

# Mr. Jack POCKET

BRUNO CATHALA & LUDOVIC MAUBLANC J.-M. MINGUEZ



1888, Londres – Quartier de Whitechapel. Mr Jack se faufile à travers les ruelles sombres, poursuivi par Holmes, Watson et leur chien Toby. Pour l'arrêter, les détectives devront limiter leur liste de suspects à un seul citoyen...

## BOÎTE MINUSCULE, JEU DE RÉFLEXION ÉNORME !

Mr Jack Pocket est un jeu **asymétrique**, combinant **déduction** et **logique spatiale**, basé sur le système de jeu de Mr Jack London. Il se joue sur un **plateau modulaire** divisé en **9 tuiles de rue recto-verso** (une face Vide, une face Suspect), **placées librement** en début de partie. Un des joueurs est **Mr Jack**, qui se trouve être **l'un des 9 personnages représentés** sur les tuiles. L'autre joueur - **l'Enquêteur** - a **8 tours pour le démasquer**, aidé de **3 détectives qui se déplacent autour du plateau** et « regardent dans les rues » (horizontalement ou verticalement).



Chaque tour, **4 actions sont disponibles** (parmi 8) et **chaque joueur en effectue 2**. Elles permettent de : déplacer les détectives, modifier l'orientation ou la position des tuiles ou prendre une carte Alibi.

Puis, Jack dit à l'Enquêteur si **son personnage est visible ou non par les détectives**. Les **personnages éliminés disparaissent** du plateau car on retourne leurs tuiles, réduisant ainsi le nombre de suspects.

La **partie est terminée** lorsque **Jack a collecté 6 sabliers** ou - pour **l'Enquêteur** - lorsqu'il ne reste plus **qu'un seul suspect** en jeu.

Préparez-vous à avoir mal à la tête dès que vous tenterez **d'anticiper tous les coups adverses possibles** et réfléchirez à **comment les contrecarrer**. Le temps passe vite et n'importe quel coup pourrait être le dernier !



## MÉCANIQUES DE JEU

- Asymétrique (2 rôles)
- Déduction (identité secrète)
- Plateau modulaire (tuiles de rue)
- Déplacement (construction de route)
- Sélection d'actions (jetons action)

**⚙️ Jeu casse-tête de placement tactique !**  
**⚙️ Défi compétitif pour adultes & enfants**

## POINTS CLÉS

- **Différent** : l'essence de Mr Jack London avec de **nouveaux mécanismes**.
- Parfait en **pause/voyage** : règles **simples**, installation **rapide**, **peu encombrant**.
- Partie **express** de 15 min : **échangez les rôles** et **rejouez !**
- **Abordable** : une boîte **pas chère** avec un **matériel malin**.
- **Intense** : jeu rythmé et **tendu**.
- **Forte rejouabilité** : **configuration** du plateau **toujours différente**.



## Focus sur le plateau modulaire & les sabliers

### COMMENT L'ENQUÊTEUR ELIMINE DES SUSPECTS ?

Après que Jack ait dit **si son personnage est visible par les détectives** (s'il est dans leur ligne de mire) ou **non**, **l'Enquêteur élimine certains suspects et retourne leurs tuiles face Vide**.

Exemple : les détectives ont 4 suspects en ligne de mire (Holmes en voit 1, Watson 1 et Toby 2). 2 possibilités :

- Jack est visible ; il fait donc partie des 4 suspects visibles. Les 3 suspects invisibles sont innocentés et leurs tuiles sont retournées.
- Jack est invisible ; il fait donc partie des 3 suspects invisibles. Les 4 suspects visibles sont innocentés et leurs tuiles sont retournées.



Cartes Alibi



### COMMENT JACK OBTIENT DES SABLERS ?

Jack doit collecter les 6 sabliers dont il a besoin pour gagner, en obtenant :

- Des **cartes Alibi** (grâce à une **action**) car certaines contiennent 1 ou 2 **symboles de sablier**.
- Des **jetons Temps** (tous ont un côté sablier), uniquement s'il était **invisible** à la fin d'un tour.

Jetons Temps



Face tour de jeu



Face sablier

« Si peu de choix d'actions auront rarement exigé autant d'anticipation ! »