

Hurrican
Castelver 4
1255 Veyrier / CH
www.hurricangames.com

Auteurs: Bruno Cathala &
Ludovic Maublanc



Ein Detektiv-Spiel für 2 Spieler ab 14 Jahren von Bruno Cathala und Ludovic Maublanc

Vorbemerkung

Mit diesem neuen Spiel umfasst die Reihe der „Mr. Jack“-Spiele 3 Titel:

- Mr. Jack, das Basisspiel
- Mr. Jack, die Erweiterung (als Ergänzung zum Basisspiel)
- Mr. Jack in New York

„Mr. Jack in New York“ ist ein komplettes Spiel, das gespielt werden kann, auch wenn man die vorigen Ausgaben nicht kennt oder besitzt.

Angesichts der größeren Zahl taktischer Möglichkeiten in der New York-Version empfehlen wir allerdings den Spielerinnen und Spielern, die zum ersten Mal die Welt von Mr. Jack kennen lernen, sich zunächst mit dem Basisspiel vertraut zu machen.

London, 19. November 1888

Im Zuge der Ermittlungen gegen „Jack the Ripper“ wird Francis J. Tumblety, ein sich als Arzt ausgebender Hochstapler, verhaftet, dann aber gegen Kaution wieder auf freien Fuß gesetzt. Er flüchtet daraufhin in die Vereinigten Staaten.

New York, Manhattan, Januar 1889

Von den britischen Kollegen verständigt, macht sich die New Yorker Polizei auf die Suche nach Tumblety. Zeugen wollen ihn in Manhattan gesehen haben, und Verbrechen werden begangen, die ganz seine Handschrift tragen. Die Polizei bittet daraufhin die bekanntesten Persönlichkeiten der Stadt um Mithilfe. Ist Tumblety wirklich der Ripper? Und wenn nicht, unter welcher Identität verbirgt er sich?

Hinweise

Wir empfehlen, vor der ersten Partie die Spielregeln vollständig durchzulesen, um sich einen guten Überblick zu verschaffen.

Dann baut das Spiel so auf wie im Paragraph Spielvorbereitung beschrieben.

Lest die Regeln nochmals, indem ihr mit dem Spiel beginnt. In Zweifelsfällen, schaut unter „Häufig gestellte Fragen“ nach.

Schon nach der zweiten Partie werdet ihr feststellen, dass ihr die Spielregeln nicht mehr benötigt. Wir wünschen euch viel Vergnügen!

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan, der den New Yorker Stadtteil Manhattan darstellt. Rechts ein Rundenzähler als Spielhilfe.
- 8 Figurensteine 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 Figurensteine kleben.



- 1 grauer Rundenzählstein (vor der ersten Partie müsst ihr den zugehörigen Aufkleber anbringen)



- 4 doppelseitige Spielplättchen mit einer Seite Baustelle und einer Seite Park.



- 7 doppelseitige Spielplättchen mit einer Seite U-Bahn-Station und einer Seite Park.



- 6 doppelseitige Spielplättchen mit einer Seite Öffentliche Beleuchtung und einer Seite Park.



- 2 Spielplättchen Spurensicherung



- 2 Spielplättchen Ozeandampfer



- 1 doppelseitiger Figurenstein Spitzel mit einer Seite gesprächig und einer Seite stumm.



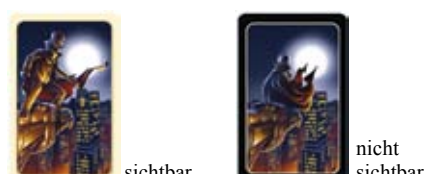
- 8 Figurenkarten mit hellblauer Rückseite. Jede vertritt eine Figur und trägt Piktogramme für die Zugweise und die besondere Stärke.



- 8 Alibikarten mit dunkelblauer Rückseite. Jede vertritt eine Figur.



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



SPIELPRINZIP

Licht und Schatten/sichtbar und nicht sichtbar: Der Spielplan stellt den Südtteil von Manhattan in der frühen Phase der Stadtentwicklung dar.

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 Ermittler zu entweichen, indem er ihn daran hindert seine wahre Identität herauszufinden, oder indem es ihm gelingt im Schutze der Dunkelheit aus Manhattan zu fliehen.

Der andere Spieler übernimmt die Rolle des polizeilichen Ermittlers.

Er wird im Folgenden als „Ermittler“ bezeichnet.

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

In jeder Runde sind vier Personen aktiv: zwei auf Seiten des Ermittlers 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 Straßenfeld (also auf einem an die öffentliche Beleuchtung angrenzenden Feld) befinden, sind sichtbar, denn sie können von allen Bewohnern Manhattans und jedwedem Passanten gesehen werden. Dasselbe gilt für Personen, die sich auf unmittelbar benachbarten Straßenfeldern befinden, auch wenn sie im Dunkeln liegen. Diese Personen sind sichtbar, denn ihre Nähe zueinander erlaubt es ihnen, sich trotz der Dunkelheit gegenseitig zu sehen.

Nicht sichtbare Personen: Personen, die sich weder auf einem beleuchteten Straßenfeld noch direkt neben einer anderen Person (diese auch auf einem Straßenfeld stehend) befinden, gelten als nicht sichtbar. **Personen, die auf einem Park-Plättchen stehen, sind nie sichtbar**, auch wenn sich Personen auf den Nachbarfeldern befinden oder der Park neben einer öffentlichen Beleuchtung ist.



So kann der Ermittler 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 Ermittler, die auf clevere Art und Weise die verschiedene Figuren im Schatten lassen oder ins Licht zu holen versuchen. Dabei geht es dem Ermittler darum, möglichst rasch den Kreis der Verdächtigen einzuzugrenzen und Jack keine Möglichkeit zur Flucht zu geben. Jack dagegen setzt alles daran, den Ermittler zu verringern und beim geringsten Fehler auf Nimmerwiedersehen zu verschwinden.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spieler entscheiden, wer die Rolle Jacks übernimmt und wer die **des Ermittlers**.

Der Ermittler 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**.

Die Figurensteine, die U-Bahn-Plättchen, die Plättchen Öffentliche Beleuchtung, Spurensicherung und Ozeandampfer werden auf dem Spielplan platziert wie in der Abbildung angegeben.

Alle Figurensteine werden **mit der Seite verdächtig** nach oben ausgelegt (1).

Der Spitzel wird auf der Insel der Freiheitsstatue platziert, **mit der Seite gesprächig** nach oben (2).

Die 8 Figurenkarten werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan abgelegt (3).

Die 8 Alibikarten werden ebenfalls gemischt und verdeckt neben dem Spielplan abgelegt (4).

Die Karte sichtbar/ nicht sichtbar wird für die erste Runde **mit der Seite sichtbar** nach oben neben den Spielplan gelegt (5).

Der Rundenzählstein wird auf das Feld 1. Runde (das erste Feld der Rundenzählleiste neben dem Ermittler) gestellt (6).

Der Jack-Spieler zieht eine Alibikarte, schaut sie sich an und legt sie verdeckt vor sich ab (7).

Diese Karte gibt die Identität der Person an, unter der sich Jack während dieser Partie verbirgt. (Diese Person ist die einzige, die kein Alibi hat.)



Achtung: Zu Spielbeginn sind zwei Figuren nicht sichtbar und sechs sichtbar.

SPIELVERLAUF

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

I. Wahl und Aktivierung der Figuren

In jeder Runde werden vier Figuren eingesetzt, zwei von jedem der beiden Spieler.

Ungerade Runden (1-3-5-7)

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

Der Ermittler wählt als erster eine dieser vier Figurenkarten und spielt sie aus (das heißt er zieht den Figurenstein auf dem Spielplan und/oder setzt ihre besondere Stärke ein). Diese Figurenkarte wird sodann umgedreht und verdeckt auf dem Tisch abgelegt.

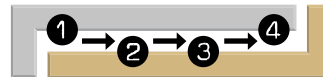
Alsdann wählt Jack zwei der drei verbliebenen Figurenkarten aus. Er spielt sie auf die beschriebene Weise aus und dreht die Karten wieder um.

Schließlich spielt der Ermittler die letzte Figurenkarte aus.

Gerade Runden (2-4-6-8)

Zieht die letzten vier Figurenkarten vom Stapel und legt sie offen auf dem Tisch aus. Dieses Mal spielt Jack zuerst eine Figurenkarte aus, dann der Ermittler zwei und zuletzt Jack die vierte. Am Ende jeder geraden Runde werden die acht Figurenkarten neu gemischt.

Der Rundenzähler als Spielhilfe zeigt durch Piktogramme an, in welcher Reihenfolge die Spieler die Figuren ausgewählt haben. Die Farbe der Karten entspricht der Farbe des Spielplanrandes, den jeder Spieler vor sich hat (gelb für den Ermittler, der den Spielplan richtig herum sieht, grau für Jack, der ihn von der anderen Seite her sieht).



II. Aufforderung zur Zeugenaussage

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 befindet oder direkt neben einer anderen Figur, **es sei denn, diese Figur steht in einem Park**. Jack legt die Zeugenkarte mit der Seite „sichtbar“ nach oben neben den Spielplan. In diesem Fall sind alle nicht sichtbaren Figuren unschuldig. Der Ermittler dreht sie deshalb auf die Seite „unschuldig“, ohne sie von ihren Feldern fortzubewegen. Die Zeugenkarte bleibt während der folgenden Runde so neben dem Spielplan liegen.



Nicht sichtbar



Jack ist nicht sichtbar, wenn die Figur, deren Identität Jack angenommen hat, sich auf einem unbeleuchteten Feld und nicht direkt neben einer anderen Spielfigur befindet, oder wenn sie in einem Park steht. Jack legt die Zeugenkarte mit der Seite „nicht sichtbar“ nach oben neben den Spielplan. In diesem Fall sind alle sichtbaren Figuren unschuldig. Der Ermittler dreht sie deshalb auf die Seite „unschuldig“, ohne sie von ihren Feldern fortzubewegen. Die Zeugenkarte 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** Manhattan zu verlassen. Kann er mit einem Zug aus Manhattan entkommen, gewinnt er die Partie!

III. Ende der Runde

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

ENDE DES SPIELS

Das Spiel kann auf drei Arten enden:

1. Jack entkommt aus Manhattan

Jack kann seine Figur aus Manhattan hinausziehen, und zwar entweder durch einen Ausgang oder ein Hafelfeld, welche nicht durch die „Spurensicherung“ blockiert sind. Dann gewinnt Jack das Spiel.

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

2. Der Ermittler verhaftet Jack

Der Ermittler zieht eine Figur auf dasselbe Feld, auf dem Jack (d.h. die Figur, als die er sich ausgibt) steht, und erhebt Anklage:

- Stimmt die Anklage, gewinnt der Ermittler das Spiel.

- Ist die Anklage falsch, gewinnt Jack die Partie auf Grund des Durcheinanders, das dieser Justizirrtum verursacht und ihm die Flucht ermöglicht.

3. Jack wird nicht verhaftet

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

DIE FIGUREN UND IHRE VERWENDUNG

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



Im **goldenen** Bullauge wird die besondere Stärke der Figur angegeben. Die Form dieses Bullauges steht für den Zeitpunkt, in dem diese besondere Eigenschaft eingesetzt werden kann.



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



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



Alfred Ely Beach: zieht 1 bis 3 Felder weit **UND** setzt seine besondere Stärke ein.

Schon seit 1860 stellt er wie viele andere New Yorker fest, dass der Verkehr in der Stadt die Hölle ist. Visionär, der er ist, schlägt er den Bau eines unterirdischen Bahnnetzes vor. Gleichzeitig baut er mehr oder weniger im Geheimen Tunnel, um sein neues pneumatisches Transportsystem zu erproben. Trotz bemerkenswerter Ergebnisse wird das Projekt fallen gelassen, und es dauert bis 1904, bis New York seine U-Bahn bekommt.

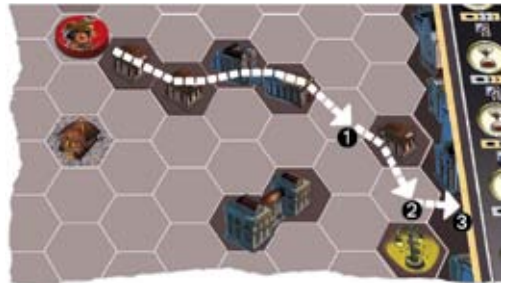
Besondere Stärke (**OBLIGATORISCH**): Vor oder nach seinem Zug **MUSS** Alfred Ely Beach eine neue U-Bahn-Station bauen. Platziert ein neues U-Bahn-Plättchen auf ein freies Straßenfeld, das nicht direkt neben einer anderen U-Bahn-Station liegt.



Cloud Rider: zieht 1 bis 3 Felder weit **UND** benutzt ihre besondere Stärke.

1866 werden Mohawk-Indianer beiderlei Geschlechts beim Bau von Brücken und Wolkenkratzern eingesetzt. Ihre Fähigkeit, schwindelfrei auf den Himmelsbalken zu gehen macht sie berühmt. Cloud Rider ist einer von ihnen.

Besondere Stärke (**OBLIGATORISCH**): Vor oder nach ihrem Zug **MUSS** Cloud Rider eine neue Baustelle aufmachen. Platziert ein Plättchen Baustelle auf ein freies Straßenfeld. Cloud Rider ist die einzige, die über eine besondere Fortbewegungsmöglichkeit verfügt: Sie kann, ohne dass es einen Bewegungspunkt kostet, Baustellenfelder überqueren. Sie muss aber ihren Zug auf einem Straßenfeld beenden.



Lewis Howard Latimer: zieht 1 bis 3 Felder weit **UND** setzt seine besondere Stärke ein.

Er ist Ingenieur der Edison Company und der einzige Afro-Amerikaner, der bei der Jagd nach Jack mithilft. Seine Aufgabe ist es, das öffentliche Beleuchtungssystem der Stadt einzurichten.

Besondere Stärke (**OBLIGATORISCH**): Vor oder nach seinem Zug **MUSS** Lewis Howard Latimer ein Plättchen Beleuchtung auf einem freien Straßenfeld, das nicht direkt neben einem schon beleuchteten Feld liegt, installieren.



Mrs. Emma Grant: zieht 1 bis 3 Felder weit **UND** benutzt ihre besondere Stärke.

Vorkämpferin der Öko-Bewegung und Ehefrau des New Yorker Bürgermeisters Hugh L. Grant, überlässt sie ihrem Mann das Repräsentieren in der mondänen Welt und entscheidet selber je nach Lust und Laune über die Veränderungen der städtischen Infrastruktur.

Besondere Stärke (**OBLIGATORISCH**): Vor oder nach ihrem Zug **MUSS** Emma Grant **einen** Park errichten. Dazu muss ein Plättchen Beleuchtung oder ein Plättchen Baustelle oder ein Plättchen U-Bahn-Station umgedreht werden, so dass die Seite Park aufliegt. Zwei Parkanlagen können nebeneinander liegen. Eine U-Bahn-Station kann in einen Park umgewandelt werden, auch wenn eine Figur oder der Spitzel dort steht. Eine U-Bahn-Station kann nur dann nicht in einen Park umgewandelt werden, wenn dort Spuren gesichert werden (also das Plättchen Spurensicherung auf dem Plättchen U-Bahn-Station liegt).



James H. Callaghan: zieht 1 bis 3 Felder weit **UND** benutzt seine besondere Stärke.

Bis 1885 in Diensten der Texas Rangers, wurde er erst kürzlich nach NY versetzt. Seine Fähigkeit, mit dreckigen Geschäften fertig zu werden, trug ihm den Beinamen Dirty Harry ein.

Besondere Stärke (**OBLIGATORISCH**): Vor oder nach seinem Zug **MUSS** James H. Callaghan seine Spurensicherung verlagern. Jedes Plättchen Spurensicherung verdeckt zwei Felder des Spielplans, die damit gesperrt sind: Niemand darf den Bereich der Spurensicherung betreten oder überqueren. Plättchen Spurensicherung können auf Straßenfelder, U-Bahn-Stationen oder Parks gelegt werden, sofern sich keine Figuren dort befinden. Wird das Plättchen Spurensicherung versetzt, erhalten die entsprechenden Felder ihre ursprüngliche Funktion zurück.



Monk Eastman: zieht 1 bis 3 Felder weit **ODER** benutzt seine besondere Stärke.

Hinter der friedfertigen Fassade (er unterhält einen Privatzoos und trägt stets einen kleinen Affen auf seiner Schulter) versteckt sich der Pate der New Yorker Mafia. Er hat die Mittel, andere zu zwingen, das zu tun, was ihm passt.

Besondere Stärke (**FAKULTATIV**): Anstelle eines normalen Zuges kann Monk Eastman eine Figur seiner Wahl 1 bis 3 Felder weit ziehen. Diese Figur muss **IM AUGENBLICK IHRER AKTIVIERUNG** denselben Status (sichtbar oder nicht sichtbar) wie Eastman haben. Ist Eastman sichtbar zu dem Zeitpunkt, da er von einem Spieler ausgewählt wird, **KANN** er, anstelle seines Zuges, eine zu diesem Zeitpunkt ebenfalls sichtbare Figur seiner Wahl 1 bis 3 Felder weit ziehen.

Ist Eastman zu dem Zeitpunkt, da er von einem Spieler ausgewählt wird, nicht sichtbar, kann er anstelle seines Zuges eine zu diesem Zeitpunkt ebenfalls nicht sichtbare Figur seiner Wahl 1 bis 3 Felder weit ziehen. Eine solchermaßen gezogene Figur kann weder das U-Bahn-Netz benutzen noch Anklage gegen eine andere Figur erheben. Unter dem Einfluss Eastmans kann Cloud Rider keine Baustellen überqueren. Jedoch kann eine von Eastman bewegte Figur Manhattan verlassen, sowohl auf dem Land- wie auf dem Seeweg, oder den Spitzel treffen und so eine neue Alibikarte bekommen.



Francis J. Tumblety: zieht 1 bis 3 Felder weit UND benutzt seine besondere Stärke.

In London verdächtigt und nach NY geflohen, gibt er sich als Arzt aus. Er ist aber nichts weiter als ein Scharlatan, der Leute, die ihm begegnen, durch Hypnose dazu veranlasst, in seinem Interesse zu handeln.

Besondere Stärke (FAKULTATIV): Vor oder nach seinem Zug **KANN** Francis J. Tumblety, falls er es wünscht, eine ihm direkt benachbarte Figur mit irgend einer anderen Figur das Feld tauschen lassen, gleich auf welcher Art Feld sich diese befinden.

Zum Beispiel kann Tumblety sich einer Figur nähern, die sich in einem Park aufhält, und diese dann mit einer anderen Figur seiner Wahl das Feld tauschen lassen, auch wenn sich diese gerade auf der Freiheitsstatue befindet. Dieser Plätzetausch wirkt sich allerdings nicht direkt auf den Spitzel aus.



Edward Smith: zieht 1 bis 3 Felder weit UND benutzt seine besondere Stärke.

1850 in England geboren, wird er 1887 zum Kapitän ernannt. Sein guter Ruf bewirkt, dass ihm Verantwortung im New Yorker Hafen übertragen wird. Doch diese Periode seines Lebens ist weniger bekannt als sein tragisches Ende: 1912, auf seiner letzten Überfahrt vor der Pensionierung als Kapitän der Titanic.

Besondere Stärke (OBLIGATORISCH): Vor oder nach seinem Zug **MUSS** Edward Smith einen Ozeandampfer auf ein anderes freies Hafenfild seiner Wahl verschieben.



Der Spitzel

Eine Existenz am Rande der Gesellschaft führend, ist der Spitzel äußerst unauffällig. Von Natur aus wenig gesprächig, gibt er seine Informationen nur sparsam preis. Daher nennt man ihn auch oft den Schweigsamen .

Der Spitzel wirkt wie eine neunte Figur, gilt aber nicht als solche. Er kann den Figuren, die ihn aufsuchen, wertvolle Hinweise liefern. Solange er gesprächig ist, kann jede beliebige Figur ihn besuchen, indem sie auf das Feld zieht, auf dem er steht. Der Besucher nimmt den Platz des Spitzels ein und platziert ihn, mit der Seite **stumm sichtbar**, auf ein beliebiges freies Feld (Straßenfeld, U-Bahn-Station, Anlegestelle, Park, Freiheitsstatue), das auch nicht durch die Spurensicherung gesperrt ist. Sodann zieht der Spieler eine Alibikarte, schaut sie sich an und legt sie, ohne sie dem Gegenspieler zu zeigen, verdeckt vor sich ab.

Vom Spitzel kann man nur profitieren, solange er gesprächig ist. Ist er stumm, bildet er keinerlei Hindernis für die Fortbewegung der anderen Figuren, die ihren Zug aber nicht auf dem vom Spitzel besetzten Feld beenden können.

Zu Beginn jeder Spielrunde wird der Spitzel wieder gesprächig.

DIE SPEZIALSPIELSTEINE UND DIE SPEZIELLEN SPIELFELDER



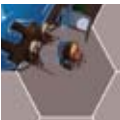
Straßenfelder

Diese Felder sind Straßenfelder. Auf diesen Feldern können U-Bahn-Stationen, öffentliche Beleuchtung oder Baustellen eingerichtet werden.



Gebäudefelder und Plättchen Baustelle

Diese Felder sind für alle Figuren ein Hindernis, außer für Cloud Rider, der sie überqueren kann (siehe unter Besondere Stärke von Cloud Rider).



Felder Anlegestelle

Über diese Felder gelangt man zur Insel der Freiheitsstatue. Die Figurensteine können auf diese Felder gezogen werden und dort stehen bleiben. Auf diesen Feldern können keine U-Bahn-Stationen, öffentliche Beleuchtung oder Baustellen eingerichtet und auch keine Spurensicherung betrieben werden.



Plättchen U-Bahn

Eine Figur, die auf oder über dieses Plättchen zieht, kann für 1 Bewegungspunkt auf jedes beliebige andere U-Bahn-Plättchen ziehen.



Zugang zur Freiheitsstatue

Um zur Freiheitsstatue und wieder zurück zu gelangen, muss man die Fähren nehmen (den Pfeilen folgend). Einzig Jack kann das den Ozeandampfer besteigen und so entkommen, um die Partie zu gewinnen! Natürlich nur unter der Bedingung, dass er die vorherige Runde nicht sichtbar war.



Plättchen Spurensicherung

Die Plättchen Spurensicherung sperren die Zonen ab, in denen die Polizei sorgfältig Spuren sichert, um den geringsten Hinweisen nachzugehen. Das Betreten dieser Bereiche ist jeder Figur strikt untersagt. Die Plättchen Spurensicherung können auf Straßenfelder, Parks und U-Bahn-Stationen gelegt werden und sie damit vorübergehend unbenutzbar machen. Sie können aber nicht auf Anlegestellen platziert werden.



Plättchen Öffentliche Beleuchtung

Sie beleuchten alle benachbarten Straßenfelder und U-Bahn-Stationen. Diese Felder sind für alle Figuren ein Hindernis.



Plättchen Park

Figuren, die auf einem Park -Plättchen stehen, sind nicht sichtbar.



Felder Hafen

Die in Rot eingerahmten Felder im Meer sind Hafenfelder. Hier legen die Ozeandampfer an. Nur Jack darf einen Ozeandampfer besteigen, um so aus Manhattan zu entkommen und das Spiel zu gewinnen! Natürlich nur unter der Bedingung, dass er die vorherige Runde **nicht sichtbar** war.



Ausgänge

Zwei Straßenfelder führen zum einzigen Ausgang auf dem Landweg. Nur Jack kann diesen Ausgang benutzen und auf diese Weise aus Manhattan entkommen, um die Partie zu gewinnen! Natürlich nur unter der Bedingung, dass er die vorherige Runde nicht sichtbar war.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

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

Nein!! Wenn eine Figur aktiviert wird, muss sie mindestens 1 Feld weit gezogen werden und darf im selben Zug nicht auf ihr Ausgangsfeld zurückkehren. Ist sie aber durch die Spurensicherung blockiert, bleibt sie auf ihrem Ausgangsfeld stehen, muss aber dennoch ihre besondere Stärke einsetzen, falls diese obligatorisch ist.

Darf ich während des Zuges einer Figur über ein Feld, das von einer anderen Figur besetzt ist, hinweg ziehen?

Ja!! Die Spielfiguren versperren nicht den Weg. Aber man darf nur dann AUF das Feld einer anderen Figur ziehen, wenn man Anklage erheben will.

Wenn ich eine Figur aktiviere, muss ich dann auch seine besondere Stärke einsetzen?

Die meisten der besonderen Stärken sind in der Tat obligatorisch. 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 Tumblety und Eastman. Riders besondere Stärke ist nur im Augenblick seines Zuges fakultativ.

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

Seine Tarnung aufgefliegen... Da wird es Jack ganz schön mulmig. Doch es ist zu spät und er kann entkommen. Jack gewinnt die Partie.

Kann ein Spieler mit einer anderen Spielfigur außer Jack Manhattan verlassen?

Auf keinen Fall!! Nur der Spieler in der Rolle Jacks darf eine Spielfigur über einen nicht von der Spurensicherung blockierten Ausgang aus Manhattan ziehen. Und diese Spielfigur muss Jack sein.

Kann man eine U-Bahn-Station benutzen (also ein- oder aussteigen), wenn eine andere Figur dort steht?

Ja!! Man darf dort nur nicht stehen bleiben, außer um Anklage zu erheben.

Kann man eine Figur, die sich auf der Freiheitsstatue befindet, sichtbar machen?

Nein!! Das ist nicht möglich. An diesem Ort ist jede Figur nicht sichtbar.

Kann Jack im ersten Zug aus Manhattan fliehen?

Nein!! Um zu fliehen, darf Jack nicht sichtbar sein. Und die erste Ladung zur Zeugenaussage findet erst nach der ersten Runde statt. Also kann Jack nicht vor der 2. Runde entkommen.

Wenn ich die Spurensicherung verlagere, darf das Plättchen dann noch eines oder zwei Felder der vorigen Lage bedecken?

Ja!! Die Verlagerung muss sich lediglich auf mindestens 1 neues Feld erstrecken.

Kann Alfred Ely Beach eine U-Bahn-Station unter den Füßen einer Figur graben?

Nein!! U-Bahn-Stationen können nur auf freien Straßenfeldern entstehen.

Ist die besondere Stärke Monk Eastmans an den Status der Zeugen-Karte gebunden?

Nein!! Seine besondere Stärke ist an den Status des Figurensteins von Monk Eastman in dem Augenblick, da er von einem Spieler aktiviert wird, gebunden. Ist Eastman sichtbar, kann er, anstatt selber zu ziehen, jedwede andere sichtbare Figur verschieben. Ist Eastman nicht sichtbar, kann er, anstatt selber zu ziehen, jedwede andere nicht sichtbare Figur verschieben.

Kann ich Eastmans besondere Stärke benutzen, um gegen eine Figur Anklage zu erheben?

Nein!! Anklagen müssen stets von einer Figur erhoben werden, die der Spieler ausgewählt hat.

Kann ich Eastmans besondere Stärke benutzen, um eine andere Figur zum Spitzel zu ziehen?

Ja!! Vorausgesetzt, der Spitzel ist Gesprächig.

Kann ich Eastmans besondere Stärke benutzen, um Jack entkommen zu lassen?

Ja!! Deshalb muss der Ermittler ein besonderes Augenmerk auf diese Figur haben!

Nehmen wir an, Francis J. Tumblety befindet sich auf einem Straßefeld neben einem Park, wo eine andere Figur steht. Kann er diese Figur mit einer anderen den Platz tauschen lassen?

Ja!! Das ist sogar eine gute Methode für den Ermittler, Verdächtige auszuschließen.

Kann Tumblety seine besondere Stärke mehrfach einsetzen, wenn er mehr als einen Nachbarn hat?

Nein!! Er darf seine besondere Stärke nur gegenüber einer Figur pro Runde einsetzen.

Ist eine Figur neben dem Spitzel sichtbar oder nicht sichtbar?

Der Spitzel gilt nicht als Figur. Er bleibt also bei der Aufforderung zur Zeugenaussage unberücksichtigt und hat deshalb keinerlei Einfluss auf den Status einer Figur.

Wenn die Spurensicherung eine U-Bahn-Station blockiert, kann ich dann direkt daneben eine andere U-Bahn-Station bauen?

Nein!! Auch in diesem Fall können zwei U-Bahn-Stationen nicht direkt nebeneinander liegen.

Kann man eine U-Bahn-Station in einen Park umwandeln, wenn eine Figur dort steht? Ja!! Klar.

Kann man eine U-Bahn-Station in einen Park umwandeln, wenn dort Spuren gesichert werden? Nein!!

Taktische Hinweise Mr. Jack in New York spielt auf einem sich ständig verändernden Spielplan. Indem er die beiden beweglichen Ausgänge (Ozeandampfer) benutzt, kann Jack auf dem Landweg oder übers Meer aus Manhattan fliehen. Der Ermittler muss sich also auf diese neuen Möglichkeiten einstellen. Anders als im Basisspiel, wird er deshalb vermeiden, allzu viele Figuren auf einmal nicht sichtbar werden zu lassen, da dies ein unkalkulierbares Risiko birgt. Der Ermittler ist gut beraten, vorsichtig vorzugehen und dabei die besonderen Stärken Tumbletys und Eastmans im Auge zu behalten.

Dank Autoren und Verlag danken ganz besonders Stefan Esch für seinen wichtigen Beitrag zur Entwicklung dieses Spiels. Tausend Dank auch an die Spieltester im Internet: Olivier Péant (lutxo), Dean Aceles (Wheelsforhexall), Benoit Chain (Moichain), Pascal Dupretz (Scalpa) und Arnaud Fillon (Arnaud).

Für mehr Informationen und Support für Mr. Jack besucht einfach die Internetseite www.hurricangames.com.

Mr. Jack



Jeu de base / *das Basisspiel* / basic game
basisspiel / juego de base / *gioco base*
jogo de base.



Mr. Jack

EXTENSION



L'extension (valable pour le jeu de base uniquement)
die Erweiterung (als Ergänzung zum Basisspiel)
supplement (for use with the basic game only) / *uitbreiding*
(voor het basisspel) / la extensión (válida únicamente con el
juego de base) / *estensione (utilizzabile solo con il gioco di*
base) / expansão (válida unicamente para o jogo de base).



