

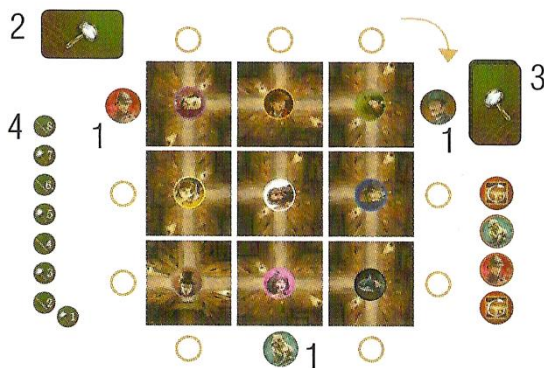
# Mr. JACK POCKET

מר. ג'ק ( מהדורת כיס )

## סידור המשחק

1. ערבבו את 9 האריחים של רובע וויטצ'אפל והניחו אותם אקראית בסידור ריבוע 3 X 3 עם בפנים כלפי מעלה.
2. הניחו את דסקיות החוקרים לפי הדוגמא (1):
  - שרלוק בצד שמאל למעלה
  - וולאסון בצד ימין למעלה
  - הכלב טובי במרכז למטה
- סובבו את האריחים כך שכלפי החוקרים יהיה מופנה צד הקיר ( הצד החסום )
3. ערבבו את קלפי הדמויות. השחקן שמשחק את מר. ג'ק לוקח קלף אחד, מתבונן בחשאי בו ושם אותו הפוך לפניו (2). קלף זה מייצג את הדמות שג'ק מחופש אליה.
4. את שאר הערימה של קלפי השחקן שמים בערימה הפוכה בצד המשחק (3)
5. בצד השני מניחים את 8 סמני ההתקדמות בטור מסודר מ 1 עד 8. צד המספרים כלפי מעלה

צד של ג'ק



צד החוקרים

6. השחקן המשחק את החוקרים מתחיל ( סמני ההתקדמות מראים צד הזכוכית מגדלת - תור החוקרים , צד הסכין - תור מר. ג'ק )

## מטרת המשחק

- המשחק ל 2 שחקנים.
- כ - 15 דק'
- גיל 14 ומעלה

ברחבות החשוכים של רובע וויטצ'אפל בלונדון, חומקת דמותו המסתורית של מר. ג'ק בין הצללים. נרדף ע"י החוקרים שרלוק, ד"ר ואטסון והכלב טובי, מר ג'ק מחליף זהויות ומתחפש לדמויות שונות. האם יצליחו החוקרים לתפוש ולזהות את ג'ק ?

מר. ג'ק הוא משחק אסימטרי ב 8 תורות בלבד לשני שחקנים כך שלכל צד מטרה שונה ואופן ניצחון שונה. שחקן אחד משחק את החוקרים המנסים לחשוף את זהותו של ג'ק ואילו השחקן השני משחק את ג'ק בזהות שאולה המנסה להימלט ולהרוויח זמן.

## תכולת המשחק

- 9 אריחים דו צדדים של מחוז וייטצ'אפל. צד אחד עם דמות החשוד וצד אחד ללא.
- 9 קלפי דמות (חשודים) על חלק מקלפי הדמות יש שעון חול
- 3 דסקיות עבור החוקרים
- 4 דסקיות פעולה דו צדדיות
- 8 סמני ההתקדמות / תור, דו צדדים המכילים מספר מ 1 עד 8 בצד אחד ושעון חול בצד שני.

## מטרת המשחק

### עבור החוקרים

מטרת המשחק הינה לחשוף באיזו זהות מתחזה מר. ג'ק. לצורך כך יכול להיות לשאר רק דמות אחת לפני סיום התור השמיני

### עבור מר. ג'ק

מטרת המשחק הינה לשמור על זהותו חסויה ולגרם לחוקרים לאבד זמן כמה שניתן. הוא צריך לאסוף 6 שעוני חול לפני שייחשף ולהראות כי החקירה נכשלה.

## מהלך המשחק

בכל תור ישנם שני שלבים : מרדף ומסדר זיהוי. בשלב המרדף משחקים 4 מהלכים , 2 לכל שחקן. מהלכים אלו מאפשרים לחוקרים לשנות את המיקום שלהם כלפי הרובע.

בשלב השני , מסדר זיהוי מר. ג'ק חושף בפני החוקרים האם הוא נמצא בטווח הראיה שלהם או שלא. החוקרים יכולים לנקות חשד מדמויות שאינן קשורות ע"י הפיכת האריח לצד הריק. נשארות פחות דמויות והחבל סביב צווארו של מר. ג'ק הולך ומתהדק.

### שלב ראשון – המרדף

מהלך המרדף שונה בין תור זוגי לאי זוגי. בתור אי זוגי ( 1-3-5-7 ) החוקרים מתחילים ובתור זוגי ( 2-4-6-8 ) מר. ג'ק מתחיל.

### החוקר מתחיל

- החוקר זורק את 4 אסימוני הפעולה באוויר באופן שינחתו על שולחן המשחק.
- ארבעת האסימונים הן 4 פעולות שיהיה ניתן לבצע בתור זה. החוקר בוחר פעולה אחת לביצוע מתוך הארבע הזמינות .
- חשוב – לא לשנות את צד האסימונים עד סוף התור , היות והצד השני ישמש בתור הבא.
- לאחר מכן מר ג'ק בוחר 2 פעולות לביצוע מבין ה 3 שנותרו . הסדר אינו משנה
- החוקר משחק את הפעולה האחרונה שנותרה והתור עובר לשלב מסדר הזיהוי

תור מר. ג'ק להתחיל

- הופכים את 4 האסימונים לצידם השני וחושפים את ארבעת הפעולות האחרות.

- מר. ג'ק בוחר ראשון , לאחר מכן תור החוקר לבצע שתי פעולות ולהשאיר למר. ג'ק את הפעולה האחרונה
- התור עובר לשלב מסדר הזיהוי

### פירוט הפעולות

כל הפעולות הינן חובה. לא ניתן לוותר על פעולה.



### שרלוק / ווטסון / טובי הכלב.

- הזו את החוקר צעד אחד או שניים עם כיוון השעון
- יותר מחוקר אחד יכול לעמוד באותו מקום



### הג'וקר

- הזו אחד מהחוקרים לבחירתך צעד אחד עם כיוון השעון
- ג'ק בלבד רשאי להשאיר את החוקרים במקומם.



### סיבוב

- הזו אחד מהאריחים 90 מעלות ימינה או שמאלה או 180 מעלות על מנת לחסום או לפתוח את שדה הראיה של החוקרים
- ישנם שני אסימונים של סיבוב. לא ניתן לסובב את אותו אריח באותו תור פעמיים.



### החלפה

- השחקן מחליף בין שני אריחים מבלי לשנות את הכיוון שלהם.



### אליבי

- תור החוקר : החוקר לוקח קלף דמות וחושף אותו. אם הדמות גלויה, הופכים את האריח.
- תור מר. ג'ק : מר. ג'ק לוקח קלף דמות, אך אינו חושף לחוקר. הוא משאיר את הקלף ההפוך אצלו ומוסיף את השעון שעל הקלף הדמות למניין השעונים שהצליח לזכות

## שלב שני – מסדר זיהוי

אם מר. ג'ק אינו יכול להיראות – הוא חייב להיות או הדמות הירוקה או הכחולה או הורודה. הופכים את האריחים עם הדמות הלבנה, הסגולה והכתומה.

## נ י צ ח ו ן ב מ ש ח ק

המשחק מסתיים שאחד השחקנים השיג בסוף התור את המטרה שלו.

**עבור החוקרים:** נשאר רק חשוד אחד לאחר מסדר הזיהוי, בוודאות מר. ג'ק

**עבור מר. ג'ק:** לאחר מסדר הזיהוי, יש ברשותו 6 שעוני חול שהשיג מזכיה בסמני ההתקדמות, ומקלפי דמות.

### מקרה אפשרי:

יתכן כי שני השחקנים יצליחו להשיג את מטרתם באותו תור!

במקרה זה, אם זה הסיבוב השמיני (האחרון):

**החוקר מנצח אם מר. ג'ק נמצא בטווח הראיה שלו מר. ג'ק מנצח אם הוא אינו נמצא בטווח הראיה של החוקרים.**

אם האירוע מתרחש לפני הסיבוב השמיני המודף ממשיך במלוא המרץ! החוקרים יזכו אם יצליחו לגרום למר. ג'ק להיראות לפני תום הסיבוב השמיני.

מר. ג'ק יזכה אם יצליח להישאר חבוי עד סוף הסיבוב השמיני.

מר. ג'ק מספר לחוקרים האם הוא נראה בטווח הראיה שלהם או לא. ניתן לראות את מר. ג'ק אם אחד החוקרים יוצר קו רצוף כלפי הדמות. חוקרים אינם יכולים לראות חשודים הנמצאים מאחורי הקירות

**אם מר ג'ק נמצא בטווח הראיה של החוקרים הם מקבלים את סמן ההתקדמות (ובכך מונעים אותו ממר. ג'ק)**

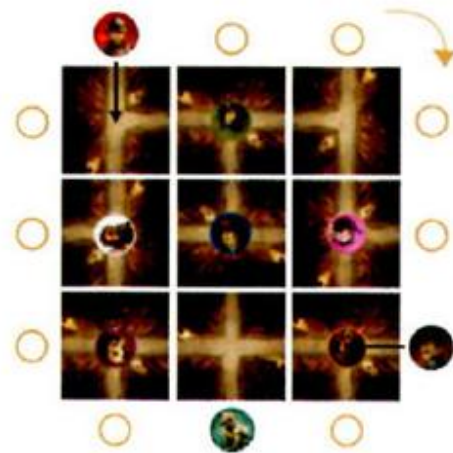
הופכים את כל האריחים שאינם בטווח הראיה של החוקרים לצד הריק.

**אם מר ג'ק אינו נמצא בטווח הראיה של החוקרים מר. ג'ק מקבל את סמן ההתקדמות. הוא מניח אותו לפניו כשצד השעון כלפי מעלה.**

הופכים את כל האריחים שבטווח הראיה של החוקרים לצד הריק.

חשוב: כאשר הופכים אריח, יש להניח אותו כך שהוא פונה לאותו כיוון.

דוגמא:



- שרלוק יכול לראות את הדמות בלבן בלבד
  - ווטסון יכול לראות את הדמות הסגולה והכתומה בלבד
  - הכלב טובי לא רואה שום דמות.
- לפיכך:

אם מר. ג'ק יכול להיראות – הוא חייב להיות או הדמות הלבנה או הסגולה או הכתומה. הופכים את האריחים עם הדמות הירוקה, כחולה וורודה.