

Un jeu d'enquête pour 2 joueurs dès 14 ans de
Bruno Cathala et Ludovic Maublanc

Mr. Jack



Avant-propos

La gamme « Mr Jack » comprend les titres suivants :

- Mr Jack - London (jeu de base)
- Mr Jack - Extension London (extension valable pour le jeu de base uniquement)
- Mr Jack in New York - (jeu complet). Il n'est pas nécessaire de disposer ou de connaître les titres précédents pour y jouer). Pour autant, du fait du nombre de possibilités tactiques accrues de cette version, nous conseillons aux joueurs découvrant l'univers du jeu de société de démarrer avec la version de base « Mr Jack - London ».



Londres - 19 Novembre 1888

Dans le cadre de l'affaire Mr Jack, Francis J. Tumblety, médecin charlatan, est arrêté puis libéré sous caution. Aussitôt, il s'enfuit aux Etats-Unis.

New York - Ile de Manhattan - Janvier 1889

Alertée par Londres, la police New Yorkaise se lance à la recherche de Tumblety. Certains témoignages font état de sa présence à Manhattan et des crimes, avec un mode opératoire similaire à ceux de Londres, sont commis. La police fait alors appel aux citoyens les plus éminents de la ville pour l'aider dans son enquête. Tumblety est-il réellement Jack ? Sinon, sous quelle autre apparence se cache-t-il ? Tels sont les enjeux de Mr Jack in New York.

Conseils

Avant la première partie, nous vous recommandons de lire les règles entièrement ; ceci vous permettra d'acquérir une bonne vue d'ensemble. Ensuite, disposez le jeu en suivant le paragraphe Mise en place.

Relisez alors les règles en commençant directement à jouer. Pour toute question, reportez-vous à la FAQ.

Dès la fin de la deuxième partie, vous constaterez que vous n'aurez plus besoin des règles. Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir !

MATERIEL

- 8 pions Personnages recto-verso, de 8 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 rouge sur pion rouge, etc).



Suspect



Innocent

- 8 cartes Personnages avec dos bleu clair représentant chacune un personnage, avec des pictogrammes symbolisant le déplacement et le pouvoir spécial.



- 8 cartes Alibi avec dos bleu foncé, représentant chacune un personnage.



- 1 carte Témoin avec une face Visible et une face Invisible.



- 1 pion recto-verso Mouchard avec une face Bavard et une face Muet.



Bavard



Muet

- 1 plateau de jeu représentant l'île de Manhattan. Sur la droite du plateau une aide de jeu / compte-tours.

- 1 pion gris compte-tours.

Avant la première partie, vous devez coller l'autocollant sur le pion.



- 4 tuiles recto-verso avec une face Chantier de Building en cours de construction et une face Parc.



- 7 tuiles recto-verso avec une face Bouche de métro et une face Parc.



- 6 tuiles recto-verso avec une face Eclairage public allumé et une face Parc.



- 2 tuiles Investigations



- 2 tuiles Paquebots transatlantiques



PRINCIPES DU JEU

OMBRE ET LUMIÈRE / VISIBLE ET INVISIBLE

Le plateau représente l'extrémité de l'île de Manhattan en cours d'urbanisation.

Un joueur incarne Mr Jack.

Il sera appelé « Jack » dans le reste de cette règle.

Il est le seul à savoir sous quelle identité il se dissimule. Son objectif est de réussir à échapper à l'Enquêteur en l'empêchant de découvrir sa véritable identité, ou en réussissant à quitter Manhattan en profitant de l'obscurité.

L'autre joueur incarne l'Enquêteur de police.

Il sera appelé « l'Enquêteur » dans le reste de la règle.

Son objectif est de découvrir sous quelle identité se dissimule Jack, et de l'arrêter avant la fin du huitième et dernier tour de jeu.

Lors de chaque tour de jeu, quatre personnages sont activés (deux par l'Enquêteur et deux par Jack).

Puis un appel à témoin à lieu. Jack doit alors indiquer si le personnage sous lequel il se dissimule est visible ou invisible.

Personnages visibles ☆ : Les personnages qui se trouvent sur une case de Rue éclairée (case adjacente à un éclairage public) sont visibles, car ils peuvent être vus par n'importe quelle personne de Manhattan, n'importe quel passant. Il en va de même si deux personnages sont sur deux cases de Rues adjacentes, même dans l'obscurité. Ces deux personnages sont alors considérés comme visibles, car leur proximité leur permet de se voir malgré l'obscurité.

Personnages invisibles : Les personnages qui ne se trouvent, ni sur une case de Rue éclairée ni sur une case de Rue adjacente à un autre personnage (également sur une case de Rue), sont considérés comme invisibles. **Les personnages situés sur une tuile Parc sont toujours invisibles**, même si il y a des personnages sur les cases voisines ou si ce parc est voisin d'un éclairage public.



Ainsi, à la fin de chaque tour, en fonction de l'indication (visible ou invisible) donnée par Jack, l'Enquêteur peut innocenter définitivement certains des personnages et cerner peu à peu le vrai coupable.

Le jeu consiste en une lutte farouche entre Jack et l'Enquêteur, pour placer astucieusement les différents personnages de manière à ce qu'ils soient visibles ou invisibles. L'Enquêteur essayant de réduire, peu à peu, le nombre de suspects tout en prenant garde à ne pas favoriser l'évasion de Jack, ce dernier essayant de tout faire pour retarder les déductions de l'Enquêteur et profiter de son moindre faux-pas pour s'enfuir à tout jamais !

MISE EN PLACE

Dépliez la double-page à la fin de cette règle pour découvrir l'illustration en même temps que vous lisez le texte ci-dessous.

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

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**.

- 1 Les pions Personnages, les tuiles Bouches de métro, les tuiles Eclairage public allumé, les tuiles Investigations et les Paquebots sont placés sur le plateau comme indiqué sur l'illustration. Tous les pions Personnages sont placés face **suspect apparente**.
- 2 Le pion Mouchard est placé sur l'île de la statue de la liberté, face **Bavard apparente**.
- 3 Les huit cartes Personnages sont mélangées et placées faces cachées à côté du plateau.
- 4 Les huit cartes Alibi sont mélangées et placées faces cachées à côté du plateau.
- 5 La carte **Visible/Invisible** est posée à côté du plateau face visible pour le premier tour.
- 6 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).
- 7 Le joueur incarnant Jack pioche une carte Alibi, en prend secrètement connaissance et la pose face cachée devant lui. C'est sous ce personnage que se dissimule Jack pendant toute la partie. (Le personnage ainsi désigné est le seul ne pas avoir d'alibi).

A noter : au début du jeu, après la mise en place, deux personnages sont invisibles et six personnages sont visibles.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en huit tours au maximum. Chaque tour se déroule comme suit :

I CHOIX ET ACTIVATION DES PERSONNAGES

Au cours de chaque tour de jeu, quatre personnages vont être joués, chaque joueur en jouant deux.

Pour les tours de jeu impairs (1-3-5-7)

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

L'enquêteur choisit d'abord un personnage parmi les quatre cartes et le joue (il déplace le pion Personnage et/ou utilise son Pouvoir spécial).

La carte Personnage est ensuite retournée et posée face cachée sur la table.

Jack choisit ensuite deux personnages parmi les trois restant. Il les joue de la même façon, puis retourne les cartes.

Et enfin, l'enquêteur joue le dernier personnage.

Pour les tours de jeu pairs (2-4-6-8)

Piochez les quatre dernières cartes Personnages de la pile et disposez-les faces visibles sur la table.

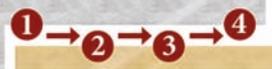
Cette fois, Jack joue en premier un personnage, puis l'enquêteur joue deux personnages et enfin Jack joue le dernier.

A la fin des tours pairs, on mélange à nouveau les huit cartes Personnages.



L'aide de jeu/compte-tours indique, par pictogrammes, l'ordre dans lequel les joueurs choisissent leurs personnages.

La couleur des cartes correspond à la couleur de la bordure du plateau devant laquelle chaque joueur se trouve. (Jaune pour l'enquêteur assis dans le bon sens du plateau, Gris pour Jack assis en sens inverse du plateau).



II APPEL À TÉMOIN

Les quatre personnages ont été joués. Jack doit maintenant annoncer s'il est visible ou invisible.

Visible



Jack est visible si le personnage sous lequel il se cache est sur une case éclairée ou est voisin d'un autre personnage, **sauf si ce voisin est dans un Parc.**

Jack place la carte à côté du plateau de jeu face visible, comme ci-contre.

Dans ce cas, tous les personnages invisibles sont innocentés.

L'Enquêteur les retourne sur la face « innocent » sans les changer de place. La carte est posée à côté du plateau face visible et reste ainsi pendant le tour de jeu suivant.



Invisible



Jack est invisible si le personnage sous lequel il se cache est sur une case non éclairée et n'est pas voisin d'un autre personnage, ou s'il est dans un Parc !

Jack place la carte à côté du plateau de jeu face invisible, comme ci-contre.

Dans ce cas les personnages restés visibles sont innocentés.

L'Enquêteur les retourne sur la face « innocent » sans les changer de place. La carte est posée à côté du plateau face invisible et reste ainsi pendant le tour de jeu suivant.



ATTENTION : Lorsqu'à la fin d'un tour de jeu Jack est invisible, et seulement à cette condition, Jack peut essayer, lors du tour suivant, de quitter Manhattan. Si son déplacement lui permet de quitter Manhattan, il gagne la partie !!

III FIN DU TOUR

Lorsque les étapes ci-dessus sont toutes effectuées, on passe au tour de jeu suivant.

Déplacez le pion compte-tours d'une case vers le haut du plateau.

FIN DE LA PARTIE

Il y a **TROIS** fins de parties possibles :

Jack quitte Manhattan

Jack réussit à déplacer son pion hors de Manhattan en sortant, soit par une sortie terrestre, soit par une case de Port contenant un paquebot, qui ne sont pas bloquées par une tuile Investigations. Jack gagne ainsi la partie.

Rappel : ceci n'est possible que pendant le tour de jeu au cours duquel la carte Témoin est posée **face invisible**.

L'Enquêteur arrête Jack

L'enquêteur amène un personnage sur la même case que le personnage qu'il soupçonne d'être Jack et l'accuse :

- si l'accusation est juste : l'Enquêteur gagne la partie.
- si l'accusation est fautive : Jack gagne la partie en profitant de la confusion, liée à cette erreur judiciaire, pour s'échapper !

Jack n'est pas arrêté

A la fin du huitième tour, si Jack n'a pas été arrêté, il gagne la partie!

LES PERSONNAGES ET LEURS UTILISATIONS

Il y a huit personnages différents. Chaque personnage, lorsqu'il est activé, doit se déplacer et/ou utiliser son Pouvoir spécial. Les pictogrammes sur les cartes permettent de se 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 **PEUT** être utilisé **à la place** du déplacement



Alfred Ely Beach : Déplacement de 1 à 3 cases ET utilisation du Pouvoir

Dès 1860, il constate comme tous les New Yorkais, que la circulation est un véritable enfer. Visionnaire, il propose de construire un réseau ferré souterrain. Au moment de l'action, il construit plus ou moins en secret des tunnels pour expérimenter son nouveau système de transport pneumatique. Malgré des résultats intéressants, le projet fut abandonné et il fallut attendre 1904 pour la véritable arrivée du métro à NY.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) : Avant ou après son déplacement, Alfred Ely Beach **DOIT** construire une nouvelle Bouche de métro.

Placez une nouvelle tuile Bouche de métro sur une case de Rue vide et qui n'est pas adjacente à une autre Bouche de métro.



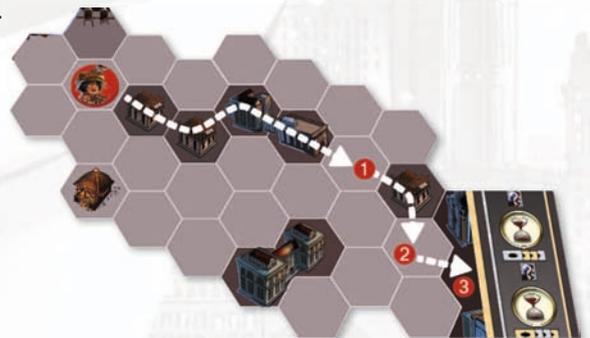
Cloud Rider : Déplacement de 1 à 3 cases ET utilisation du Pouvoir

En 1886, des indiennes et des indiens Mohawks sont engagés pour construire ponts et gratte-ciels. Leur habileté à « marcher sur les poutres du ciel » en a fait leur célébrité. Cloud Rider est l'une d'entre eux.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) : Avant ou après son déplacement, Cloud Rider **DOIT** démarrer un nouveau Chantier de Building.

Placez une tuile Chantier sur une case de Rue vide.

Cloud Rider est le seul personnage à posséder une capacité de déplacement spécial : Elle a le pouvoir de traverser les cases Chantier et Building sans que cela ne compte comme point de déplacement (elle les traverse « gratuitement »). Elle doit terminer son déplacement sur une case de Rue.





Lewis Howard Latimer : Déplacement de 1 à 3 cases ET utilisation du Pouvoir

Ingénieur à la Edison Company et seul personne de couleur de l'équipe de recherche, il est chargé d'installer le système d'éclairage de la ville.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) : Avant ou après son déplacement, Lewis Howard Latimer **DOIT** installer une tuile Eclairage public sur une case de Rue vide et qui n'est pas adjacente à une autre tuile Eclairage public.



Mrs Emma Grant : Déplacement de 1 à 3 cases ET utilisation du Pouvoir

Ecologiste avant l'heure et femme de Hugh L. Grant, Maire de New York, elle laisse à son mari le soin de parader dans les réceptions mondaines pour décider elle-même, au gré de ses caprices, de modifier les aménagements dans la ville.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) : Avant ou après son déplacement, Mrs Emma Grant **DOIT** créer un Parc. Retournez, sur la face Parc, une tuile Eclairage public ou Chantier ou Bouche de métro présentes sur le plateau. Deux Parcs peuvent être adjacents. Une Bouche de métro peut être transformée en Parc, même si elle est occupée par un personnage ou par le Mouchard. Cependant, il n'est pas possible de transformer en Parc une Bouche de métro recouverte d'une tuile Investigations.



James H. Callahan : Déplacement de 1 à 3 cases ET utilisation du Pouvoir

Après avoir longtemps fait partie de la célèbre unité des Texas Rangers jusqu'en 1885, il a récemment été muté à NY. Sa capacité à résoudre des affaires répugnantes lui a valu le surnom de « Dirty Harry ».

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) : Avant ou après son déplacement, James H. Callahan **DOIT** déplacer une tuile Investigations.

Chaque tuile Investigations recouvre deux cases du plateau en y interdisant l'accès : aucun personnage ne peut accéder ni traverser ces zones d'Investigations. Les tuiles Investigations peuvent recouvrir les cases de Rues, les Bouches de métro et les Parcs, du moment que ces cases sont vides de tout personnage. Les cases retrouvent leur fonction initiale aussitôt que la tuile Investigations est déplacée ailleurs sur le plateau.



Monk Eastman : Déplacement de 1 à 3 cases OU utilisation du Pouvoir

Sous une apparence paisible (il tient une animalerie et est toujours accompagné d'un petit singe sur son épaule) se cache le parrain de la mafia locale. Il a les moyens d'obliger les autres à agir selon sa guise.

Pouvoir spécial (FACULTATIF) : À la place de son déplacement normal, Monk Eastman **PEUT** choisir de déplacer un autre personnage de 1 à 3 cases. Ce personnage doit avoir le même statut (visible ou invisible) que Monk Eastman AU MOMENT DE SON ACTIVATION.

Si Monk Eastman est visible au moment où il est activé par un joueur, il peut, en lieu et place de son déplacement, déplacer de 1 à 3 cases tout autre personnage lui aussi visible à ce moment-là.

Si Monk Eastman est invisible au moment où il est activé par un joueur, il peut, en lieu et place de son déplacement, déplacer de 1 à 3 cases n'importe quel personnage invisible à ce moment-là.

Un personnage ainsi déplacé ne peut pas utiliser le réseau de métro, ni porter une accusation sur un autre personnage. Cloud Rider, sous l'influence de Monk Eastman, ne peut pas traverser les Chantiers de Buildings.

Par contre, un personnage ainsi déplacé peut quitter Manhattan, par bateau ou par voie terrestre ou encore accéder au Mouchard et donc accéder à une nouvelle carte Alibi.



Francis J. Tumblety : Déplacement de 1 à 3 cases ET utilisation du Pouvoir

Suspecté à Londres, en fuite à NY, il se prétend docteur en médecine, mais il est en fait un charlatan qui utilise l'hypnose pour contraindre ceux qui le croisent à agir pour son intérêt personnel.

Pouvoir spécial (FACULTATIF) : Avant ou après son déplacement et s'il le souhaite, Francis J. Tumblety **PEUT** échanger la position d'un personnage qui lui est adjacent avec n'importe quel autre personnage du plateau, quelle que soit la nature des cases sur lesquelles ces personnages se trouvent.

Par exemple, Francis J. Tumblety peut se rapprocher d'un personnage situé dans un Parc puis, prendre ce personnage pour l'échanger de place avec un autre personnage de son choix, y compris s'il est sur la statue de la Liberté. Echanger deux personnages de place n'a cependant aucun effet direct sur le Mouchard.



Edward Smith : Déplacement de 1 à 3 cases ET utilisation du Pouvoir

Né en 1850 en Angleterre, il est nommé commandant en 1887. Très vite, sa réputation l'amène à prendre des responsabilités dans le port de NY. Mais cet épisode de sa vie reste moins connu que sa fin tragique, en 1912, lors de son dernier convoi avant la retraite, aux commandes du Titanic.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) : Avant ou après son déplacement, Edward Smith **DOIT** déplacer un Paquebot vers n'importe quelle autre case de Port vide.



Le Mouchard

Vivant en marge de la société, le Mouchard est discret. Peu bavard de nature, distillant ses renseignements avec parcimonie, on le surnomme fréquemment « le Muet ».

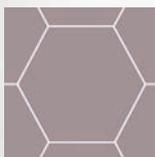


Le Mouchard ressemble à un neuvième personnage, mais n'est pas considéré comme tel. Il peut donner de précieux renseignements aux personnages venant le voir. Lorsqu'il est face Bavard, n'importe quel personnage peut lui rendre visite en se rendant sur la case où il se trouve. Le visiteur prend la place du Mouchard et replace ce dernier face Muet visible sur n'importe quelle case de Rue, Bouche de métro, Embarcadère, Parc, statue de la Liberté (s'il n'y était plus), vides de personnages et non bloqués par une tuile Investigations. Une fois ceci fait, le joueur pioche une carte Alibi, en prend connaissance, et la place face cachée devant lui, sans la révéler à son adversaire.

Le Mouchard ne peut être utilisé que lorsqu'il est sur la face Bavard. Lorsqu'il est sur la face Muet, il ne constitue pas un obstacle au déplacement des autres personnages, mais ceux-ci ne peuvent pas terminer leur déplacement dessus.

Au début de chaque nouveau tour de jeu, si le Mouchard est sur la face Muet, il est retourné sur la face Bavard.

UTILISATION DES PIONS OU CASES SPÉCIALES



Cases de Rue / Obstacles

Ces cases sont des cases de Rues. Sur ces cases, il est possible de construire de nouvelles Bouches de métro, de l'Éclairage public et des Chantiers de Buildings.



Cases Embarcadères

Ces cases sont des passages permettant l'accès à l'île de la statue de la Liberté. Les pions personnages peuvent accéder et stationner sur ces cases. Il est interdit de construire des Bouches de métro, de l'Éclairage public et des Chantiers de Buildings sur ces cases.

Il est également interdit de les recouvrir avec une tuile Investigations.



Accès à la statue de la Liberté

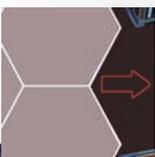
Il est possible d'accéder à la statue de la Liberté. Pour y accéder et en revenir, il faut utiliser les navettes (en suivant les flèches). Chaque flèche ainsi utilisée coûte un point de déplacement. Sur la case statue de la Liberté, on ne peut ni construire ni poser de tuile Investigations.



Cases de Port

Les cases de Mer, cerclées de rouge, sont des cases de Port pouvant accueillir des Paquebots transatlantiques.

Seul Jack, peut monter dans un Paquebot et ainsi s'enfuir pour gagner la partie ! (A condition qu'il ait terminé le tour précédent dans l'ombre).



Sortie terrestre

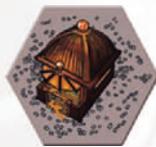
Deux cases de Rue donnent accès à l'unique sortie terrestre du plateau. Seul, Jack peut utiliser la sortie terrestre et ainsi quitter Manhattan pour s'enfuir et gagner la partie ! (A condition qu'il ait terminé le tour précédent dans l'ombre).



Cases Buildings et tuiles Chantiers

Ces cases sont des obstacles pour les personnages, à l'exception de Cloud Rider qui peut les traverser.

(Voir capacité spéciale de déplacement de Cloud Rider).



Tuiles Bouches de métro

Lorsqu'un pion se trouve (ou passe) sur une Bouche de métro, il peut, pour un point de déplacement, aller sur n'importe quelle autre case comportant une Bouche de Métro.



Tuiles Investigations

Les tuiles Investigations délimitent des zones dans lesquelles la police mène des investigations discrètes à la recherche du moindre indice. L'accès à ces zones est strictement interdit à tout personnage. Les tuiles Investigations peuvent recouvrir les cases de Rues, les Parcs et les Bouches de métro, les rendant alors momentanément inutilisables.

Elles ne peuvent pas recouvrir les Embarcadères.



Tuiles Eclairage public

Elles éclairent toutes les cases de Rues et les Bouches de métro adjacentes.

Ces tuiles sont des obstacles pour tous les personnages.



Tuiles Parc

Lorsqu'un personnage se trouve sur un Parc, il est invisible.

FOIRE AUX QUESTIONS (FAQ)

Lorsque j'active un personnage, est-ce que je peux le laisser sur sa case de départ ?

Lorsqu'un personnage est activé, il doit se déplacer d'au moins une case et ne doit pas finir son déplacement sur sa case d'origine. Par contre, il se peut qu'un personnage soit bloqué par des tuiles Investigations, il reste alors sur sa case de départ, mais doit quand même utiliser son pouvoir spécial lorsque ce pouvoir est obligatoire.

Lorsque je déplace un personnage, est-ce que je peux passer sur des cases occupées par d'autres personnages ?

Oui!! Les personnages ne bloquent pas le déplacement.

On ne peut terminer son déplacement sur une case déjà occupée par un autre personnage, que si l'on souhaite porter une accusation !!!

Lorsque j'active un personnage, suis-je obligé d'utiliser son Pouvoir ?

La majorité des pouvoirs sont obligatoires. Dans ce cas, vous devez donc les utiliser, que cela vous arrange ou non. Les seuls pouvoirs facultatifs sont ceux de Tumblety, Eastman, et Rider (au cours de son déplacement).

Est-il possible, pour l'un des deux joueurs, de faire sortir de Manhattan d'autres personnages que celui représentant Jack ?

Non !! Seul le joueur incarnant Jack est autorisé à déplacer un personnage hors de Manhattan par une sortie qui n'est pas bloquée par une tuile Investigations. Ce personnage doit être Jack !

Que se passe-t-il si l'enquêteur a réussi à deviner qui est Jack, mais ne réussit pas à l'attraper avant la fin du dernier tour ?

Jack a eu chaud... Sa véritable identité est connue... Mais il est trop tard et il réussit à s'échapper. Jack gagne la partie.

Peut-on faire sortir ou entrer un personnage d'une Bouche de métro sur laquelle est placé un personnage ?

Oui !! Pour autant qu'on ne s'y arrête pas, sauf pour accuser.

Peut-on mettre rendre visible un personnage présent sur la statue de la Liberté ?

Non !! C'est impossible. Sur ce lieu, un personnage est toujours invisible.

Est-il possible pour Jack de s'enfuir au premier tour ?

Non !! Pour fuir, Jack doit être invisible. Et le premier appel à Témoin a lieu à la fin du premier tour. En conséquence, Jack ne peut pas s'enfuir avant le tour 2.

Lorsque je déplace une tuile Investigations, est-il possible qu'elle recouvre encore une des deux cases de sa position initiale ?

Oui !! Le déplacement est valide du moment qu'au moins une nouvelle case est recouverte par cette tuile.

Alfred Ely Beach peut-il créer une bouche de métro sous un personnage ?

Non !! Les Bouches de métro doivent être créées sur des cases de Rues vides.

Le pouvoir de Monk Eastman est-il lié au statut de la carte Témoin ?

Non !! Le pouvoir de Monk Eastman est lié au statut du pion Personnage Monk Eastman au moment même où il est activé par un joueur.

Si Monk Eastman est visible, il peut, au lieu de se déplacer, déplacer n'importe quel autre personnage visible sur le plateau.

Si Monk Eastman est invisible, il peut, au lieu de se déplacer, déplacer n'importe quel autre personnage invisible sur le plateau.

Puis-je utiliser le pouvoir de Monk Eastman pour accuser un autre personnage ?

Non !! Les accusations doivent toujours être effectuées par le personnage sélectionné par le joueur.

Puis-je utiliser le pouvoir de Monk Eastman pour amener un autre personnage sur le pion Mouchard ?

Oui !! Du moment que le Mouchard est sur sa face Bavard.

Puis-je utiliser le pouvoir de Monk Eastman pour faire fuir Jack ?

Oui !! C'est pourquoi l'Enquêteur doit porter une attention particulière à ce personnage.

Francis J. Tumblety est sur une case de Rue voisine d'un Parc dans lequel est placé un autre personnage.

Peut-il échanger la position de ce personnage avec un autre ?

Oui !! C'est même un moyen redoutable pour l'Enquêteur d'éliminer les suspects !

Francis J. Tumblety peut-il utiliser son pouvoir plusieurs fois s'il a plus d'un voisin ?

Non !! Il ne peut utiliser son pouvoir que sur un seul personnage voisin par tour.



Un personnage voisin du Mouchard est-il visible ou invisible ?

Le Mouchard n'est pas considéré comme un pion personnage. Il n'est donc pas pris en compte lors de l'appel à témoin et n'a ainsi aucune influence sur le statut des autres personnages.

Une tuile Investigations recouvre une Bouche de métro. Puis-je construire une autre Bouche de métro au voisinage de celle-ci ?

Non !! Même recouvertes, deux Bouches de métro ne peuvent pas être adjacentes.

Est-il possible de transformer en Parc, une Bouche de métro sur laquelle se trouve un personnage ?

Oui !! Tout à fait.

Est-il possible de transformer en Parc, une Bouche de métro recouverte par une tuile Investigations ?

Non !!

Conseils tactiques

Cette version Mr Jack à New York propose un plateau en perpétuelle évolution. Jack peut s'enfuir par la terre ou par la mer, avec les deux sorties mobiles (paquebots). L'Enquêteur va devoir tout particulièrement s'adapter à ces nouvelles menaces. Ainsi, contrairement au jeu de base, il sera prudent de ne pas rendre invisibles trop de personnages à la fois, sous risque de menaces multiples impossibles à contrer. L'Enquêteur avisé avancera donc prudemment, tout en prenant garde aux pouvoirs de Tumblety et d'Eastman.

**Vous pouvez nous écrire par l'intermédiaire de notre site : www.hurricangames.com.
Nous vous répondrons volontiers.**

