



Mr. Jack Erweiterung: Die Kutsche



Vorbereitung

Der Spielstein mit dem Aufkleber der Kutsche wird auf das zentrale Feld mit Statue eingesetzt (angrenzend an den Startort des orangen Spielsteins Jeremy Bert)

Einsatz der Kutsche

Sowohl der Detektivspieler als auch Jack dürfen die Kutsche bewegen. Dazu verzichtet man in seinem Zug auf die Aktivierung einer verfügbaren Figurenkarte, indem man diese zunächst abwirft, um anschließend die Kutsche zu bewegen.

Die Kutsche kann nur einmal pro Runde bewegt werden und nur anstelle entweder der 1., 2. oder 3. Figurenkarte; nicht anstelle der 4. und letzten.

Die Kutsche ist keine Figur und kann daher auch keine Figur anklagen.

Beispiel: in der ersten Runde seien folgende vier Figurenkarten verfügbar: Sherlock Holmes, Inspektor Lestrade, Sir William Gull und John Smith. Der Detektivspieler beginnt, wirft die Karte Lestrade ab und bewegt die Kutsche. Danach kann in dieser Runde niemand mehr die Kutsche bewegen. Auch Lestrade kann nicht mehr aktiviert werden. Jack aktiviert also z.B. Gull und Holmes, der Detektivspieler als vierte Figur Smith. Anstelle der letzten Figur dürfte er die Kutsche auch dann nicht bewegen, wenn sie in dieser Runde bis dahin noch niemand bewegt hätte.

Die Bewegung der Kutsche

Zu Beginn verlässt die Kutsche ihr Startfeld (die Statue) nach links (aus Sicht des Detektivspielers) auf eines der beiden angrenzenden Straßenfelder (zwischen den Startplätzen von Sherlock Holmes und Smith). Die Kutsche fährt nur auf Straßenfelder und zwar mindestens 1 Feld und maximal 8 Felder weit.

Die Kutsche darf das Viertel von Whitechapel nicht verlassen, keinen der 4 Ausgänge blockieren und natürlich auch nicht durch die Kanalisation abkürzen.

Sie fährt nur vorwärts. Sie darf ihr Startfeld (die Statue) nicht mehr aufsuchen, wohl aber das Straßenfeld, auf dem sie ihren Zug begonnen hat. Sie kann ein und dasselbe Feld auch mehrmals befahren, sofern sie sich entsprechend im Kreis bewegt.

Wenn die Kutsche in einer der nächsten Runden bewegt wird, startet sie von dem Feld aus, wo sie zuvor angehalten hat.

Ein- und aussteigen lassen

Sobald die leere Kutsche auf ein besetztes Feld zieht, muss der aktive Spieler die betreffende Figur einsteigen lassen. In diesem Falle setzt er die Figurescheibe auf den Kutschenstein.

Der Fahrgast darf sofort wieder aussteigen, ohne dass sich die Kutsche bewegt hat, er darf mit der Kutsche ein oder mehrere Felder fahren und muss spätestens am Ende der Runde aussteigen.

Eine besetzte Kutsche darf nicht auf ein oder über ein Feld mit einer Figurescheibe ziehen. Man darf also gleichzeitig nur eine Figur transportieren, aber im Rahmen des 8-Felder-Maximums mehrere Figuren hintereinander ein- und aussteigen lassen.

Beim Aussteigenlassen platziert der aktive Spieler den Fahrgast auf ein angrenzendes *Straßenfeld*. Insbesondere auf einen der vier Ausgänge zu fliehen ist ausdrücklich verboten.

Allerdings darf der Fahrgast auch auf einem besetzten Feld aussteigen und die dort angetroffene Figur sofort anklagen.

Die Kutsche als Hindernis

Die Kutsche wird als Hindernis betrachtet. Daher kann keine Figur auf das Feld, auf dem sich die Kutsche befindet, ziehen und bis auf Miss Stealthy keine andere darüber hinweg ziehen.

Die Kutsche blockiert Watsons Taschenlampenstrahl. Eine Figur neben der Kutsche und ein Insasse bezeugen nicht ihre gegenseitige Anwesenheit. Sie setzen also einander nicht „Ins Licht“.

Wenn die Kutsche auf einem Kanaldeckel steht, kann dieser zwar geöffnet oder geschlossen werden, aber keine Figur darf die Kanalisation durch diese Kanalöffnung benutzen.