

Le Fiacre de **M**r **J**ack

MATERIEL

- 1 pion Fiacre



MISE EN PLACE

Placez le pion Fiacre sur la case représentant le square avec une statue, au centre du plateau (à côté de Jeremy Bert)

ACTIVATION DU FIACRE

Le Fiacre est un nouveau pion que peut être activé à la fois par l'Enquêteur et par Jack.

Lors de son tour, un joueur peut choisir d'activer le Fiacre au lieu d'activer un des personnages disponibles. Dans ce cas, il défausse néanmoins la carte personnage de son choix, puis active le Fiacre.

Le Fiacre ne peut être activé qu'une seule fois par tour et ne peut pas être activé à la place du 4ème personnage du tour.

UTILISATION DU FIACRE

Le Fiacre est un pion qui se déplace de 8 cases maximum.

Le Fiacre se déplace uniquement sur les cases de Rue.

Il ne peut pas sortir du Quartier de Whitechapel, ni bien évidemment utiliser les raccourcis par les égouts.

Lors de son tout premier déplacement, il doit sortir du Square par une des deux cases centrales du plateau (entre Holmes et Smith).

Par la suite, il commence son déplacement où on l'a laissé la dernière fois.

Le Fiacre va toujours de l'avant (c'est à dire qu'il ne rebrousse pas chemin).

Par contre, il peut éventuellement revenir sur sa case d'origine (en faisant par exemple le tour d'un pâté de maisons).

Le Fiacre est considéré comme un obstacle.

En tant que tel, aucun personnage ne peut le traverser (sauf Miss Stealthy grâce à sa capacité).

Il bloque le faisceau de la lampe de Watson et ne permet pas de mettre un personnage à côté de lui "dans la lumière"

Quand le Fiacre est sur une bouche d'égout, on peut ouvrir ou fermer cette bouche d'égout, mais pas emprunter son passage avec un personnage.

Quand le Fiacre passe sur une case occupée, le joueur qui le déplace DOIT embarquer le personnage dans le Fiacre.

Il ne peut transporter qu'un seul personnage à la fois et peut le débarquer quand il le souhaite (sur une case adjacente).

Ce qui signifie que l'on peut embarquer un personnage, le déposer (après s'être déplacé ou immédiatement), puis en embarquer un autre et le déposer, etc.... dans la limite des 8 cases de mouvement du Fiacre.

Quand le Fiacre a terminé son déplacement, le joueur doit faire sortir le personnage qu'il a embarqué.

De plus, bien qu'il ne puisse pas accuser, ni faire directement échapper Jack par une des sorties du quartier, il peut débarquer un personnage sur un suspect pour qu'il l'accuse.

Il ne peut pas non plus, finir son déplacement sur une case qui bloquerait une des sorties du jeu.