

Mr. Jack



1888 - New York, Manhattan. F.J. Tumblety - un médecin charlatan présumé être M. Jack - est arrêté et libéré sous caution, mais il fuit aux États-Unis. Des crimes sont commis à New York - semblables à ceux de Londres - la police recherche donc Tumblety. Les citoyens les plus éminents de la ville participent à l'enquête. Tumblety est-il vraiment Jack ? Si non, qui est Mr. Jack ?

PASSEZ AU NIVEAU SUPERIEUR A NEW-YORK !

Dans cet opus, les joueurs incarnent toujours Jack et l'Enquêteur. C'est une version plus tactique de Mr. Jack London avec 4 différences principales :

- **Nouvelle ville, nouveau plateau de jeu** représentant Manhattan pendant son urbanisation. La plupart des **tuiles d'immeubles, des parcs, des éclairages publics et des bouches de métro** seront ajoutées en cours de jeu. **L'île de la statue de la Liberté** est un nouveau lieu - où tout personnage est invisible - auquel on accède que par des embarcadères.
- **Nouvelles possibilités de fuite pour Jack**, qui dispose désormais de **2 moyens pour s'échapper : par voie terrestre ou par voie maritime**. Il y a **6 sorties possibles**, incluant 5 ports, mais **seulement 2 paquebots** sont disponibles, ce qui limite les possibilités.
- **Nouvelle façon d'obtenir des cartes Alibi**, en **rendant visite au Mouchard**, une fois par tour. Puis, il est retourné sur sa **face « muet »** et se déplace sur une autre case où il n'est plus possible de le consulter jusqu'au tour suivant.
- **Des nouveaux personnages**, dont certains avec des **capacités spéciales inédites**.

Dans cette **version plus corsée** de Mr Jack, le **plateau est différent à chaque partie**, car les joueurs placent les **tuiles de décor où ils le souhaitent à mesure que le jeu avance**. Un chemin infranchissable peut soudainement devenir accessible et vous faire gagner ou perdre la partie !



MÉCANIQUES DE JEU

- Asymétrique (2 rôles)
- Déduction (identité secrète)
- Déplacement (grille de cases)
- Construction de plateau (ajout de tuiles)
- Sélection d'action (pouvoirs des personnages)

Plus de choix tactiques que dans Mr Jack London

Un jeu plus intense et actif pour le rôle de Jack

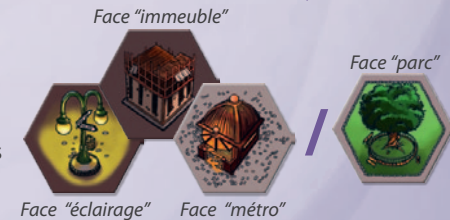
POINTS CLÉS

- Une **version expert** de l'incontournable classique.
- Plus **dynamique et amusant** avec le **plateau en construction**.
- **Interactions plus complexes** entre les **nouveaux personnages**.
- Nouvel **univers graphique** : découvrez **l'île de Manhattan !**
- Une **forte rejouabilité** car le **défi se corse** avec l'expérience des joueurs.
- Assez **rapide** pour **échanger les rôles** et **rejouer** tout de suite !



Focus sur la nouvelle mécanique de construction et les personnages

Au **début de la partie**, le plateau de la ville est assez **vide**, mais **pendant le jeu**, les joueurs **construisent la ville** par **l'activation des personnages**. Les **tuiles d'immeubles, d'éclairage et des bouches de métro** sont **double-face** et ont toutes une **face « parc »**. Elles seront **ajoutées, déplacées et retournées** sur les **cases** du plateau tout au long du jeu.



5 personnages du jeu ont de **nouvelles capacités spéciales** :



Francis J. Tumblety, peut **échanger la position d'un personnage adjacent** avec n'importe quel autre personnage du plateau.



Monk Eastman, un parrain de la mafia, peut **déplacer un autre personnage à sa place** s'il lui est fidèle.



Mrs Emma Grant doit créer un parc et **retourner une des tuiles de décor sur sa face « parc »** (un personnage est toujours invisible dans un parc).



Edward Smith doit **déplacer 1 des 2 paquebots** d'une case de port vers une autre case de port vide.



James H. Callahan doit **déplacer 1 des 2 jetons Investigations** (aucun personnage ne peut traverser ou entrer dans une zone d'investigations).



Un gameplay amélioré et une difficulté accrue pour les amateurs de Mr Jack !