



# MR JACK POCKET (HURRICAN)

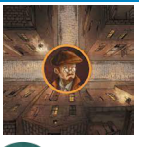
MR JACK SE DISSIMULE DANS LE DISTRICT DE WHITECHAPEL. DANS UN AFFRONTMENT SANS RELÂCHE, LE CÉLÈBRE CRIMINEL VA TENTER DE SE DISSIMULER AUX YEUX DES TROIS DÉTECTIVES INCARNÉS PAR HOLMES, WATSON ET LEUR CHIEN. UN JOUEUR INCARNERA L'ENQUÊTEUR ET TENTERA DE DÉCOUVRIR L'IDENTITÉ DE MR JACK EN L'ISOLANT ALORS QUE SON ADVERSAIRE JOUERA LA CARTE DU TEMPS POUR CONSERVER L'IDENTITÉ SECRÈTE DE MR JACK JUSQU'AU BOUT DE LA PARTIE.



## 1 / MISE EN PLACE



- Disposez aléatoirement les **tuiles Quartier** face **Suspect visible** de façon à former un **District** de 3x3. L'orientation des tuiles est aussi **aléatoire**.
- Déterminez quel joueur joue **L'Enquêteur** et qui incarne **Mr Jack**.
- **L'Enquêteur** dépose les 3 **jetons DéTECTIVE** autour du **Quartier** formé :
  - **Holmes** à côté du **Quartier** en haut à gauche.
  - **Watson** à côté du **Quartier** en haut à droite.
  - **Le Chien** à côté du **Quartier** central de la rangée du bas.
- Faites pivoter les **Quartiers** en face des personnages de façon à ce que les 3 jetons **DéTECTIVE** se trouvent **face** à un **Mur**.
- Déposez les 4 **jetons Action** près du **District**.



- Formez une pioche avec les **cartes Alibi**.
- **Mr Jack** prend une **carte Alibi**, qu'il pose devant lui après l'avoir regardée. Cette carte indique **l'identité** sous laquelle **Mr Jack** va sévir.
- Formez une ligne avec les **jetons Temps** face tour de jeu visible, dans l'ordre croissant des numéros. Ils indiquent notamment le numéro des tours.

## 2 / TOUR DE JEU

LA PARTIE SE JOUE EN 8 TOURS AU MAXIMUM. L'ENQUÊTEUR VA TENTER DE DÉCOUVRIR SOUS QUELLE IDENTITÉ SE CACHE MR JACK EN ÉLIMINANT LES SUSPECTS LES UNS APRÈS LES AUTRES. L'OBJECTIF DE MR JACK EST DE CONSERVER SON IDENTITÉ SECRÈTE JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE. CHAQUE TOUR SE JOUE EN DEUX PHASES :

### PHASE 1 LA TRAQUE

**TOURS IMPAIRES (1-3-5-7): L'ENQUÊTEUR COMMENCE.**



- **L'Enquêteur** lance les 4 jetons **Action**. Les 4 faces **visibles** sur la table sont les différentes **Actions disponibles** pour ce tour de jeu.
- **L'Enquêteur** choisit **1** des 4 **Actions** et la joue **immédiatement**.
- **Mr Jack** choisit **2 Actions** parmi les trois **restantes** et les joue dans l'ordre de son choix.
- Enfin, **L'Enquêteur** choisit la **dernière Action** disponible et la joue.



**TOURS PAIRES (2-4-6-8): MR JACK COMMENCE.**



- **Mr Jack** lance les 4 jetons **Action**. Les 4 faces **visibles** sur la table sont les différentes **Actions disponibles** pour ce tour de jeu.
- **Mr Jack** choisit **1** des 4 **Actions** et la joue **immédiatement**.
- **L'Enquêteur** choisit **2 Actions** parmi les trois **restantes** et les joue dans l'ordre de son choix.
- Enfin, **Mr Jack** choisit la **dernière Action** disponible et la joue.

### PHASE 2 APPEL À TÉMOIN

- **Mr Jack** indique à **L'Enquêteur** si le personnage qu'il incarne est **visible** ou **non** par un **DéTECTIVE** (**Holmes, Watson, Le Chien**).
- Un personnage est visible s'il se trouve dans la **ligne de vue** d'un **DéTECTIVE** **sans** qu'un **Mur** ne l'interrompe.



**MR JACK EST VISIBLE :**  
Les **Suspects**, qui **NE SONT PAS** dans la **ligne de vue** des 3 **DéTECTIVES**, sont **innocentés**. Retournez leurs tuiles sur le **verso Quartier vierge**, en respectant la **position des Murs** sur la tuile. **L'Enquêteur** prend le jeton **Temps** du tour et le place devant lui.



**MR JACK EST INVISIBLE :**  
Les **Suspects** qui **SONT** dans la **ligne de vue** des 3 **DéTECTIVES** sont **innocentés**. Retournez leurs tuiles sur le **verso Quartier vierge**, en respectant la position des **Mur** sur la tuile. **Mr Jack** prend le jeton **Temps** du tour et le place devant lui face **sablier** apparente.



## LES DIFFÉRENTES ACTIONS

**HOLMES/WATSON/LE CHIEN :**

- Déplacez le jeton *Détective* concerné de 1 ou 2 espaces dans le sens horaire.
- Plusieurs *Détectives* peuvent partager le même espace.

**JOKER :**

- Déplacez un jeton *Détective* au choix d'un espace dans le sens horaire.
- Seul *Mr Jack* peut décider de ne **pas** déplacer de *Détective* s'il choisit cette *Action*.

**ROTATION**

- Pivotez un *Quartier* de votre choix d'un **quart de tour** ou d'un **demi-tour**.
- Cela permet d'ouvrir ou de fermer une ligne de vue pour un *Détective*.
- Vous ne pouvez pas pivoter un *Quartier* qui a **déjà** été pivoté **ce tour-ci**.

**ÉCHANGE**

- Échangez 2 *Quartiers* de place **sans** en bouger **l'orientation**.

**ALIBI**

**ENQUÊTEUR :** Piochez une carte *Alibi* et dévoilez-la. Si elle indique un personnage faisant encore partie des *Suspects* (portrait encore visible sur un *Quartier*), retournez ce *Quartier* sur son **verso** (sans personnage) pour **innocenter** ce personnage.

**MR JACK :** Piochez une carte *Alibi* sans la révéler à l'*Enquêteur*. Les **sabliers** sur la carte compteront pour le décompte final de **sabliers** de *Mr Jack*.



## 3 / FIN DE PARTIE

**- SI APRÈS L'APPEL À TÉMOIN :**

- Il ne reste plus qu'un seul *Suspect*, celui-ci est forcément le coupable, l'*Enquêteur* remporte la partie.
- *Mr Jack* totalise au moins 6 *Sabliers* entre ceux illustrés sur les jetons *Temps* et les cartes *Alibi*, il remporte la partie.

**- SI ENQUÊTEUR ET MR JACK RÉALISENT LEUR CONDITION DE VICTOIRE EN MÊME TEMPS :**

- À la fin du 8ème tour : l'*Enquêteur* gagne si *Mr Jack* est visible, *Mr Jack* l'emporte s'il est invisible.
- Avant la fin du 8ème tour : Continuez d'enchaîner les tours jusqu'au 8ème. Si *Mr Jack* est visible à la fin du tour, et avant le 8ème tour, l'*Enquêteur* l'emporte.