

Mr. Jack

Autor:	Bruno Cathala & Ludovic Maublanc
Verlag:	Hurrigan
Spieler:	2
Alter:	ab 9 Jahren
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 25 Euro
Erschienen:	2007



Ganz klar, ist doch ein Scotland Yard-Klon für 2 Personen. Langweilig. Dachte ich. Doch auch Spieleredakteure können irren. Und zwar gewaltig.

Such den Täter

Okay, es gibt Parallelen. Geht es doch sowohl bei Scotland Yard, dem Spiel des Jahres von 1983, als auch bei Mr. Jack darum, den Täter zu finden. Aber wo bei Scotland Yard der Ort verheimlicht wird, ist es bei Mr. Jack die Person. Acht Personen sind verdächtig. Wer Mr. Jack spielt, bekommt zunächst

heimlich zugehört, welche er denn von diesen Achten ist. Ziel seines Mitspielers ist es von nun an, Mr. Jack zu enttarnen, bevor dieser vom Spielbrett entkommen kann. Beide Spieler ziehen entsprechend den Zugmechanismen abwechselnd die acht Protagonisten. Wichtig sind dabei vor allem die auf dem Spielfeld verteilten Laternen. Denn nach jeder Zug-Runde muss Mr. Jack bekannt geben, ob es Zeugen für seine Tat gibt. Das ist der Fall, wenn er entweder neben einer Laterne oder einer anderen Spielfigur steht. Stellt es der Kommissar geschickt an, kann er so nach und nach Täter ausschließen. Hinzu kommt, dass die einzelnen Personen Sonderfähigkeiten haben. So können Hindernisse und Abkürzungen auf dem Spielbrett geöffnet oder verschlossen werden und es gibt eine Taschenlampe, die wie eine Laterne zusätzlich Licht ins Dunkel bringt. Der Kommissar hat acht Runden zur Enttarnung und zum Fassen

des Täters Zeit. Gelingt ihm dieses nicht, gewinnt Mr. Jack.

Am Ende siegt immer das Gute?

Der Autor nimmt eine der größten Kritiken am Spiel in der Anleitung vorweg. So gäbe es das Gerücht, dass Jack gegenüber dem Kommissar im Nachteil sei. Und tatsächlich muss man als Spieler von Jack sehr auf der Hut sein, nicht zu früh enttarnt zu werden. Stets muss man im Blick haben, wann man wieder selber am Zug ist und welche Personen dann überhaupt noch gezogen werden können. Ansonsten sollte man durch geschicktes Ziehen auch von Unschuldigen den Verdacht von sich ablenken. Der Kommissar soll so wenig wie möglich Verdächtige ausschließen können. Die Flucht kann allerdings nur dann gelingen, wenn es in der Runde zuvor keine Zeugen gab. Dann muss aber auch gerade die Möglichkeit bestehen, die eigene Person zum offenen Ausgang zu ziehen. Vertrackt



und anspruchsvoll. Andernfalls kann einem der Kommissar schnell alle Fluchtmöglichkeiten durch einen entgegen gerichteten Zug nehmen. Immerhin gibt der Autor in der übersichtlichen Anleitung einige Tipps. Aber er stimmt zu, dass das Spielen von Mr. Jack „eben eine echte Herausforderung“ sei.

hk



Fazit HK

Mr. Jack gehört zu den besten 2-Personenspielen des Jahres. Dass dabei eventuell das Spielen von Mr. Jack selber schwieriger ist, stellt eine besondere Herausforderung dar. Zum Glück dauert eine Partie selten länger als 30 Minuten, so dass jeder es mal versuchen kann. Wirken die verschiedenen Sonderfunktionen der Personen auf dem Brett zunächst verwirrend, hat man die Möglichkeiten nach der ersten Runde schnell verinnerlicht. Die Sonderfunktionen sind gut verteilt. Je nach Spielsituation kann eine andere spielentscheidend sein – für jeden der Spieler. Ein schönes kurzweiliges Spiel, das auch Spielern empfohlen werden kann, die Gedächtnisspiele hassen. Wer noch potentieller Täter ist, wird stets für alle sichtbar durch Lage der Spielsteine eindeutig angezeigt.

Erweiterung

Es gibt eine Mini-Erweiterung zu Mr. Jack: „Die Kutsche“ ermöglicht schnelle Bewegungen über das Brett. Wer die Variante ausprobieren möchte, benötigt eigentlich nur eine Holzscheibe, etwa aus einem Backgammon- oder Carrom-Spiel. Die Regel gibt es bei den Kollegen der Spielbox unter

www.spielbox-magazin.de/pdf/diekutsche_de.pdf

Wer seinen Stein mit dem passenden Aufkleber versehen möchte, findet hier die Vorlage zum Ausdrucken:

www.unknowns.de/wp/?p=48


Fazit CTK

Jack the Ripper -- jetzt endlich als Brettspiel. Ganz ohne Blut, dafür mit herrlicher Bluff-Atmosphäre. Eigentlich sind wir froh, dass das Spiel die eher weniger lustige Hintergrundgeschichte in eine Comic-Welt überträgt. Im Unterschied zum originalen Schlitzer hat es der Brettspiel-Jack auch richtig schwer gegen die Polizei. Als Mr. Jack sollte man also weniger nach dem Sieg trachten, als vielmehr danach, möglichst lange durchzuhalten. Und es gibt tatsächlich Kniffe und Finten, die die Chancen von Jack steigen lassen. Dass man als Miss. Stealthy unter Umständen schon in der ersten Runde gewinnen kann, ist so ein Kniff. Auch der Einsatz der Abkürzungen durch die Abwasserkanäle will gelernt sein. So ist es eben als Serienmörder. Man ist gefordert. Also gleich nochmal.

Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spiel-podcast.de.



Wertung:

Gesamtwertung:	sehr empfehlenswert	
Einstiegshürde:	mittel	
Preis/Material:	mittel	