



MR. JACK

(HURRICANE)

UN JOUEUR INCARNE MR. JACK ET TENTE DE S'ÉCHAPPER DU QUARTIER DE WHITECHAPEL SANS ÊTRE VU. EN FACE, L'INSPECTEUR DOIT CONFONDRE SON ADVERSAIRE AVANT LE 8ÈME TOUR ET TENTER DE LE REPÉRER PARMIS 8 PERSONNAGES PLUS OU MOINS VISIBLES DANS LES RUES LONDONIENNES.



1 / MISE EN PLACE



- L'enquêteur prend place face au plateau. La bordure devant lui rappelle son **code couleur** (jaune).
- Jack prend place à l'envers du plateau. La bordure devant lui rappelle son **code couleur** (gris).
- Positionnez les **jetons Personnage** (face colorée) / **Plaques d'égout** / **Bec de gaz** (numéro pair dans les angles à droite, numéros impairs dans les angles à gauche) et les **2 Barrage de police** comme indiqué sur l'illustration.
- Faites une pile avec les **8 cartes Personnages** mélangées (dos vert visible).
- Faites une pile avec les **8 cartes Alibi** mélangées (face rouge visible).
- Placez la **carte Témoin** (recto-verso) près du plateau.
- Placez le **Pointeur de tour** sur la première case du **compte-tours**.
- Jack pioche 1 carte dans la pile **Alibi** pour connaître le **personnage** qu'il incarne.

2 / TOUR DE JEU



L'enquêteur à 8 tours pour arrêter Mr Jack. Ce dernier doit sortir du quartier avant la fin du jeu. Chaque tour comprend 3 phases :

1) CHOIX ET ACTIVATION DES PERSONNAGES

- Piochez 4 cartes de la pile **Personnage** (8 cartes) lors des tours pairs. Piochez les 4 cartes restantes lors des tours impairs.
- Le code couleur sous la case compte-tours indique qui choisit la 1ère carte et dans quel ordre les suivantes sont choisies :
 - **Tours impairs** : L'enquêteur est le 1er joueur à choisir une carte puis Jack en choisit 2 et l'enquêteur récupère la dernière.
 - **Tours pairs** : Jack est le 1er joueur à choisir une carte puis l'enquêteur en choisit 2 et Jack récupère la dernière.
- Lorsque vous récupérez une carte **Personnage**, déplacez le jeton **Personnage** de 1 à 3 cases sur le plateau et/ou utilisez son pouvoir spécial. Vous ne pouvez vous déplacer que sur les cases **grisées**.

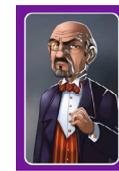
2) APPEL À TÉMOIN

- Une fois les 4 cartes personnages jouées, Jack annonce s'il est visible ou non :
 - **Jack est visible si** :
 - Le personnage sur le plateau se trouve sur une des 6 cases qui entourent un **bec de gaz allumé**.
 - S'il se trouve sur la case adjacente d'un autre **jeton Personnage**
 - S'il se trouve sur la ligne éclairée par la **lanterne John H. Watson**
 - Dans ce cas, Jack retourne la carte **Témoin** sur la face visible (Jack éclairé).
 - **Jack n'est pas visible** s'il ne remplit aucune des 3 conditions décrites précédemment. Il retourne alors la carte **Témoin** sur la face **non visible**.
 - Si Jack n'est pas visible à la fin d'un tour, il peut tenter de s'échapper par l'une des 4 sorties pendant le prochain tour.
 - Selon que Mr Jack soit visible ou non, l'enquêteur peut innocenter certains personnages qui ne sont pas dans la situation inverse de Mr Jack. Il retourne alors les jetons concernés face **grisée**.



3) EXTINCTION D'UN BEC DE GAZ

- Retirez la tuile **Bec de gaz** dont le numéro est indiqué sur l'icône près du compte-tours.
- Déplacez le compte-tours d'une case vers le haut.
- Si le prochain tour est un tour **impair**, formez une nouvelle pile de cartes **Personnage** mélangés.



POUVOIR SPÉCIAL DES PERSONNAGES

- **SHERLOCK HOLMES** : après son déplacement, il DOIT prendre la première carte Alibi de la pioche, qui lui permet d'éliminer un suspect.
- **JOHN H. WATSON** : après son déplacement, Watson doit choisir quelle ligne il éclaire avec sa lanterne en dirigeant celle-ci vers la ligne concernée. Watson n'est pas éclairé par sa lanterne. La lanterne ne peut éclairer un personnage derrière un obstacle.
- **JOHN SMITH** : avant ou après son déplacement, il DOIT déplacer un jeton **Bec de gaz** allumé sur un autre emplacement.
- **INSPECTEUR LESTRADE** : avant ou après son déplacement, il DOIT déplacer un jeton **Barrage de police** sur une sortie libre.
- **MISS STEALTHY** : pendant son déplacement, elle PEUT traverser n'importe quel obstacle en terminant son déplacement sur une case de rue.
- **SERGEANT GOODLEY** : avant ou après son déplacement, il DOIT rapprocher 1 ou plusieurs personnages vers lui avec 3 déplacements.
- **SIR WILLIAM GULL** : à la place de son déplacement, il PEUT interchanger sa place avec n'importe quel autre jeton **Personnage**.
- **JEREMY BERT** : avant ou après son déplacement, il DOIT déplacer un jeton **Plaques d'égout** fermé sur un emplacement **Plaques d'égout ouvert**. Les plaques d'égout sont des raccourcis que l'on peut prendre pour 1 point de mouvement.

3 / FIN DE PARTIE



- Si Jack quitte le quartier en faisant sortir son pion par une sortie non bloquée par un barrage de police, il gagne la partie.
- Si l'enquêteur emmène un personnage sur la même case que celle occupée par Jack, il gagne la partie.
- Si l'enquêteur accuse un innocent, Jack remporte la partie.
- Si à la fin du 8ème tour, Jack n'est pas arrêté, ce dernier gagne la partie.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr