

Mr. Jack - KSR

Ablauf einer Runde:

1.) Wahl und Aktivierung der Figuren:

a) UNGERADE Runden (1 - 3 - 5 - 7):

- 4 oberste Figurenkarten vom Stapel ziehen und offen auslegen.
- Je nach Farbe des Piktogramms auf der Rundenzählerleiste wählt der Inspektor (gelb) oder Jack (grau) 1 beliebige Karte dieser Auswahl und bewegt die darauf angegebene Figur auf dem Spielplan gemäß deren Möglichkeiten um 1 bis 4 Felder.
- Zusätzlich muss bzw. kann je nach Art der Figur ihre besondere Stärke eingesetzt werden, die im goldenen Bullauge angezeigt wird.

b) GERADE Runden (2 - 4 - 6 - 8):

- Die 4 letzten Figurenkarten werden offen ausgelegt und wie unter a) abgehandelt. Danach werden alle 8 Karten neu gemischt.

Bewegung der Figuren (mind. 1 Feld):

- Bewegung über ein Feld mit anderer Figur ist erlaubt.
- Bewegung auf ein Feld mit anderer Figur: nur bei Anklage erlaubt.
- Ein Feld mit Laterne ist nicht begehbar, sondern nur graue Felder und Kanaldeckel.
- Im selben Zug darf nicht wieder das Ausgangsfeld betreten werden.

 Die besond. Stärke MUSS vor/nach dem Spielzug eingesetzt werden.

 Die besond. Stärke KANN statt eines Spielzuges eingesetzt werden.

 Die besond. Stärke MUSS nach dem Spielzug eingesetzt werden.

 Die besond. Stärke KANN während des Spielzuges eingesetzt werden.

- Die Figurenkarte auf verdeckt wenden und baw. auf dem Tisch lassen.
- Die Auswahl erfolgt 4mal, so dass jeder Spieler 2 Karten gespielt hat.

2.) Zeugenaussagen:

ENTWEDER mit Zeuge:

- Jack legt die Zeugenkarte mit der Seite "Zeuge" nach oben, wenn die **Figur seiner Identität** auf einem beleuchteten* Feld oder direkt neben einer anderen Figur steht.
- Alle Figuren im Schatten (alle anderen also) werden auf "unschuldig", also hell gewendet, ausgeführt durch den Inspektor.
- Die Zeugenkarte bleibt während der Folgerunde liegen.

ODER ohne Zeuge:

- Jack legt die Zeugenkarte mit der Seite "kein Zeuge" nach oben, wenn die **Figur seiner Identität** auf einem unbeleuchteten Feld und nicht direkt neben einer anderen Figur steht.
- Alle Figuren im Licht werden auf "unschuldig", also hell gewendet, ausgeführt durch den Inspektor.
- Die Zeugenkarte bleibt während der Folgerunde liegen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.02.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

3.) Löschen der Gaslaternen:

In den ersten 4 Runden verlöscht jeweils 1 Gaslaterne (Nr. 1 - 4).

4.) Ende der Runde:

- **Gab es keine Zeugen, nur dann darf Jack in der Folgerunde den Stadtteil verlassen** und gewinnt damit das Spiel.
- Rundenzähler 1 Feld vorsetzen.

Ende des Spiels:

Es gibt 3 Möglichkeiten für ein Spielende:

- Jack gelingt die Flucht aus dem Stadtteil und er gewinnt das Spiel.
- Der Inspektor fängt Jack: Dazu zieht er eine Figur auf ein Feld mit der Figur, die er für Jack hält und klagt diesen an.
Hat der Inspektor recht, gewinnt er. Andernfalls hat Jack gewonnen.
- Jack wird nicht verhaftet nach den 8 Runden. Er gewinnt damit das Spiel.

Figur (Farbe)	Bewegung	besondere Stärke
Sherlock Holmes <i>rot</i>	1 - 3	Mr. Holmes MUSS die oberste Alibi-Karte ansehen und verdeckt vor sich ablegen. Diese Karte ist damit aus dem Spiel.
John H. Watson <i>braun</i>	1 - 3	Mr. Watson MUSS seine Lampe auf eine Linie vor sich einstellen und beleuchtet alle Figuren auf dem Strahl bis zu einem Hindernis (Plätze, Gebäude, Laternen generell). Watson ist dadurch nicht selbst beleuchtet.
John Smith <i>gelb</i>	1 - 3	Mr. Smith zieht 1 Plättchen "brennende Laterne" auf das Feld einer erloschenen Laterne (MUSS).
Inspektor Lestrade <i>blau</i>	1 - 3	Insp. Lestrade versetzt 1 Polizeisperre auf einen der 4 Stadteilausgänge (MUSS). Niemand kann dort hinaus.
Miss Stealthy <i>grün</i>	1 - 4	Miss Stealthy KANN jedes beliebige Feld überqueren und MUSS am Ende ihres Zuges auf einem Straßenfeld/Kanalfeld stehen.
Sgt. Goodley <i>schwarz</i>	1 - 3	Sgt. Goodley zieht andere Figuren um insges. 3 Felder zu sich heran, auch auf mehrere Figuren verteilt (MUSS).
Sir William Gull <i>lila</i>	1 - 3	Sir Gull KANN statt einer Bewegung den Platz mit einer anderen Figur tauschen.
Jeremy Bert <i>orange</i>	1 - 3	Mr. Bert öffnet 1 Kanaldeckel und verschließt 1 anderen Kanal per Kanalplättchen (MUSS).

Offener Kanaldeckel: Eine Figur kann dort für 1 Bewegungspunkt hinein und kommt an einem anderen offenen Kanaldeckel wieder heraus.

Auf einem offenen Kanaldeckel kann eine Figur stehen. Dieser Eingang bzw. Ausgang darf auch von anderen Figuren benutzt werden, sofern sie nicht dort beißen. Für eine Anklage ist allerdings das Bleiben erlaubt.

Geschlossener Kanaldeckel: gilt wie ein Straßenfeld.

***Brennende Gaslaterne:** Laterne beleuchtet alle direkt angrenzenden Straßenfelder.

Erlöschene Gaslaterne: ist immer ein Hindernis und i.d.R. nicht begehbar.