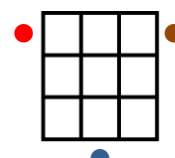


Mr. Jack Pocket

Mise en place

- À portée :
 - Un tableau de 3x3 tuiles  orientées au hasard, face suspect.
 - Les 3 jetons détective (Holmes , Watson , Toby ) → Voir schéma.
 - Tourner les  si besoin pour avoir un mur devant chaque détective.
 - La pioche des 9 cartes  alibi face cachée.
 - Les 8 jetons tour ordonnés de ① à ⑧ face visible.
 - Les 4 jetons action.
- Un joueur est Mr. Jack, l'autre est l'enquêteur.
Mr. Jack pioche 1 , la regarde, puis la retire du jeu face cachée. Le suspect sur la  est Mr. Jack.



Les détectives ne voient pas à travers les murs ou la barricade.
La barricade disparaît une fois la  retournée.

Innocenter un suspect = Retourner la  associée face vide.
Conserver l'orientation des rues en retournant la .

Tour de jeu

1 – La Traque Chaque joueur fait 2 actions. Chaque action est différente. 0  1  2  2  6  1 	<table> <tr> <td>Si tour impair ① ③ ⑤ ⑦</td><td>1) L'enquêteur lance les 4 jetons action. 2) L'enquêteur fait 1 action. Puis Mr. Jack fait 2 actions. Puis l'enquêteur fait 1 action.</td></tr> <tr> <td>Si tour pair ② ④ ⑥ ⑧</td><td>1) Mr. Jack retourne les 4 jetons action. 2) Mr. Jack fait 1 action. Puis l'enquêteur fait 2 actions. Puis Mr. Jack fait 1 action.</td></tr> </table> <table> <tr> <th>Action</th><th>Effet</th></tr> <tr> <td>  </td><td>Déplacer le détective indiqué de 1 ou 2 espaces ∪. Plusieurs détectives peuvent occuper le même espace.</td></tr> <tr> <td></td><td>Action enquêteur ⇒ Déplacer un détective de 1 espace ∪. Action Mr. Jack ⇒ SOIT Déplacer un détective de 1 espace ∪. SOIT Ne rien faire.</td></tr> <tr> <td></td><td>Tourner de ± ¼ ou ½ tour 1  pas déjà tournée ce tour.</td></tr> <tr> <td></td><td>Échanger 2  sans changer leur orientation.</td></tr> <tr> <td></td><td>Action enquêteur ⇒ Piocher 1 , la révéler, puis la retirer du jeu. Si besoin, innocenter le suspect révélé. Action Mr. Jack ⇒ Piocher 1 , la regarder, puis la poser face cachée devant soi.</td></tr> </table>	Si tour impair ① ③ ⑤ ⑦	1) L'enquêteur lance les 4 jetons action. 2) L'enquêteur fait 1 action. Puis Mr. Jack fait 2 actions. Puis l'enquêteur fait 1 action.	Si tour pair ② ④ ⑥ ⑧	1) Mr. Jack retourne les 4 jetons action. 2) Mr. Jack fait 1 action. Puis l'enquêteur fait 2 actions. Puis Mr. Jack fait 1 action.	Action	Effet	  	Déplacer le détective indiqué de 1 ou 2 espaces ∪. Plusieurs détectives peuvent occuper le même espace.		Action enquêteur ⇒ Déplacer un détective de 1 espace ∪. Action Mr. Jack ⇒ SOIT Déplacer un détective de 1 espace ∪. SOIT Ne rien faire.		Tourner de ± ¼ ou ½ tour 1  pas déjà tournée ce tour.		Échanger 2  sans changer leur orientation.		Action enquêteur ⇒ Piocher 1  , la révéler, puis la retirer du jeu. Si besoin, innocenter le suspect révélé. Action Mr. Jack ⇒ Piocher 1  , la regarder, puis la poser face cachée devant soi.
Si tour impair ① ③ ⑤ ⑦	1) L'enquêteur lance les 4 jetons action. 2) L'enquêteur fait 1 action. Puis Mr. Jack fait 2 actions. Puis l'enquêteur fait 1 action.																
Si tour pair ② ④ ⑥ ⑧	1) Mr. Jack retourne les 4 jetons action. 2) Mr. Jack fait 1 action. Puis l'enquêteur fait 2 actions. Puis Mr. Jack fait 1 action.																
Action	Effet																
  	Déplacer le détective indiqué de 1 ou 2 espaces ∪. Plusieurs détectives peuvent occuper le même espace.																
	Action enquêteur ⇒ Déplacer un détective de 1 espace ∪. Action Mr. Jack ⇒ SOIT Déplacer un détective de 1 espace ∪. SOIT Ne rien faire.																
	Tourner de ± ¼ ou ½ tour 1  pas déjà tournée ce tour.																
	Échanger 2  sans changer leur orientation.																
	Action enquêteur ⇒ Piocher 1  , la révéler, puis la retirer du jeu. Si besoin, innocenter le suspect révélé. Action Mr. Jack ⇒ Piocher 1  , la regarder, puis la poser face cachée devant soi.																
2 – L'appel à témoin	Mr. Jack indique si les détectives le voient. Si oui ⇒ Innocenter les suspects que les détectives ne voient pas. L'enquêteur prend le jeton ● du tour. Si non ⇒ Innocenter les suspects que les détectives voient. Mr. Jack prend le jeton ● du tour.																
3 – Fin du jeu ?	1) S'il ne reste qu'un seul suspect ⇒ L'enquêteur gagne. } Sauf si ex-aequo Si Mr. Jack a 6  ou + (● ou ) ⇒ Mr. Jack gagne. 2) Si les 2 joueurs sont ex-aequo et si les détectives voient Mr. Jack ⇒ L'enquêteur gagne. 3) Si pas de gagnant au 8^e tour ⇒ Mr. Jack gagne.																