

محتویات بازی

۹ تایل دو طرفه فیابان که هر تایل یک منطقه نامیده می شود.
این تایلها برای چینش صفحه بازی استفاده می شوند که به کل آنها نامیه میگوییم.
یک سمت آنها هیچ عکسی از شخصیتی نیست، سمت فالی
یک سمت آنها عکس یک شخصیت است، سمت مظنونین



۹ عدد کارت مظنونین. هرکدام از این کارت ها نمایانگر شخصیتی در دنیای Mr. Jack میباشد.
همچنین در پایین این کارت ها تعدادی ساعت شنی نمایش داده شده است. (۰، ۱ یا ۲ عدد)



۳ عدد توکن کاراگاهان به نام های هلمز (Holmes) ، واتسون (Watson) و سگی آنها توبی (Toby)



۴ توکن دو طرفه اکشن (حرکت) با اکشن های متفاوت که در ادامه توضیح خواهیم داد.



۸ توکن دو طرفه نوبت که یک سمت آنها عدد مرحله بازی (۱ تا ۸) و سمت دیگر یک ساعت شنی را نشان میدهند.



آماده سازی:

صفحه بازی ، نامیه Whitechapel نامیده و به ۹ منطقه تقسیم میشود. فیابانها میتوانند به همدیگر متصل باشند یا توسط دیوارها مسدود شوند.

نکته : بن بست بر روی منطقه شخصیت فاکستری هم دیوار در نظر گرفته میشود.

تایل های مناطق را بر بزنید و یک مربع بسازید. سمت مظنونین بالا باشد.

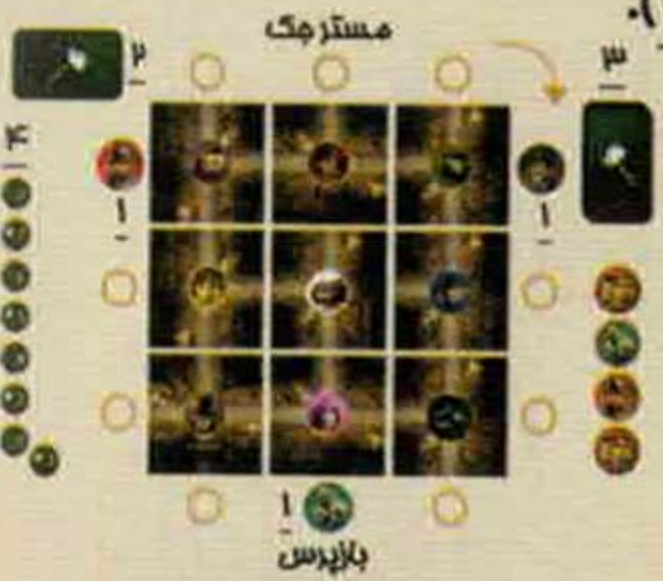
مابگاه هر تایل منطقه و جهتشان را کاملا تصادفی انتخاب کنید. یکی از بازیکنان در نقش بازپرس و دیگری در نقش مستر جک بازی میکنند.

بازپرس ۳ توکن کاراگاهان رو طبق تصویر زیر میگذارد:

هلمز نزدیک منطقه سمت بالا - چپ ، واتسون سمت بالا - راست ، و توبی سمت پایین - وسط. تایل این سه منطقه را بچرخانید تا توکن های کاراگاهان نزدیک دیوار باشند (۱).

مستر جک یک کارت از دسته کارتهای مظنونین میگذرد و مخفیانه می بیند و در مقابل خود قرار می دهد (۲). این کارت هویت (شخصیت) مستر جک است. بقیه کارتهای مظنونین را (مخفیانه) کنار صفحه بازی بگذارید (۳).

۸ توکن نوبت را به ترتیب شماره مرتب کنید. این توکن ها مراحل بازی را نشان میدهند. همچنین بیانگر شروع کننده هر مرحله نیز میباشند (۴).



نمونه چیدمان اولیه بازی
 ذره بین: بازپرس شروع میکند
 چاقو: مستر جک شروع میکند

مقدمه :

در فیابان های تاریخ وایت چپل ، مسترجمی که در سایه ها حرکت میکند ، توسط کارآگاهان هلمز، همکارش واتسون و سگ آنها توبی ، تعقیب میشود. بازی نهایتاً ۸ دور دارد که البته ممکن است یک بازیکن به هدفی که دارد ، زودتر دست یابد و همان لحظه بازی تمام شود. هرچند بازیکنان اهدافشان با هم تفاوت دارد.

هدف بازی برای بازپرس:

باید بفهمد هویت مسترجم کدام یک از ۹ مظنونین است. برای اینکار باید تا قبل از اتمام دور هشتم ، فقط یک مظنون بر روی صفحه بازی بماند.

هدف بازی برای مسترجم:

باید هویتش را بوسیله اتلاف کردن زمان بازپرس ، مخفی نگه دارد. برای اینکار باید ۶ ساعت شنی تا قبل از دستگیر شدن (فاش شدن هویتش) جمع آوری کند و یا پایان دور هشتم دستگیر نشده باشد.

اصول بازی:

هر دور دو فاز دارد : ۱- فاز تعقیب و گریز ۲- شهود
در فاز اول (تعقیب و گریز) ۴ اکشن (حرکت) وجود دارد. هر بازیکن دو اکشن انجام میدهند. اکشنها در ادامه توضیح داده خواهند شد.

در فاز دوم (شهود) مسترجم باید به بازپرس بگوید که هویتش (شخصیتش) در فط دید کارآگاهان هست یا نیست. بازپرس ممکن است چند مظنون را از لیست مظنونین خارج کند و تایل آنها را به سمت فالی برگرداند. اینکار باعث میشود بازپرس به دستگیری مسترجم نزدیک شود.

فاز اول - تعقیب و گریز:

ترتیب بازی در نوبت های فرد و زوج تفاوت دارد.

در نوبتهای فرد (۱-۳-۵-۷) بازپرس، شروع میکند.

بازپرس چهار توکن اکشن را نزدیک منطقه بازی به هوا پرتاب میکند. از هر سمتی که این توکن ها روی میز افتاد، نمایانگر اکشن های این مرحله می باشند. نکته: روی دیگر توکن های اکشن در دور بعدی مورد استفاده قرار می گیرد، پس آنها را تخییر ندهید.

بازپرس یکی از چهار توکن اکشن را انتخاب میکند و برمیدارد. سپس مسترچک دوتا از سه توکن را برمیدارد و بازی میکند. ترتیب بازی کردن این دو توکن اهمیتی ندارد. در آخر نیز بازپرس توکن باقیمانده را اجرا (بازی) میکند و به فاز دوم (شهود) میروند.

در نوبتهای زوج (۲-۴-۶-۸) مسترچک شروع میکند.

مسترچک چهار توکن اکشن دور قبل را به سمت دیگر میپرفاند. سپس یکی از آنها را برمیدارد و بازی میکند. سپس بازپرس دو تا از ۳ توکن را بازی میکند. ترتیب بازی کردن اهمیتی ندارد.

در آخر هم توکن باقیمانده را مسترچک اجرا میکند و به فاز دوم (شهود) میروند.

جزئیات توکن های اکشن : (تمام اکشن ها الزامیست)

هلمز / واتسون / توبی

توکن مربوطه دور صفحه بازی در جهت ساعتگرد یک فانه یا دو فانه حرکت میکند. در یک فانه میتواند دو توکن یا بیشتر قرار بگیرد.



چوکر توکن های کاراگاهان:

اگر **بازپرس** این توکن را انتفاب کند:

- باید یکی از توکن های کاراگاه دور صفحه را یک فانه در جهت ساعتگرد جابجا کند.

اگر **مسترچک** این توکن را انتفاب کرد

یکی از دو انتفاب زیر را دارد:

- یکی از توکن های کاراگاهان را یک فانه در جهت ساعتگرد جابجا میکند

- هیچکدام را جابجا نمیکند.



توکن پرفش:

یکی از تایل های منطقه را یا ۹۰ درجه (به هر سمتی) یا ۱۸۰ درجه بچرخانید. اینکار برای مسدود یا آزادسازی خط دید کاراگاهان انجام می شود.

از این توکن دو عدد وجود دارد. در صورتی یک تایی پرفانده شد، در همان دور نمیتوانید آن تایل را دوباره بچرخانید.



توکن جایبایی:

دوتا از تایلهای منطقه را بدون پرفاندن با همدیگر جایبا کنید.



توکن مزنونین:

اگر **بازپرس** این توکن را انتخاب کرد:

- یکی از کارت‌های مزنونین را میکشد و (و میکند. اگر کارت نماینگر هویتی بود که هنوز مزنون است) (بر روی تایل‌های نامیه)، تایل آن به سمت فالی می‌چرند و کاراگاه به جواب نزدیکتر می‌شود. تعداد ساعت شنی روی کارت برای مسترچک مناسبه نمی‌شود.

اگر **مسترچک** این توکن را انتخاب کرد:

- یک کارت مزنونین میکشد ولی آن را (و نمیکند و مخفیانه آن را نگه میدارد. تعداد ساعت شنی روی کارت برای هدف مسترچک مناسبه میشود.



فاز دوم - شهود:

مسترجک به بازپرس میگوید که هویتش (شخصیتش) توسط کاراگاهان دیده میشود یا نه.

زمانی مسترجک دیده می شود که هویتش در فضا دید هر کدام از کاراگاهان باشد و توسط هیچ دیواری مسدود نشده باشد. مظلومی که پشت دیوار باشد دیده نمی شود.

اگر مسترجک دیده شد، هر تایل منطقه ای که در فضا دید هیچکدام از کاراگاهان نیست به سمت فالی میچرند. بازپرس توکن نوبت را برمیدارد تا ساعت شنی آن برای مسترجک شمارش نشود.



اگر مسترجک دیده نشود، هر تایل منطقه ای که در فضا دید همه کاراگاهان است، به سمت فالی میچرند. مسترجک توکن نوبت را برمیدارد و از سمت ساعت شنی جلوی خودش میگذارد. به تعداد ساعت شنی های مسترجک اضافه میشود.



نکته مهم: هر زمان که تایی را به سمت فالی میفرستید، مراقب باشید جهت فیابانها و دیوارها تغییر نکند.

در این مثال: هلمز شخصیت سفید را میبیند ولی بنفش را نمیبیند.
 توبی هیچکدام از مظنونین را نمیبیند چون آبی و سبز پشت دیوار هستند.
 واتسون نارنجی و بنفش را در خط دید خود دارد.



بنابراین اگر مسترجم بگوید دیده می
 شود، یعنی یکی از مظنونین سفید، بنفش
 یا نارنجیست. تایلهای سبز و آبی و
 صورتی به سمت فالی میچرفند.

اگر مسترجم بگوید دیده نمیشود،
 یعنی یکی از مظنونین سبز، آبی و
 صورتی مسترجم است. پس تایلهای
 سفید و بنفش و نارنجی به سمت فالی
 برمیگردند.

بازی زمانی تمام می شود که یکی از بازیکنان به هدفش رسیده باشد.

هدف بازپرس:

دستگیری مسترچک: پس از فاز شهود (فاز دوم) فقط یک تایل از مزنونین روی صفحه وجود داشته باشد. که نمایانگر مزنون گناهکار است.

هدف مسترچک:

اتلاف وقت بازپرس: پس از فاز دوم (شهود) حداقل ۶ ساعت شنی که در بازی از کارتهای مزنونین یا توکن های نوبت بدست آورده ، داشته باشد.

مورد خاص:

شاید اتفاق بیفتد که هر دو بازیکن در یک مرحله به هدفشان برسند.
اگر پایان راند هشتم بود: اگر مسترچک دیده نمیشد، برنده مسترچک است. اگر مسترچک دیده میشود ، برنده بازپرس است.
اگر پایان راند هشتم نبود: بازی ادامه پیدا میکند ، به ممض آنکه پایان هر مرحله ای مسترچک دیده شود ، بازپرس برنده می شود. اگر تا پایان راند هشتم مسترچک همچنان مخفی بود برنده بازی مسترچک است.

بازی پیشرفته: (طراحی شده توسط Boof Games)

اگر به بازی مسلط شدید ، برای چالشی تر شدن بازی میتوانید به صورت زیر بازی کنید

در این حالت زمان بازی کوتاهتر و سبک بازی برای مسترجمک سفت تر می شود.

در ابتدا پس از آنکه تایل های مناطق بازی چیده شد ، بازپرس ۴ توکن اکشن را بصورت تصادفی کنار برد بازی میچیند.

سپس مسترجمک برای انتخاب کارت هویتش بین ۲ تا ۷ کارت از مژنونین برمیدارد.

یکی را (بهترین جایگاه در نامیه بازی با توجه به استراتژی فودش) انتخاب میکند و مابقی را رو میکند (میسوزاند). تایل های مربوط به کارت های سوخته به سمت فالی برمیگردند و به تعداد کارت های سوخته توکن های نوبت نیز میسوزد.

بازی از نوبت های باقیمانده شروع میشود و بصورت قبل ادامه پیدا میکند.

در این حالت اگر فقط یک شخصیت از مژنونین بر روی صفا بازی نمایان شود ، بازپرس برنده بازی میشود. مسترجمک زمانی میبرد که یا ۶ ساعت شنی جمع آوری کند یا پایان مرحله هشتم ، دو مژنون یا بیشتر بر روی صفا بازی باقی مانده باشد. (طبیعتا مسترجمک هرچه قدر تعداد کارت هویت زیادتری بکشد ، شانس برنده شدنش با ساعت شنی را کمتر میکند.)