

Gra Mr. Jack Edycja polska poprawiona

Cena brutto	**76,99 zł**
Cena netto	**62,59 zł**
Numer katalogowy	**WGRBEP0UI001569**
Kod producenta	**01569**
Kod EAN	**7612577001569**
Baterie w zestawie	**Nie**
Wymagania wiekowe	**9**
Akcesoria w zestawie	**8 pionków postaci 8 kart postaci 8 kart alibi Plansza 2 żetony kordonów 2 żetony włazów 6 żetonów latarni Znacznik tury Karta świadka Instrukcja**
Wersja (zabawki::gry)	**Podstawa**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**2**
Max. liczba graczy	**2**
Czas gry (maks.)	**30**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Edukacyjne**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**

Opis produktu

Wąskie uliczki dzielnicy Whitechapel skrywają swoje mroczne tajemnice. Jack (zwany też Kubą Rozpruwaczem) przemyka niezauważony pod osłoną nocy. Do Londynu przybyli najlepsi detektywi, aby złapać złoczyńcę, zanim ciemność skryje jego niecne uczynki na zawsze. Śledczy są coraz bliżej, lecz Jack jest bardzo przebiegły! W rzeczywistości podszywa się pod jednego z tropiących; czy pozostałym uda się go zdemaskować?

Mr. Jack to dwuosobowa gra dedukcyjna podczas której najbardziej tajemniczy zbrodniarz wszechczasów, Kuba Rozpruwacz, zmierzy się z najwspanialszymi przedstawicielami Scotland Yardu z kultowym Sherlockiem Holmes'em na czele.

Na czym to polega?
W trakcie rozgrywki jeden z graczy przyjmie rolę Kuby Rozpruwacza, który po dokonaniu zbrodni próbuje opuścić szczelnie zamknięty East End. Osoba wcielająca się w postać złoczyńcy staje się ukrytym zbrodniarzem - jednym z ośmiu pionków na planszy - którego celem jest pozostanie w ukryciu bądź ucieczka z miejsca zdarzenia.
Drugi gracz - przedstawiciel Scotland Yardu - w trakcie gry ma tylko jedną szansę na udane odgadnięcie sprawcy!
Obaj gracze będą przemieszczać po planszy wszystkie dostępne pionki, aby spróbować zdezorientować przeciwnika. W rozgrywce kluczowe jest rozmieszczenie postaci względem znajdujących się w mieście latarni. Osoby znajdujące się w ich

bezpośrednim sąsiedztwie są widoczne (bo w świetle każdy może zobaczyć ich twarz; rozpoznają też siebie nawzajem). Na końcu każdej tury Jack musi stwierdzić, czy jego postać jest widoczna, czy niewidoczna, co pozwala śledczemu zawężać krąg podejrzanych.
Gra kończy się ujęciem Kuby, jego ucieczką bądź nieudaną próbą wskazania mordercy.