

# Mr. Jack

Дедуктивная игра для 2-х игроков, старше 9 лет, от Бруно Катала и Людовика Маубланк.  
Перевод – alver ([komarnitsky@gmail.com](mailto:komarnitsky@gmail.com)) (распространение свободное, с указанием переводчика).

**1888** – Лондон, округ Уайтчепел.

Темной-темной ночечкой, дорогие мои детишечки, на темные-претемные аллеи бедного-пребедного округа Уайтчепел, выходил **Джек-Потрошитель**. И лучшие следователи эпохи газовых ламп, да гореть им вечно во славу Газпромчика, собрались вместе, чтобы поймать его до того, как он скроется в темноте. Вокруг него медленно закрывается ловушка. Но Джек не так прост – ведь он является одним из следователей. Смогут ли остальные вычислить и схватить его?

Вот такая вот сказочка, а счастливый ли будет у неё конец или нет зависит от вас, дорогие мои детишечки.

## Советы:

- Перед первой игрой настоятельно рекомендуется полностью прочитать правила: это даст вам очень хорошее представление об игре.
- Затем подготовьтесь к игре, используя раздел «Подготовка к игре» этих правил.
- Ещё раз прочитайте правила перед началом игры.
- Обязательно ознакомьтесь с разделом ЧАВО.
- Где-то после второй игры вы поймете, что правила вам больше не понадобятся. Авторы желают вам получить много удовольствия от игры!

## Состав игры

- 1 игровое поле округа Уайтчепел, разбитое на шестиугольные зоны (или гексы). С правой стороны поля находится зона для учета текущего хода игры.
- 8 жетонов следователей в 8 разных цветах, с отображением состояния «подозреваемый» и «невиновный» с двух сторон жетона. (Перед началом игры вам нужно наклеить стикеры на соответствующие жетоны, например стикер с красным фоном на красный жетон и т.д.)



- 6 фишек с изображением газовой лампы (4 из них пронумерованы от 1 до 4, и две без цифр)



- 2 фишки с изображением закрытых люков.



- 2 фишки полицейских кордонов.



- 1 фишка для учета текущего хода (перед первой игрой вы должны наклеить стикер на жетон).



- 1 двухсторонняя карта Джека  
видимый      невидимый



- 8 карт персонажей с зеленой рубашкой. На каждой изображен 1 игровой персонаж и символы, кратко указывающие, что он может делать во время своего хода.



- 8 карт алиби, с красной рубашкой, на каждой изображен 1 персонаж.



## Кратко об игре

*Свет и тень*: на игровом поле нарисован округ Уайтчепел, с его темными аллеями. Некоторые газовые лампы ещё горят и освещают соседние гексы, остальные же гексы игрового поля остаются в темноте.

Один из игроков играет за Джека-Потрошителя.

В правилах его кратенько будем называть просто – **Джек**.

Он один знает, кто из персонажей на игровом поле является Джеком-Потрошителем. Его задача – не попасться другим следователям до последнего хода игры (всего 8 ходов) или суметь покинуть округ, находясь в темноте.

Второй игрок играет роль полицейского детектива.

Его в правилах будет называть – **детектив**.

Его задача – вычислить, кто из персонажей игры является Джеком и поймать его до конца игры.

В каждый ход используются 4 персонажа (2 используются детективом, и 2 Джеком).

Затем выполняется проверка на видимость. Джек должен сообщить, виден ли персонаж которого он представляет, или нет (невидимый).

*Видимые персонажи*: персонаж, который стоит на освещаемом гексе (гекс соседний с газовой лампой), будет видимым, так как он видим для всех в округе, для любого прохожего. Такое же правило применяется для двух персонажей, стоящих на соседних гексах, даже если они оба находятся в темноте. Они определяются как видимые, потому что они стоят близко и видят друг друга даже в темноте.

*Невидимые персонажи*: те, кто не стоит на освещенных гексах (освещены лампами или фонарем др. Ватсона) или на соседних с кем-либо из персонажей гексах.

Таким образом, в конце каждого хода, в зависимости от слов Джека (видим он или нет), детектив может сужать круг подозреваемых, чтобы определить, кем именно является Джек.

Игра основана на борьбе между Джеком и детективом за перемещение персонажей на освещенные или неосвещенные места. Детектив старается как можно быстрее сузить круг подозреваемых, в то время как Джек изо всех сил старается ему помешать.

## Подготовка к игре

Игроки определяют, кто из них играет роль Джека, а кто – детектива.

Детектив размещает игровое поле следующим образом – желтая кайма должна быть на его стороне. Джек садится напротив детектива, с другой стороны игрового поля, при этом он будет смотреть на него вверх тормашками. Цвет каймы игрового поля со стороны Джека – серый.

Жетоны персонажей, фишки газовых ламп и закрытых люков размещаются на поле так, как показано на рисунке ниже (1). Обратите внимание: 4 персонажа в начале игры будут видимыми, а 4 – невидимыми. Все жетоны персонажей ставятся «цветной» стороной вверх, что означает что они все являются «подозреваемыми».



8 карт персонажей (с зеленой рубашкой) перемешиваются и кладутся справа возле игрового поля (2).

8 карт алиби (с красной рубашкой) также перемешиваются и кладутся рядом с полем (3).

Карты Джека (видимый-невидимый) также кладется рядом с полем, вверх стороной «Видимый» во время первого хода (4).

Фишка подсчета ходов кладется на место «Ход 1» (5) (это первая отметка на поле учета ходов, ближайшее к детективу).

Игрок-Джек тянет одну карту алиби, скрытно смотрит на неё и кладет лицом вниз возле себя (6). Это тот персонаж, который будет исполнять роль Джека в этой игре (получается, что это единственный персонаж без карты алиби в оставшейся стопке карт алиби).

## Игра

Вся игра состоит из нескольких ходов, всего не более 8. Каждый ход проходит одинаково, следующим образом:

## I. Выбор персонажей и игра ими

Каждый ход играют 4 персонажа, по 2 для каждого из игроков.

*В нечетные ходы (1-3-5-7)*

Возьмите первые 4 карты из колоды персонажей и положите их лицом вверх.

Детектив выбирает одного из 4-ых и ходит им (он перемещает жетон персонажа и/или использует его специальные возможности). Карта персонажа затем переворачивает и убирается в сторону лицом вниз.

Затем Джек выбирает 2-х персонажей из оставшихся 3-х. Он играет ими аналогичным образом, и убирает карты лицом вниз.

И в конце детектив играет последним персонажем, карта которого открыта.

*В четные ходы (2-4-6-8)*

Возьмите оставшиеся 4 карты из колоды персонажей и положите их лицом вверх.

Теперь наоборот, сначала Джек выбирает одного персонажа, которым он сыграет, потом детектив играет 2-мя персонажами и Джек играет последним.

*Рядом с каждым символом счетчика ходов есть подсказки в виде 4-х карт, которые указывают в каком порядке в этот ход Джек и детектив играют персонажами. Цвета на картах соответствуют цветам, указанных со сторон игроков на игровом поле (желтый для детектива и серый для Джека).*



## II. Проверка на видимость

После того, как сыграли 4-мя персонажами, Джек должен сказать видимый ли его персонаж на поле или нет.

Видимый – в том случае, если персонаж Джека видим (жетон персонажа стоит либо на освещенной лампой гексе или рядом с другим персонажем). Джек переворачивает карту Джека стороной «видимый» вверх. Все невидимые персонажи на игровом поле являются невиновными. Детектив переворачивает их жетоны стороной «невиновен» (не меняя их позиции). Карта Джека остается в таком положении в течение всего следующего хода.

Невидимый – если Джек не виден (жетон персонажа стоит на неосвещенном гексе и не стоит рядом с другими персонажами). Джек кладет карту Джека стороной «невидимый» вверх. Это означает, что все видимые персонажи в данный момент игры являются «невиновными». Детектив переворачивает их жетоны стороной «невиновен» (не меняя их позиции). Карта Джека остается в таком положении в течение всего следующего хода.

**БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ:** если в конце хода Джек остается невидимым, и только в этом случае, он может попытаться в течение следующего хода уйти из округа. Если в свой ход он сможет это сделать – значит, Джек выигрывает игру.

## III. Не забудьте выключить свет

Со временем ночью фонари на улицах гаснут. Возьмите фишку газового фонаря с номером равным текущему ходу и уберите его в сторону. Больше в игре он не участвует. Всего 4 фонаря с номерами от 1 до 4 будут убраны из игры. Это должно быть сделано на ходе 1, 2, 3 и 4.

Остальные фонари остаются включенными до конца игры. Рядом со счетчиком ходов нарисована подсказка, в какой ход какие фонари надо не забыть убрать.

## IV. Конец хода

Когда все, описанные выше 3 шага, выполнены, начинается новый ход. Переместите фишку учета ходов на 1 шаг вверх. В конце каждого четного хода перемешайте колоду персонажей – получится новая колода персонажей для продолжения игры.

## **Конец игры**

Всего есть 3 варианта закончить игру:

#### Джек покидает округ

Джек успешно уводит жетон своего персонажа за границы округа, в тот момент когда выход не перекрыт полицейским кордоном.

Джек выигрывает игру.

Не забудьте, что игра может закончиться таким образом только тогда, когда карта Джека лежит стороной «невидимый» вверх.

#### Детектив ловит Джека

Детектив перемещает жетон любого персонажа на тот же гекс, где по его мнению и стоит персонаж Джека и проверяет его:

- если его подозрения оказались верны, детектив выигрывает игру.
- если он ошибся: игру выигрывает Джек, пользуясь конфузом ошибшегося детектива, чтобы спокойно убежать из округа.

#### Джек не пойман

В конце восьмого хода, если Джек так и не был пойман – он выигрывает игру.

### Описание персонажей и их способности

Всего в игре 8 разных персонажей. Каждый из них в свой ход должен быть перемещен и должен (или может) использовать свою специальную способность. Символы на картах персонажа помогут вам запомнить, какие у кого специальные способности, и когда их можно или нужно использовать.



В **сером** круге на карте персонажа указано как персонаж может перемещаться.

В **золотом** круге указано, какая способность есть у персонажа. Остальная форма вокруг круга показывает, когда способность может быть использована.



способность **ДОЛЖНА** быть использована **до или после** перемещения персонажа



способность **ДОЛЖНА** быть использована **после** перемещения



способность **МОЖЕТ** быть использована **вместо** перемещения



способность **МОЖЕТ** быть использована **во время** перемещения

Шерлок Холмс: перемещение на 1-3 гекса, после чего используется способность.

Специальная способность (**ОБЯЗАТЕЛЬНО**): **ПОСЛЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ**, Шерлок Холмс тайно берет одну верхнюю карту из стопки карт алиби, смотрит на неё и кладет перед собой лицом вниз.

Джон Х. Ватсон: перемещение на 1-3 гекса, после чего используется способность.

Специальная способность (**ОБЯЗАТЕЛЬНО**): доктор Ватсон носит с собой лампу, это нарисовано на его карте. Эта лампа освещает всех персонажей, которые оказываются на прямой линии перед ним. (очень важно что сам себя доктор Ватсон лампой не освещает).

Любой из игроков, перемещающий доктора, выбирает в конце хода линию, которую будет освещать доктор (это будет использовано на этапе определения видимости-невидимости).

Стрелка на жетоне указывает направление света лампы.

Джон Смит: перемещение на 1-3 гекса, использование способности.

Специальная способность (**ОБЯЗАТЕЛЬНО**): переместите одну из фишек газового фонаря с одного гекса на любой другой (на котором изображен выключенный фонарь). Эта способность должна быть использована до или после перемещения персонажа, на усмотрение игрока.

Инспектор Лейстред: перемещение на 1-3 гекса, использование способности.

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНО): переместить один из полицейских кордонов. Это откроет один из выходов, но зато закроет другой. Эта способность должна быть использована до или после перемещения персонажа, на усмотрение игрока.

Мисс Стелси: перемещение на 1-4 гекса, с возможностью использования способности.

Специальная способность (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО): в процессе перемещения мисс Стелси может проходить через любой гекс (здания, фонари, сады) но она должна закончить перемещение обязательно на гексе улицы.

Сержант Гудли: перемещение на 1-3 гекса, использование способности.

Специальная способность – свисток (ОБЯЗАТЕЛЬНО): сержант Гудли может позвать на помощь при помощи своего свистка. У вас есть 3 шага перемещения, которые вы должны использовать для перемещения одного или нескольких персонажей поближе к жетону сержанта. Эта способность должна быть использована до или после перемещения персонажа, на усмотрение игрока.

Сэр Вильям Гулл: перемещение на 1-3 гекса ИЛИ использование способности.

Специальная способность (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО): вместо простого перемещения Вильям Гулл может поменять свой жетон с жетоном любого другого персонажа.

Джереми Берт: перемещение на 1-3 гекса, использование способности.

Специальная способность (ОБЯЗАТЕЛЬНО): журналисты всегда ищут, где пахнет неприятностями. Джереми Берт открывает один люк и закрывает другой (перемещает одну фишку люков на любой открытый люк). Эта способность должна быть использована до или после перемещения персонажа, на усмотрение игрока.

**Использование фишек и специальных гексов на игровом поле:**

**Гексы улицы и препятствий**

Светло-серым цветом обозначены гексы улиц и люков, по которым можно перемещаться всем персонажам.

Все остальные - препятствия (обозначены темно-серым цветом), по которым никто не может перемещаться (кроме мисс Стелси).

**Полицейский кордон**

Два полицейских кордона размещаются на двух из четырех выходов из округа. Пока кордон перекрывает выход, никто не может выйти из округа.

**Открытые и закрытые люки**

Когда жетон персонажа стоит или перемещается через открытый люк, он может переместиться в любой другой гекс с открытым люком, используя для этого 1 ход. Закрытый люк нельзя использовать для входа или выхода при перемещении через люки.

**Уличные фонари**

Уличные фонари считаются включенными, если на них помещена фишка фонаря. Они освещают все соседние гексы. Если на рисунке фонаря на игровом поле нет фишки фонаря, то этот фонарь считается погашенным (и ничего рядом не освещает).

## **ЧАВО** (официальное).

Когда выполняется ход персонажем, можно ли его жетон оставить на том же месте, где он и стоит?

Нет! При выполнении хода персонажем он обязан переместиться как минимум на один гекс игрового поля, и при этом он не может остановиться на том же гексе, откуда начинал перемещение.

При выполнении перемещения, можно ли пересекать гексы на которых стоят жетоны других персонажей?

Да! Персонажи не блокируют пути для движения. Но заканчивать перемещение на гексе, где уже стоит жетон другого персонажа нельзя, за исключением случая когда детектив пытается предъявить обвинение одному из персонажей.

Когда выполняется ход персонажем, всегда ли нужно использовать их специальную способность?

Большинство способностей являются обязательными. Поэтому вы обязаны их использовать, нравится вам это или нет. Необязательные способности есть только у сэра Вильяма Гулла, который может поменяться с кем-либо местами, и у мисс Стелси, которая может перемещаться по гексам с препятствиями.

Может ли Ватсон использовать свой фонарь, чтобы осветить персонажа, который стоит за преградой?

Нет! Преграды (выключенные фонари, сады, здания) не пропускают луч фонаря дальше. Помните, что Ватсон не освещает сам себя, он может сам находится в темноте и при этом освещать других.

Что происходит, если детектив точно знает кто Джек, но не успевает разоблачить его до конца последнего хода?

Джек везунчик... Его личность точно известна, но слишком поздно и поэтому он успевает скрыться. Джек выигрывает игру.

Может ли любой из игроков вывести какого-либо персонажа, не Джека, из округа?

Нет! Только игрок, который исполняет роль Джека, может вывести жетон персонажа за пределы округа через незаблокированный кордоном выход. И этот персонаж должен быть Джеком!

Если я играю за Джека, что мне дает использование специальной способности Шерлока Холмса?

Даже если вы играете за Джека, использование способности Шерлока Холмса дает вам возможность взять карту алиби. Персонаж, карту которого вы вытащите, может быть определен как «невиновный» только дедуктивным методом. Что делает работу детектива более сложной.

Можно ли использовать канализацию (открытые люки), чтобы переместить жетон персонажа поближе к сержанту Гудли, когда он использует свой свисток?

Нет! Ходы для приближения персонажей поближе к Гудли должны быть сделаны по земле и без возможности использования каких-либо специальных способностей персонажей.

Можно ли использовать способность Гудли чтобы переместить жетон Джека прямо на жетон другого персонажа и тут же предъявить ему обвинение?

Нет! Для предъявления обвинения персонажу, детектив должен переместить жетон поверх жетона Джека, а не наоборот. Но свисток можно использовать чтобы переместить подозреваемого поближе и после этого можно попробовать предъявить ему обвинение.

И все-таки, что означает «передвинуть персонажей поближе к Гудли»?

Все персонажи, перемещаемые по свистку Гудли должны закончить свое перемещение на гексе, расположенному ближе того, на котором они были вначале. Расстояние между двумя гексами считается по уличным, светло-серым, гексам.

Можно ли открывать и закрывать люки под жетонами персонажей?

Да! Люк можно открыть или закрыть прямо под ногами персонажей. Более того, несмотря на то, что персонаж стоит на том же самом гексе что и люк, доступ к подземным коммуникациям у него будет в зависимости от состояния люка непосредственно в момент передвижения.

Можно ли перемещать персонажей между открытыми люками, на которых стоят другие персонажи?

Да! Но заканчивать движение на них нельзя, за исключением случая, когда предъявляют обвинение.

Могут ли игроки играть, сидя рядом друг с другом, а не напротив?

Да! Игроки могут играть и таким образом. Это позволит им обоим смотреть на игровое поле с правильной стороны. Детектив в этом случае должен сидеть с правой игрового поля, а Джек – с левой (по вертикали поля также есть желтые и серые полоски-подсказки).

Вы можете задавать свои вопросы через веб-сайт: [www.hurricangames.com](http://www.hurricangames.com), мы с радостью вам ответим (*прим.* это было указано в оригинальных правилах, свои вопросы конечно же надо отправлять на английском языке).

Благодарности:

Let us thank all those who took part, from near or from far away, in divising this game. Especially: Dalila, Roselyne, Eléonore, Thierry, Stéphane, Côté, Olivier et Richard Turner, Léa and Aline  
Special thanks to Neuroludic, without whom this game would certainly not yet have been published.



## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Я только что получил свою копию игры и пока ещё не играл, но меня смутило стартовое расположение персонажа доктора Ватсона. В правилах его начальное положение находится с краю слева сразу под гексом с изображением люка, но в официальном исправлении, которое было приложено к игре, указывает, что его положение на один гекс ниже. В официальном исправлении указано правильное расположение?

-Да, в официальном исправлении показано правильное расположение (в этих правилах уже нарисовано все правильно).

Мы предполагали, что все газовые фонари являются препятствиями (для всех кроме Стелси), так как они имеют темно-серый цвет гексов. Однако, один газовый фонарь (между Желтым и Оранжевым персонажами в местах где они начинают игру) не имеет темный цвет – он светло-серый. Это сделано специально, и по этому гексу могут передвигаться все персонажи или это просто ошибка и фонарь в этом месте также является препятствием?

-Файл перед печатью проверялся не один раз, но никто не заметил этой маленькой ошибки. Этот гекс должен быть темно-серого цвета. Поэтому никто, кроме мисс Стелси не может ходить по этому гексу.

В одном из углов игрового поля (рядом с фонарем с цифрой 2) нарисовано 2 гекса, которые примыкают к выходу. Значит ли это, что можно использовать оба, чтобы вывести Джека из округа или можно использовать только тот, на котором нарисован люк?

-Выйти из округа можно только через один гекс возле каждого выхода. В правом верхнем углу выход из округа находится на гексе с люком. Я согласен что тут есть неточность, и это будет подправлено в следующем тираже. Для выхода из Уайтчепела вы должны переместить персонажа на темно-серую область перейдя на неё с последнего светло-серого гекса.

Гекс, расположенный юго-западнее стартовой позиции Гулла разрешено для перемещения мисс Стелси? Это важно для возможности покинуть округ с этой позиции. Здание рядом с её собственной стартовой позицией имеет четко прорисованный контур гекса, но больше ни одно здание на поле так не прорисовано.

-Гекс сразу на юго-запад от стартовой позиции Гулла (гекс h8) разрешено для перемещения мисс Стелси и она может покинуть округ с этой позиции в том случае, если Гулл поменяется с ней позицией.

## ПЕРСОНАЖИ

Когда я выбираю персонажа для хода, могу ли я его оставить на том же самом месте?

-Нет!! Когда используется какой-либо персонаж, его нужно передвинуть как минимум на один гекс и также его перемещение не может заканчиваться на том же гексе, с которого он начинал движение.

Когда я хожу персонажем, могу ли я при этом перемещаться по гексам, где стоят другие персонажи?

-Да!! Персонажи не блокируют перемещение. Но заканчивать движение на гексе, где стоит другой персонаж, нельзя, за исключением случая когда детектив хочет предъявить обвинение персонажу.

Когда выполняется ход персонажем, всегда ли нужно использовать их специальную способность?

-Большинство способностей являются обязательными. Поэтому вы обязаны их использовать, нравится вам это или нет. Необязательные способности есть только у сэра Вильяма Гулла, который может поменяться с кем-либо местами, и у мисс Стелси, которая может перемещаться по гексам с препятствиями.

Я прав, когда предполагаю что соседствующие персонажи всегда будут считаться видимыми?

-Любые соседствующие персонажи (т.е. те, чье расположение на поле граничит с другими персонажами) всегда будут считаться видимыми, даже если их гексы неосвещены.

Можно ли открывать и закрывать люки под персонажами?

-Да!! Люки можно открывать и закрывать прямо под ногами персонажей. Более того, несмотря на то, что персонаж стоит на том же самом гексе что и люк, доступ к подземным коммуникациям у него будет в зависимости от состояния люка непосредственно в момент передвижения.

Можно ли перемещать персонажей между открытыми люками, на которых стоят другие персонажи?

-Да! Но заканчивать движение на них нельзя, за исключением случая, когда предъявляют обвинение.

Что происходит, если детектив точно знает кто Джек, но не успевает разоблачить его до конца последнего хода?

-Джек везунчик... Его личность точно известна, но слишком поздно и поэтому он успевает скрыться. Джек выигрывает игру.

Может ли любой из игроков вывести какого-либо персонажа, не Джека, из округа?

-Нет! Только игрок, который исполняет роль Джека, может вывести жетон персонажа за пределы округа через незаблокированный кордоном выход. И этот персонаж должен быть Джеком!

**ШЕРЛОК ХОЛМС**

Если я играю за Джека, что мне дает использование специальной способности Шерлока Холмса?

-Даже если вы играете за Джека, использование способности Шерлока Холмса дает вам возможность взять карту алиби. Персонаж, карту которого вы вытащите, может быть определен как «невиновный» только дедуктивным методом. Что делает работу детектива более сложной.

Я ознакомился с правилами вчера ночью. У меня нет их перед глазами сейчас, но там было описано о способности Холмса брать одну карту алиби и необходимости положить её лицом вниз перед собой. Точно не указано, когда я могу посмотреть что на ней, но мне кажется, что я могу это сделать перед тем как положить перед собой.

-Да. Вы должны тайно посмотреть карту алиби после перемещения Холмса, перед тем как положить её лицом вниз возле себя.

Давайте предположим, что я детектив. Я использую способность Шерлока и полученная карта алиби дает мне возможность точно исключить подозреваемого, который ещё таковым является. Должен ли я перевернуть его жетон на сторону «невиновен»? Я предполагаю, что такое действие будет мне невыгодным.

-Вы правы, предполагая что вы не должны переворачивать жетон, так как это добавляет неуверенность для игры Джека. Также в интересах Джека постараться брать в свой ход Шерлока как можно скорее в процессе игры.

## ДЖОН Н. ВАТСОН

Может ли Ватсон использовать свой фонарь, чтобы осветить персонажа, который стоит за преградой?

-Нет! Препятствия (выключенные фонари, сады, здания) не пропускают луч фонаря дальше. Помните, что Ватсон не освещает сам себя, он может сам находится в темноте и при этом освещать других.

Я понял, что фонарь Ватсона не может светить за здания, сады, фонари и т.п., но что насчет людей? Жетон персонажа останавливает луч и не дает осветить тех, кто находится за ним дальше в линии?

-Персонажи не блокируют луч света от фонаря Ватсона.

Немного насчет фонарей... Мы играли сегодня и мой друг настаивал что газовые фонари не останавливают луч фонаря Ватсона (в правилах сказано только об погасших фонарях). Я считаю, что работающие газовые фонари также являются препятствиями, поэтому они останавливают луч фонаря Ватсона и дальше он ничего не освещает.

-Все что блокирует перемещение для персонажей по полю, блокирует и луч фонаря Ватсона, поэтому, да, фонари также блокируют свет фонаря Ватсона, независимо от того работают они или нет.

Насчет способности Ватсона, ещё один вопрос... способность действует всё время, до тех пор пока жетон Ватсона не будет сыгран снова (и его фонарь будет освещать другую аллею) или его способность срабатывает только в тот ход, когда им походили?

-Да, его способность действует всё время. Считайте что он просто ещё один газовый фонарь, который освещает одно направление. Любой персонаж ДОЛЖЕН использовать свою способность во время хода (за исключением сэра Вильяма Гулла и мисс Стелси, их способности опциональны). Способность Ватсона должна быть использована ПОСЛЕ его перемещения. Поэтому, даже если его переместили по свистку сержанта Гудли или поменяли местами с Гуллом, игрок передвигающий жетон Ватсона должен определить направление для света фонаря после перемещения.

## ДЖОН СМИТ

Джон Смит может перемещать одну фишку газового фонаря на гекс неосвещенного газового фонаря. Может ли он перемещать фишки фонарей с номерами (от 1 до 4)?

-Да!

В английских правилах, описание способностей Джона Смита может быть по разному трактовано. Написано следующее: "Переместите одну из газовых ламп на гекс неосвещенной лампы на поле". Я думаю что тут следует читать: "Переместите одну из газовых ламп, всё ещё находящихся на игровом поле на гекс потушенного фонаря". Это более точное описание способности Джона Смита? Он ведь не может вернуть на поле фонарь, который уже был до этого удален с игрового поля?

-Вы правы. Перед или после своего перемещения, Джон Смит должен выключить один газовый фонарь и включить другой. Он единственный, кто может перемещать фонари на игровом поле. Фишки фонарей, удаленные с игрового поля не могут быть ввернуты снова на поле во время этой игры.

## МИСС СТЕЛСИ

Во время своего перемещения мисс Стелси может ходить по любым гексам (здания, сады, фонари). Мой вопрос: когда она перемещается по препятствиям это стоит 1 или 2 очка перемещения?

-Она тратит одно очко перемещения для передвижения по любым гексам на поле. Но помните, что она должна обязательно заканчивать свой ход на гексе улицы (светло-серого цвета)! Это означает что перемещение вроде улица-улица-улица-здание невозможно! Улица, улица, здание, улица – правильный ход.

Предположим что на поле расположение жетонов на поле как в начале игры, сейчас второй ход и мисс Стелси не была видимой в конце первого хода. Также предположим, что мисс Стелси и есть Джек, и Джек начинает движение первым во второй ход игры. Получается, что она может пройти через 2 здания внизу справа игрового поля, чтобы переместиться на гекс улицы возле выхода и может спокойно сбежать из округа и победит Джек? Мне кажется что в этом случае детектив должен на 1-ом ходе обязательно предпринять какие-то действия, чтобы не допустить такого развития событий.

-Да, это нужно учитывать... в ход игрока-детектива, если в первый ход не была вытянута карта Стелси (одна из 4-х), вы можете переместить её (например, используя способность сержанта Гудли). Или постараться сделать её видимой, переместив другого персонажа прямо к ней. Поэтому она является очень опасной девочкой в начале игры.

## СЕРЖАНТ ГУДЛИ

В соответствии со специальной способностью сержанта Гудли, мы играли следующим образом: когда Гудли дул в свисток, игрок должен переместить как минимум одного персонажа ровно на 3 гекса ближе к Гудли, но он также может переместить любое количество персонажей на количество клеток, равное 3 каждого. Это правильная интерпретация?

-Это неправильно! Когда сержант Гудли дует в свой свисток, у вас есть ровно 3 бонусных очка для перемещения других персонажей. Вы можете переместить одного персонажа на 3 клетки ближе, переместить одного на 2, а другого на 1 или переместить 3-х персонажей на 1 клетку каждого.

Нужно использовать все 3 бонусных очка перемещения, когда используется свисток Гудли, чтобы переместить персонажей поближе к нему?

-Да (его способность обязательна и в правилах четко указано "3 хода" а не "до 3-х ходов").

Когда я перемещаю персонажа при использовании способности Гудли, он в конце передвижения должен оказаться БЛИЖЕ к Гудли, чем до. Но он может оставаться на ТОЙ ЖЕ дистанции, ПОКА ещё выполняет перемещение (например, обходя препятствия). Это так?

-Да, всё верно. Единственное ограничение в том, что персонаж должен заканчивать свое перемещение на гексе ближе к Гудли, по сравнению от его стартовой позиции.

Я могу «портить» ходы перемещения, оставляя персонажей на той же дистанции, что они и были до перемещения (например, как в случае, описанном выше, при этом один шаг будет использован для одного персонажа, а два других оставшихся - для других)?

-Да, можете так делать.

Что же всё-таки означают слова «подвинуть жетон персонажа ближе к Гудли»?

-Все персонажи, которые будут перемещаться при использовании способности Гудли должны закончить свое перемещение на гексах, которые находятся ближе к Гудли, чем те, с которых они начинали. Расстояние между гексами считается по гексам улиц (светло-серые), а не по прямым линиям.

Как измеряется дистанция до Гудли: количество очков перемещения, который нужен чтобы к нему подойти или прямое расстояние по гексам?

-Расстояние считается по количеству очков перемещения, которые нужны чтобы дойти до Гудли по улицам (не используя люки).

Можно ли использовать люки-канализации при перемещении персонажей по свистку Гудли?

-Нет!! При перемещении ближе к нему нужно использовать только перемещение по верху, без использования каких-либо специальных способностей.

Когда сержант Гудли подзывает к себе мисс Стелси, она можете перемещаться через препятствия, как это делает в своё обычное передвижение? Или должна перемещаться только по улицам?

-Персонажи не могут использовать свои специальные способности, когда перемещаются по свистку. Также все ходы должны быть сделаны по поверхности (не используя люки). Единственное исключение – доктор Ватсон. Когда Ватсона передвигают по свистку Гудли, вы должны выбрать направление, в котором будет светить его фонарь.

Можно ли использовать способность Гудли, чтобы переставить жетон Джека на жетон другого персонажа, чтобы предъявить обвинения?

-Нет!! Для предъявления обвинения персонажу, детектив должен переместить жетон обычным передвижением, чтобы поместить жетон поверх жетона Джека.

Вы точно знаете, кто Джек. Ни одна из карт персонажей не дает вам возможности предъявить ему обвинение. Но, выбрав способность Гудли, вы можете передвинуть персонажа поближе к Гудли и потом передвинуть другого персонажа поверх Джека, чтобы предъявить ему обвинение. Это допустимый ход?

-Вы не можете использовать специальную способность Гудли для выполнения таких передвижений. Персонаж должен в свой ход сам стать поверх жетона Джека и предъявить ему обвинение. Также помните, что нельзя переместить персонажа сначала назад на один гекс, потом вперед и потом всего на 1 ход ближе к Гудли. Такое перемещение запрещено.