

Mr. JACK

EXTENSION



HURRICAN








Hurrican

Castelver 4

1255 Veyrier / CH

www.hurricangames.com

Auteurs: Bruno Cathala &
Ludovic Maublanc

	03
	07
	11
	15
	19
	23
	27



Om deze uitbreiding te gebruiken moet je het basisspel «Mr. Jack» hebben.

De uitbreiding introduceert vijf nieuwe personen met verbazingwekkende vaardigheden. De spelers beslissen aan het begin van het spel waar de personen op het bord beginnen, waardoor er vele mogelijke beginopstellingen, tactieken en strategieën zijn.

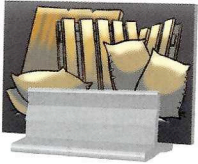
Door gebruik te maken van deze nieuwe vaardigheden kun je als detective je onderzoeksmogelijkheden verbeteren. Pas echter op de nieuwe ontsnapingsmogelijkheden van Jack...

INHOUD

- 5 personenstenen in 5 verschillende kleuren met «verdacht» aan de ene kant en «onschuldig» aan de andere. (Voordat je het spel voor het eerst gaat spelen, moet je de stickers op de stenen plakken. Dezelfde kleuren bij elkaar, dus de sticker met de grijze achtergrond op de grijze steen enz.).



- 1 barricade (wordt samengesteld uit twee delen).



- 5 personenkaarten met een groene achterkant, elk met de afbeelding van een nieuw persoon, de symbolen voor de verplaatsing en de bijzondere vaardigheden.



- 5 alibikaarten met een rode achterkant, elk met de afbeelding van een nieuw persoon.



- 1 spelregelboekje

VOORBEREIDING

Positie van de spelers

De detective legt het bord zo dat hij er aan de goede kant voor zit: de gele rand ligt voor hem.

Jack zit tegenover hem. Hij ziet het bord op zijn kop. De grijze rand ligt voor hem.

Positie van de verlichte gaslantaarn tegels en de gesloten putdeksel tegels

De gesloten putdeksel tegels en de verlichte gaslantaarn tegels worden op het bord gelegd, zoals aangegeven op de afbeelding in het basisspel.

Selectie van 8 personen voor het spel

Elk spel wordt altijd gespeeld met acht personen, vier uit het basisspel en een selectie van vier andere personen afhankelijk van de keuzes van de spelers.

De basis personen (worden gebruikt in alle spellen)

Jeremy Bert – Sherlock Holmes – Inspecteur Lestrade – John Smith

Deze vier personenkaarten worden apart gehouden gedurende de selectie van de optionele personen.

Optionele personen

Juffrouw Stealthy – Madame – Sergeant Goodley – William Gull – John Pizer – Joseph Lane – John H. Watson – Inspecteur Abberline – Springveren Man

Deze negen personen worden geschud en verdeeld onder de spelers, te beginnen bij de speler die Jack speelt. Als dit gedaan is, heeft Jack vijf kaarten en de detective vier.

Elke speler kiest uit zijn hand twee van de optionele personen die deel zullen nemen aan het onderzoek in dit spel. De vier kaarten worden tegelijk bekend gemaakt en als beide spelers de personen hebben gezien, worden ze bij de vier basis personen gevoegd.

De acht personenkaarten worden geschud en gedekt naast het bord gelegd.

De acht bijbehorende alibikaarten worden tevens geschud en gedekt naar het bord gelegd.

De acht bijbehorende personenstenen worden naast het bord gelegd tussen de twee spelers.

Tot slot worden de ongebruikte personenkaarten, alibikaarten en personenstenen in de doos opgeborgen.

Bepalen wie van de personen Jack is

De speler die Jack speelt trekt één alibikaart, bekijkt hem in het geheim en legt hem gedekt voor zich neer. Jack kruipt in het spel in de huid van deze persoon. (Deze persoon heeft als enige geen alibi).

De personen op het bord plaatsen

Neem de eerste vier personenkaarten van de stapel en leg deze open op tafel. De detective kiest één van deze kaarten en legt de bijbehorende personensteen met de kant »verdacht« naar boven op één van de straatvakken op het bord (lichtgrijs). Daarna kiest Jack twee kaarten uit de overgebleven drie en legt de bijbehorende personenstenen op het bord. Tot slot legt de detective de laatste personensteen op het bord.

Dit proces wordt herhaald met de overgebleven vier personenkaarten. Deze keer legt Jack de eerste personensteen, vervolgens legt de detective er twee en Jack legt de laatste. Als dit gedaan is worden de acht personenkaarten geschud en gedekt naast het bord neergelegd.

De getuige/geen getuige kaart

De getuige/geen getuige kaart wordt apart gelegd en wordt pas gebruikt aan het eind van de eerste beurt, wanneer het tijd is om getuigen op te roepen. Jack kan niet ontsnappen gedurende de eerste beurt.

Beurtsteen


De beurtsteen ligt op het vakje met »beurt 1«. (Dat is het eerste vakje van het beurtschema naast de detective).

HET SPEL

Het spel duurt maximaal acht beurten volgens dezelfde regels als het basisspel.

De vijf nieuwe personen en hun vaardigheden

Elk persoon moet, als hij gespeeld wordt, verplaatsen en/of zijn speciale vaardigheid gebruiken. De symbolen op de kaarten helpen je herinneren wat de speciale vaardigheid van elke persoon is en wanneer deze moet (of kan) worden gebruikt.

De **zilveren** cirkel geeft de mogelijke verplaatsing van de persoon aan. 

De **gouden** cirkel geeft de vaardigheid van elke persoon aan. De **vorm** van de cirkel geeft aan wanneer de vaardigheid gebruikt moet worden.



De vaardigheid **MOET** worden gebruikt **voor of na** de verplaatsing.



De vaardigheid **MOET** worden gebruikt **aan het eind** van de verplaatsing.



De vaardigheid **KAN** worden gebruikt **tijdens** de verplaatsing.



De vaardigheid is **BLIJVEND** en afhankelijk van de positie van de persoon.



John Pizer: Verplaatsing 1 tot 3 vakken DAARNA gebruik de vaardigheid

John Pizer is de slager van de wijk Whitechapel. Zijn leren schort en zijn vaardigheid met messen maken van hem een ideale verdachte. Daarnaast schrikt zijn imposante figuur de personen die hij tegenkomt af.

Speciale vaardigheid (VERPLICHT): NA DE VERPLAATSING Als John Pizer naast een ander persoon staat, vlucht deze persoon. De persoon die vlucht MOET 3 vakken verplaatsen, zonder door het riool te gaan en zonder door het vak te gaan waar John Pizer staat.



Joseph Lane: Verplaatsing 1 tot 3 vakken EN gebruik de vaardigheid

Joseph Lane is een anarchist. Hij probeert de bevolking van de wijk Whitechapel te overtuigen een barricade op te werpen en een revolutie te starten.

Speciale vaardigheid (VERPLICHT): Verplaats de barricade en zet deze tussen twee straatvakken (lichtgrijs) van je keuze. De barricade kan door geen van de personen worden gepasseerd, zelfs niet door Juffrouw Stealthy of Springveren Man. Twee personen aan de tegenoverliggende zijden van de barricade kunnen elkaar niet zien. Ze worden niet beschouwd als burens. Ze blijven echter wel zichtbaar voor andere personen of door een verlichte gaslantaarn.

Beperking: Het is niet toegestaan de barricade zo te plaatsen dat hij in contact staat met één van de vier uitgangen van de wijk. Deze vaardigheid kan gebruikt worden voor of na het verplaatsen, afhankelijk van hoe het de speler het beste uitkomt.



Madame: Verplaatsing 1 tot 6 vakken EN gebruik de vaardigheid

Gastvrouw van een beroemd etablissement in het district, die door iedereen »Madame» wordt genoemd, pretendeert een dame van klasse te zijn en heeft de bijpassende houding. Ze is ijdel en houdt niet van viezigheid.

Speciale vaardigheid (VERPLICHT): Bij het verplaatsen kan Madame nooit het riool gebruiken.



Inspecteur Abberline: Verplaatsing 1 tot 3 vakken. Deze vaardigheid is BLIJVEND.

(Gebaseerd op een idee van Arnaud Fillon)

Inspecteur Abberline is door Scotland Yard aangesteld om dit ingewikkelde onderzoek te leiden. Een bijzonder nauwgezet inspecteur die de personen die hij ontmoet onophoudelijk ondervraagt.

Speciale vaardigheid (BLIJVEND): Onderworpen aan de onophoudelijke vragen van Inspecteur Abberline wordt de verplaatsing van elke persoon op een aangrenzend vak gelimiteerd tot één vak!



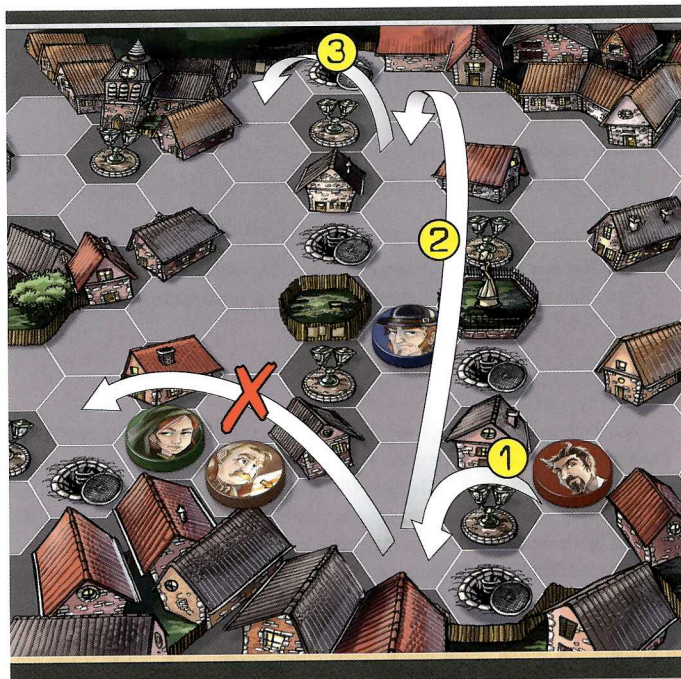
Springveren Man: Verplaatsing 1 tot 3 vakken EN gebruik eventueel de vaardigheid

(Gebaseerd op een idee van Steve MacKeogh)

Springveren Man is een lokale legende uit de Victoriaanse tijd (beter bekend onder de naam Springveren Jack). Deze persoon is een soort superheld uit het verleden. Hij had de reputatie met grote sprongen te vluchten over gebouwen en andere obstakels na het begaan van zijn misdaden.

Speciale vaardigheid (OPTIONEEL): TIJDENS HET VERPLAATSEN kan Springveren Man als hij wil sprongen maken.

- Voor 1 verplaatsingspunt kan hij over obstakels op het bord springen (gebouw, gaslantaarn, tuin). Om zo'n sprong te maken moet hij naast een obstakel staan en het direct daar tegenover liggende vak moet vrij zijn. (1)-(3) Hij kan niet in één sprong over meerdere vakken van een gebouw tegelijk springen..
- Voor 1 verplaatsingspunt kan hij ook over één ander persoon springen, op symmetrische wijze ten opzichte van deze persoon, zolang er geen ander persoon aan de andere kant staat. (2)



VEEL GESTELDE VRAGEN

Wat gebeurt er als een persoon die afgeschrikt wordt door John Pizer niet de volledige 3 vakken kan verplaatsen?

De persoon wordt het maximale mogelijke aantal vakken verplaatst. Als de persoon helemaal niet kan worden verplaatst, blijft deze op zijn plaats.

Kan een persoon die wordt afgeschrikt door John Pizer gebruik maken van het riool?

Nee! De verplaatsing van 3 vakken moet in de straten worden gedaan.

Als John Pizer zijn verplaatsing beëindigt naast twee of meer personen, wat gebeurt er dan?

Elk persoon wordt afgeschrikt en moet, indien mogelijk, 3 vakken worden verplaatst.

Kan John Pizer er voor zorgen dat Jack Whitechapel verlaat?

Ja! Als de getuige kaart met de »geen getuige« kant naar boven ligt (Jack is onzichtbaar), dan kan de speler die Jack speelt John Pizer gebruiken om de personensteen die Jack is van het bord »af te duwen«.

Als John Pizer wordt verplaatst door de vaardigheid van een ander persoon (Goodley of Gull bijvoorbeeld) en hij beëindigt zijn verplaatsing naast een ander persoon, wordt deze dan afgeschrikt?

Nee! De vaardigheid van John Pizer is alleen van toepassing tijdens de normale verplaatsing van de persoon.

Als John Pizer naast een persoon komt, die tevens naast Abberline staat, wat gebeurt er dan?

De persoon vlucht voor John Pizer, maar vlucht slechts één vak, omdat de vaardigheid van Abberline blijvend is.

Kan een persoon naast Inspecteur Abberline het riool gebruiken?

Ja! Als een persoon op een open putdeksel staat, dan kan deze naar een andere open putdeksel verplaatsen en daar de verplaatsing beëindigen.

Als Springveren Man naast Inspecteur Abberline staat, kan hij dan toch een sprong uitvoeren?

Ja! Maar aangezien zijn verplaatsingscapaciteit gelimiteerd is tot 1, kan hij slechts één sprong uitvoeren.

Wat gebeurt er als een persoon naast Abberline verplaatst moet worden door de vaardigheid van een ander persoon (bijvoorbeeld de fluit van Goodley of als een persoon wordt afgeschrikt door John Pizer)?

De vaardigheid van Abberline is BLIJVEND en dus kan de persoon maar één vak worden verplaatst.

Kan Springveren Man als hij een sprong uitvoert op een ander persoon »landen«?

Ja! Maar alleen om een persoon te beschuldigen. (Hiermee eindigt het spel, ongeacht het resultaat van de beschuldiging).

Wanneer wordt de barricade in het spel gebracht als Joseph Lane in het spel is?

De barricade wordt direct op het bord gezet als Joseph Lane op het bord wordt gezet, tussen twee straatvakken, maar niet noodzakelijkerwijs in de buurt van Joseph Lane.

Kan een barricade worden geplaatst tussen een gaslantaarn en een straatvak?

Nee! De barricade moet altijd twee straatvakken scheiden (lichtgrijs).

Kunnen personen gedurende de plaatsing bij aanvang van het spel direct naast een uitgang of een putdeksel worden gezet?

Ja! Het is mogelijk de personen op de straatvakken direct naast de uitgangen en op open of gesloten putdeksel te zetten. De enige regel die gevolgd moet worden is dat de personen op straatvakken moeten worden gezet (lichtgrijs).

Dankwoord

We willen speciaal bedanken:

- de distributeurs en verkopers van Mr. Jack, die ons sinds het begin hebben ondersteund, door ons werk door te geven, zo dat jullie, de spelers, ervan kunnen genieten. Zie de complete lijst op www.hurricangames.com
- de 137 deelnemers in de wedstrijd »Uitbreiding voor Mr. Jack«, voor hun enthousiasme, hun fantasie en hun aanmoedigingen.
- de website www.trietrac.net, een internetmagazine voor familiespellen.
- spellen op de website www.jsp-mag.com, een magazine voor familiespellen.
- Angele en Alain Payet-Size voor hun ontelbare test-avonden voor alle nieuwe personen.
- iedereen die, ver of dichtbij, ons heeft aangemoedigd of heeft deelgenomen in het succes van Mr. Jack, zonder hen allemaal te kunnen noemen of ze maar te kennen, maar in het bijzonder:
Het team van 4L, de organisatoren van de wereldkampioenschappen van Mr. Jack www.11411.net
Stephan Esch, ontwerper van de website voor online gaming van Mr. Jack <http://mrjack.hurricangames.com>

Pour utiliser cette extension vous devez posséder le jeu de base Mr. Jack.

L'extension propose cinq nouveaux personnages aux pouvoirs étonnants.

La disposition initiale des personnages sur le plateau est effectuée par les joueurs; elle permet une multitude de nouvelles configurations tactiques et stratégiques.

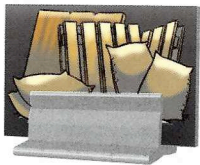
En tirant le meilleur parti de ces nouvelles possibilités, vous pouvez, comme enquêteur, affiner vos capacités d'investigation. Mais attention, gardez bien à l'esprit les nouveaux potentiels d'évasion de Jack...

MATERIEL

- 5 pions personnages, de 5 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 gris sur pion gris, etc.)



- 1 pion barricade en deux parties à assembler



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



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



- 1 règle de jeu

MISE EN PLACE

Les joueurs choisissent qui joue Jack et qui joue l'Enquêteur.

Disposition des joueurs

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.

Disposition des becs de gaz allumés et des plaques d'égout

Les plaques d'égouts fermées et les becs de gaz allumés sont placés sur le plateau, comme indiqué sur l'illustration ainsi que défini dans la règle du jeu de base. (1)

Choix des 8 personnages de la partie

Chaque partie se joue toujours avec huit personnages, les quatre de base et une sélection de quatre personnages variant selon les choix des joueurs.

Personnages de base (utilisés dans toutes les parties)

Jeremy Bert - Sherlock Holmes - Inspecteur Lestrade - John Smith.

Ces quatre cartes personnages sont mises de côté pendant la sélection des personnages complémentaires.

Personnages complémentaires

Miss Stealthy - Madame - Sergeant Goodley - Sir William Gull - John Pizer - Joseph Lane - John H. Watson - Inspecteur Abberline - Spring-heeled Man

Ces neuf cartes personnages sont mélangées et distribuées une à une en commençant par le joueur incarnant Jack.

A la fin de la distribution, Jack aura ainsi cinq cartes en main tandis que l'enquêteur en aura quatre.

Chaque joueur choisi parmi sa main deux personnages complémentaires qui se joindront à l'enquête pour cette partie.

Les quatre cartes sont révélées simultanément par les deux joueurs pour en prendre connaissance, puis rejoignent les quatre personnages de base.

Les huit cartes personnages sont mélangées et placées faces cachées à côté du plateau.

Les huit cartes alibi correspondantes sont mélangées et placées faces cachées à côté du plateau.

Les huit pions personnages correspondants sont placés à côté du plateau entre les deux joueurs.

Enfin, les cartes personnages, les cartes alibi et les pions non utilisés, sont rangés dans la boîte de jeu.

Détermination du personnage dissimulant Jack

Le joueur incarnant Jack pioche une carte «alibi», en prend secrètement connaissance et la place face cachée devant lui. C'est sous ce personnage que se dissimule Jack pendant toute la partie. (Le personnage ainsi désigné est le seul à ne pas avoir d'alibi).

Disposition des personnages sur le plateau

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

L'enquêteur choisit une de ces cartes et place le pion correspondant face «suspect» visible, sur une case de rue du plateau (gris clair) de son choix.

Puis Jack choisit deux cartes parmi les trois restantes et pose les pions correspondants. Enfin l'enquêteur termine en plaçant le dernier pion.

On recommence l'opération avec les quatre dernières cartes personnages.

Jack place le premier personnage, l'enquêteur place les deux suivants puis Jack place le dernier.

A la fin de ce placement libre, les huit cartes personnages sont mélangées et placées faces cachées à côté du plateau.

Carte Témoin/Pas de Témoin

La carte Témoin/Pas de Témoin est mise de côté et ne sera utilisée qu'à la fin du premier tour, lors de l'appel à témoin. De ce fait, Jack ne peut pas sortir au premier tour.

Compte-tours

Le pointeur du tour de jeu est placé sur la case «Tour N° 1» (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 selon les mêmes règles que le jeu de base.

Les cinq nouveaux personnages et leurs utilisations

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



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 est **PERMANENT** et lié à la position du personnage

**John Pizer: Déplacement 1 à 3 cases PUIS utilisation du Pouvoir**

John Pizer est le boucher du quartier de Whitechapel. Son tablier de cuir et son habilité à manier les lames en font un suspect idéal. De plus, son physique imposant effraie les personnages qu'il rencontre.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) APRES SON DEPLACEMENT, si John Pizer est voisin d'un autre personnage, ce dernier prend la fuite. Le personnage qui prend la fuite DOIT obligatoirement se déplacer de 3 cases, sans passer par les égouts, sans passer par la case occupée par John Pizer.

**Joseph Lane: Déplacement 1 à 3 cases ET utilisation du Pouvoir**

Joseph Lane est un anarchiste syndicaliste. Il tente de convaincre les milieux populaires du quartier de Whitechapel de faire la révolution ouvrière et de monter des barricades.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) Déplacez la barricade et positionnez-la entre deux cases de rue (gris clair) de votre choix.

La barricade est infranchissable pour tous les personnages, y compris Miss Stealthy et Spring-heeled Man. Deux personnages de part et d'autre de la barricade ne se voient pas. Ils ne sont donc pas considérés comme voisin. Ils restent visibles d'un bec de gaz, et éclairés par un bec de gaz allumé voisin.

Restriction: il est interdit de poser la barricade en contact avec l'une des 4 cases de sortie du quartier.

Ce pouvoir peut être utilisé avant ou après le déplacement, au choix du joueur.

**Madame: Déplacement 1 à 6 cases AVEC utilisation du Pouvoir**

Tenancière d'un établissement frivole réputé du quartier, cette femme, que tout le monde appelle 'Madame', se prend pour une bourgeoise et se donne des grands airs. Coquette, elle ne supporte pas ce qui peut être salissant.

Pouvoir spécial (OBLIGATOIRE) LORS DE SON DEPLACEMENT, Madame ne peut jamais emprunter le réseau d'égouts.

**Inspecteur Abberline: Déplacement 1 à 3 cases. Pouvoir PERMANENT**

(Sur la base d'une idée d'Arnaud Fillon)

L'inspecteur Abberline a été chargé par Scotland Yard de prendre la direction de cette **difficile** enquête. Inspecteur minutieux et scrupuleux, il pose sans cesse des questions aux personnages qu'il rencontre.

Pouvoir spécial (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 un point de mouvement!!

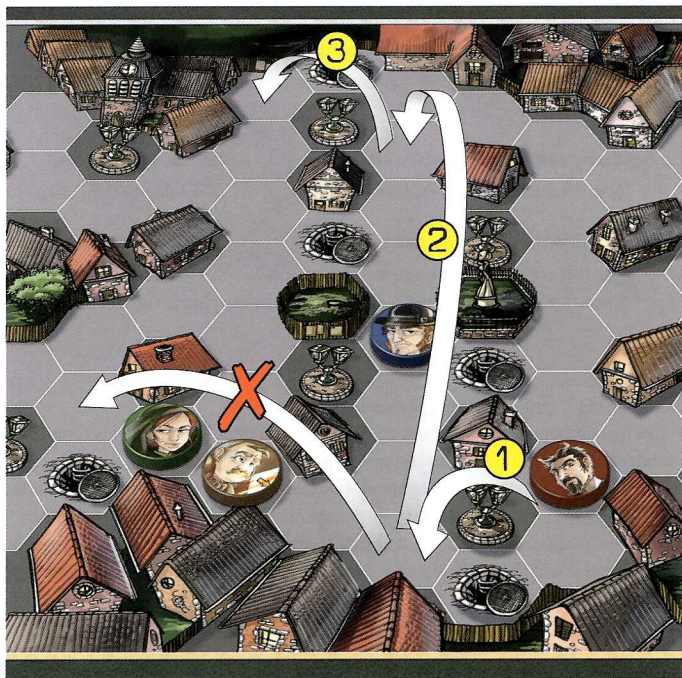
**Spring-heeled Man: Déplacement 1 à 3 cases AVEC éventuelle utilisation du Pouvoir**

(Sur la base d'une idée de Steve MacKeogh)

Spring-heeled Man est une légende urbaine de l'époque victorienne (plus connu sous le nom de Spring-heeled Jack (cf. www.wikipedia.org)). Ce personnage, sorte de super héros avant l'heure, avait la réputation de commettre ses méfaits puis de s'enfuir en sautant par-dessus les bâtiments et les obstacles!

Pouvoir spécial (FACULTATIF) LORS DE SON DEPLACEMENT, Spring-heeled Man peut, s'il le souhaite, effectuer des sauts.

- 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 de rue 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)



FOIRE AUX QUESTIONS (FAQ)

Que se passe-t-il si un personnage effrayé par John Pizer ne peut pas être déplacé de 3 cases?

Le personnage est éloigné du nombre maximal de cases possibles. S'il ne peut absolument pas être déplacé, il reste sur place.

Un personnage effrayé par John Pizer peut-il utiliser les égouts?

Non!! Le déplacement de 3 cases doit avoir lieu en surface.

Si John Pizer termine son déplacement au voisinage de deux personnages ou plus, que se passe-t-il?

Chaque personnage est effrayé et doit être déplacé de 3 cases, si cela est possible.

John Pizer peut-il faire sortir Jack de Whitechapel?

Oui!! Lors d'un tour pour lequel la carte Témoin/Pas de Témoin est côté «Pas de Témoin», le joueur incarnant Jack peut utiliser John Pizer pour «pousser», hors du plateau, le pion sous lequel se cache Jack.

Si John Pizer est déplacé par le pouvoir d'un autre personnage (Goodley, Gull), et qu'il termine son déplacement à côté d'autres personnages, sont-ils aussi effrayés?

Non!! Le pouvoir de John Pizer ne s'applique que lors de l'activation normale du personnage.

Si John Pizer arrive à côté d'un personnage adjacent à Abberline, que se passe-t-il?

Le personnage fuit John Pizer, mais ne fuit que d'une seule case, car le pouvoir d'Abberline est permanent.

Un personnage voisin de l'inspecteur Abberline peut-il utiliser les égouts?

Oui!! Pour autant qu'il soit sur une bouche d'égout, et comme sa capacité de mouvement est limitée à 1, il ressort par une autre bouche d'égout et termine là son déplacement.

Si Spring-heeled Man est voisin de l'inspecteur Abberline, peut-il néanmoins effectuer un saut?

Oui!! Mais comme sa capacité de mouvement est limitée à 1, il ne peut effectuer qu'un seul saut!

Que se passe-t-il si un personnage voisin d'Abberline doit être déplacé à cause du pouvoir d'un autre personnage (sifflet de Goodley, personnage effrayé par John Pizer)?

Le pouvoir d'Abberline est PERMANENT, en conséquence le personnage n'est déplacé que d'une case.

Lorsqu'il effectue un saut, Spring-heeled Man peut-il «atterrir» sur un autre personnage?

Oui!! Mais uniquement pour porter une accusation!! (Ce qui met fin à la partie, quel que soit le résultat de cette accusation).

Si Joseph Lane est en jeu, à quel moment la barricade est-elle mise en place?

La barricade est mise en place en même temps que Joseph Lane sur le plateau, entre deux cases de rue, pas obligatoirement à proximité directe de Joseph Lane.

La barricade peut-elle être posée entre un bec de gaz et une case de rue?

Non!! La barricade doit toujours séparer deux cases de rue (gris clair).

Lors du positionnement libre des personnages, peut-on les mettre directement à côté d'une sortie ou sur une bouche d'égout?

Oui!! Il est possible de placer les personnages sur les cases de rues directement voisines des sorties et sur les bouches d'égouts ouvertes ou fermées. La seule contrainte à respecter est de les placer sur des cases de rue (gris clair).

Remerciements

Nous tenons à remercier particulièrement :

- Les distributeurs et revendeurs de Mr. Jack, qui depuis le début nous ont fait confiance, en relayant notre travail, pour que vous, joueurs, puissiez prendre du plaisir. Voir la liste complète sur www.hurricangames.com
- Les 137 participants au concours «Extension pour Mr. Jack», pour leur enthousiasme, leur imagination et leurs encouragements.
- Le site www.trietrac.net, le magazine Internet des jeux de société.
- Jeux sur un plateau www.jsp-mag.com, le magazine papier des jeux de société.
- Angèle et Alain Payet-Taïlle pour les innombrables soirées de tests de tous ces nouveaux personnages.
- Tout ceux qui, de près ou de loin, nous encouragent ou participent au succès de Mr. Jack, sans pouvoir ni tous les citer ni tous les connaître, mais notamment :

L'équipe de 4L, organisatrice des championnats du monde de Mr. Jack www.11411.net

Stephan Esch, concepteur du site de jeu en ligne de Mr. Jack <http://mrjack.hurricangames.com>