, wenn man Anklage erheben will.

**Wenn ich eine Person aktiviere, muss ich dann auch ihre besondere Stärke einsetzen?**

Die meisten der besonderen Stärken sind in der Tat verpflichtend. In diesem Fall müsst ihr sie einsetzen, ob es euch passt oder nicht. Die einzigen besonderen Stärken, die nicht eingesetzt werden müssen, sind die von Sir William Gull (violett), der sein Feld mit einer beliebigen anderen Person tauschen darf, und von Miss Stealthy, die auch über Hindernisfelder hinweg ziehen kann.

**Kann Watson mit seiner Taschenlampe auch Personen beleuchten, die sich hinter einem Hindernis befinden?**

Nein! Die Hindernisse (brennende Gaslaterne, Plätze, Gebäude) stoppen den Lichtstrahl von Watsons Taschenlampe, Personen aber nicht!  
**Achtung:** Watson beleuchtet nie sich selbst, sondern nur andere Personen.

**Was passiert, wenn der Inspektor es geschafft hat, Jacks Identität zu erraten, ihn aber nicht vor dem Ende der letzten Runde fassen kann?**

Die Tarnung ist aufgefliegen. Jack kommt ganz schön ins Schwitzen. Doch er schafft es gerade noch rechtzeitig unterzutauchen. Jack gewinnt die Partie.

**Kann ein Spieler mit einem anderen Spielstein außer Jack den Stadtteil verlassen?**

Auf keinen Fall! Nur der Spieler in der Rolle Jacks darf einen Spielstein über einen nicht von einer Polizeisperre blockierten Ausgang aus dem Stadtteil ziehen. Und dieser Spielstein muss Jack sein.

**Kann Jack den Stadtteil schon in der ersten Runde verlassen?**

Nein!! Um den Stadtteil zu verlassen, darf Jack nicht sichtbar sein. Der erste Aufruf zur Zeugenaussage findet am Ende der ersten Runde statt. Deshalb kann Jack den Stadtteil noch nicht während der ersten Runde verlassen.

**Angenommen, ich bin der Jack-Spieler, welchen Sinn hat es, die besondere Stärke von Sherlock Holmes einzusetzen?**

Sherlock Holmes einzusetzen, erlaubt es dem Jack-Spieler, eine Alibikarte vom Stapel zu ziehen. Die gezogene Person kann nun vom Gegenspieler nur noch durch aufeinander folgende Schlüsse für unschuldig befunden werden, was dessen Aufgabe erheblich verkompliziert.

**Kann man die Kanäle benutzen, um auf Goodley zuzugehen, wenn er seine Trillerpfeife einsetzt?**

Nein! Man muss sich ihm auf der Straße nähern und ohne Einsatz von persönlichen Stärken.

**Kann man die besondere Stärke Goodleys dazu benutzen, den Spielstein Jacks auf das Feld eines anderen Spielsteins ziehen zu lassen, um ihn so anzuklagen?**

Nein! Um Jack anzuklagen, muss der Inspektor mit einem Spielstein auf Jacks Feld ziehen, nicht umgekehrt. Man kann aber Goodley dazu benutzen, den Verdächtigen einer anderen Person anzunähern, die ihn dann im nächsten Zug erreichen und Anklage erheben kann.

**Was versteht man genau darunter, Personen auf Goodley zugehen zu lassen?**

Jede Person, die mit Hilfe der besonderen Stärke Goodleys gezogen wird, muss ihren Zug auf einem Feld beenden, das näher an Goodley liegt als das Ausgangsfeld. Die Distanz wird nur anhand der Straßensfelder gemessen, nicht Luftlinie.

**Kann man einen Kanaldeckel öffnen oder schließen, auf dem ein Spielstein steht?**

Ja! Man kann einen Kanaldeckel unter den Füßen eines Spielsteins öffnen oder schließen. Man muss sich das so vorstellen, dass eine Person, auch wenn sie auf einem Kanaldeckelfeld steht, sich eigentlich direkt neben dem Kanaldeckel befindet, so dass sie Zugang zum Kanal hat, sollte dieser geöffnet sein.

**Kann man einen Kanaldeckel benutzen (also ein- oder aussteigen), auch wenn eine anderer Spielstein darauf steht?**

Ja! Sofern man nicht auf dem Feld stehen bleibt, es sei denn, man erhebt Anklage.

**Kann man auch nebeneinander sitzend spielen?**

Klar geht das! So sehen beide Spieler den Spielplan von der „richtigen“ Seite. In diesem Fall nimmt der „Inspektor“ rechts Platz, wo der vertikale Spielplanrand gelb ist, während „Jack“ sich links platziert, an der Seite des grauen vertikalen Spielplanrands.

Für mehr Informationen und Support für Mr. Jack besucht einfach die Internetseiten

[www.hurricangames.com](http://www.hurricangames.com)

Übersetzer: Ulrich Schädler

Vorsicht: Verschluckbare Kleinteile. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Informationen aufbewahren.

