

# Mr. Jack



Un juego de investigación para 2 jugadores a partir de 9 años de Bruno Cathala y Ludovic Maublanc

## 1888- Londres - Barrio de Whitechapel

La noche cubre las oscuras callejuelas con su manto tenebroso.

**Jack** se mueve entre las sombras... La flor y la nata de los investigadores de la época se reúne para capturarlo antes de que, aprovechando la oscuridad, desaparezca para siempre. El cerco se va cerrando alrededor de Jack... pero es astuto y ha conseguido usurpar la identidad de un investigador... ¿Sabrán los demás desenmascararlo?

### Consejo

Antes de la primera partida, es recomendable leer enteramente las reglas, lo cual permitirá tener una visión de conjunto del juego.

Después, se deben instalar los componentes del juego como se indica en el apartado Preparación.

Ahora es el momento de releer las reglas al tiempo que se empieza a jugar.

La mayoría de preguntas que se puedan formular están respuestas seguramente en el apartado FAQ.

Después de dos partidas, las reglas ya no serán necesarias. Os deseamos que disfrutéis con el juego.

## MATERIAL

- 1 tablero de juego que representa el barrio de Whitechapel. En la parte derecha hay una ayuda de juego/contador de turnos.
- 8 fichas de personaje de 8 colores distintos, con una cara “sospechoso” y una cara “inocente”. (Previamente a la primera partida, hay que enganchar los adhesivos en las fichas, respetando los colores: adhesivo con fondo rojo sobre ficha roja, etc.).



- 1 marcador de turnos de juego (hay que engancharle el adhesivo correspondiente antes de la primera partida)



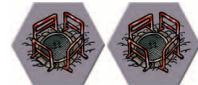
- 6 fichas de farol encendido, 4 numeradas del 1 al 4, y 2 no numeradas.



- 2 fichas de control de policía.



- 2 fichas de tapa de alcantarilla.



- 1 carta Testigos con una cara Jack visible y una cara Jack invisible.

«Jack visible» «Jack invisible»



- 8 cartas de personaje (dorso verde) que representan los personajes y contienen pictogramas que indican su capacidad de desplazamiento y sus poderes especiales.



- 8 cartas de coartada (dorso rojo) que representan los personajes.

## IDEA GENERAL

**Sombra y luz:** el tablero representa el barrio londinense de Whitechapel, con sus callejuelas apenas iluminadas. Algunos faroles están encendidos e iluminan todas las casillas adyacentes. Las demás casillas están a oscuras.

Un jugador representa Mr. Jack y será nombrado como “**Jack**” a lo largo de estas reglas.

Es el único que sabe cual es su verdadera identidad. Su objetivo es escaparse del investigador antes del alba (al final del octavo turno de juego) o huir del barrio aprovechando la oscuridad.

El otro jugador encarna el investigador de la policía y se llamará “**el investigador**” en estas reglas.

Su objetivo es descubrir bajo qué identidad se esconde Jack y arrestarlo antes del alba.

En cada turno se activan cuatro personajes (dos a cargo del investigador y dos a cargo de Jack) y después se buscan testigos en el barrio.

En este momento, Jack ha de decir si el personaje bajo el que se esconde está visible o invisible.

**Personajes visibles:** ✨ Los personajes que se encuentran en una casilla de calle iluminada (casillas adyacentes a un farol encendido) son visibles, porque pueden ser vistos por cualquier habitante del barrio o cualquier persona que pase por la calle. Asimismo, dos personajes situados en casillas adyacentes se consideran visibles, puesto que su proximidad les permite verse, aun en la oscuridad

**Personajes invisibles:** Los personajes que no se encuentran ni en una casilla de calle iluminada (por un farol encendido o por la linterna de Watson), ni en una casilla adyacente a otro personaje, se consideran invisibles.

Así, al final de cada turno y según las indicaciones de Jack (visible o invisible), el investigador puede declarar inocentes definitivamente algunos personajes y acosar poco a poco al verdadero culpable.

El juego consiste en una lucha sin cuartel entre Jack y el investigador para colocar hábilmente los personajes para que sean visibles o invisibles. El investigador intenta reducir lo más rápido posible los posibles sospechosos sin favorecer la huida de Jack, y Jack intenta retrasar sus deducciones y aprovechar del más mínimo fallo para huir para siempre jamás.



## PREPARACION

Los jugadores escogen quién será Jack y quién el investigador.

El tablero se sitúa entre los jugadores, de manera que el investigador lo vea en el buen sentido. Delante de él debe tener el borde amarillo del tablero.

Jack se sienta enfrente del investigador y ve el tablero del revés. El borde que tiene delante es de color gris.

Las fichas de personajes, las tapas de alcantarilla y los faroles encendidos se colocan en el tablero como indica la ilustración (1).

Atención: al principio del juego, cuatro personajes están iluminados y cuatro están en la oscuridad. Todas las fichas de personaje se colocan por el lado "sospechoso".

Se barajan las ocho cartas de personaje y se colocan boca abajo al lado del tablero (2).

Se barajan las ocho cartas de coartada y se colocan boca abajo al lado del tablero (3).

La carta Testigos se coloca al lado del tablero mostrando la cara "Jack visible" (4).

El marcador de turnos se coloca en la casilla "Turno 1" del contador de turnos del tablero (5), en el lado del investigador.



El jugador que representa Jack coge una carta de coartada, la mira en secreto y la deja boca abajo delante de él (6). Será bajo ese personaje que se esconderá Jack durante toda la partida. (Ese personaje será el único sin coartada)

Atención : al principio del juego, después de la colocación de los personajes, cuatro están visible y cuatro son invisibles.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Una partida dura ocho turnos como máximo. Cada uno se juega de la siguiente manera:

### I. Elección y activación de personajes

En cada turno se jugarán cuatro personajes, dos cada jugador.

#### • En los turnos de juego impares (1-3-5-7)

Se cogen las cuatro primeras cartas de personaje y se colocan boca arriba al lado del tablero.

El investigador escoge un personaje de los cuatro que muestran las cartas y lo juega, es decir, desplaza la ficha del personaje y/o utiliza su poder especial. La carta del personaje jugado se gira y se deja boca abajo.

Después Jack escoge dos personajes entre los tres que aún quedan. Los juega del mismo modo y luego gira esas dos cartas.

Para acabar, el investigador juega el cuarto personaje.

#### • En los turnos de juego pares (2-4-6-8)

Se cogen las otras cuatro cartas de personaje y se colocan boca arriba al lado del tablero.

Ahora es Jack quien juega el primer personaje, después el investigador dos más y por último Jack juega el cuarto personaje.

El contador de turnos indica mediante pictogramas el orden en que los jugadores escogen sus personajes.

El color de las cartas corresponde al borde del tablero en que se encuentra cada jugador: amarillo para el investigador, que está sentado en el buen sentido del tablero, y gris para Jack, que ve el tablero del revés.



**II. Búsqueda de testigos:** Una vez se han jugado cuatro personajes, Jack debe anunciar si está visible o invisible.

*Visible*



Jack está visible si el personaje bajo el cual se esconde Jack está en una casilla iluminada por un farol o en una casilla vecina a otra ficha de personaje. Jack coloca la carta Testigos mostrando la cara Visible, como en la ilustración.

Todos los personajes invisibles son inocentes. El investigador los gira para que muestren la cara “inocente”, sin moverlos de la casilla en que se encuentran. La carta Testigos permanece hasta el fin del turno siguiente mostrando la cara Visible.



*Invisible*



Jack está invisible si el personaje bajo el cual se esconde Jack está en una casilla no iluminada ni vecina a cualquier otra ficha de personaje. Jack coloca la carta Testigos al lado del tablero mostrando la cara Invisible, como en la ilustración.

Todos los personajes visibles son inocentes. El investigador los gira para que muestren la cara “inocente”, sin moverlos de la casilla en que se encuentran. La carta Testigos permanece hasta el fin del turno siguiente mostrando la cara Invisible.



**ATENCIÓN:** Cuando al final de un turno Jack es invisible, y solamente en este caso, Jack puede intentar en el turno siguiente abandonar el barrio. ¡Si su desplazamiento se lo permite ha ganado la partida!

### III. Farol apagado

A medida que avanza la noche, la iluminación de las callejuelas de Whitechapel va disminuyendo. La ficha de farol iluminado cuyo número corresponde con el turno se retira del juego. Hay cuatro faroles con número, 1, 2, 3, 4, de manera que sólo se apagan faroles en los cuatro primeros turnos de juego. En el contador de turnos se indica mediante pictogramas qué faroles hay que apagar al final de cada turno.

### IV. Final del turno

Una vez se han llevado a cabo todos los pasos descritos se pasa al turno siguiente. Para ello, el marcador de turnos avanza una casilla hacia arriba.

Nota: las cartas de personaje solamente se mezclan al final de los turnos pares.

## FIN DE LA PARTIDA

Hay TRES finales posibles:

#### 1. Jack huye del barrio

Jack consigue desplazar su ficha fuera del barrio por una de las salidas que no están bloqueadas por un control de la policía. Jack gana la partida.

**Atención:** Jack solamente puede salir del barrio en el turno siguiente en que ha mostrado la carta Testigos por la cara Invisible.

#### 2. El investigador arresta Jack

El investigador desplaza un personaje a la misma casilla en que se encuentra otro personaje y lo acusa de ser Jack:

- Si la acusación es correcta, el investigador gana la partida.
- Si la acusación es falsa, Jack gana la partida aprovechando la confusión originada por el grave error del investigador para escaparse.

#### 3. Jack no es arrestado

Si al final del octavo turno Jack no ha sido arrestado, gana la partida.

## LOS PERSONAJES Y COMO UTILIZARLOS

El círculo **plateado** (izquierda de las cartas) indica la capacidad de movimiento del personaje



Hay ocho personajes diferentes. Cuando se activa un personaje debe desplazarse y/o utilizar su poder especial. Los pictogramas de las cartas muestran cual es el poder de cada personaje y en qué momento puede o debe ser utilizado.

El círculo **dorado** (derecha de las cartas) muestra el poder del personaje. **La forma y la flecha** del círculo indican el momento en que se utiliza el poder:



el poder **DEBE** ser utilizado **antes o después** del desplazamiento



el poder **DEBE** ser utilizado **después** del desplazamiento



el poder **PUEDE** ser utilizado **en vez** del desplazamiento



el poder **PUEDE** ser utilizado **durante** del desplazamiento



**Sherlock Holmes: Desplazamiento de 1 a 3 casillas y DESPUÉS utilización del poder**

*El más importante de los detectives privados del mundo no podía faltar en la investigación del más grande de los misterios*  
Poder especial (OBLIGATORIO) DESPUÉS DE SU DESPLAZAMIENTO, Sherlock Holmes coge la primera carta de Coartada, la mira en secreto y la deja boca abajo delante suyo.



**John H. Watson: Desplazamiento de 1 a 3 casillas Y utilización del poder**

*El doctor Watson es el compañero inseparable y el cronista de Sherlock Holmes.*

Poder especial (OBLIGATORIO) Watson posee una linterna, como se puede ver en la ficha que lo representa. Esta linterna ilumina todos los personajes situados en línea recta delante de ella (atención: ¡Watson no está iluminado por su linterna!). El jugador que desplaza Watson escoge la orientación final de su linterna, es decir, la línea de casillas hexagonales que ilumina.



**John Smith: Desplazamiento de 1 a 3 casillas Y utilización del poder**

*Empleado municipal encargado del mantenimiento de los faroles.*

Poder especial (OBLIGATORIO) El jugador coge una ficha de farol encendido y la coloca en cualquier casilla de farol apagado. Este poder se puede utilizar antes o después del desplazamiento del personaje, a elección del jugador.



**Inspector Lestrade: Desplazamiento de 1 a 3 casillas Y utilización del poder**

*Sagaz sabueso de Scotland Yard, ha sido enviado al barrio de Whitechapel para acabar con las fechorías de Jack.*

Poder especial (OBLIGATORIO) El jugador coge una ficha de control policial y la coloca en otra salida del barrio, de manera que deja vía libre en una salida y bloquea otra. Este poder se puede utilizar antes o después del desplazamiento del personaje, a elección del jugador.



**Miss Stealthy: Desplazamiento de 1 a 4 casillas CON utilización eventual del poder**

*Una de las primeras mujeres en lucha por mejorar las condiciones de vida de las mujeres, particularmente despreciadas en el barrio de Whitechapel.*

Poder especial (OPCIONAL) En su desplazamiento, Miss Stealthy puede atravesar cualquier casilla (edificio, plaza, farol), pero debe terminar su movimiento en una casilla de calle.



**Sargento Goodley: Desplazamiento de 1 a 3 casillas Y utilización del silbato**

*Posee un potente silbato que utiliza para atraer a los otros investigadores.*

Poder especial (OBLIGATORIO) El sargento Goodley pide ayuda con su silbato. Provoca el acercamiento hacia él de 1 a 3 personajes, que deben avanzar un total de 3 casillas (1 personaje 3 casillas; 1 personaje 1 casilla y otro 2 casillas; o 3 personajes 1 casilla cada uno).

Este poder se puede utilizar antes o después del desplazamiento del personaje, a elección del jugador.



**Sir William Gull: Desplazamiento de 1 a 3 casillas O utilización del poder**

*Médico personal de la reina, es enviado al lugar de los hechos por la misma reina para ayudar a la policía.*

Poder especial (OPCIONAL) En vez de desplazar normalmente William Gull, se puede intercambiar su posición con la de cualquier otro personaje.



**Jeremy Bert: Desplazamiento de 1 a 3 casillas Y utilización del poder**

*Periodista del Star, es el inventor del apodo de Jack.*

Poder especial (OBLIGATORIO) A los periodistas les encanta meter las narices donde peor huele... Jeremy Bert abre una alcantarilla y cierra otra, desplazando una ficha de tapa de alcantarilla a otra casilla de boca de alcantarilla abierta.

Este poder se puede utilizar antes o después del desplazamiento del personaje, a elección del jugador.

**UTILIZACION DE LAS FICHAS Y CASILLAS ESPECIALES**

**Casillas de calle / Obstáculos**

Las casillas gris claro y las que contienen una boca de alcantarilla son casillas de calle. Las otras, en color gris oscuro, son casillas de edificios, plazas y faroles y representan obstáculos infranqueables, salvo para Miss Stealthy.



### **Control de policía**

En dos de las cuatro salidas del barrio hay controles de policía. Mientras haya un control, nadie puede abandonar el barrio por esa salida.

### **Casilla boca de alcantarilla abierta / Ficha tapa de alcantarilla**

Cuando una ficha de personaje se encuentra (o atraviesa) una boca de alcantarilla, puede, utilizando un punto de movimiento, ir a cualquier otra boca de alcantarilla abierta.

Las fichas de tapa de alcantarilla impiden que se pueda entrar o salir al alcantarillado por esa boca.

### **Casilla farol apagado / Ficha farol encendido**

Los faroles están encendidos cuando tienen encima una ficha de farol encendido. Iluminan todas las casillas de calle adyacentes. Si no hay ficha de farol encendido, el farol está apagado.

## **PREGUNTAS FRECUENTES (FAQ)**

### ***¿Cuando activo un personaje, ¿lo puedo dejar en la misma casilla en la que estaba?***

No, cuando se activa un personaje, debe desplazarse como mínimo una casilla y no puede acabar su movimiento en la casilla de salida.

### ***¿Cuando desplazo un personaje, ¿puedo hacerlo por casillas ocupadas por otros personajes?***

Sí, los personajes no bloquean los desplazamientos.

No se puede terminar un desplazamiento en una casilla ocupada por otro personaje, a no ser que se le quiera acusar de ser Jack.

### ***¿Cuando activo un personaje, ¿estoy obligado a utilizar su poder?***

La mayor parte de poderes son obligatorios, es decir, deben ser utilizados aunque perjudiquen al jugador que ha activado el personaje.

Los únicos poderes opcionales son los de Sir William Gull, que puede escoger intercambiar su posición con otro personaje en vez de desplazarse normalmente, y el de Miss Stealthy, que puede pasar por las casillas de obstáculos cuando se desplaza.

### ***¿Watson puede utilizar su linterna para iluminar un personaje situado al otro lado de un obstáculo?***

No, los obstáculos (casillas de farol apagado, edificios, plazas) no dejan pasar la luz de la linterna de Watson.

Atención: Watson no se ilumina a sí mismo. Puede quedarse a oscuras mientras ilumina a otros personajes.

### ***¿Qué ocurre si el investigador consigue adivinar quién es Jack pero no tiene tiempo de atraparlo antes del final del octavo turno?***

Jack ha notado el aliento de los investigadores en su cogote... Su identidad es conocida... Pero ya es tarde y consigue escapar. Jack gana la partida.

### ***¿Se pueden sacar otros personajes del barrio, aparte del que representa Jack?***

No, sólo el jugador que interpreta a Jack está autorizado a desplazar un personaje fuera del barrio por una salida no bloqueada por un control de la policía. Además, ese personaje debe ser Jack.

### ***Si soy Jack, ¿qué interés tengo en utilizar el poder de Sherlock Holmes?***

Incluso siendo Jack, activar el personaje de Sherlock Holmes permite coger una carta de coartada. El investigador no podrá saber por esa carta si el personaje es o no inocente y eso va a dificultar su tarea.

### ***¿Se pueden utilizar las alcantarillas para acercar un personaje a Goodley cuando utiliza su silbato?***

No, el acercamiento debe realizarse por la superficie de la calle y sin utilizar ningún poder especial.

### ***¿Es posible utilizar el poder de Goodley para colocar la ficha de Jack sobre otro personaje y acusar a Jack?***

No, para acusar a un personaje, es el investigador quien se echa sobre Jack y no al revés.

Sí que se puede utilizar el silbato de Goodley para acercar un sospechoso a otro personaje que podrá, en su turno de movimiento, acusarlo.

### ***¿Qué se entiende exactamente por acercar un personaje a Goodley?***

Un personaje que se desplaza por el silbato de Goodley debe acabar su desplazamiento en una casilla más próxima a Goodley de la que estaba. (La distancia entre Goodley y el personaje se entiende utilizando las casillas de calle, no a vista de pájaro.)

### ***¿Se puede abrir o cerrar una alcantarilla bajo los pies de un personaje?***

Sí, las bocas de alcantarilla pueden abrirse o cerrarse bajo los pies de un personaje (que, aunque esté en la misma casilla, se entiende que está al lado de la boca de la alcantarilla).

### ***¿Puede entrar o salir un personaje por una boca de alcantarilla sobre la que se encuentra otro personaje?***

Sí, pero no puede acabar su movimiento en esa casilla, a no ser que lo haga para acusar a Jack.

### ***¿Pueden sentarse los dos jugadores de lado con el tablero delante de ellos?***

Sí, los jugadores si lo prefieren pueden jugar uno al lado del otro y ver la ilustración del tablero del derecho.

Si quieren sentarse así, el investigador se sentará a la derecha, al lado del borde vertical amarillo, y Jack en el lado izquierdo, donde está el borde vertical gris.

**Podéis escribirnos a través de nuestra página web [www.hurricangames.com](http://www.hurricangames.com), y os responderemos con mucho gusto**

### **Agradecimientos**

Gracias a todos los que han participado de lejos o de cerca en la realización del juego. Damos las gracias particularmente a: Dalila, Rose-lyne, Eléonore, Thierry, Stéphane, Léa y Aline. Agradecimiento especial a NeuroLudic, sin ellos este juego no habría sido aún publicado.