

# MR. JACK KOČÁR (Die Kutsche)

Bruno Cathala – Christwart Conrad

Toto rozšíření vyšlo v časopise Spielbox 4/2007.

## **Příprava**

Hrací kámen s nálepkou kočáru se umístí na ústřední pole se sochou (hraničí se startovní pozicí oranžového hracího kamene Jeremy Berta).

## **Použití kočáru**

Kočárem smí pohybovat jak hráč detektiva, tak Jack. Aby to mohli udělat, rezignují ve svém tahu na aktivování jedné z dostupných karet postav, a sice tak, že hráč kartu nejprve odhodí, aby vzápětí aktivoval kočár.

Kočár se smí pohnout pouze jednou za kolo a pouze místo 1., 2. nebo 3. karty postavy; nikoli místo 4. a poslední.

Kočár se nepovažuje za postavu, a proto nemůžete také žádnou postavu obžalovat.

*Příklad. V prvním kole jsou k dispozici následující čtyři karty postav: Sherlock Holmes, Inspektor Lestrade, Sir William Gull a John Smith. Hráč detektiva začíná: odhodí kartu Lestrada a pohne kočárem. Poté již v tomto kole nesmí nikdo s kočárem pohnout. Také Lestrade nesmí být již v tomto kole aktivován. Jack aktivuje tedy např. Gulla a Holmese, hráč detektiva jako čtvrtou postavu Smitha. Místo poslední postavy by nesměl kočárem pohnout ani tehdy, pokud by s ním v tomto kole dosud nikdo nepohnul.*

## **Pohyb kočáru**

Na začátku kočár opouští své startovní pole (socha) směrem doleva (z dohledu hráče detektiva) na jedno z obou sousedních polí ulic (mezi startovními pozicemi Sherlocka Holmese a Smitha).

Kočár se pohybuje pouze po polích ulic, a sice nejméně o 1 pole a nejvýše o 8 polí.

Kočár nesmí opustit čtvrt Whitechapel, blokovat některý z východů a samozřejmě ani dělat zkratky přes kanalizaci.

Jezdí pouze dopředu. Nesmí se znovu zastavit na svém startovním poli (socha), na poli ulice, kde začal svůj tah, ovšem ano. Smí jedno a totéž pole také vícekrát přejet, jestliže se pohybuje odpovídajícím způsobem v kruhu.

Pokud se má kočár v některém z následujících kol pohnout, začíná na poli, kde se předtím zastavil.

## **Nastupování a vystupování**

Jakmile se prázdný kočár dostane na obsazené pole, musí nechat aktivní hráč dotyčnou postavu nastoupit. V tom případě položí kámen postavy na kámen kočáru.

Cestující smí okamžitě znovu vystoupit, aniž by se kočár pohnul, smí kočárem jet o jedno nebo více polí a musí vystoupit nejpozději na konci pohybu.

Obsazený kočár se nesmí pohnout na nebo přes pole s postavou. Je tedy možné přepravovat vždy pouze jednu postavu, ale v rámci maxima 8 polí lze nechat za sebou nastoupit a vystoupit více postav.

Při vystupování umístí aktivní hráč cestujícího na jedno sousední *pole ulice*. Je výslovně zakázáno uprchnout na jeden ze čtyř východů. Cestující ovšem může vystoupit na obsazeném poli a postavu, jež se tam nachází, okamžitě obžalovat.

### **Kočár jako překážka**

Kočár se považuje za překážku. Proto se žádná postava nesmí přesunout na pole, kde se kočár nachází, a až na Miss Stealthy přes něj přemístit žádnou další.

Kočár blokuje paprsek z Watsonovy kapesní svítilny. Postava vedle kočáru a pasažér si nedosvědčují svou vzájemnou přítomnost. Nevytahují se tedy navzájem „na světlo“.

Pokud kočár stojí na poklopu kanálu, je sice možné poklop otevřít nebo zavřít, avšak žádná postava nemůže pomocí tohoto otvoru využít kanalizaci.

*Prvotní verze tohoto rozšíření vyšla ve francouzském časopise Des Jeux sur un Plateau. Předkládanou verzi pro časopis Spielbox přeložil Christwart Conrad a přepracoval ji ve shodě s autorem hry MR. JACK Bruno Cathalou. Rozšíření vyšlo se svolením nakladatelství Hurrican a s podporou Heidelberger Spielverlag, které distribuuje německé vydání hry MR. JACK.*

*Na rozdíl od textu německého překladu pravidel se v tomto rozšíření hovoří místo o „hráči inspektora“ o „hráči detektiva“, aby se zabránilo záměnám s postavou Inspektor Lestrade.*