

# Mr. Jack in New York 手册

## 游戏部件清单

1 张游戏地图，表示曼哈顿。



8 个不同颜色的圆形角色指示物，你需要把相应颜色的角色不干胶贴在对应颜色的圆形指示物上，同一角色指示物两面都要贴，一面是*嫌疑犯*一面是*无辜者*。



1 个回合指示物，你也需要把那个沙漏不干胶贴在指示物上。



4 个双面纸片，一面是建筑物一面是公园。



7 个双面纸片，一面是地铁站一面是公园。



6 个双面纸片，一面是路灯一面是公园。



2 个长方形纸片，表示查封路障。



2 个长方形纸片，表示油轮



1 个 告密者双面纸片，一面是健谈状态一面是缄默状态



8 张背面是浅蓝色的角色卡片，正面是角色肖像以及技能解释



8 张背面是深蓝色的不在场证明卡片，对应每个角色的不在场证明



1 张作证卡，一面是可见状态一面是不可见状态



## 游戏基本元素

Mr. Jack in NEW YORK 是一个双人游戏，一名玩家充当开膛手杰克的角色

这名玩家在这篇规则里就被称作是杰克。

只有这名玩家知道谁是杰克。他的游戏目的是：要么让探长无法辨认出哪一位是杰克，要么从阴影中逃离曼哈顿。

另一名玩家充当警察的角色

这名玩家在这篇规则里就被称作是探长

他的游戏目的是：辨认出哪一个是杰克，并且在第 8 回合结束前逮捕他

每一回合，4 名角色会行动（探长选 2 名，杰克选 2 名）。回合结束时，杰克要显示他当先是否处于可见状态。

**可见状态：**角色处于可见状态有以下几种情况：1.角色在路灯旁（路灯周围一格） 2.两个角色在街区相邻，即使这两个人都不在路灯旁。这两个角色都会被认为处于可见状态

**不可见状态：**角色处于不可见状态有以下几种情况：1. 角色既不在路灯旁又不与任何一个角色相邻。2. 角色在公园内，即使该角色旁边相邻其他角色或者在路灯旁。 若两个角色相邻，旁边没有其他角色或路灯，其中一名角色在公园内，那么这两名角色都是处于不可见状态。 **注意：告密者不影响角色是否处于可见状态**

所以，在每一回合结束时，探长就可以根据杰克是否可见来排除掉无辜的角色，从而让嫌疑犯的范围缩小。

## 起始布置

首先两名玩家选择谁扮演杰克，谁扮演探长。

探长坐在棋盘的正面，在他面前可以看到黄色的边线

杰克坐在棋盘的另一面，在他看来棋盘是上下颠倒的。在他面前可以看到灰色的边线



按照上图的起始布置将角色指示物、地铁站、路灯、查封路障还有油轮纸片放好。将所有角色翻转成 *嫌疑犯* 的那一面朝上。

将 *告密者* 放在自由岛上，并将他翻转成 *健谈* 状态的那一面朝上。

将 8 张角色卡洗混，面朝下放在一旁

将 8 张不在场证明卡洗混，面朝下放在一旁

将作证卡放在棋盘旁边，并将可见的那一面朝上放置，为第一回合做准备

将回合指示物放在棋盘右下方的第一回合处

杰克从不在场证明卡中抽取一张，悄悄看一眼，将卡片面朝下放在身前。本次游戏杰克将扮演这名角色。

**注意：**在游戏的一开始，当以上所有都布置完成后，2 名角色是处于不可见状态，6 名角色是处于可见状态

## 游戏流程

这款游戏最多持续 8 回合，每一回合的流程如下：

### 1. 选择并行动角色

每一回合会行动 4 名角色，两名玩家各挑选 2 个。

在基数回合 (1-3-5-7)：

拿取角色卡最上面的 4 张，并将它们面朝上放在桌上；

探长从中挑选 1 名角色并行动他 (移动该角色/同时/或者使用角色的能力)。然后把角色卡面朝下放在桌上；

然后杰克再挑选 2 名并行动他们。然后把角色卡面朝下放在桌上；

最后，探长再行动最后 1 名角色。

在偶数回合 (2-4-6-8)：

拿取角色卡剩下的 4 张，并将它们面朝上放在桌上；

这次杰克先行动 1 名角色，探长再行动 2 名角色，最后杰克行动最后 1 名角色；

偶数回合结束时，将 8 张角色卡洗混面朝下放好。

### 2. 请求见证

4 名角色已经行动完，杰克必须宣布他是否是可见的

## 可见状态-----



杰克所扮演的那名角色如果是在路灯旁或者与另一角色相邻，他就是可见的，除非另一个角色在公园内。

杰克要将作证卡翻转成可见朝上，这样，所有不可见的角色就被排除嫌疑了。探长将这些人翻转成无辜的一面，但位置不可更改。作证卡放在一边，在下一轮结束前保持不变。

## 不可见状态-----



杰克所扮演的那名角色如果在未照亮的地方、或者不与其他角色相邻、或者在公园内，他就是不可见的。记住，如果与另一角色相邻但那名角色在公园内，杰克仍然是不可见的。

杰克要将作证卡翻转成不可见朝上，这样，所有可见的角色就被排除嫌疑了。探长将这些人翻转成无辜的一面，但位置不可更改。把作证卡放在一边，在下一轮结束前保持不变。

**注意：当且仅当**在回合结束时杰克是不可见的，他才能在接下来的 1 回合内尝试逃离曼哈顿！！

### 3. 回合结束

之前的流程都结束后，下一回合开始。

将回合指示物移动到下一回合。

## 游戏结束

这里有 3 种结束游戏的方式：

#### 1. 杰克逃离曼哈顿

杰克从曼哈顿陆地出口或者油轮逃跑，只要这些出口没有被路障阻挡。杰克赢得这场游戏！

**注意：**只有在作证卡是不可见朝上时，杰克才能逃跑！

#### 2. 探长逮捕杰克

探长将 1 名角色移动到杰克所在的那个方格并指证他：

-如果指证正确：探长赢得这场游戏

-如果指证不正确：杰克赢得这场游戏

#### 3. 杰克没有被逮捕

如果在第 8 回合结束时杰克都没有被逮捕，他赢得了这场游戏！



## 角色介绍

角色卡正面左边的  给出该角色可以行动的步数

角色卡右边  或者  给出该角色的能力。

 表示：能力**必须**在行动**前或后**使用

 表示：可以用角色的能力来**代替**行动



1. Alfred Ely Beach (棕):

移动 1-3 步 且 发动能力

能力(必须):在移动前或后, **强制**盖 1 个地铁站, 地铁站只能盖在空格上, 且不能紧邻别的地铁站。地铁站不可建在码头以及自由女神像上, 也不能建在有人的空格上

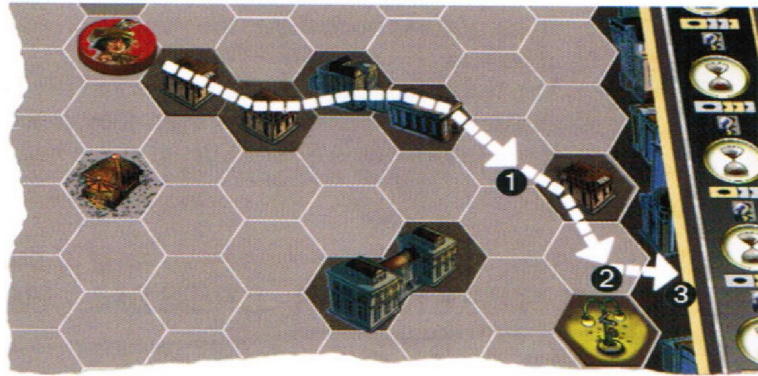


2. Cloud Rider (红):

移动 1-3 步 且 发动能力

能力(必须):(1)在移动前或后, **强制**盖一栋建筑物, 建筑物只能盖在空格上, 建筑物不可建在码头以及自由女神像上, 也不能建在有人的空格上

(2)特殊移动方式:她可穿越任何数量的建筑物而不需耗费移动点数, 只有在街道空格上才会计算移动点数, 但移动最后不能结束在建筑物上



### 3. Lewis Howard Latimer (黄):

移动 1-3 步 且 发动能力

能力(必须): 在移动前或后,强制盖 1 个路灯,路灯只能盖在空格上,且不能紧邻别的路灯。  
路灯不可建在码头以及自由女神像上,也不能建在有人的空格上。



### 4. Mrs. Emma Grant (绿):

移动 1-3 步 且 发动能力

能力(必须):在移动前或后,强制将任一地铁站或建筑物或路灯翻转而盖出公园,但不能是地图上已有的建筑物或地铁站。公园可紧邻公园,可翻转上面有人的地铁站,但不可翻转被路障压着的地铁站



5. James H. Callahan (褐):

移动 1-3 步 且 发动能力

能力(必须):在移动前或后,强制将任意 1 个查封路障移往他处(只移 1 格也成立);路障占用 2 格空格,不允许任何角色进入或穿越,可压在任何无人的街道空格上、公园及地铁站上,路障移开后,其下面建筑物才能恢复原本功能。路障不可放在码头以及自由女神像上



6. Monk Eastman (黑):

移动 1-3 步 或 发动能力

能力(选择):可以选择将自己移动 1-3 步,或是将与自己同样状态的角色移动 1-3 步;即玩家行动此角色时,可以选择此时与 Monk Eastman 同处明处或同处暗处的其他角色移动。若选择移动其他角色,被移动的其他角色不可搭地铁或指控别人,Cloud Rider 也不可穿越建筑物,但 Jack 可以搭油轮或从路地逃离曼哈顿,也可以接触告密者 拿不在场证明卡





7. Francis J. Tumblety (紫):

移动 1-3 格 或 发动能力

能力(选择):在移动前或后,可以将与自己相邻的角色,与场上任意另一角色交换位置,无论他们是处在任何位置或任何空格上,该能力不能应用在 告密者身上。



8. Edward Smith (白):

移动 1-3 格 且 发动能力

能力(必须):在移动前或后,强制将任意 1 艘油轮移往他处空的港口

Informant (告密者):



当有玩家移动角色至与告密者同一格来接触他,且此时告密者处于"健谈"状态时,玩家可获得一张不在场证明卡(即原版角色福尔摩斯的能力),此时将告密者翻面至"缄默"状态,并由该玩家移往其他无人占据的任何可进入的空格,包括地铁站、公园、港口或者自由女神像(只要他此时不在那),但不可移至路障上。告密者只有在"健谈"状态才能提供线索,在"缄默"状态则不做任何事。告密者并不会阻挡任何角色的移动,但告密者处于"缄默"状态时,角色移动结束时不可与告密者同一格。当每回合开始时,若告密者处于"缄默"状态,则将之翻转至"健谈"状态(即 1 回合最多只能提供 1 次线索,也可能不提供线索)。

## 游戏指示物解释

### 1. 街道空格



可以建造地铁站，路灯以及建筑物

### 2. 通往/离开自由岛的码头



通过这些港口角色可以到达或离开自由岛，需要消耗 1 点行动力，当然角色也可以停留在港口上而选择不前往自由岛。在这些港口上不能建造地铁站、建筑物和路灯，也不能放置路障

### 3. 自由女神像



前往或离开自由女神像，可根据箭头指示到达，每个箭头需要消耗 1 点行动力。在自由女神像上不能建造地铁站、建筑物和路灯。**在自由女神像上的角色一定是不可见的**

### 4. 港口



一共有 5 个可以停放油轮的港口。只有杰克才能登上油轮从而逃离曼哈顿！（只要前一回合结束时他是不可见的）

### 5. 建筑物



这些建筑物对于大多数角色都是障碍物，除了 Cloud Rider

### 6. 地铁站



角色在地铁站上时，可以选择消耗 1 点行动力从而前往任何其它一个地铁站（只要那个地铁站上没有路障）

### 7. 查封路障



查封路障封锁的区域，任何角色都不得进入或穿过。路障可以放在包括街道空格、公园和地铁站的任何地方。路障不能放在码头和自由女神像上。

## 8. 路灯



路灯点亮周围相邻的空格和地铁站。路灯对于任何角色来说都是障碍物！

## 9. 公园



角色在公园内是不可见的

## 10. 陆地出口



地图右下方有一个唯一的陆地逃跑出口。只有杰克才能从这个出口逃出从而赢得比赛！（只要前一回合结束时他是不可见的）

# FAQ

### 当我行动某个角色时，我可以原地不动吗？

不行！！当某个角色行动时，他至少要行动一格，而且不能在他的起始地结束他的行动。当然，角色可能会被路障堵住而不能行动，在这种情况下他不用行动，同时如果他的能力标明是**必须**，那么就必须使用他的能力。

### 当我移动某个角色时，可以穿过其他角色所占据的空格吗？

可以！角色不会阻挡别人移动。

但是不能在其他角色所在空格上结束移动，除非你要指证他！！

### 如果探长已经知道哪个角色是杰克，但是在最后 1 回合结束时却没有办法抓住他，怎么办？

杰克很幸运……他的身份已经暴露……但一切已经太晚了，他仍然成功逃跑。杰克赢得这场游戏！

### 两位玩家可以不是杰克的非杰克角色逃离曼哈顿吗？

不行！！只有扮演杰克的那位玩家能让 1 名角色逃离曼哈顿（当然出口不能被路障挡住），而那名角色必须是杰克！

### 角色可以使用另一名角色所站的地铁站吗？

可以！！但是不能留在那里，除非你要进行指证！

### 有办法让站在自由岛上的角色变成可见状态吗？

不可能！！在自由岛上的角色一定是不可见的。

### 杰克有可能在第 1 回合就逃跑吗？

不可能！！逃跑的前提是杰克必须是不可见的，而第 1 回合开始前作证卡是可见那面朝上的。由于第 1 回合结束时做第 1 次作证，所以杰克只可能在第 2 回合之后逃跑。

**当我要移动路障时，可以让移动后与移动前位置有 1 格是重叠的吗？**

可以 !! 只要路障移动后有 1 格覆盖在新的位置。

**Monk Eastman 的能力是与作证卡的状态有关吗？**

不是 !! Monk Eastman 的能力是与他要行动时的状态相关的。

如果 Monk Eastman 要行动时他是可见的，他就可以让此时另外一名可见的角色移动，以代替他本人的移动。

如果 Monk Eastman 要行动时他是不可见的，他就可以让此时另外一名不可见的角色移动，以代替他本人的移动。

**可以用 Monk Eastman 的能力来指证其他角色吗？**

不行 !! 玩家选择哪名角色行动，哪名角色才能指证别人。

**可以用 Monk Eastman 的能力来让其他角色访问告密者吗？**

可以 !! 只要此时告密者是“健谈”状态。

**可以用 Monk Eastman 的能力来让杰克逃跑吗？**

可以 !! 所以探长必须对 Monk Eastman 特别注意。

**如果 Francis J. Tumblety 旁边相邻的角色不止一个，他可以使用多次能力吗？**

不行 !! 他每回合只能用 1 次能力。

**与告密者相邻的角色是可见的还是不可见的？**

告密者不是角色，在作证时不考虑他，他对其他角色的可见/不可见状态没有任何影响。

**如果路障放在一个地铁站上，我可以在这个地铁站相邻的地方建造地铁站吗？**

不行 !! 即使有一个地铁站被路障封锁，两个地铁站也不能相邻。

**如果一名角色站在地铁站上，可以将这个地铁站翻转成公园吗？**

当然可以 !!

**如果路障放在一个地铁站上，可以将这个地铁站翻转成公园吗？**

不行 !!

*End*