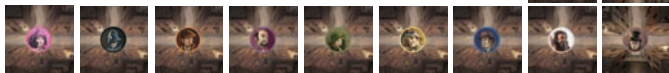


MATERIEL

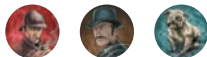
- 9 tuiles de rue, ci-après désignées par le mot Quartier.
Elles sont recto verso et utilisées comme «surface de jeu» ci-après désignée District.
Sur l'autre face, il y a un personnage. C'est la face Suspect.
Sur une face, il n'y a pas de personnage. C'est la face Vide.



- 9 cartes Alibi. Chacune des cartes représente un personnage de l'univers de Mr. Jack.
Sur ces cartes figurent également un certain nombre de Sabliers (0, 1 ou 2).



- 3 jetons Détectives représentant Holmes, Watson et leur chien Toby.



- 4 jetons Action recto verso présentant différentes faces que nous découvrirons plus loin.



- 8 jetons Temps recto verso avec une face Tour de jeu numérotée de 1 à 8, et une face Sablier.



MISE EN PLACE

La surface de jeu représente le District de Whitechapel divisé pour l'occasion en neuf quartiers. Les rues dessinées peuvent se prolonger d'un quartier à un autre ou se voir interrompues par des murs de bâtiments désignés dans la suite des règles simplement par le mot mur.

Note: La Barricade qui se trouve sur le quartier du personnage gris est également considérée comme un mur.

Mélangez et placez en carré les neuf quartiers face Suspect visible.

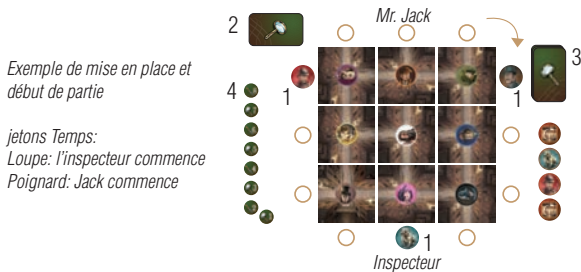
La position et l'orientation des quartiers sont aléatoires et différentes à chaque partie.

L'Enquêteur place les trois jetons Détective comme indiqué sur l'illustration (1).

Holmes à côté du quartier en haut à gauche, Watson à côté du quartier en haut à droite et le chien à côté du quartier central de la rangée du bas. On prendra soin de faire pivoter les quartiers à côté desquels se trouvent les jetons Détective de manière à ce qu'un Détective se trouve toujours en face d'un mur, comme sur l'illustration.

Mr. Jack pioche une carte Alibi, en prend connaissance et la place devant lui face cachée (2). Cette carte indique l'identité sous laquelle Mr. Jack se dissimule. Les cartes restantes sont placées en pile à côté du district (3).

Placez les huit jetons Temps face tour de jeu visible (4), en ligne, dans l'ordre croissant des numéros. Ces jetons indiquent l'avancement de la partie, et serviront notamment d'aide de jeu pour savoir qui commence le tour, ainsi que de gains pour leur face Sablier.



INTRODUCTION

Dans les sombres rues de Whitechapel, Mr. Jack se glisse dans l'ombre, poursuivi par Holmes, son compère Watson... et leur chien Toby !

Les parties durent environ quinze minutes et se jouent en huit tours au maximum.

Si l'un des adversaires atteint son but avant le huitième tour, la partie prend fin.

Mr. Jack Pocket est un jeu asymétrique, c'est-à-dire que les joueurs n'ont pas les mêmes buts de jeu.

BUT DU JEU POUR L'ENQUETEUR

Découvrir parmi les neuf suspects sous quelle identité se cache Mr Jack.

Pour gagner, il ne doit subsister qu'un seul Suspect avant la fin du huitième tour.

BUT DU JEU POUR MR. JACK

Conserver son identité secrète en faisant perdre un maximum de temps à l'Enquêteur.

Pour Mr. Jack, il s'agit d'obtenir six sabliers avant que l'inspecteur ne découvre son identité, matérialisant ainsi le fait que l'Enquêteur a perdu trop de temps pour mener à bien son enquête.

PRINCIPE DU JEU

Chaque tour se joue en deux étapes: La Traque et l'Appel à Témoin.

Durant la première étape, quatre actions sont réalisées, soit deux par joueur.

Ces actions permettent par exemple de déplacer les Détectives autour du district, de modifier l'orientation ou la position des quartiers ou encore d'obtenir des cartes Alibi.

Durant la deuxième étape, on procède à l'Appel à Témoin. Mr. Jack indique à l'Enquêteur si son personnage est ou n'est pas dans la ligne de vue des Détectives.

L'Enquêteur pourra alors peut-être innocenter des personnages en retournant des quartiers sur leurs faces vides, diminuant ainsi le nombre de suspects pour resserrer l'étau autour de Mr. Jack.

PREMIERE ETAPE – LA TRAQUE

On distingue les tours Pairs et Impairs.

Tours Impairs (1-3-5-7) – l'Enquêteur commence

Il lance en l'air les quatre jetons Action de manière à ce qu'ils retombent sur la table à côté du district. Les faces des jetons ainsi désignées représentent les actions disponibles pour ce tour de jeu.

Note : Durant ce tour de jeu, les jetons sont soigneusement laissés sur la face désignée par le lancé de l'Enquêteur car les faces cachées seront utilisées pour le tour suivant.

Il choisit une des quatre actions et la joue immédiatement.

Puis, Mr. Jack choisit deux actions parmi les trois restantes et les joue. L'ordre dans lequel il les réalise n'a pas d'importance.

Enfin, l'Enquêteur joue la dernière action disponible. Puis on passe à la deuxième étape, l'Appel à Témoin.

Tours Pairs (2-4-6-8) – Mr. Jack commence

Il retourne les quatre jetons pour faire apparaître les quatre actions cachées lors du tour précédent.

Il choisit une des quatre actions et la joue.

Puis l'Enquêteur choisit deux actions parmi les trois restantes et les joue.

L'ordre dans lequel il les réalise n'a pas d'importance.

Enfin, Mr. Jack joue la dernière action disponible.

Puis on passe à la deuxième étape, l'Appel à Témoin.

TOUTES LES ACTIONS EN DETAIL

(Toutes les actions sont obligatoires)



Holmes / Watson / Le chien

Le jeton Détective correspondant est déplacé d'un ou deux espaces dans le sens des aiguilles d'une montre.

Plusieurs Détectives peuvent se trouver sur le même espace face à un quartier.



Joker

Si l'Enquêteur choisit cette action :

- Un jeton Détective de son choix est déplacé d'un seul espace dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si Mr. Jack choisit cette action, il a le choix entre :

- Déplacer un jeton Détective de son choix d'un seul espace dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Laisser les trois enquêteurs à leur place sans les déplacer.



Rotation

Le joueur choisit un quartier qu'il pivote d'un quart de tour (dans le sens de son choix) ou d'un demi-tour, déplaçant ainsi le mur pour bloquer et/ou ouvrir une nouvelle ligne de vue pour un Détective. Cette action existe en deux exemplaires. Il est interdit de pivoter un quartier déjà pivoté dans le même tour de jeu.



Échange

Le joueur échange deux quartiers de place mais sans en changer l'orientation.



Alibi

Si Mr. Jack choisit cette action :

- Il pioche une carte Alibi mais ne la révèle pas à l'Enquêteur. Il la garde face cachée devant lui. Il additionne mentalement le ou les sabliers figurant sur cette carte, à ses éventuels jetons Sabliers précédemment acquis.

Si l'Enquêteur choisit cette action :

- Il pioche une carte Alibi et la révèle. Si la carte indique un personnage qui fait encore partie des suspects, l'Enquêteur l'innocente et retourne le quartier sur sa face vide. Dans tous les cas, le ou les sabliers figurant sur cette carte sont perdus à jamais pour Mr. Jack...

DEUXIEME ETAPE - APPEL A TEMOIN

Mr. Jack indique à l'Enquêteur si le personnage sous lequel il se cache est visible par un Détective ou pas. On dit que Mr. Jack est visible lorsqu'il se trouve sur la même ligne de vue qu'un Détective, sans qu'un mur ne l'interrompe. Lorsqu'un suspect est caché derrière un mur, il est invisible.



Si Mr. Jack est invisible, les quartiers avec une face suspect qui sont dans la ligne de vue des détectives sont retournés sur leur face vide.

Dans ce cas c'est Mr. Jack qui prend le jeton Temps du tour.

Il le place devant lui face Sablier apparente.



Si Mr. Jack est visible, les quartiers avec une face suspect qui ne sont pas dans la ligne de vue des détectives sont retournés sur leur face vide.
L'Enquêteur prend ensuite le jeton Temps du tour qu'il place devant lui, privant ainsi Mr. Jack de Sablier...

Note Importante : Les joueurs retournent les quartiers en prenant soin de laisser le mur orienté dans la même direction avant et après la manipulation.

Dans cet exemple :

Holmes a dans sa ligne de vue le personnage Blanc (John Pizer), mais pas le violet, caché par un mur.

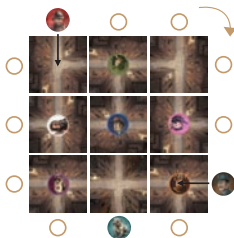
Toby ne voit rien car les personnages Bleu (Inspecteur Lestrade) et Vert (Miss Stealthy) sont derrière un mur.

Watson a dans sa ligne de vue les personnages Orange (Jeremy Bert) et Violet (William Gull).

En conséquence :

Si Mr. Jack dit qu'il est visible, cela veut dire qu'il se dissimule sous Blanc, Violet ou Orange. Les quartiers des personnages Vert, Bleu et Rose sont retournés sur leur face vide.

Si Mr. Jack dit qu'il est invisible, cela veut dire qu'il se dissimule sous Vert, Bleu ou Rose. Les quartiers des personnages Blanc, Violet ou Orange sont retournés sur leur face vide.



COMMENT GAGNER ?

Si à la fin d'un tour, un des joueurs a atteint son but, la partie prend fin.

Pour l'Enquêteur

Après l'Appel à témoin, il ne doit subsister qu'un seul Suspect.

Ce suspect est forcément le coupable !

Pour Mr. Jack

Après l'appel à témoin, il doit totaliser au moins six sabliers en additionnant les Sabliers des jetons Temps et les Sabliers figurant sur les cartes Alibi obtenues **en cours de partie**. (les éventuels sabliers présents sur la carte Alibi indiquant son identité piochée en début de partie ne sont pas pris en compte !!)

Cas Particuliers

- Il arrive parfois que les deux joueurs atteignent leur but en même temps.

Si cela se produit à la fin du huitième tour : L'Enquêteur gagne la partie si Mr. Jack est visible. Mr. Jack gagne la partie s'il est invisible.

Si cela se produit avant le huitième tour, la partie continue et une course poursuite sans merci s'engage entre l'Enquêteur et Mr. Jack !

L'Enquêteur gagne dès qu'il termine un tour avec Mr. Jack visible.

Mr. Jack gagne si il est resté invisible jusqu'à la fin du huitième tour.

- Si aucun des deux joueurs n'a atteint son objectif à la fin du tour 8, Jack est vainqueur.