

Mr. JACK

EXTENSION



Hurrican

Castelver 4

1255 Veyrier / CH

www.hurricangames.com

Auteurs: Bruno Cathala &
Ludovic Maublanc

Mr. Jack EXTENSION



Pour utiliser cette extension vous devez posséder le jeu de base Mr. Jack.

L'extension propose cinq nouveaux personnages aux pouvoirs étonnants.

La disposition initiale des personnages sur le plateau est effectuée par les joueurs; elle permet une multitude de nouvelles configurations tactiques et stratégiques.

En tirant le meilleur parti de ces nouvelles possibilités, vous pouvez, comme enquêteur, affiner vos capacités d'investigation. Mais attention, gardez bien à l'esprit les nouveaux potentiels d'évasion de Jack...

MATERIEL

- 5 pions personnages, de 5 couleurs différentes présentant une face «suspect» et une face «innocent», (avant la première partie, vous devez coller les autocollants sur les pions en respectant les couleurs (par exemple, fond de l'autocollant gris sur pion gris, etc.)



- 1 pion barricade en deux parties à assembler



- 5 cartes personnages avec dos vert représentant chacune un personnage, avec des pictogrammes symbolisant le déplacement et le pouvoir spécial



- 5 cartes alibi avec dos rouge, représentant chacune un personnage



- 1 règle de jeu

MISE EN PLACE

Les joueurs choisissent qui joue Jack et qui joue l'Enquêteur.

Disposition des joueurs

L'enquêteur prend place face au plateau, de sorte à voir le plateau à l'endroit. La bordure de couleur devant lui est de couleur jaune.

Jack prend place face à lui. Il voit le plateau à l'envers. La bordure de couleur devant lui est de couleur grise.

Disposition des becs de gaz allumés et des plaques d'égout

Les plaques d'égouts fermées et les becs de gaz allumés sont placés sur le plateau, comme indiqué sur l'illustration ainsi que défini dans la règle du jeu de base. (1)

Choix des 8 personnages de la partie

Chaque partie se joue toujours avec huit personnages, les quatre de base et une sélection de quatre personnages variant selon les choix des joueurs.

Personnages de base (utilisés dans toutes les parties)

Jeremy Bert - Sherlock Holmes - Inspecteur Lestrade - John Smith.

Ces quatre cartes personnages sont mises de côté pendant la sélection des personnages complémentaires.

Personnages complémentaires

Miss Stealthy - Madame - Sergeant Goodley - Sir William Gull - John Pizer - Joseph Lane - John H. Watson - Inspecteur Abberline - Spring-heeled Man

Ces neuf cartes personnages sont mélangées et distribuées une à une en commençant par le joueur incarnant Jack.

A la fin de la distribution, Jack aura ainsi cinq cartes en main tandis que l'enquêteur en aura quatre.

Chaque joueur choisi parmi sa main deux personnages complémentaires qui se joindront à l'enquête pour cette partie.

Les quatre cartes sont révélées simultanément par les deux joueurs pour en prendre connaissance, puis rejoignent les quatre personnages de base.

Les huit cartes personnages sont mélangées et placées faces cachées à côté du plateau.

Les huit cartes alibi correspondantes sont mélangées et placées faces cachées à côté du plateau.

Les huit pions personnages correspondants sont placés à côté du plateau entre les deux joueurs.

Enfin, les cartes personnages, les cartes alibi et les pions non utilisés, sont rangés dans la boîte de jeu.

Détermination du personnage dissimulant Jack

Le joueur incarnant Jack pioche une carte «alibi», en prend secrètement connaissance et la place face cachée devant lui. C'est sous ce personnage que se dissimule Jack pendant toute la partie. (Le personnage ainsi désigné est le seul à ne pas avoir d'alibi).

Disposition des personnages sur le plateau

Piochez les quatre premières cartes personnages de la pile et disposez-les faces visibles sur la table.

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

Puis Jack choisit deux cartes parmi les trois restantes et pose les pions correspondants. Enfin l'enquêteur termine en plaçant le dernier pion.

On recommence l'opération avec les quatre dernières cartes personnages.

Jack place le premier personnage, l'enquêteur place les deux suivants puis Jack place le dernier.

A la fin de ce placement libre, les huit cartes personnages sont mélangées et placées faces cachées à côté du plateau.

Carte Témoin/Pas de Témoin

La carte Témoin/Pas de Témoin est mise de côté et ne sera utilisée qu'à la fin du premier tour, lors de l'appel à témoin. De ce fait, Jack ne peut pas sortir au premier tour.

Compte-tours

Le pointeur du tour de jeu est placé sur la case «Tour N° 1» (Il s'agit de la première case du compte-tours, du côté de l'enquêteur).

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en huit tours au maximum selon les mêmes règles que le jeu de base.

Les cinq nouveaux personnages et leurs utilisations

Chaque personnage, lorsqu'il est activé, doit se déplacer et/ou utiliser son Pouvoir spécial. Les pictogrammes sur les cartes permettent de rappeler, de façon simple, 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



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. De plus, son physique imposant effraie les personnages qu'il rencontre.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) APRES SON DEPLACEMENT, si John Pizer est voisin d'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.



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 deux cases de rue (gris clair) de votre choix.

La barricade est infranchissable pour tous les personnages, y compris Miss Stealthy et Spring-heeled Man. Deux personnages de part et d'autre de la barricade ne se voient pas. Ils ne sont donc pas considérés comme voisin. Ils restent visibles d'un bec de gaz, et éclairés par un bec de gaz allumé voisin.

Restriction: il est interdit de poser la barricade en contact avec l'une des 4 cases de sortie du quartier.

Ce pouvoir peut être utilisé avant ou après le déplacement, au choix du joueur.



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 DEPLACEMENT, Madame ne peut jamais emprunter le réseau d'égouts.



Inspecteur Abberline: Déplacement 1 à 3 cases. Pouvoir PERMANENT

(Sur la base d'une idée d'Arnaud Fillon)

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) Soumis au rythme incessant des questions d'Abberline, tout personnage sur une case de rue adjacente, est limité dans sa capacité de déplacement à un point de mouvement!!



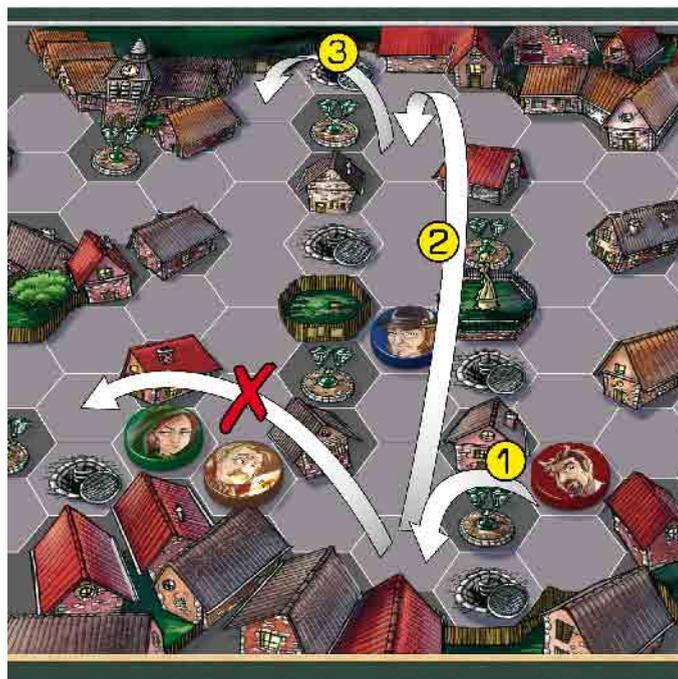
Spring-heeled Man: Déplacement 1 à 3 cases AVEC éventuelle utilisation du Pouvoir

(Sur la base d'une idée de Steve MacKeogh)

Spring-heeled Man est une légende urbaine de l'époque victorienne (plus connu sous le nom de Spring-heeled Jack (cf. www.wikipedia.org)). Ce personnage, sorte de super héros avant l'heure, 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 DEPLACEMENT, Spring-heeled Man peut, s'il le souhaite, effectuer des sauts.

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



FOIRE AUX QUESTIONS (FAQ)

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 au voisinage de deux 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/Pas de Témoin est côté «Pas de Témoin», le joueur incarnant Jack peut utiliser John Pizer pour «pousser», hors du plateau, le pion sous lequel se cache Jack.

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 normale du personnage.

Si John Pizer arrive à côté d'un personnage adjacent à 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 voisin de l'inspecteur Abberline peut-il utiliser les égouts?

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

Si Spring-heeled Man est voisin de l'inspecteur Abberline, peut-il néanmoins effectuer 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 voisin d'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!! (Ce qui met fin à la partie, quel que soit le résultat de cette accusation).

Si Joseph Lane est en jeu, à quel moment la barricade est-elle mise en place?

La barricade est mise en place en même temps que Joseph Lane sur le plateau, entre deux cases de rue, pas obligatoirement à proximité directe de Joseph Lane.

La barricade peut-elle être posée entre un bec de gaz et une case de rue?

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

Lors du positionnement libre des personnages, peut-on les mettre directement à côté d'une sortie ou sur une bouche d'égout?

Oui!! Il est possible de placer les personnages sur les cases de rues directement voisines des sorties et sur les bouches d'égouts ouvertes ou fermées. La seule contrainte à respecter est de les placer sur des cases de rue (gris clair).

Remerciements

Nous tenons à remercier particulièrement :

- Les distributeurs et revendeurs de Mr. Jack, qui depuis le début nous ont fait confiance, en relayant notre travail, pour que vous, joueurs, puissiez prendre du plaisir. Voir la liste complète sur www.hurricangames.com
- Les 137 participants au concours «Extension pour Mr. Jack», pour leur enthousiasme, leur imagination et leurs encouragements.
- Le site www.trictrac.net, le magazine Internet des jeux de société.
- Jeux sur un plateau www.jsp-mag.com, le magazine papier des jeux de société.
- Angèle et Alain Payet-Taille pour les innombrables soirées de tests de tous ces nouveaux personnages.
- Tout ceux qui, de près ou de loin, nous encouragent ou participent au succès de Mr. Jack, sans pouvoir ni tous les citer ni tous les connaître, mais notamment :

L'équipe de 4L, organisatrice des championnats du monde de Mr. Jack www.11411.net

Stephan Esch, concepteur du site de jeu en ligne de Mr. Jack <http://mrjack.hurricangames.com>



Mr. JACK

EXTENSION

