

# 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

## Trois fins possibles

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



Capacité de déplacement



6 becs de gaz allumés



2 plaques d'égout fermées



8 cartes personnages



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



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 Stealthy** : 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 défausse de la carte personnage). 1 seule activation par tour. Ne peut plus être activé à la place du 4<sup>ème</sup> 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 !

## EXTENSION : le fiacre (JSP)

## EXTENSION



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 Stealthy 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).

