

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Mr. Jack

Un jeu d'enquête pour 2 joueurs dès 9 ans de Bruno Cathala et Ludovic Maublanc

1888- Londres - Quartier de Whitechapel

La nuit recouvre les sombres ruelles de son manteau ténébreux.

Jack l'éventreur se glisse dans l'ombre... La fine fleur des enquêteurs de l'époque s'est réunie afin de le capturer avant qu'il ne profite de l'obscurité pour définitivement disparaître. Le piège se referme sur lui peu à peu... Mais Jack est malin. Il a usurpé l'identité d'un des enquêteurs... Les autres sauront-ils le démasquer?

Conseil

Avant la première partie, nous vous recommandons de lire les règles entièrément: 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 toutes questions 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

- 1 plateau de jeu représentant le quartier de Whitechapel. Sur la droite du plateau une aide de jeu/compte-tours.

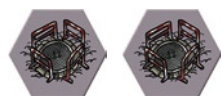
- 8 pions personnage, de 8 couleurs différentes, présentant une face «suspect» et une face «innocent». (avant la première partie, vous devez coller les autocollants sur les pions en respectant les couleurs (par exemple, fond de l'autocollant rouge sur pion rouge, etc.)



- 6 tuiles bec de gaz allumé (4 tuiles numérotées de 1 à 4 et 2 tuiles non numérotées)



- 2 tuiles plaque d'égout fermée



- 1 carte Témoin/Pas de témoin recto-verso



- 2 pions barrages de Police



- 8 cartes personnages avec dos vert représentant chacune un personnage, avec des pictogrammes symbolisant le déplacement et le pouvoir spécial



- 1 pion compte-tours (avant la première partie, vous devez coller l'autocollant sur le pion).



- 8 cartes alibi avec dos rouge, représentant chacune un personnage



PRINCIPE DU JEU

Ombre et lumière: le plateau représente le quartier de Whitechapel, avec ses ruelles mal éclairées. Certains des becs de gaz sont allumés, toutes les cases adjacentes sont considérées comme éclairées, les autres cases étant dans l'ombre.

Un joueur incarne Jack l'éventreur.

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 avant l'aube, (fin du huitième tour de jeu), ou de quitter le quartier 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 l'aube.

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

Puis un appel à témoin a lieu. Jack doit alors indiquer si le personnage sous lequel il se dissimule est visible (Témoin) ou invisible (Pas de Témoin).

Personnages visibles: Les personnages qui se trouvent sur une case éclairée (cases adjacentes à un bec de gaz allumé) sont visibles, car ils peuvent être vus par n'importe quelle personne du quartier, n'importe quel passant. Il en va de même si deux personnages sont sur deux cases 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 se trouvent ni sur une case éclairée (par un bec de gaz allumé ou la torche de Watson), ni sur une case adjacente à un autre personnage, sont considérés comme invisibles.

Ainsi, à la fin de chaque tour, en fonction de l'indication donnée par Jack (présence ou non de témoin), 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 dans l'ombre ou dans la lumière. L'enquêteur essayant de réduire au plus vite le nombre de suspect, et Jack essayant de tout faire pour retarder ses déductions.

MISE EN PLACE

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.



Les pions personnages, les tuiles plaques d'égout fermées et les tuiles becs de gaz allumés sont placés sur le plateau comme indiqué sur l'illustration (1).

A noter: au début du jeu, quatre personnages sont dans l'ombre et quatre personnages sont dans la lumière – tous les pions personnages sont placés avec le côté «suspect» face visible.

Les huit cartes personnages sont mélangées et placées face cachée à côté du plateau (2).

Les huit cartes alibi sont mélangées et placées face cachée à côté du plateau (3).

La carte Témoin/Pas de Témoin est posée à côté du plateau face Témoin visible pour le premier tour (4).

Le pointeur du tour de jeu est placé sur la case «Tour N° 1» (5) (Il s'agit de la première case du compte-tours, du côté de l'enquêteur).

DEROULEMENT 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.

Puis 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)

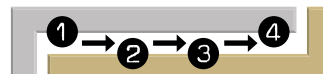
Piochez les quatre dernières cartes personnages de la pile et disposez-les faces visibles sur la table.

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

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 y a témoin ou pas de témoin.



S'il y a Témoin (le personnage sous lequel Jack se cache est sur une case éclairée ou voisin d'un autre pion),
Jack place la carte Témoin face visible à côté du plateau de jeu.
Dans ce cas, tous les personnages restés dans l'ombre sont innocents.
L'enquêteur les retourne sur la face «innocent», sans les changer de place.
La carte Témoin reste ainsi pendant le tour de jeu suivant.



S'il n'y a Pas de témoin (le personnage sous lequel Jack se cache est sur une case non éclairée et n'est pas voisin d'un autre pion)
Jack place la carte Pas de Témoin face visible à côté du plateau de jeu.
Dans ce cas, tous les personnages restés dans la lumière sont innocents.
L'enquêteur les retourne sur la face «innocents», sans les changer de place.
La carte Pas de témoin reste ainsi pendant le tour de jeu suivant.



ATTENTION: Lorsqu'à la fin d'un tour il n'y a pas de témoin, et seulement dans cette condition, Jack peut essayer, lors du tour suivant, de quitter le quartier. Si son déplacement lui permet de quitter le quartier, il gagne la partie!!

III. Extinction d'un bec de gaz

La nuit progresse et l'éclairage des ruelles est plutôt défaillant. Retirez la tuile bec de gaz dont le numéro correspond au tour de jeu en cours. Quatre tuiles bec de gaz seulement portent des numéros. Il s'agit des becs de gaz 1, 2, 3 et 4. En conséquence, il n'y a pas d'extinction de bec de gaz lors des quatre derniers tours. L'aide de jeu/compte-tours indique par pictogrammes quel bec de gaz éteindre à la fin de chaque tour.

IV. 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.

Note: C'est seulement à la fin des tours pairs que les cartes personnages sont à nouveau mélangées.

FIN DE LA PARTIE

Il y a TROIS fins de partie possibles:

Jack quitte le quartier

Jack réussit à déplacer son pion hors du quartier, en faisant sortir son pion par une sortie qui n'est pas bloquée par un barrage de police. Jack gagne la partie.

Rappel: ceci n'est possible que pendant un tour de jeu au cours duquel la carte Pas de Témoin est posée face visible.

L'enquêteur arrête Jack

L'enquêteur amène un personnage sur la même case que Jack et l'accuse:

- Si l'accusation est juste: L'enquêteur gagne la partie.

- Si l'accusation est fausse: 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

La bulle **argentée** indique la capacité de déplacement du personnage.



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 rappeler, de façon simple, quel est le pouvoir de chaque personnage et à quel moment il doit ou peut être utilisé.

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 **DOIT** être utilisé **à la fin** du déplacement



le pouvoir **PEUT** être utilisé **à la place** du déplacement



le pouvoir **PEUT** être utilisé **pendant** le déplacement

**Sherlock Holmes: Déplacement 1 à 3 cases PUIS utilisation du Pouvoir**

Le plus grand détective privé du monde est bien sûr présent pour élucider le plus grand des mystères.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) APRES SON DEPLACEMENT, Sherlock Holmes prend secrètement connaissance de la première carte de la poche «Alibi», et la pose face cachée devant lui

**John H. Watson: Déplacement 1 à 3 cases ET utilisation du Pouvoir**

Le docteur Watson est l'inséparable assistant et chroniqueur de Sherlock Holmes.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) Watson possède une lanterne, représentée sur son pion personnage. Cette lanterne éclaire tous les personnages situés en ligne droite en face de cette lanterne!! (à bien noter: Watson n'est pas éclairé par la lumière de sa lanterne!!) Tout joueur déplaçant Watson, d'une façon ou d'une autre, choisit l'orientation finale du personnage, et donc la rangée éclairée par la lanterne.

**John Smith: Déplacement 1 à 3 cases ET utilisation du Pouvoir**

Employé municipal chargé de l'entretien des becs de gaz qui n'arrête pas de s'éteindre.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) Déplacez un pion bec de gaz «allumé» sur un autre emplacement bec de gaz éteint. Ce Pouvoir peut être utilisé avant ou après le déplacement, au choix du joueur.

**Inspecteur Lestrade: Déplacement 1 à 3 cases ET utilisation du Pouvoir**

Fin limier de Scotland Yard, il est envoyé sur place pour mettre fin aux agissements de Jack.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) Déplacez un barrage de police. Ainsi, vous allez libérer une des sorties pour en bloquer une autre!! Ce Pouvoir peut être utilisé avant ou après le déplacement, au choix du joueur.

**Miss Stealthy: Déplacement 1 à 4 cases AVEC éventuelle utilisation du Pouvoir**

Une des toutes premières femmes qui se bat pour améliorer la condition féminine particulièrement bafouée dans ce quartier.

Pouvoir spécial (FACULTATIF) Lors de son déplacement, Miss Stealthy peut traverser n'importe quelle case (bâtiment, square, bec de gaz) mais elle doit terminer son mouvement dans une case de rue.

**Sergent Goodley: Déplacement de 1 à 3 cases ET utilisation du sifflet**

Il possède un sifflet bruyant qu'il utilise pour diriger les autres enquêteurs vers lui.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) Le sergent Goodley appelle à l'aide avec son sifflet!! Vous bénéficiez alors de 3 cases de déplacements à repartir selon votre choix sur un ou plusieurs personnages pour le(s) rapprocher du sergent Goodley!! Ce Pouvoir peut être utilisé avant ou après le déplacement, au choix du joueur.

**Sir William Gull: Déplacement 1 à 3 cases OU utilisation du Pouvoir**

Médecin personnel de la reine, il est envoyé sur les lieux par la reine elle-même pour prêter main forte à la police.

Pouvoir spécial (FACULTATIF) Au lieu de déplacer normalement William Gull, vous pouvez échanger l'emplacement de ce personnage avec celui de n'importe quel autre personnage.

**Jeremy Bert: Déplacement 1 à 3 cases ET utilisation du Pouvoir**

Journaliste au STAR, c'est lui qui invente le nom de Jack l'éventreur.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) Les journalistes adorent fouiller là où ça sent mauvais.... Jeremy Bert ouvre une plaque d'égout et en condamne une autre (déplacez un pion plaque d'égout fermée sur un autre emplacement plaque d'égout). Ce Pouvoir peut être utilisé avant ou après le déplacement, au choix du joueur.

UTILISATION DES PIONS OU CASES SPECIALES

Cases de rue / Obstacles

Les cases gris clair et celles portant une plaque d'égout sont des cases de rue.

Les autres sont des cases de bâtiment: obstacles infranchissables sauf pour Miss Stealthy.



Barrage de police

Deux barrages de police sont placés sur deux des quatre sorties du quartier. Tant que les barrages de police sont là, aucun personnage ne peut quitter le quartier par ces sorties.

Case plaque d'égout ouverte / Tuile plaque d'égout fermée

Quand un pion se trouve (ou passe) sur une plaque d'égout ouverte, il peut, pour 1 point de mouvement, aller sur n'importe quelle autre case comportant une plaque d'égout ouverte.

Les tuiles plaques d'égout fermées, empêchent tout passage par les égouts.

Case becs de gaz éteints / Tuile becs de gaz allumés

Les becs de gaz sont allumés quand une tuile bec de gaz allumé est posée dessus. Ils éclairent toutes les cases de rue adjacentes. S'il n'y a pas de tuile bec de gaz allumé posée, ils sont éteints.

FOIRE AUX QUESTIONS (FAQ)

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

Non!! 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.

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 Sir William Gull, pion violet - peut choisir d'échanger sa position avec celle d'un autre personnage au lieu de se déplacer normalement, et de Miss Stealthy qui peut utiliser les cases obstacles lors de son déplacement.

Watson peut-il utiliser sa lanterne pour éclairer un personnage situé de l'autre côté d'un obstacle?

Non!! Les obstacles (bec de gaz éteints, squares, bâtiments) stoppent le faisceau lumineux de la lanterne de Watson.

Rappel: Watson ne s'éclaire pas lui-même, il peut être dans l'ombre et éclairer d'autres personnages.

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.

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

Non!! Seul le joueur incarnant Jack est autorisé à déplacer un personnage hors du quartier par une sortie qui n'est pas bloquée par un barrage de police. Ce personnage doit être Jack!

Si je suis Jack, quel est l'intérêt d'utiliser le Pouvoir de Sherlock Holmes?

Même lorsque vous êtes Jack, utiliser Sherlock Holmes permet de piocher une carte Alibi. Le personnage ainsi récupéré ne pourra pas être innocenté par votre adversaire autrement que par déductions successives...cela complique sa tâche!!

Est-il possible d'utiliser les égouts pour rapprocher des personnages de Goodley quand il utilise son sifflet?

Non!! Le rapprochement doit avoir lieu «en surface» et sans utilisation de Pouvoir spéciaux!!

Est-il possible d'utiliser le Pouvoir du personnage de Goodley pour amener le pion de Jack sur un autre personnage et ainsi l'accuser?

Non!! Pour porter une accusation, il faut que ce soit l'enquêteur qui aille sur Jack et non l'inverse!

On peut bien sûr utiliser Goodley pour rapprocher le suspect d'un autre personnage qui, lui, pourra l'accuser au prochain coup!!

Qu'entendons-nous exactement par rapprocher les personnages de Goodley?

Tout personnage déplacé avec le Pouvoir de Goodley doit finir son déplacement en étant sur une case plus proche de Goodley que celle dont il est parti. (La distance entre deux cases s'entend en utilisant les cases de rues, pas à vol d'oiseau).

Peut-on fermer ou ouvrir une plaque d'égout sous un personnage?

Oui!! Les plaques d'égout peuvent s'ouvrir et/ou se fermer sous les pieds d'un personnage (en fait, bien que sur la même case, le personnage est "à côté" de cette bouche d'égout, elle permet seulement d'accéder ou non au réseau souterrain selon qu'elle est ouverte ou fermée).

Peut-on faire sortir ou entrer un personnage d'une plaque d'égout sur laquelle est placé un personnage?

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

Peut-on jouer côte à côte?

Oui!! Les joueurs peuvent aussi choisir de jouer côte à côte.

Cela leur permet d'avoir les deux l'illustration du quartier dans le bon sens.

Dans ce cas, l'enquêteur prend place sur la droite, du côté de la bordure verticale jaune, tandis que Jack prend place à gauche, du côté de la bordure verticale grise.

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

Remerciements:

Que tous ceux qui ont participé, de près ou de loin, à la réalisation de ce jeu soient ici remerciés. En particulier: Burgundy Int'l Team, Dalila, Roselyne, Eléonore, Thierry, Stéphane, Cô, Léa et Aline.

Remerciement spécial à Neuroludic sans qui ce jeu ne serait certainement pas encore édité.

AIDE DE JEU

(Concepteur : Vin)



de Bruno Cathala et Ludovic Maublanc
Un jeu d'enquête pour deux joueurs

8 pions personnage

Suspect/Innocent



1 carte témoin/pas de témoin
recto verso



6 becs de gaz allumés



2 plaques d'égout fermées



2 pions barrage de police

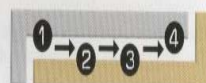


8 cartes alibi



1 pion compte-tour

8 tours de jeux — ordre par tour
- Jack (bordure grise)
- L'enquêteur (bordure marron)



Les personnages et leurs utilisations

Trois fins possibles

- Jack quitte le quartier
- L'enquêteur arrête Jack
- Jack n'est pas arrêté

Capacité de déplacement



Le pouvoir **DOIT** être utilisé **avant ou après** le déplacement



Le pouvoir **DOIT** être utilisé **à la fin** du déplacement



Le pouvoir **PEUT** être utilisé **à la place** du déplacement



Le pouvoir **PEUT** être utilisé **pendant** le déplacement



Sherlock Holmes : Déplacement 1 à 3 cases PUIS utilisation du pouvoir (obligatoire) : **Après** son déplacement, il prend secrètement de la première carte alibi (pioche) et la pose face cachée devant lui.



John H. Watson : Déplacement 1 à 3 cases ET utilisation du pouvoir (obligatoire) : Il possède une lanterne qui éclaire tous les personnages en ligne droite face à elle. (Watson n'est pas éclairé par la lanterne). Au choix des joueurs d'orienter Watson.



John Smith : Déplacement 1 à 3 cases ET utilisation du pouvoir (obligatoire). Déplacez un pion bec de gaz «allumé» sur un autre bec de gaz éteint. Ce pouvoir utilisé **avant ou après** (au choix) le déplacement.



Inspecteur Lestrade : Déplacement 1 à 3 cases ET utilisation du pouvoir (obligatoire) : Déplacez un barrage de police. Pouvoir utilisé **avant ou après** (au choix) le déplacement.



Miss Steathly : Déplacement 1 à 4 cases AVEC éventuelle utilisation du pouvoir (facultatif). Elle peut traverser n'importe quelle case (bâtiment, square, bec de gaz) lors de son déplacement mais elle doit terminer son mouvement dans une case de rue.



Sergeant Goodley : Déplacement 1 à 3 cases ET utilisation du sifflet. Pouvoir obligatoire : Vous bénéficiez à repartir au choix sur un ou plusieurs personnages pour le(s) rapprocher de lui. Au choix, pouvoir à utiliser **avant ou après** le déplacement.



Sir William Gull : Déplacement 1 à 3 cases OU utilisation du pouvoir (facultatif). Vous pouvez échanger l'emplacement de ce personnage avec celui de n'importe quel autre personnage.



Jeremy Bert : Déplacement 1 à 3 cases ET utilisation du pouvoir (obligatoire). Il ouvre une plaque d'égout et en condamne une autre. (Déplacez un pion plaque d'égout fermée sur un autre emplacement plaque d'égout). Pouvoir à utiliser **avant ou après** le déplacement.



Placement du pion : Case square avec statue.

Activation : Par Jack et l'enquêteur (à son tour/au lieu d'activer un personnage mais défaisse de la carte personnage). 1 seule activation par tour. Ne peut plus être activé à la place du 4^{ème} personnage du tour.

Utilisation du Fiacre : Déplacement de 8 cases sur les cases rue. Premier déplacement par des deux cases centrales du plateau de jeu. Lorsque le fiacre passe sur une case occupée, le joueur qui le déplace peut embarquer le personnage dans le fiacre. Il peut parcourir les égouts. Les personnages débarqués sont placés sur 1 des cases libres adjacentes. Débarquement possible d'un personnage sur un suspect pour l'accuser !



1 pion barricade



John Pizer : Déplacement 1 à 3 cases PUIS utilisation du pouvoir (obligatoire). Après son déplacement s'il est voisin d'un autre personnage, ce dernier prend la fuite. Celui qui prend la fuite **DOIT** obligatoirement se déplacer de 3 cases, sans passer par les égouts, sans passer la case occupée par John Pizer.



Joseph Lane : Déplacement 1 à 3 cases ET utilisation du pouvoir (obligatoire). Déplacez la barricade et positionnez-la entre 2 cases de rue de votre choix. La barricade est infranchissable par tous les personnages, y compris Miss Steathly et Spring-heeled Man, 2 personnages de part et d'autre de la barricade ne se voient pas. Ils ne sont pas considérés comme voisin. Ils restent visibles d'un bec de gaz, et éclairés par un bec de gaz allumé voisin. Pouvoir qui peut être utilisé **avant ou après** le déplacement (au choix). **Restriction** : Il est interdit de poser une barricade en contact avec l'1 des 4 cases de sortie de quartier.



Madame : Déplacement 1 à 6 cases AVEC utilisation du pouvoir (obligatoire). Lors de son déplacement, Madame ne peut jamais emprunter le réseau d'égouts.



Spring-heeled Man : Déplacement 1 à 3 cases AVEC éventuelle utilisation du pouvoir (facultatif). Lors de son déplacement, Spring-heeled Man peut s'il le souhaite, effectuer des sauts.



Inspecteur Abberline : Déplacement 1 à 3 cases. Pouvoir (permanent). Soumis au rythme incessant des questions d'Abberline, tout personnage sur une case de rue adjacente, est limité dans sa capacité de déplacement à 1 point de mouvement.

* Pour 1 point de mouvement, il peut sauter par-dessus un élément de décor du plateau (bâtiment, bec de gaz, square). Pour effectuer un tel saut, il doit être voisin de cet élément, et la case directement opposée doit être libre (1)-(3). Il ne peut pas sauter par-dessus plusieurs cases de bâtiment en un seul saut.

* Pour 1 point de mouvement, il peut aussi sauter par-dessus un personnage, de façon symétrique par rapport à ce personnage, pour autant qu'aucun autre personnage ne se trouve sur sa trajectoire (2).



Le pouvoir est **PERMANENT** et lié à la position du personnage.

