AIDE DE JEU

(Concepteur : Vin)



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

8 pions personnage

Suspect/Innocent



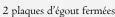






6 becs de gaz allumés







2 pions barrage de police



8 cartes alibi



I carte témoin/pas de témoin

recto verso



Sherlock Holmes: Déplacement

pouvoir (obligatoire) : Après son

déplacement, il prend secrètement

de la première carte alibi (pioche)

et la pose face cachée devant lui.

Inspecteur Lestrade: Déplacement

pouvoir (obligatoire) : Déplacez

Sir William Gull : Déplacement I

à 3 cases OU utilisation du pouvoir

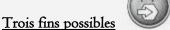
(facultatif). Vous pouvez échanger

l'emplacement de ce personnage avec celui de n'importe quel autre

I à 3 cases ET utilisation du

un barrage de police. Pouvoir utilisé **avant ou après** (au choix)

I à 3 cases PUIS utilisation du



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



Capacité de déplacement

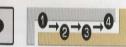


8 cartes personnages

8 tours de jeux - ordre par tour

- 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



John H. Watson: Déplacement I 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

Miss Steathly: Déplacement I 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

lanterne). Au choix des joueurs d'orienter Watson.



John Smith: Déplacement I à 3 cases ET utilisation du pouvoir (obligatoire). Déplacez un pion

Le pouvoir **PEUT** être utilisé

à la place du déplacement

utilisé **pendant** le déplacement

Le pouvoir PEUT être



bec de gaz «allumé» sur un autre bec de gaz éteint. Ce pouvoir utilisé avant ou après (au choix) le déplacement.



Sergent Goodley: Déplacement I 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.



Jeremy Bert : Déplacement I 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.

terminer son mouvement dans une case de rue



Placement du pion : Case square avec statue.

personnage.

le déplacement.

EXTENSION: le fiacre (JSP)

Activation: Par Jack et l'enquêteur (à son tour/au lieu d'activer un personnage mais défausse de la carte personnage). I seule activation par tour. Ne peut plus être activé à la place du 4ème 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 peur embarquer le personnage dans le fiacre. Il peut parcourir les égouts. Les personnages débarqués sont placés sur I des cases libres adjacentes. Débarquement possible d'un personnage sur un suspect pour l'accuser!



I pion barricade



John Pizer : Déplacement I 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.

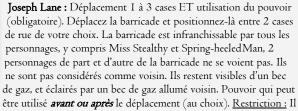


Madame : Déplacement I à 6 cases AVEC utilisation du pouvoir (obligatoire). Lors de son déplacement, Madame ne peut jamais emprunter le réseau d'égouts.

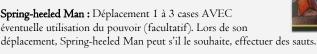


Inspecteur Abberline: Déplacement I à 3 cases. Pouvoir (permanent). Soumis au rythme incessant des questions d'Abberline, tout personnage sur une case de rue adjacente, est limité dans sa capacité de déplacement à I point de mouvement.

EXTENSION



est interdit de poser une barricade en contact avec l'I des 4 cases de sortie de quartier.



- * Pour I 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
- Pour I 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.