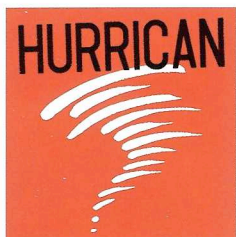







# Mr. JACK



**Hurrican Games**  
Castelver 4  
1255 Veyrier / CH  
[www.hurricangames.com](http://www.hurricangames.com)

**Auteurs:** Bruno Cathala &  
Ludovic Maublanc

- 03 
- 08 
- 13  
- 18 

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'événreur** 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 entièrment: 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.)
 

								«suspect»
								«innocent»
- 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'événreur. 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'égoût 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)*

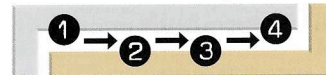
Piochez les quatre dernières cartes personnages de la pile et disposez-les faces visibles sur la table.

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 fautive: 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.



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

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.





**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 pioche «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'arrêtent 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 Homes?***

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 illustrations 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](http://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, Côté, Léa et Aline.

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



Een deductiespel van Bruno Cathala en Ludovic Maublanc, voor 2 spelers vanaf 9 jaar.

## 1888 - Londen - Whitechapel wijk

De nacht bedekt de sombere stegen met een donkere sluier.

**Jack the Ripper** verschuilt zich in de schaduw... De beste rechercheurs uit het gaslichttijdperk zijn bij elkaar gekomen om hem te vangen voordat hij gebruik maakt van de duisternis om voorgoed te verdwijnen. Het net sluit zich langzaam om hem heen... Maar Jack is sluw. Hij kruipt in de huid van een van de rechercheurs... Zullen de anderen hem ontmaskeren?

### Advies:

Voordat je de eerste keer speelt, adviseren we je de spelregels helemaal te lezen: dit geeft je een goed beeld van het spel. Begin daarna het spel met het hoofdstuk **VOORBEREIDING**.

Lees de spelregels nogmaals terwijl je begint met spelen.

In de Veel Gestelde Vragen vind je het antwoord op al je vragen.

Als je het spel voor de tweede keer hebt gespeeld, merk je dat je de spelregels niet meer nodig hebt. We wensen je veel plezier!

## INHOUD

- 1 spelbord met daarop de wijk Whitechapel verdeeld in zeshoekige vakken (voortaan vakken genoemd). Op de rechterkant van het spelbord houdt je de beurten bij.
- 8 personenstenen in 8 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 rode achtergrond op de rode steen enz.)



- 6 gaslantaarn tegels (4 tegels met de nummers 1 tot 4 en 2 tegels zonder nummer.)



- 2 gesloten putdeksel tegels



- 1 getuige/geen getuige kaart (dubbelzijdig)



- 2 politieblokke fiches



- 8 personenkaarten met een groene achterkant, met daarop de afbeelding van een persoon, de symbolen voor de verplaatsing en de bijzondere vaardigheden.



- 1 beurtsteen (voordat je het spel voor de eerste keer speelt moet je de sticker op de steen plakken.)



- 8 alibikaarten met een rode achterkant, met daarop de afbeelding van een persoon.



## INTRODUCTIE

*Duisternis en licht*: het bord laat de wijk Whitechapel zien, met haar sombere stegen. Sommige gaslantaarns geven licht en verlichten daarmee alle aangrenzende vakken. Alle andere vakken zijn in duisternis gehuld.

Eén van de spelers speelt Jack the Ripper.

In deze regels wordt hij **Jack** genoemd.

Hij is de enige die weet wiens identiteit hij heeft geleend. Zijn doel is om voor zonsopkomst (aan het eind van de achtste beurt) aan de rechercheurs te ontsnappen, of de wijk te verlaten door gebruik te maken van de duisternis.

De andere speler speelt de politiedetective.

In deze regels wordt hij **de detective** genoemd.

Zijn doel is om te ontdekken in de huid van welke rechercheur Jack is gekropen en hem voor zonsopkomst in de boeien te slaan.

Elke beurt wordt er vier personen gespeeld (twee door de detective en twee door Jack). Dan worden er getuigen opgeroepen. Jack moet laten weten of de

persoon in wiens huid hij is gekropen, zichtbaar is (getuige) of onzichtbaar (geen getuige).

**Zichtbare personen:** personen die op een verlicht vak (vakken grenzend aan een verlichte gaslantaarn) staan, zijn zichtbaar, omdat iedere voorbijganger in de wijk hen kan zien. Hetzelfde geldt voor twee personen die op aangrenzende vakken staan, zelfs als ze in de duisternis staan. Ook deze personen zijn zichtbaar, omdat ze dicht genoeg bij elkaar staan om elkaar te kunnen zien, ondanks de schaduw.

**Onzichtbare personen:** personen die niet op een verlicht vak staan (verlicht door een gaslantaarn of door de lantaarn van Watson) en ook niet op een vak staan dat grenst aan een andere persoon, zijn onzichtbaar.

Hierdoor kan de detective aan het eind van elke beurt op basis van de informatie van Jack (getuige of geen getuige) sommige personen uitsluiten en zo proberen te achterhalen in wiens huid Jack gekropen is.

Het spel draait om de verwoede strijd tussen Jack en de detective, die de personen zo slim mogelijk tussen licht en duisternis verplaatsen. De detective probeert zo snel mogelijk het aantal verdachten te verminderen, terwijl Jack zijn best doet om de analyse te vertragen.

## VOORBEREIDING

De spelers kiezen wie Jack speelt en wie de detective.

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.



De personenstenen, de gesloten putdeksel tegels en de verlichte gaslantaarn tegels worden op het bord gelegd, zoals aangegeven op afbeelding (1).

Let op dat aan het begin van het spel vier personen in de schaduw staan en vier in het licht – alle personenstenen moeten met de kant “verdacht” naar boven liggen.

De acht personenkaarten worden geschud en gedekt naast het bord gelegd (2).

De acht alibikaarten worden geschud en gedekt naast het bord gelegd (3).

De getuige/geen getuige kaart komt naast het bord met de kant “getuige” naar boven voor de eerste beurt (4).

De beurtsteen ligt op het vakje met “beurt 1” (5) (Dat is het eerste vakje van het beurtenschema, naast de detective.)

## SPELBEURT

Elk spel duur maximaal acht beurten. Elke beurt verloopt als volgt:

### I. Kiezen en spelen van personen

Tijdens elke beurt wordt vier personen gespeeld, door elke speler twee.

#### In de oneven beurten (1-3-5-7)

Trek de eerste vier personenkaarten van de stapel en leg ze open neer.

De detective kiest als eerste een persoon uit deze vier en speelt hem/haar (hij verplaatst de personensteen en/of gebruikt de speciale vaardigheid van de persoon). De personenkaart wordt vervolgens gedekt neergelegd.

Daarna kiest Jack twee personen uit de overgebleven drie. Hij speelt ze op dezelfde manier en legt ze gedekt neer.

Als laatste speelt de detective de laatste open persoon.

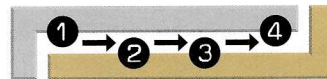
#### In de even beurten (2-4-6-8)

Trek de laatste vier personenkaarten van de stapel en leg ze open neer.

Nu kiest en speelt Jack als eerste één persoon, daarna speelt de detective er twee en tot slot speelt Jack de laatste.

Het beurtenschema geeft met symbolen de volgorde aan waarin de spelers hun personen kiezen.

De kleur van de kaarten komt overeen met de kleur van de bordrand waar elke speler zit (geel voor de detective die het bord voor zich heeft liggen en grijs voor Jack die het bord op zijn kop ziet).



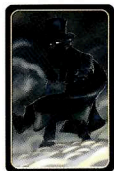


## II. Getuigen oproepen

De vier personen zijn gespeeld. Jack moet nu vertellen of er een getuige is of niet.



**Als er een getuige is** (de persoon in wiens huid Jack gekropen is, staat op een verlicht vak of staat naast een andere persoon), dan legt Jack de kaart met de kant "getuige" naar boven naast het bord. Alle personen die onzichtbaar waren, zijn dus onschuldig. De detective kan nu hun stenen met kant "onschuldig" naar boven leggen (zonder hun positie te veranderen). De getuige kaart blijft zo liggen tot de volgende beurt.



**Als er geen getuige is** (de persoon in wiens huid Jack gekropen is, staat op een onverlicht vak en staat niet naast een andere persoon), dan legt Jack de kaart met de "geen getuige" kant naar boven naast het bord. In dit geval zijn alle personen die in het licht staan of naast een andere persoon staan dus onschuldig. De detective kan nu hun stenen met de kant "onschuldig" naar boven leggen (zonder hun positie te veranderen). De getuige kaart blijft zo liggen tot de volgende beurt.



**PAS OP:** Als er aan het eind van een beurt geen getuige is, en alleen dan, kan Jack proberen in de volgende beurt de wijk te verlaten. Als zijn verplaatsing het hem mogelijk maakt om een uitgang te bereiken, wint hij het spel!

## III. Een gaslantaarn doven

Tijdens de nacht doven één voor één verschillende gaslantaarns. Haal de verlichte gaslantaarn tegel met het nummer van de huidige beurt van het bord af voor de rest van het spel. (Er zijn maar vier gaslantaarn tegels genummerd. Dit zijn de lantaarns 1, 2, 3 en 4. Dus in de laatste vier beurten dooft er geen gaslantaarn meer). Het beurtenschema geeft met symbolen aan welke gaslantaarn aan het eind van elke beurt dooft.

## IV. Einde van een beurt

Wanneer alle bovenstaande stappen compleet zijn uitgevoerd, kan de volgende beurt beginnen.

Schuif de beurtsteen een vakje op naar de bovenkant van het bord.

Opmerking: aan het eind van elke even beurt (en alleen dan) worden de personenkaarten opnieuw geschud.

## EINDE VAN HET SPEL

Er zijn DRIE manieren om het spel te beëindigen:

### Jack verlaat de wijk

Jack slaagt erin zijn persoon uit de wijk te laten ontsnappen, doordat hij zijn steen via een uitgang die niet door een politieblokade geblokkeerd is, naar buiten leidt. Jack wint het spel.

Opmerking: Let erop dat dit alleen mogelijk is tijdens een beurt waarin de getuigekaart met de "geen getuige" kant naar boven ligt.

### De detective vat Jack in de kraag

De detective zet een persoon op het vak waar Jack ook op staat en beschuldigt hem:

- Klopt de beschuldiging? De detective wint het spel.

- Is de beschuldiging onterecht? Jack wint het spel door gebruik te maken van de verwarring door deze rechterlijke dwaling en zo te ontsnappen!

### Jack wordt niet gevangen

Als Jack aan het eind van de achtste beurt niet is gevangen, wint hij het spel!

## DE PERSONEN EN HUN VAARDIGHEDEN

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



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



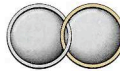
De vaardigheid **MOET** worden gebruikt **voor of na** de verplaatsing



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



De vaardigheid **KAN** worden gebruikt **in plaats** van de verplaatsing



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

**Sherlock Holmes: Verplaatsing 1 tot 3 vakken DAARNA gebruik de vaardigheid**

*Natuurlijk is de beste privédetective ter wereld aanwezig om het beroemdste mysterie op te lossen.*

**Speciale vaardigheid (VERPLICHT):** NA DE VERPLAATSING trekt Sherlock Holmes in het geheim de bovenste kaart van de alibikaartenstapel en legt deze gedekt voor zich neer.

**John H. Watson: Verplaatsing 1 tot 3 vakken EN gebruik de vaardigheid**

*Dokter Watson is de trouwe metgezel en kroniekschrijver van Sherlock Holmes.*

**Speciale vaardigheid (VERPLICHT):** Watson draagt een lantaarn, die is afgebeeld op zijn personensteen. Deze lantaarn verlicht alle personen die recht voor hem staan! (Let op: Watson zelf wordt niet verlicht door de lantaarn!)

Iedereen die Watson op een of andere manier verplaatst, bepaalt de richting waarin de persoon aan het eind van de verplaatsing kijkt en dus ook de richting die verlicht wordt.

**John Smith: Verplaatsing 1 tot 3 vakken EN gebruik de vaardigheid**

*Deze stadslantaarnopsteker is verantwoordelijk voor de gaslantaarns die maar uit blijven gaan.*

**Speciale vaardigheid (VERPLICHT):** Verplaatst één van de verlichte gaslantaarn tegels naar een gaslantaarn die is gedoofd. Deze vaardigheid kan gebruikt worden voor of na de verplaatsing, afhankelijk van hoe het de speler het beste uitkomt.

**Inspecteur Lestrade: Verplaatsing 1 tot 3 vakken EN gebruik de vaardigheid**

*Deze uitstekende speurhond van Scotland Yard is hierheen gestuurd om een eind te maken aan de misdaden van Jack.*

**Speciale vaardigheid (VERPLICHT):** Verplaatst een politieblokade. Hiermee wordt één uitgang vrijgemaakt, maar een andere geblokkeerd! Deze vaardigheid kan gebruikt worden voor of na de verplaatsing, afhankelijk van hoe het de speler het beste uitkomt.

**Juffrouw Stealthy: Verplaatsing 1 tot 4 vakken MET gebruik eventueel de vaardigheid**

*Vrouwen worden vooral aangerand in deze wijk en Juffrouw Stealthy is één van de eersten die vecht om het lot van haar soort te verbeteren*

**Speciale vaardigheid (OPTIONEEL):** Tijdens haar verplaatsing mag ze over elk soort vak (gebouw, gaslantaarn, tuin) heen gaan, maar ze moet haar verplaatsing afsluiten op een straatvak.

**Sergeant Goodley: Verplaatsing 1 tot 3 vakken EN gebruik vaardigheid (fluiten)**

*Hij heeft een scherp fluitje dat andere rechercheurs naar hem toe kan leiden.*

**Speciale vaardigheid (VERPLICHT):** Sergeant Goodley roept om hulp met zijn fluitje! Je krijgt dan 3 verplaatsingspunten om in te zetten zoals het je uitkomt en één of meer personen dichterbij sergeant Goodley te brengen!

Deze vaardigheid kan gebruikt worden voor of na de verplaatsing, afhankelijk van hoe het de speler het beste uitkomt.

**William Gull: Verplaatsing 1 tot 3 vakken OF gebruik vaardigheid**

*De geneesheer van de koningin is door Hare Majesteit gestuurd om de politie een handje te helpen.*

**Speciale vaardigheid (OPTIONEEL):** In plaats van William Gull gewoon te verplaatsen, mag je deze persoon met een andere persoon van plaats verwisselen.

**Jeremy Bert: Verplaatsing 1 tot 3 vakken EN gebruik vaardigheid**

*Journalist voor de STAR ; hij heeft de naam "Jack the Ripper" bedacht.*

**Speciale vaardigheid (VERPLICHT):** Journalisten houden er van smerige zaken te onderzoeken... Jeremy Bert opent de ene put en sluit een andere. (Verplaatst een gesloten putdeksel tegel naar een open putdeksel vak).

Deze vaardigheid kan gebruikt worden voor of na de verplaatsing, afhankelijk van hoe het de speler het beste uitkomt.

## GEBRUIK VAN TEGELS OF SPECIALE VAKKEN

### Straatvakken/Obstakelvakken

De lichtgrijze vakken en de vakken met putdeksels zijn straatvakken.

De andere vakken zijn gebouwen: niemand, behalve Juffrouw Stealthy, kan er overheen gaan.





### **Politieblokkade**

Twee politieblokkades komen op twee van de vier uitgangen van de wijk te liggen. Zolang deze blokkades hier liggen, kan niemand de wijk via deze uitgangen verlaten.

### **Open putdeksel vak/gesloten putdeksel tegel**

Als een persoon op een open putdeksel staat (of zich er overheen verplaatst), kan hij/zij voor 1 verplaatsingspunt naar een willekeurige ander vak met een open putdeksel gaan.

De gesloten putdeksel tegels verhinderen dat iemand het riool binnengaat of verlaat.

### **Gedoofde gaslantaarn vak/verlichte gaslantaarn tegel**

De gaslantaarns zijn verlicht wanneer er een verlichte gaslantaarn tegel op ligt. Ze verlichten alle aangrenzende straatvakken. Als er geen verlichte gaslantaarn tegel op het vak ligt, is de gaslantaarn gedoofd.

## VEEL GESTELDE VRAGEN

### ***Als ik een persoon speel, kan ik hem dan op zijn startpositie laten staan ?***

Nee! Als een persoon wordt gespeeld, dan moet hij zich ten minste één vak verplaatsen en kan zijn verplaatsing niet afsluiten op het vak waar hij is begonnen.

### ***Als ik een persoon verplaatst, kan ik dan over vakken heen waar een andere persoon op staat?***

Ja! De personen blokkeren geen verplaatsingen. Het is echter niet mogelijk een verplaatsing af te sluiten op een vak waar een andere persoon staat, behalve wanneer de detective een persoon wil beschuldigen!

### ***Als ik een persoon speel, moet ik dan zijn/haar vaardigheid gebruiken?***

De meeste vaardigheden zijn verplicht. In dat geval moet je deze gebruiken, of je het leuk vindt of niet.  
De enige optionele vaardigheden zijn die van William Gull – die zijn positie kan verwisselen met de positie van een andere persoon in plaats van een normale verplaatsing – en die van Juffrouw Stealthy – die zich tijdens haar verplaatsing over obstakels heen kan verplaatsen.

### ***Kan Watson zijn lantaarn gebruiken om een persoon achter een obstakel te verlichten?***

Nee! De obstakels (gedoofde gaslantaarns, tuinen, gebouwen) blokkeren de lichtstraal van Watsons lantaarn.  
Let op: Watson verlicht zichzelf niet. Hij kan zelf in de duisternis staan en andere personen verlichten.

### ***Wat gebeurt er als de detective raadt wie Jack is, maar er niet in slaagt om hem te vangen voor het einde van de laatste beurt?***

Dan heeft Jack geluk... Zijn ware identiteit is onthuld, maar het is te laat en hij slaagt er in om te vluchten. Jack wint het spel.

### ***Kan een van beide spelers andere personen dan Jack uit de wijk laten verdwijnen?***

Nee! Alleen de speler die Jack speelt, heeft de mogelijkheid om een persoon de wijk te laten verlaten via een niet-geblokkeerde uitgang. En die persoon moet Jack zijn!

### ***Als ik Jack speel, wat is dan het nut om de vaardigheid van Sherlock Holmes te gebruiken?***

Zelfs als je Jack speelt, biedt het spelen van Sherlock Holmes je de mogelijkheid om een alibikaart te trekken. De detective kan de onschuld van de persoon die je op deze manier trekt niet bewijzen, maar hooguit concluderen. Dit maakt het onderzoek een stuk lastiger!

### ***Is het mogelijk om het riool te gebruiken om personen dichterbij Goodley te brengen wanneer hij zijn fluitje gebruikt?***

Nee! De verplaatsing om dichterbij te komen moet 'bovengronds' plaatsvinden en zonder het gebruik van een speciale vaardigheid!

### ***Is het mogelijk om Goodleys speciale vaardigheid te gebruiken om Jacks steen op een andere persoon te zetten en hem dan te beschuldigen?***

Nee! Om een persoon te kunnen beschuldigen moet de rechercheur op Jacks vak gaan staan en niet andersom: Je mag Goodleys fluitje gebruiken om een verdachte dichterbij hem te brengen. Dit kan het een persoon mogelijk maken om hem daarna te beschuldigen.

### ***Wat betekent "personen dichterbij Goodley brengen" precies?***

Alle personen die verplaatst worden met Goodleys vaardigheid moeten hun verplaatsing afsluiten op een vak dat dichterbij Goodley is dan het vak waarop ze begonnen zijn. (De afstand tussen twee vakken wordt berekend met straatvakken, niet hemelsbreed.)

### ***Is het mogelijk een putdeksel onder een persoon te sluiten of te openen?***

Ja! De putdeksels kunnen worden geopend en/of gesloten onder de voeten van een persoon (in feite staat de persoon, hoewel hij op hetzelfde vak staat, 'naast' de putdeksel die toegang biedt tot het riool, mits hij geopend is.)

### ***Is het mogelijk om een persoon in of uit het riool te laten gaan via een putdeksel waar een andere persoon op staat?***

Ja! Je mag echter niet stoppen op het vak, behalve wanneer je iemand beschuldigt.

### ***Kunnen spelers naast elkaar zitten?***

Ja! De spelers kunnen er voor kiezen om naast elkaar te zitten.  
Nu kunnen ze beide het bord goed zien. In dat geval zit de detective rechts, bij de verticale gele rand, terwijl Jack links zit, bij de verticale grijze rand.

**Je kunt ons mailen via de website: [www.hurricangames.com](http://www.hurricangames.com), We beantwoorden je mail graag.**

### **Dankwoord**

Hierbij bedanken wij iedereen, dichtbij en ver weg, die heeft meegewerkt aan het maken van dit spel. Speciaal: Dalila, Roselyne, Eléonore, Thierry, Stéphane, Léa en Aline.

Speciale dank gaat uit naar NeuroLudic, zonder wie het publiceren van dit spel zeker niet was gelukt..