



Mr. Jack

1888 - Londres - distrito de Whitechapel

A noite encobre os becos sombrios com um véu de escuridão. Jack se move nas sombras... Os melhores investigadores da era dos lampiões a gás se reuniram aqui para capturá-lo antes que ele use a escuridão para escapar para sempre. A armadilha está lentamente se fechando ao redor dele... Mas Jack é esperto. Na verdade, ele está fingindo ser um dos investigadores... Será que os outros irão desmascará-lo?

Dicas:

- Aconselhamos que você leia todas as regras antes do seu primeiro jogo: isso fará com que você tenha uma boa visão geral do jogo;
- Em seguida, prepare o jogo com base na seção PREPARAÇÃO DO JOGO;
- Leia as regras novamente antes de começar a jogar;
- Consulte a seção FAQ em caso de dúvida;
- Após o segundo jogo, você vai perceber que não irá mais precisar das regras. Divirta-se!



COMPONENTES

- 8 marcadores de personagem de 8 cores diferentes com «suspeito» escrito em um lado e «inocente» escrito no outro.



suspeito



inocente

(Antes do primeiro jogo, você precisa colocar os adesivos nos marcadores de acordo com as cores - Ex: adesivo de fundo vermelho no marcador vermelho, etc.)



- 8 cartas de personagem com verso verde, cada uma retratando um personagem e contendo símbolos que resumem o movimento e sua habilidade especial.



- 8 cartas de álibi com verso vermelho, cada uma retratando um personagem.

- 1 tabuleiro de jogo retratando o distrito de Whitechapel dividido em áreas hexagonais (ou hexágonos). A parte direita do tabuleiro contém uma seção para contar os turnos.

- 2 marcadores de cordão de isolamento policial.



- 2 peças de bueiro tampado.



- 1 marcador de turnos (antes do primeiro jogo, você precisa colocar o devido adesivo no marcador).



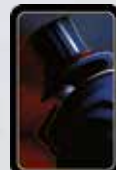
- 6 peças de lampião aceso (4 peças numeradas de 1 a 4 e 2 peças sem numeração).



Visível



Invisível



- 1 carta de Testemunha com um lado Visível e um lado Invisível.



PREMISSA DO JOGO

SOMBRA E LUZ/VISÍVEL E INVISÍVEL

O tabuleiro do jogo representa Whitechapel e seus becos mal iluminados. Alguns dos lampiões estão acesos: todas as áreas adjacentes ficam iluminadas e as outras ficam nas sombras.

Um jogador assume o papel de Jack.

No decorrer destas regras, ele será referido como «Jack».

Ele é o único que sabe a identidade que está assumindo. Seu objetivo é fugir do Detetive - e, assim, impedir que esse descubra sua real identidade - ou sair de Whitechapel sob o abrigo da escuridão.

O outro jogador assume o papel do Detetive.

No decorrer destas regras, ele será referido como «o Detetive».

Seu objetivo é revelar a real identidade de Jack e prendê-lo antes do final da oitava rodada.

Quatro personagens são ativados a cada rodada: dois pelo Detetive e dois por Jack.

Em seguida, há a convocação de testemunhas. Jack deve declarar se seu personagem está visível ou não.

Personagens visíveis ☆ : personagens em um hexágono iluminado (adjacentes a um lampião aceso) estão visíveis, pois podem ser vistos por qualquer um que esteja passando. Da mesma forma, se dois personagens estão em hexágonos adjacentes, mesmo se não iluminados, eles são considerados visíveis, pois sua proximidade os permite que se vejam na escuridão.

Personagens invisíveis: é considerado invisível um personagem que não está nem em um hexágono iluminado (seja por um lampião ou pela lanterna de Watson) e nem em um hexágono adjacente a outro personagem.

Portanto, no final de cada rodada, o Detetive pode desconsiderar certos personagens de forma definitiva com base na declaração de Jack (visível ou invisível) e focar no culpado.

O jogo é uma disputa intensa entre Jack e o Detetive, na qual eles buscam mover os vários personagens de forma a obterem vantagem, tornando-os visíveis ou invisíveis:

- A cada rodada, o Detetive tentará reduzir o número de suspeitos enquanto minimiza as oportunidades de fuga de Jack;
- Jack fará o possível para retardar o processo de eliminação do Detetive ao mesmo tempo em que fica atento às pequenas oportunidades que o permitirão fugir para sempre!



PREPARAÇÃO DO JOGO

Desdobre a página dupla no fim deste livro de regras para que você possa consultar a imagem enquanto lê o texto abaixo.

Os jogadores escolhem quem interpretará **Jack** e quem interpretará o **detetive**.

O **detetive** se posiciona de frente para o tabuleiro; a **borda amarela** fica de frente para ele.

Jack fica do outro lado do tabuleiro e o vê de cabeça para baixo. A cor da **borda** à sua frente é **cinza**.

- 1 Os marcadores de personagem, as peças de esgoto fechado e as peças de lampião são posicionadas no tabuleiro como indicado.
Observação: no começo do jogo, quatro personagens estão visíveis e quatro estão invisíveis. Todos os marcadores de personagem devem ter seu lado de «suspeito» voltado para cima.
- 2 As oito cartas de personagem são embaralhadas e colocadas viradas para baixo ao lado do tabuleiro.
- 3 As oito cartas de álibi são embaralhadas e colocadas viradas para baixo próximas ao tabuleiro.
- 4 Para a primeira rodada, a carta de Testemunha é colocada com o lado Visível virado para cima.
- 5 O marcador de contar turnos é colocado no hexágono «Turno 1» (é a primeira casa no contador de turnos e a mais próxima do detetive).
- 6 O jogador que estiver interpretando Jack compra uma carta de álibi, lê o conteúdo em silêncio e a coloca virada para baixo à sua frente. Este é o personagem que Jack fingirá ser durante este jogo. (Esse personagem é o único que não tem álibi.)

TURNOS DO JOGO

Cada jogo se desenvolve durante vários turnos (oito, no máximo). Cada turno ocorre da seguinte maneira:

I ESCOLHENDO E USANDO OS PERSONAGENS

No decorrer de cada turno, quatro personagens são jogados, dois por cada jogador.

 *Durante os turnos de numeração ímpar (1-3-5-7)*

Pegue as primeiras quatro cartas de personagem da pilha e coloque-as viradas para cima.

O detetive escolhe um personagem dentre aqueles quatro e o ativa (ele move o marcador de personagem e/ou usa a habilidade especial do personagem). Em seguida, a carta de personagem é virada e colocada voltada para baixo.

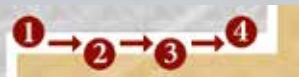
Jack, então, escolhe dois personagens dos três que restaram. Ele os ativa da mesma maneira e, em seguida, coloca as cartas viradas para baixo.

Por fim, o detetive ativa o último personagem que ainda está virado para cima.

 *Durante os turnos de numeração par (2-4-6-8)*

Pegue as últimas quatro cartas de personagem da pilha e coloque-as viradas para cima.

Primeiramente, Jack escolhe um personagem e o ativa. Em seguida, o detetive ativa dois personagens, e, por fim, Jack ativa o último.



O contador de turnos mostra, com símbolos, a ordem em que os jogadores escolhem seus personagens.

A cor das cartas é a mesma cor da borda do tabuleiro perante a qual cada jogador está sentado (amarelo para o detetive, que vê o tabuleiro em pé, e cinza para Jack, que vê o tabuleiro de cabeça para baixo).

II CONVOCAÇÃO DE TESTEMUNHAS

Uma vez que os quatro personagens tenham sido ativados, Jack deve declarar se está visível ou não.

Visível



Jack está visível se o personagem que estiver usando estiver em um hexágono iluminado ou em um espaço adjacente a outro personagem.

Jack vira a carta de Testemunha de modo que, assim como mostrado, o lado Visível fique virado para cima.

Agora, todos os personagens invisíveis são considerados inocentes.

O Detetive coloca seus marcadores de personagem com o lado Inocente para cima e não muda suas localizações.

A carta de Testemunha é deixada com seu lado Visível virado para cima ao lado do tabuleiro do jogo e permanece assim durante o próximo turno.



Invisível



Jack está invisível se o personagem que ele estiver utilizando estiver em um hexágono não iluminado ou se não estiver em um espaço adjacente a outro personagem.

Jack vira a carta de Testemunha de forma que, assim como mostrado, o lado Invisível fique virado para cima. Neste caso, todos os personagens visíveis são considerados inocentes.

O Detetive coloca seus marcadores de personagem com o lado Inocente para cima e não muda suas localizações.

A carta de Testemunha é colocada com o lado Invisível para cima ao lado do tabuleiro do jogo e permanece assim durante o próximo turno.



Observação: se Jack estiver invisível no final de um turno, e somente nesse caso, ele pode tentar sair da área durante o turno seguinte. Se conseguir fazer isso, ele vence o jogo.

III APAGANDO UM LÂMPIÃO

No decorrer da noite, vários lampiões vão se apagando um a um. Pegue a peça de lampião aceso com o número do turno atual e deixe-a de lado pelo resto do jogo. (Apenas quatro peças de lampião são numeradas. Elas são os lampiões 1, 2, 3 e 4, portanto nenhum lampião se apaga durante os últimos quatro turnos). O contador de turnos mostra, com símbolos, qual lampião foi apagado no final de cada turno.

IV FINAL DO TURNO

Quando todos os passos descritos acima estiverem completos, o próximo turno pode começar. Mova o marcador de turnos uma casa na direção superior do tabuleiro.

Observação: as cartas de personagem só são reembalhadas no final das rodadas de numeração par.



FIM DO JOGO

Há **TRÊS** possíveis maneiras de o jogo acabar:

Jack deixa o distrito

Jack obtém sucesso em mover seu personagem para fora do distrito conduzindo o marcador por uma saída que não esteja isolada pela polícia. Jack vence o jogo.

Lembrete: isso só é possível se a carta de Testemunha estiver com seu lado Invisível à mostra durante a rodada.

O detetive captura Jack

O detetive move um personagem para o mesmo hexágono que Jack e o confronta:

- Se a acusação estiver correta: o detetive vence o jogo.
- Se a acusação estiver errada: Jack vence o jogo tirando vantagem da confusão causada por esse erro judicial e consegue escapar!

Jack não é capturado

No final do oitavo turno, se Jack não for capturado, ele vence o jogo!

OS PERSONAGENS E SEUS USOS

Há oito personagens diferentes. Cada personagem, quando utilizado, deve se mover e/ou usar uma Habilidade especial. Os símbolos na carta indicam qual é a habilidade especial de cada personagem e quando ela deve (ou pode) ser usada.



O **círculo prateado** mostra o movimento que o personagem pode fazer.

O **formato** da área mostra quando a habilidade será usada:



a habilidade **DEVE** ser usada **antes ou depois** de um movimento



a habilidade **DEVE** ser usada **no final** de um movimento



a habilidade **PODE** ser usada **em vez de** um movimento



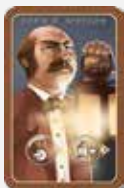
a habilidade **PODE** ser usada **durante** um movimento



Sherlock Holmes: Movimento de 1 a 3 hexágonos e DEPOIS o uso da habilidade

O melhor detetive particular do mundo está na cena para, obviamente, solucionar o mais famoso mistério.

Habilidade especial (OBRIGATÓRIA): APÓS SE MOVER, Sherlock Holmes compra, em segredo, a primeira carta da pilha de álbis e a coloca virada para baixo na sua frente.



John H. Watson: Movimento de 1 a 3 hexágonos e DEPOIS o uso da habilidade

O Dr. Watson é o fiel parceiro e cronista de Sherlock Holmes.

Habilidade especial (OBRIGATÓRIA): Watson carrega uma lanterna, que é retratada em seu marcador de personagem. Essa lanterna ilumina todos os personagens situados bem à sua frente! (É importante observar que Watson, em si, não é iluminado pela lanterna!)

Qualquer jogador que esteja movimentando Watson, escolhe para que lado o personagem ficará virado, e, portanto, escolhe a linha iluminada pela lanterna.



John Smith: Movimento de 1 a 3 hexágonos E uso da habilidade

Este acendedor de lâmpadas está encarregado dos lâmpadas que continuam se apagando.

Habilidade especial (OBRIGATÓRIA): Mova uma das peças de lâmpada aceso para um dos hexágonos com um lâmpada apagado.

Essa habilidade pode ser utilizada antes ou depois do movimento, da forma que o jogador achar melhor.



Inspetor Lestrade: Movimento de 1 a 3 hexágonos E uso da habilidade

Este bom investigador da Scotland Yard foi enviado para colocar um fim nos crimes de Jack.

Habilidade especial (OBRIGATÓRIA): Mova um cordão de isolamento policial. Isso irá liberar uma das saídas, mas bloqueará outra!

Essa habilidade pode ser usada antes ou depois do movimento, da forma que o jogador achar melhor.

**Srta. Sorrateira: Movimento de 1 a 4 hexágonos COM uso de habilidade opcional**

Mulheres são frequentemente abusadas neste distrito, e a Srta. Sorrateira é uma das pioneiras na luta para melhorar a sina do seu gênero.

Habilidade especial (OPCIONAL): Durante seu movimento, a Srta. Sorrateira pode atravessar qualquer hexágono (prédio, lampião, jardim), mas ela deve parar seu movimento em um hexágono de rua.

**Sargento Goodley: Movimento de 1 a 3 hexágonos E uso da habilidade (apito)**

Ele tem um apito alto que pode orientar outros investigadores na sua direção.

Habilidade especial (OBRIGATÓRIA): O Sargento Goodley pede ajuda com o seu apito! Em seguida, você recebe 3 pontos de movimento para utilizar como achar melhor, em um ou vários personagens, para trazê-los para mais perto do Sargento Goodley!

Essa habilidade pode ser usada antes ou depois do movimento, da forma que o jogador achar melhor.

**Sr. William Gull: Movimento de 1 a 3 hexágonos OU uso da habilidade**

O médico da rainha foi enviado pela Sua Majestade para dar uma mãozinha à polícia.

Habilidade especial (OPCIONAL): Em vez de mover William Gull normalmente, você pode trocar a localização deste personagem pela localização de qualquer outro personagem.

**Jeremy Bert: Movimento de 1 a 3 hexágonos E uso da habilidade**

Repórter do STAR, ele inventou o nome «Jack».

Habilidade especial (OBRIGATÓRIA): Jornalistas gostam de cutucar onde cheira mal... Jeremy Bert abre um bueiro e fecha outro (mova uma peça de bueiro tampado para qualquer outro hexágono de bueiro aberto).

Essa habilidade pode ser usada antes ou depois do movimento, da forma que o jogador achar melhor.

**USO DE MARCADORES OU HEXÁGONOS ESPECIAIS****Hexágonos de rua/Hexágonos de obstáculo**

Os hexágonos cinzas claro e aqueles com bueiros são hexágonos de rua.

Os outros são prédios: eles não podem ser atravessados, exceto pela Srta. Sorrateira.

**Cordão de isolamento policial**

Dois cordões de isolamento policial são colocados em duas das quatro saídas do distrito.

Enquanto os cordões estiverem posicionados nesses locais, ninguém pode sair do distrito usando essa saída.

**Hexágono de bueiro aberto/peça de bueiro tampado**

Quando um marcador está sobre um bueiro aberto (ou passa por ele), ele(a) pode, ao custo de um ponto de movimento, ir para qualquer outro hexágono com um bueiro aberto.

As peças de bueiro tampado impedem saídas e entradas nos esgotos.

Note que as pequenas flechas te permitem ver que se trata de uma tampa de bueiro, mesmo que haja um marcador de personagem sobre ela.

**Hexágono de lampião apagado/peça de lampião aceso**

Os lampiões ficam acesos quando uma peça de lampião aceso é colocada sobre eles. Eles iluminam todos os hexágonos de rua adjacentes. Se não houver uma peça de lampião aceso no hexágono, o lampião está apagado.

**FAQ (PERGUNTAS FREQUENTES)**

Quando ativo um personagem, posso deixá-lo em sua posição inicial?

Não! Quando um personagem é ativado, ele precisa se mover pelo menos um hexágono e não pode terminar seu movimento no mesmo hexágono em que iniciou.

Quando eu movo um personagem, posso atravessar hexágonos em que há outros personagens presentes?

Sim! Os personagens não bloqueiam movimentos.

No entanto, não é possível terminar um movimento em um hexágono onde há outro personagem presente, a não ser que o detetive queira acusar um personagem!

Quando utilizo um personagem, preciso usar sua habilidade?

A maioria das habilidades são obrigatórias. Nesse caso, você tem que usá-la, querendo ou não.

As únicas habilidades opcionais são a do Sr. William Gull - que pode trocar sua localização por aquela de outro personagem em vez de se mover - e a da Srta. Sorrateira - que pode atravessar obstáculos durante seu movimento.

Watson pode usar sua lanterna para iluminar um personagem do outro lado de um obstáculo?

Não! Os obstáculos (lâmpioes apagados, jardins, prédios) tapam o raio de luz da lanterna de Watson.

Lembrete: Watson não ilumina a si mesmo. Ele pode estar no escuro e iluminar outros personagens.

O que acontece se o detetive adivinhar quem é o Jack, mas não conseguir capturá-lo antes do final do último turno?

Jack é sortudo... Sua verdadeira identidade é revelada, mas é tarde demais e ele consegue fugir. Jack vence o jogo.

É possível que um dos jogadores faça personagens (que não sejam Jack) saírem do distrito?

Não! Apenas o jogador interpretando Jack tem permissão de mover um personagem para fora do distrito através de uma saída desbloqueada. E esse personagem deve ser o Jack!

Jack pode sair da área durante a primeira rodada?

Não. Para deixar a área, Jack deve estar invisível. A primeira Convocação de Testemunhas ocorre apenas no final da primeira rodada. Portanto, Jack não pode partir durante a primeira rodada.

Se eu interpretar Jack, qual a finalidade de usar a habilidade do Sherlock Holmes?

Mesmo se você interpretar o Jack, usar o Sherlock Holmes te permite comprar uma carta de álibi. O personagem que você pegar dessa maneira não pode ser provado inocente pelo detetive, exceto por dedução... o que torna a investigação mais difícil!

É possível usar os bueiros para levar personagens para mais próximo de Goodley quando seu apito estiver sendo utilizado?

Não! O movimento para se aproximar deve ocorrer «acima do solo» e sem qualquer uso de uma habilidade especial!

É possível usar a habilidade especial do Goodley para levar o marcador de Jack até outro personagem e então acusá-lo?

Não! Para acusar um personagem, o investigador deve se mover para o hexágono de Jack, e não o contrário.

Usar o apito de Goodley para levar o suspeito para mais perto é permitido e pode, então, permitir que um personagem o acuse depois disso.

O que significa, exatamente, «levar personagens para mais perto de Goodley»?

Todos os personagens movidos com a habilidade de Goodley terminam seu movimento em um hexágono mais próximo de Goodley do que aquele em que começaram. (A distância entre dois hexágonos é calculada pelo número de hexágonos de rua, e não em linha reta).

É possível fechar ou abrir um bueiro embaixo de um personagem?

Sim! O bueiro pode ser aberto ou fechado sob os pés de um personagem (na verdade, embora no mesmo hexágono, o personagem está «próximo» do bueiro, que só permite acesso aos esgotos no subsolo dependendo do seu estado).

É possível fazer com que um personagem entre ou saia dos esgotos por um bueiro em que outro personagem está situado?

Sim! No entanto, parar no hexágono não é permitido, exceto para acusação.

Os jogadores podem jogar sentados do mesmo lado do tabuleiro?

Sim! Os jogadores também podem optar por jogar lado a lado.

Isso permite que ambos vejam a imagem do distrito de pé. Nesse caso, o detetive se senta à direita, próximo à borda vertical amarela, ao passo que Jack se senta à esquerda, próximo à borda vertical cinza.

Você pode entrar em contato conosco através do site: www.galapagosjogos.com.br Iremos respondê-lo com prazer.

Tradutora: Bárbara Coelho Melo

Revisão: Priscilla Freitas e Gabriel Caropreso

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli