



Mr. Jack



1888, Londres - Quartier de Whitechapel. La nuit recouvre les sombres ruelles de son manteau ténébreux et seules certaines zones sont encore éclairées par des becs de gaz. Huit enquêteurs se sont rassemblés pour attraper le malin Mr Jack, qui se cache parmi eux... Sauront-ils le démasquer ?

LE CLASSIQUE DU JEU DE DEDUCTION EN DUO !

Dans Mr Jack, un joueur est **Jack** et l'autre joueur est l'**enquêteur**. Il a **8 tours pour démasquer Jack**, qui **se fait passer pour l'un des 8 personnages** en jeu sur le plateau. Jack a 2 façons de gagner : s'échapper par l'une des 4 sorties ou garder son identité secrète jusqu'à la fin du jeu. **L'enquêteur doit découvrir qui est Mr Jack et accuser le suspect présumé être Jack**, mais il ne pourra porter **qu'une seule accusation** durant toute la partie !

Chaque tour, **4 des 8 cartes de personnages sont disponibles et activées**. Les joueurs **déplacent les personnages à travers le district** et utilisent **leurs capacités spéciales** pour les **placer dans l'ombre ou la lumière**. Ensuite, il y a un **appel à témoins** et Jack doit déclarer **si son personnage est visible ou invisible**, permettant à l'enquêteur d'**innocenter certains suspects**. Puis, un autre tour commence. La partie est terminée si **Jack s'enfuit** ou si **l'enquêteur attrape Jack avec succès**. Mais si Jack n'est pas attrapé à la fin du 8^{ème} tour, il gagne !

"Mr Jack est le SEUL jeu auquel ma femme aime jouer !"



MÉCANIQUES DE JEU

- Asymétrique (2 rôles)
- Déduction (identité secrète)
- Déplacement (grille de cases)
- Sélection d'action (pouvoirs des personnages)

- Jeu du chat et de la souris revisité
- Duel tactique en couple ou entre amis

POINTS CLÉS

- Un **classique indémodable** et multi-récompensé.
- Un jeu **asymétrique** aux **règles simples**.
- Plongée dans une **Londres victorienne** et **brumeuse**.
- Forte **rejouabilité** : **déduction, réflexion et concentration** sont affûtés au fil des parties.
- Assez **rapide** pour **échanger** les rôles et rejouer !



Focus sur la mécanique de jeu "visible/invisible"

Si un personnage termine le tour sur une **case adjacente à un bec de gaz allumé (A)** ou **un autre personnage (B)**, il est considéré comme **«visible»** (dans la lumière). Un personnage dans **l'ombre** est **«invisible» (C)**. Une tuile bec de gaz est retirée du plateau à la fin des 4 premiers tours de jeu.



Carte Témoin



Visible



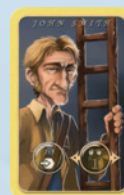
Invisible

Lorsque Jack déclare **être visible ou non** avec la **carte Témoin**, l'enquêteur **sait qui est innocent** : si Jack est visible ; alors chaque personnage invisible est innocent (et inversement si Jack est invisible). Les **jetons des suspects éliminés sont retournés** face « innocent ».

Pion Personnage



Face « suspect » Face « innocent »



Tous les personnages ont une capacité unique et spéciale permettant à Jack de rester dans l'ombre ou la lumière. Exemple (carte ci-contre) : John Smith peut déplacer une tuile bec de gaz « allumé » sur un autre emplacement bec de gaz éteint.

La **chasse à l'homme s'intensifie** à mesure que l'attention se porte sur **les suspects restants**. En tant qu'**enquêteur**, vous devez **séparer les suspects**, mais en tant que **Mr Jack**, vous devez **garder les suspects ensemble**, car vous essayez de **ne pas être démasqué** !

2 expériences différentes dans le même jeu de 30 minutes !