

Mr. Jack

EXTENSION

Octobre 1888 - Londres - Quartier de Whitechapel

L'ombre de Jack plane toujours sur les ruelles de l'East End...

Scotland Yard charge l'inspecteur Abberline de reprendre l'enquête, accompagné de 5 nouveaux enquêteurs aux pouvoirs extraordinaires. Parmi eux, le redoutable Professeur Moriarty dont l'intelligence et le machiavélisme le conduisent à imiter d'autres enquêteurs... Cherche-t-il à déstabiliser Jack ou son rival Sherlock Holmes ? À moins que Jack lui-même ne se cache sous les traits de Moriarty ? Qui est Jack ? La traque se poursuit...

Pour utiliser cette extension, vous devez posséder le jeu de base Mr. Jack London et vous munir de ses règles.

Pour toute question, reportez-vous à la FAQ.

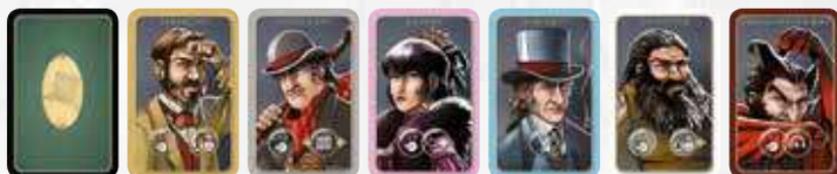
Cette extension vous permet de jouer avec 6 nouveaux personnages et de choisir le placement de départ des 8 personnages en jeu sur le plateau. Que vous incarniez l'Enquêteur ou Jack, sachez exploiter ces nouvelles possibilités pour gagner !

MATÉRIEL

- 6 pions Personnage, de 6 couleurs différentes, présentant une face « suspect » et une face « innocent » (avant la 1^{ère} partie, vous devez coller les 12 autocollants sur les pions en respectant les couleurs imposées).



- 6 cartes Personnage avec dos vert représentant chacune un personnage dont le déplacement et le pouvoir spécial sont symbolisés par des pictogrammes.



- 6 cartes Alibi avec dos rouge représentant chacune un personnage « innocenté ».



- 1 pion Barricade (à assembler),
- 1 jeton «?», pouvoir de Moriarty.



MISE EN PLACE

Les joueurs choisissent qui joue Jack et qui joue l'Enquêteur. Ils prennent place autour du plateau comme indiqué dans les règles du jeu de base. La carte Témoin, le pion compte-tours, les tuiles plaques d'égoûts fermées et becs de gaz allumés sont disposés sur le plateau comme indiqué dans la règle du jeu de base.

I SÉLECTION DES 8 PERSONNAGES DE LA PARTIE

Chaque partie se joue avec 8 personnages : 4 personnages imposés et 4 personnages choisis par les joueurs parmi les 10 autres personnages issus du jeu de base et de l'extension.

Les 4 personnages de base (utilisés dans toutes les parties)

Jeremy Bert - Sherlock Holmes - Inspecteur Lestrade - John Smith



Ces 4 cartes Personnage sont mises de côté.

Les 10 autres personnages supplémentaires

Miss Stealthy - Madame - Sergent Goodley - Inspecteur Abberline - John Pizer - Joseph Lane - Sir William Gull - Spring-Heeled Man - Professeur Moriarty - John H. Watson



Ces 10 cartes Personnage sont mélangées et distribuées une à une, en commençant par le joueur incarnant Jack.

A la fin de la distribution, chaque joueur a 5 cartes en main et en choisit 2. Les 4 cartes ainsi choisies sont révélées simultanément par les 2 joueurs et sont ajoutées aux 4 cartes Personnage de base mises de côté plus tôt.

Les 8 cartes Personnage et Alibi correspondantes sont mélangées et mises en place comme indiqué dans la règle du jeu de base. Les 8 pions Personnage correspondants sont placés à côté du plateau entre les 2 joueurs.

Enfin, les cartes et pions des 6 personnages non sélectionnés sont rangés dans la boîte de jeu.

Remarque : Si le Professeur Moriarty est en jeu, prenez les 6 cartes Personnage restantes (au lieu de les ranger dans la boîte de jeu) et alignez-les face visibles à côté du plateau. Placez le jeton « ? » à côté de la pile des cartes Personnage, en attendant que la carte personnage de Moriarty soit activée.

II DISPOSITION DES PERSONNAGES SUR LE PLATEAU

Piochez les 4 premières cartes Personnage de la pile et disposez-les face visible près du plateau, puis :

- L'Enquêteur choisit une de ces cartes et place le pion correspondant face « suspect » visible sur une case de rue (gris clair) de son choix.

● Jack choisit ensuite 2 cartes parmi les 3 restantes et place les pions correspondants.

● Enfin, l'Enquêteur place le dernier pion.

On recommence l'opération avec les 4 dernières cartes Personnage de la pile :

● Jack choisit une de ces cartes et place le pion correspondant.

● L'Enquêteur choisit ensuite 2 cartes parmi les 3 restantes et place les pions correspondants.

● Enfin, Jack place le dernier pion.

Remarque : Si Joseph Lane est en jeu, prenez le pion Barricade et placez-le sur le plateau en même temps que le pion de Joseph Lane, entre 2 cases de rue, pas obligatoirement à proximité directe de Joseph Lane.

A la fin de ce placement libre, les 8 cartes Personnage sont de nouveau mélangées et placées face cachée à côté du plateau.

Déterminez ensuite sous quel personnage se dissimulera Jack durant la partie comme indiqué dans les règles du jeu de base. La mise en place terminée, le jeu se déroule ensuite en 8 tours maximum selon les mêmes règles que le jeu de base.

LES NOUVEAUX PERSONNAGES

Chaque personnage, lorsqu'il est activé, doit se déplacer et/ou utiliser son Pouvoir spécial. Les pictogrammes sur les cartes rappellent quel est le pouvoir de chaque personnage et à quel moment il doit ou peut être utilisé.



La **bulle argentée** indique la capacité de déplacement du personnage.

La **bulle dorée** indique le pouvoir du personnage. La **forme** de cette bulle permet de savoir à quel moment utiliser ce pouvoir :



le pouvoir **DOIT** être utilisé **avant ou après** le déplacement



le pouvoir **DOIT** être utilisé **à la fin** du déplacement



le pouvoir **PEUT** être utilisé **à la place** du déplacement



le pouvoir est **PERMANENT** et lié à la position du personnage sur le plateau



Madame : Déplacement 1 à 6 cases AVEC utilisation du Pouvoir

Tenancière d'un établissement frivole réputé du quartier, cette femme - que tout le monde appelle « Madame » - se prend pour une bourgeoise et se donne des grands airs. Coquette, elle ne supporte pas ce qui peut être salissant.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) Lors de son déplacement, Madame ne peut jamais emprunter le réseau d'égouts.



Spring-Heeled Man : Déplacement 1 à 3 cases AVEC éventuelle utilisation du Pouvoir

Ce personnage - inspiré d'une légende de l'époque - est une sorte de super héros avant l'heure. Il avait la réputation de commettre ses méfaits puis de s'enfuir en sautant par-dessus les bâtiments et les obstacles !

Pouvoir spécial (FACULTATIF) Lors de son déplacement, Spring-Heeled Man peut, s'il le souhaite, effectuer des sauts. L'exemple suivant illustre un déplacement de 3 cases du personnage, intégrant des sauts.

- Pour 1 point de déplacement, il peut sauter par-dessus un élément de décor du plateau (bâtiment, bec de gaz, square). Pour effectuer un tel saut, il doit être voisin à cet élément, et la case de rue directement opposée doit être libre (1)(3). Il ne peut pas sauter par-dessus plusieurs cases de bâtiments en un seul saut.
- Pour 1 point de déplacement, il peut aussi sauter par-dessus un personnage, de façon symétrique par rapport à ce personnage (2), pour autant qu'aucun autre personnage ne se trouve sur sa trajectoire.



John Pizer : Déplacement 1 à 3 cases PUIS utilisation du Pouvoir

John Pizer est le boucher du quartier de Whitechapel. Son tablier de cuir et son habilité à manier les lames en font un suspect idéal. Son physique imposant effraie les personnages qu'il rencontre.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) Après son déplacement, si John Pizer est adjacent à un autre personnage, ce dernier prend la fuite. Le personnage qui prend la fuite DOIT obligatoirement se déplacer de 3 cases, sans passer par les égouts, sans passer par la case occupée par John Pizer.



Inspecteur Abberline : Déplacement 1 à 3 cases Pouvoir PERMANENT

L'inspecteur Abberline a été chargé par Scotland Yard de prendre la direction de cette difficile enquête. Inspecteur minutieux et scrupuleux, il pose sans cesse des questions aux personnages qu'il rencontre.

Pouvoir spécial (PERMANENT) Tout personnage présent sur une case de rue adjacente à celle du personnage d'Abberline est limité dans sa capacité de déplacement à 1 point de déplacement lors de son activation.



Joseph Lane : Déplacement 1 à 3 cases ET utilisation du Pouvoir

Joseph Lane est un anarchiste syndicaliste. Il tente de convaincre les milieux populaires du quartier de Whitechapel de faire la révolution ouvrière et de monter des barricades.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) Déplacez la Barricade et positionnez-la entre 2 cases de rue (gris clair) de votre choix. La Barricade est infranchissable pour tous

les personnages, y compris Miss Stealthy et Spring-Heeled Man. 2 personnages de part et d'autre de la Barricade ne se voient pas. Ils ne sont pas considérés comme adjacents. Ils restent visibles d'un bec de gaz allumé adjacent. Ce pouvoir peut être utilisé avant ou après le déplacement, au choix du joueur.

Attention ! Il est interdit de poser la Barricade en contact avec l'une des 4 cases de sortie du quartier.



Professeur Moriarty : Déplacement variable **Pouvoir spécial d'imitation**

Devant l'inefficacité de son rival Sherlock Holmes à mettre la main sur Jack, le Professeur Moriarty s'est invité sur l'enquête. Il s'est mis en tête d'humilier Holmes en démasquant Jack avant lui ! Moriarty est un véritable caméléon qui imite les autres enquêteurs en prenant leur apparence et en utilisant leurs pouvoirs !

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) Lorsqu'un joueur active le Professeur Moriarty pour la première fois, il choisit l'une des 6 cartes Personnage alignées à côté du plateau et place le jeton « ? » en-dessous. Le Professeur Moriarty possède et utilise alors exactement la même capacité de déplacement et le même Pouvoir spécial que le personnage ainsi choisi. Moriarty conserve les caractéristiques du personnage ainsi imité jusqu'à la prochaine fois où il sera activé. Quand un joueur active à nouveau Moriarty, la carte du précédent personnage imité est rangée dans la boîte. Le joueur choisit un nouveau personnage à imiter et place le jeton « ? » en-dessous de la carte correspondante.



Exemple d'une partie de jeu en cours avec activation de la carte Personnage du Professeur Moriarty pour la première fois. Jusqu'à sa prochaine activation, Moriarty imitera le personnage de John Pizer.

FOIRE AUX QUESTIONS (FAQ)

• *Lors du placement libre des pions Personnage en début de partie, peut-on les placer directement à côté d'une sortie ou sur une bouche d'égout ?*
Oui ! Il est possible de placer les personnages sur les cases de rue adjacentes aux sorties et sur les bouches d'égout ouvertes ou fermées. La seule contrainte à respecter est de les placer sur des cases de rue (gris clair).

• *Que se passe-t-il si un personnage effrayé par John Pizer ne peut pas être déplacé de 3 cases ?*

Le personnage est éloigné du nombre maximal de cases possibles. S'il ne peut absolument pas être déplacé, il reste sur place.

- *Un personnage effrayé par John Pizer peut-il utiliser les égouts ?*

Non ! Le déplacement de 3 cases doit avoir lieu en surface.

- *Si John Pizer termine son déplacement en étant adjacent à 2 personnages ou plus, que se passe-t-il ?*

Chaque personnage est effrayé et doit être déplacé de 3 cases, si cela est possible.

- *John Pizer peut-il faire sortir Jack de Whitechapel ?*

Oui ! Lors d'un tour pour lequel la carte Témoin est face « invisible », le joueur incarnant Jack peut utiliser John Pizer pour « pousser » hors du plateau le pion Personnage sous lequel Jack se dissimule.

- *Si John Pizer est déplacé par le pouvoir d'un autre personnage (Goodley, Gull) et qu'il termine son déplacement à côté d'autres personnages, sont-ils aussi effrayés ?*

Non ! Le pouvoir de John Pizer ne s'applique que lors de l'activation du personnage.

- *Si John Pizer arrive à côté d'un personnage adjacent à l'Inspecteur Abberline, que se passe-t-il ?*

Le personnage fuit John Pizer, mais ne fuit que d'une seule case, car le pouvoir d'Abberline est permanent.

- *Un personnage adjacent à l'Inspecteur Abberline peut-il utiliser les égouts ?*

Oui, pour autant qu'il soit sur une bouche d'égout. Comme sa capacité de déplacement est limitée à 1, il ressort par une autre bouche d'égout et termine là son déplacement.

- *Si Spring-Heeled Man est adjacent à l'Inspecteur Abberline, peut-il effectuer quand même un saut ?*

Oui ! Mais comme sa capacité de mouvement est limitée à 1, il ne peut effectuer qu'un seul saut.

- *Que se passe-t-il si un personnage adjacent à l'Inspecteur Abberline doit être déplacé à cause du pouvoir d'un autre personnage (sifflet de Goodley, personnage effrayé par John Pizer) ?*

Le pouvoir d'Abberline est permanent, en conséquence le personnage n'est déplacé que d'une case.

- *Lorsqu'il effectue un saut, Spring-Heeled Man peut-il « atterrir » sur un autre personnage ?*

Oui ! Mais uniquement pour porter une accusation ! Cette action met fin à la partie, quel que soit le résultat de cette accusation.

- *Le pion Barricade peut-il être posé entre un bec de gaz et une case de rue ?*

Non ! La barricade doit toujours séparer 2 cases de rue (gris clair).

- *Après que le Professeur Moriarty ait imité Joseph Lane et que la carte de celui-ci ait été rangée dans la boîte, que fait-on du pion Barricade ?*

Le pion Barricade reste à l'endroit où il a été placé sur le plateau de jeu jusqu'à la fin de la partie.

Les personnages d'Abberline et de Spring-Heeled Man sont respectivement basés sur des idées d'Arnaud Fillon et Steve MacKeogh.

Une question ? Une remarque ? Un conseil ?

Contactez-nous via notre site web www.hurricangames.com

Attention : Petites pièces. Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Informations à conserver.