

GABRIELE MARI GIANLUCA SANTOPIETRO

LETTERE DA

Whitechapel

— NUOVA EDIZIONE —

**Giochi
Uniti**

Regolamento



AUTORI

Gabriele Mari e Gianluca Santopietro

REGOLAMENTO

Gabriele Mari, Gianluca Santopietro ed e-Nigma.it

RICERCA STORICA

Gabriele Mari (responsabile)
Giacomo Santopietro

SVILUPPO

e-Nigma.it

EDITING

Gabriele Mari

DIREZIONE ARTISTICA

Gianluca Santopietro

ARTWORK

Gianluca Santopietro

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Demis Savini per e-Nigma.it

FOTO

Alessandro Lonzi e Rob Robinson

PLAYTESTING

Andrea Chiarvesio, i ragazzi di GiocaTorino, **Francesco Villani**, **Michele Patuelli**, **Monica Socci**, **Maria Vittoria Pieri**, **Andrea Alessi**, **Daniela Brasini**, **Alessandro Zandoli**, **Simona Alessandri**, **Giacomo Giannotti**, **Thomas Franco**, **Massimiliano Rossi**, **Roberto Argalia**, **Devil Pierantoni**, **Roberto Benelli**, **Katjuscia Ceccarelli**, i giocatori di Essen Spiel 2009 e 2010, i giocatori de La Ludoteca dei Cacciatori di Teste, i giocatori di Lucca Games 2010 guidati magistralmente da **Giada Ghatti**, **Mario Cortese**, **Loris Casagrandi** e il suo gruppo, tutti i giocatori di BoardGameGeek tra cui **Don C. Donelson**, **Chris Norwood**, **Andrew Stanley-Jones**, **Peter Dalemans**, **Rob Robinson**. Tutti i giocatori di Play 2012.

HANNO COLLABORATO

Monica Socci e Francesco Villani.

PRODUZIONE

Giacomo Santopietro per Sir Chester Cobblepot, **Silvio Negri Clementi** per Giochi Uniti srl

Edito da Giochi Uniti srl su licenza di Tiopi srl. TM e © 2012 Tiopi srl. Tutti i diritti sono riservati. I marchi Whitechapel e Sir Chester Cobblepot sono utilizzati da Giochi Uniti dietro autorizzazione.



GiochiUniti.it



SirChesterCobblepot.com

ATTENZIONE: non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

Londra, 1888.

Appena scesi dal tram a cavalli, vi accorgete di aver sbagliato fermata: pochi minuti fa eravate nell'elegante centro della City, ma ora intorno a voi si dirama un intrico di vicoli affollati e maleodoranti. Venditori ambulanti, mercanti che gridano, bambini sporchi e coperti di stracci che corrono tra la folla e che vi tirano per la giacca, mendicando una moneta: ovunque guardiate c'è solo povertà e squallore. Alcuni chiamano questo quartiere l'Inferno; altri, meno fortunati, semplicemente casa. Qui, per un penny o forse meno, si possono ammirare acrobati di strada e fenomeni da baraccone, oppure ci si può ubriacare in uno dei tanti pub. Anche il sesso è in vendita: ci sono prostitute a ogni angolo di strada. Le Sventurate, le chiamano, e mai termine fu più appropriato - soprattutto negli ultimi tempi.

Benvenuti nel quartiere di Whitechapel.

Benvenuti nelle strade di Jack the Ripper.





Lettere da Whitechapel™ è un raffinato gioco di deduzione e bluff ambientato nella Londra del 1888, “terreno di caccia” di Jack the Ripper, per 2/6 giocatori dai 13 anni in su.

◉ Idea e scopo del gioco ◉

Cinque importanti detective di Scotland Yard sono sulle tracce del più pericoloso serial killer di tutti i tempi: Jack the Ripper! Nell'intricato reticolo di strade e vicoli inizia la caccia a un misterioso assassino.

Jack the Ripper vince la partita se riesce a fare 5 vittime senza essere catturato. Gli ispettori giocano insieme e hanno vinto quando uno di loro cattura Jack.

◉ Contenuti della confezione ◉

Questa confezione contiene:

- questo **regolamento**;
- il **tabellone di gioco** che riproduce il distretto di Whitechapel nel 1888;
- 5 **schede Polizia** (blu, giallo, marrone, rosso e verde);
- 4 **schede Lettera** (*Dear Boss*, *Saucy Jacky*, *From Hell*, *Graffito di Goulston Street*);
- 1 plancia di cartone fustellata, che contiene:
 - 5 **tessere Capo delle Indagini** (blu, giallo, marrone, rosso e verde);
 - 5 **segnalini Movimento Speciale**: 3 Carrozza e 2 Vicolo;
- 7 **segnalini Ronda**, neri, di legno, di cui 5 contrassegnati (in blu, giallo, marrone, rosso e verde);
- 8 **segnalini Donna**, bianchi, di legno, di cui 5 contrassegnati (in rosso);
- 1 **segnalino Ora del Delitto**, rosso, di legno;
- 5 **pedine Sventurate**, bianche, di legno;
- 5 **pedine Agente**, di legno (blu, giallo, marrone, rosso e verde);
- 2 **pedine Jack**, una per tener traccia delle mosse e una per le Notti, entrambe nere, di legno;
- lo **schermo Jack the Ripper**;
- il blocco di **schede segna-mosse Jack the Ripper**;
- 3 **marcatori Falsi Indizi**, blu, di plastica trasparente;
- 19 **marcatori Indizio**, gialli, di plastica trasparente;
- 5 **marcatori Luogo del Delitto**, rossi, di plastica trasparente.



GLI AUTORI

Gabriele Mari, a destra nella foto in alto, e *Gianluca Santopietro*, a sinistra.

Nato nel 1973 a Ravenna (Italia), **Gabriele Mari**, oltre che essere educatore nell'ambito dell'autismo e del disagio psichico, è game designer e copywriter. Prima di *Whitechapel™ Letters from Hell* ha pubblicato *Garibaldi™ La Trafila* e *Mister X™ Flucht Durch Europa*.

Nato nel 1962 a Ravenna (Italia), **Gianluca Santopietro** è game designer, graphic designer, art director, sviluppatore e playtester. Il primo gioco che ha pubblicato è stato *Sì, Oscuro Padrino™*, seguito da *MotoGrandPrix™*, *Prodigy™ GameCards* e *Collapsible D™ The Final Minutes of the Titanic*.

Oltre a *Whitechapel™ Letters from Hell* i due autori hanno pubblicato assieme *Ravenna™ Fatto d'Arme*.





NUOVI COMPONENTI

Rispetto alla precedente edizione, grazie a Sir Chester Cobblepot, *Whitechapel™* ha rinnovato diversi componenti, per merito delle esperienze che i giocatori di tutto il mondo hanno riportato agli autori.

Schermo di Jack: è stato migliorato dal punto di vista del comfort e della giocabilità. Sono state aumentate le dimensioni della mappa e integrata la tabella dei segnalini dei Movimenti Speciali, evitando così di tornare nel regolamento per ottenere l'informazione durante la partita. La nuova fustella permette allo schermo di autosostenersi e allo stesso tempo di dare maggiore protezione sia frontale che laterale alle informazioni riservate di Jack.

Schede Polizia: le fasi sono state trasformate da testo a schemi grafici allo scopo di evitare la lettura e favorire il colpo d'occhio. Per migliorare la giocabilità ne abbiamo contenuto le dimensioni dividendo le parti tra le due facciate.

Segnalini di legno: i segnalini Donna, Ronda e Ora del Delitto soffrivano l'usura con un uso frequente. Abbiamo deciso di trasformatli in legno per garantire una maggiore durabilità evitando l'eventuale riconoscibilità durante le fasi in cui sono utilizzati.

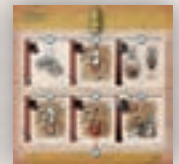
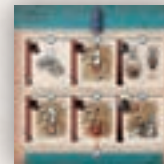
Marcatori: le componenti in plastica trasparente sono state modificate nel colore, allo scopo di migliorare la visibilità. Gli Indizi ora sono di colore giallo e i Falsi Indizi di colore blu.



Componenti

Schede

in cinque colori
(una per Agente)



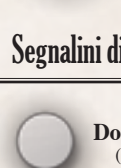
Tabelloni

Tessere

Retro



Fronte
in cinque colori
(una per Agente)



Schermo di Jack



Schede seg

Blocco



Segnalini

Segnalini di legno



Donna
(8)



Ronda
(7)



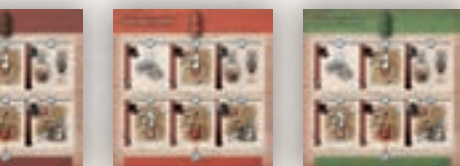
Ora del Delitto
(1)



Ca

Lettere di Gioco

Polizia



e di gioco



na-mosse di Jack

da 30 schede



ni di cartone

arrozza
(3)Vicolo
(2)

Pedine di legno

Jack
(2)Agente
(1 per colore)Sventurata
(5)

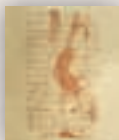
Marcatori di plastica trasparente

Indizi
(19)Luogo del
Delitto (5)Falsi
Indizi (3)

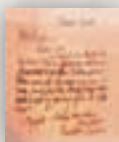
Lettere



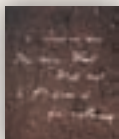
Dear Boss



Soucy Jacky



From Hell

Graffito
Goulston Street

NUOVI COMPONENTI

Lettere: dato che si tratta di componenti a uso opzionale, per ridurre i costi di produzione le Lettere di Jack sono diventate delle schede anziché delle tessere, e sul retro sono state inserite le informazioni di gioco allo scopo di evitare di tornare nel regolamento per documentarsi sugli effetti di gioco.

Regolamento:

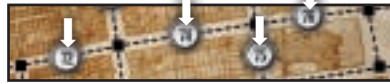
sostanzialmente il regolamento di gioco è rimasto invariato. Sono state integrate le Domande Più Frequenti a cui erano state date risposte e chiarimenti dopo il rilascio della prima edizione, e corretti alcuni insignificanti errori di battitura. Il cambiamento del formato delle pagine, invece, è stata una scelta fatta per permettere la realizzazione di un kit di aggiornamento per tutti i giocatori che avevano dato fiducia a questo gioco già alla prima edizione. In questo modo sarà possibile per chiunque acquistare tutti i nuovi componenti senza essere costretti a comprare una nuova scatola di gioco. Una promessa Cobblepot che ci tenevamo a mantenere.

Prendiamo occasione per ringraziare tutti i partner internazionali che con il loro sostegno editoriale hanno permesso di realizzare tutto questo, e tutti voi che giocate questo bellissimo gioco.



1 Ponete sul piano di gioco il **tabellone** che mostra il distretto di Whitechapel ai tempi di Jack the Ripper, con **195 caselle numerate**, collegate da **linee tratteggiate**.

2 Lungo le **linee tratteggiate** che percorrono le strade di Whitechapel si muovono:



Jack the Ripper, con movimenti furtivi, si sposta da una **casella numerata** all'altra.



I cinque **Agenti della Polizia** che pattugliano le strade spostandosi da un **incrocio** (quadrato nero, bordato o no) all'altro.



Le **Sventurate** passeggiano solitarie da una **casella numerata** all'altra.

3 Un giocatore, **meglio se il più esperto**, è Jack. Gli altri giocatori sono gli ispettori di polizia e si distribuiscono in modo quanto più uniforme le 5 pedine Agente. Gli Agenti giocano sempre tutti insieme!

4 Jack prende una **scheda segna-mosse nuova** dal blocco, la inserisce all'interno dello **schermo** e prende poi una matita (non inclusa nel gioco).

Schermo di Jack con una scheda segna-mosse correttamente inserita



Note storiche: raccontano cosa è successo nel 1888

Casella numerata rossa: dove Jack colloca le Donne

Capo delle Indagini: è determinato casualmente dalla tessera rivelata

Segnalino Ora del Delitto

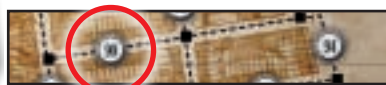
Segnalino Donna non-contrassegnato

Il Capo delle Indagini decide come disporre gli Agenti sul tabellone

Conta-mosse: una pedina nera Jack tiene il conto delle mosse eseguite da Jack

Preparazione del Gioco

5 Jack pone una **pedina nera Jack** sulla posizione che indica la prima Notte.

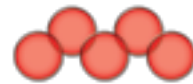


Il giocatore Jack sceglie la casella 90 come Rifugio per questa partita.

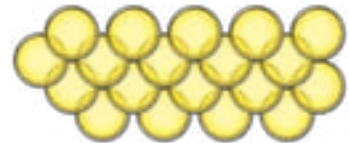
6 Jack deve scegliere segretamente una delle **caselle numerate** del tabellone (a eccezione di quelle rosse) come proprio Rifugio e ne annota il numero sulla scheda segna-mosse, nell'apposito spazio ovale. La missione di Jack sarà quella di farvi ritorno dopo ogni delitto senza farsi arrestare dalla polizia.



7 Jack prende i marcatori trasparenti rossi *Luogo del Delitto* e trasparenti gialli *Indizio*, i segnalini bianchi di legno *Donna*, i segnalini *Movimento Speciale*, il segnalino rosso di legno *Ora del Delitto* e, **solo se adottate le regole opzionali**, le schede *Lettere* e i marcatori trasparenti blu *Falsi Indizi* (vedere a pag. 23).



5 marcatori
Luogo del Delitto



19 marcatori
Indizio



5 segnalini
Movimento Speciale
3 Carrozza e 2 Vicolo

8 Tutte le 5 **schede Polizia** sono distribuite, nel modo più uniforme possibile, ai giocatori-ispettori. Sono sempre in gioco tutti e cinque gli Agenti. Il colore delle schede ricevute abbina i giocatori a uno o più Agenti. Può capitare che, disputando una partita in meno di sei giocatori, qualcuno controlli più di un Agente.

9 Uno dei giocatori-ispettori mescola, con il retro rivolto in alto, le 5 tessere **Capo delle Indagini**, formando una pila coperta che pone sul tabellone nell'apposito spazio.

10 I giocatori-ispettori tengono a portata di mano le 5 pedine bianche di legno *Sventurata* e i 7 segnalini neri di legno *Ronda*. **La partita ha inizio!**

◉ Come si Gioca ◉

Una partita è suddivisa in 4 *Notti* di gioco:

①	Notte 1 (31 Agosto 1888)
②	Notte 2 (8 Settembre 1888)
③	Notte 3 (30 Settembre 1888) Doppio evento
④	Notte 4 (9 Novembre 1888)

Ognuna di queste *Notti* è a sua volta suddivisa in due parti, ciascuna composta da diverse fasi:

Parte prima: l'INFERNO

1		Jack the Ripper: Prepara la Scena
2		Jack the Ripper: Individua i Bersagli
3		Polizia: Presidia le Strade
4		Jack the Ripper: Sceglie le Sue Vittime
5		Jack the Ripper: Sangue sulle Strade
6		Polizia: Sale la Tensione
7		Jack the Ripper: Pronto a Colpire
8		Jack the Ripper: Cadavere sul Marciapiede
9		Polizia: Fischi di Allarme

Parte seconda: la CACCIA

1		Jack the Ripper: Fuga nella Notte
2		Polizia: Caccia al Mostro
3		Polizia: Indizi e Sospetti

DICEMBRE 1887

Lunedì 26. Viene ritrovato il corpo di una “Sventurata” soprannominata *Fairy Fay* nella **Commercial Road Alley** [65] con l’addome trafitto da un paletto di legno.

Negli archivi di Whitechapel però non ci sono registrazioni riguardo a omicidi nel periodo natalizio del 1886 o del 1887: è opinione largamente diffusa che l’omicidio della *Fairy Fay* sia solo una creazione della stampa dell’epoca.

Il Gioco nel Dettaglio

☉ Parte prima: l'Inferno ☉

Cala il buio sui malfamati vicoli di Whitechapel e per chi è costretto a girare di notte la paura si fa palpabile: ogni ombra potrebbe essere quella di Jack.

1. 🩸 Jack the Ripper: Prepara la Scena

Jack prende i segnalini Movimento Speciale (Carrozza e Vicolo):

Notte		Segnalini Movimento Speciale
1	31 agosto 1888	3 Carrozza e 2 Vicolo
2	8 settembre 1888	2 Carrozza e 2 Vicolo
3	30 settembre 1888	2 Carrozza e 1 Vicolo
4	9 novembre 1888	1 Carrozza e 1 Vicolo

2. 🩸 Jack the Ripper: Individua i Bersagli

Jack prende i segnalini Donna:

Notte		Segnalini Donna
1	31 agosto 1888	8 Donne di cui 5 contrassegnate
2	8 settembre 1888	7 Donne di cui 4 contrassegnate
3	30 settembre 1888	6 Donne di cui 3 contrassegnate
4	9 novembre 1888	4 Donne di cui 1 contrassegnata

Jack colloca, coperti, i segnalini bianchi di legno Donna sulle caselle numerate rosse del tabellone.

Alcuni segnalini Donna, apparentemente uguali agli altri, sono invece contrassegnati in rosso e sono quelli che rappresentano effettivamente i possibili bersagli di Jack; gli altri segnalini (completamente bianchi) sono bersagli fittizi e vengono usati per depistare la polizia in base alla strategia di gioco di Jack.

I segnalini contrassegnati vanno collocati con il lato rosso nascosto: Jack decide dove sono i veri bersagli!

Nota: Jack non può collocare segnalini Donna sulle caselle numerate rosse su cui sono già presenti marcatori rossi trasparenti Luogo del Delitto.



APRILE 1888

Martedì 3. Emma Smith viene brutalmente aggredita in **Osborn Street [84]**, nelle prime ore del mattino.

Sebbene gravemente ferita, sopravvive all'attacco e riesce a raggiungere la propria casa al 18 di George Street, in Spitalfields. Portata all'ospedale, entra in coma e muore alle 9 del mattino del 4 aprile 1888. Pare abbia confidato di essere stata assalita da tre uomini.

Sabato 7. Le indagini sulla morte di Emma Smith vengono condotte da Wynne Edwin Baxter, coroner del Middlesex orientale. Collabora anche l'ispettore della Metropolitan Police, Edmund Reid [**Capo delle Indagini verde**], della divisione H di Whitechapel.





AGOSTO 1888

Martedì 7. Martha Tabram viene assassinata alle 2 e 30 circa del mattino. Il suo corpo viene trovato nei pressi di George Yard Buildings, a George Yard. Era stata pugnalata 39 volte.

Venerdì 31. Viene assassinata Mary Ann Nichols. Il suo corpo viene scoperto alle 3 e 45 del mattino, disteso a terra davanti all'ingresso di una stalla di **Buck's Row** (successivamente rinominata Durward Street) [21], un vicolo non lontano dal London Hospital.

La gola era stata tagliata da sinistra verso destra e il suo addome mutilato. L'omicidio viene seguito dalla Bethnal Green Division of the Metropolitan Police.

L'ipotesi di un serial killer porta alcuni ispettori da Scotland Yard, tra cui Frederick Abberline [**Capo delle Indagini rosso**].



Jack ha collocato coperti i segnalini bianchi di legno Donna nelle caselle rosse numerate sul tabellone: ora solo lui sa quali siano i segnalini contrassegnati. Tra questi c'è la sua prossima vittima!

3. Polizia: Presidia le Strade

Gli ispettori rivelano la prima tessera Capo delle Indagini della pila: il giocatore che controlla la pedina Agente del colore corrispondente è incaricato per questa Notte di dirigere le operazioni di polizia.

Il Capo delle Indagini è il primo giocatore tra gli Agenti e dirige l'investigazione: dispone i sette segnalini neri di legno Ronda che, durante la prima Notte, vanno posti sugli incroci bordati in giallo sul tabellone.

Anche per le Ronde della Polizia i segnalini neri di legno sono apparentemente uguali, mentre cinque sono contrassegnati con i colori degli Agenti. Gli altri, completamente neri, sono finte Ronde necessarie per trarre in inganno Jack. Il Capo delle Indagini, in base alla strategia di gioco adottata, li colloca tutti sul tabellone con il lato colorato nascosto. Solo lui conosce la vera posizione degli Agenti di pattuglia!



Il Capo delle Indagini della Notte in corso ha disposto i segnalini Ronda sul tabellone di gioco: Jack dovrà intuire dove si siano appostati gli Agenti per sfuggire alla cattura!

Dalla seconda Notte in avanti, il Capo delle Indagini colloca i sette segnalini neri di legno Ronda secondo un diverso metodo. Può disporli sul tabellone a piacere, ma devono ricoprire:

- **tutti gli Incroci (cinque) occupati dalle pedine Agente alla conclusione della Notte precedente.** I segnalini Ronda che sostituiscono le pedine Agente possono non essere contrassegnati dallo stesso colore e possono anche essere fittizi.
- **due diversi Incroci bordati in giallo.**



*Il nuovo Capo delle Indagini deve sostituire la posizione attuale delle pedine Agente con i segnalini Ronda. Potendo disporre due segnalini Ronda su Incroci bordati in giallo, potrà perfezionare la strategia della disposizione degli Agenti sul tabellone di gioco, ereditata dalla Caccia della Notte precedente appena conclusa. In questo modo tenterà di confondere le idee di Jack e controllare la mappa di gioco secondo la tattica che intende seguire. **La polizia si prepara a un nuovo fatto di sangue!***

Regola opzionale: dopo la disposizione dei segnalini neri di legno Ronda, a partire dalla seconda Notte, il giocatore Jack può giocare una Lettera a sua scelta (una per Notte) per modificare la disposizione delle Ronde, come specificato da ogni singola Lettera (vedere il paragrafo Le Lettere di Jack, a pagina 22).

4. Jack the Ripper: Sceglie le Sue Vittime

Sono rivelati tutti i segnalini bianchi di legno Donna e sostituiti, dove contrassegnati, con le pedine bianche di legno Sventurate. Il segnalino rosso di legno Ora del Delitto è posto sul numero romano I della tabella contamosse del tabellone.



SETTEMBRE 1888

Sabato 8. Il corpo orribilmente mutilato di Annie Chapman viene scoperto alle 6 circa del mattino. Viene trovata a terra vicino all'entrata del cortile posteriore del **29 di Hanbury Street, Spitalfields [3]**. Anche la sua gola era stata tagliata da sinistra verso destra e il suo corpo era stato profondamente straziato.

All'obitorio sarà rilevata addirittura l'asportazione di parte degli organi interni. Il patologo George Baxter Phillips era dell'opinione che l'assassino dovesse possedere conoscenze mediche e chirurgiche per poter effettuare "interventi" di quel tipo.

Lunedì 10. Un rinomato personaggio locale di nome John Pizer, detto "Leather Apron" (grembiule di cuoio), con la reputazione di terrorizzare le "Sventurate" del luogo, viene arrestato dalla polizia con il sospetto di essere l'autore degli omicidi, ma verrà rilasciato perché in possesso di un alibi. Mrs Long, una testimone, descrive il probabile assassino come un uomo oltre i quarant'anni, poco più alto della Chapman, carnagione scura, dall'aspetto abbastanza elegante, con cappello e mantello scuri.

La Whitechapel Vigilance Committee (il comitato di vigilanza di Whitechapel) diretto da George Lusk [**Capo delle Indagini giallo**] offre una ricompensa per la cattura dell'omicida. L'organizzazione assume agenti investigativi privati per seguire il caso.





SETTEMBRE 1888

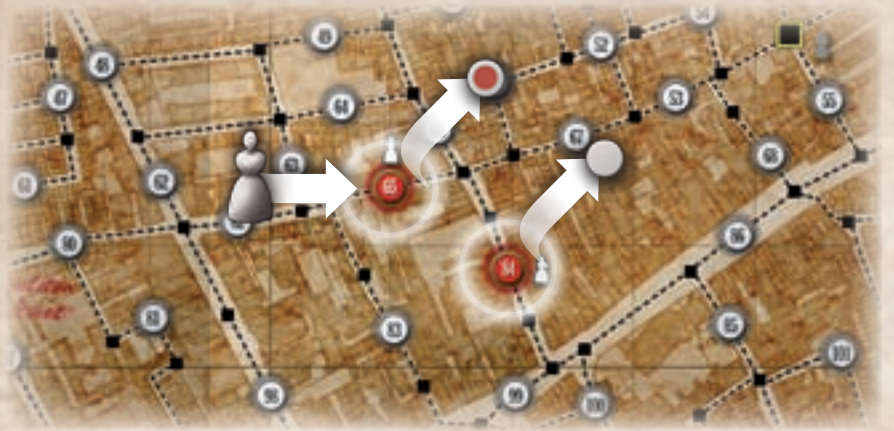
Giovedì 27. La Central News Agency, una redazione giornalistica, riceve la lettera *Dear Boss*, che afferma che gli omicidi sono stati commessi da Jack the Ripper.

Domenica 30. Il corpo di Elizabeth Stride viene scoperto all'1 circa del mattino, in una pozza di sangue con la gola tagliata da sinistra verso destra, in **Dutfield's Yard [158]**, sotto al portico al **40 di Berner Street** (successivamente rinominata Henriques Street). Era stata uccisa pochi minuti prima e il suo corpo non del tutto mutilato.

Le teorie ipotizzano la possibilità che l'assassino sia stato "disturbato" prima di completare la sua macabra opera. Poco dopo, all'1 e 45 della stessa notte, viene trovato il corpo orribilmente mutilato di Catherine Eddowes all'angolo sud-ovest di **Mitre Square [149]**, 12 minuti a piedi di distanza da Berner Street.

Anche lei uccisa con un preciso taglio alla gola da sinistra verso destra, il suo corpo straziato e il suo viso sfigurato. Alle 3 viene trovato un frammento macchiato di sangue del grembiule della Eddowes in **Goulston Street [A5-a8]**. Su una parete un *graffito* redatto con del gesso.

Alle 5, il commissario Sir Charles Warren [**Capo delle Indagini blu**], che ha assistito alla scena, ordina di cancellare il graffito per timore di scatenare tumulti anti-ebrei.



Ora che i segnalini di legno sono rivelati, la strategia di Jack è più chiara: tra poco un urlo straziante romperà il silenzio della notte londinese!

5. Jack the Ripper: Sangue sulle Strade

Jack ora decide se fare una vittima oppure attendere e proseguire direttamente alla fase successiva 6. Polizia: Sale la Tensione.

Se agisce, sceglie una qualsiasi pedina bianca di legno Sventurata sul tabellone e la sostituisce con un marcatore rosso trasparente Luogo del Delitto. La pedina Sventurata tolta e un segnalino bianco di legno Donna contrassegnato di rosso sono rimossi dal gioco e non saranno più usati in questa partita. Se il segnalino rosso di legno Ora del Delitto è sul numero romano V del contamosse sul tabellone, Jack è obbligato a fare una vittima.



Jack ha scelto la sua vittima e determinato il luogo del delitto: il cadavere giace sulla strada, straziato dalla violenza del mostro!

Nota: la terza Notte, il 30 settembre 1888, ha luogo un doppio delitto; consultate il capitolo La Terza Notte: il Doppio Evento, a pagina 21, per le regole specifiche.

Se Jack fa una vittima, si passa direttamente alla fase 8. Jack the Ripper: Cadavere sul Marciapiede.

6. Polizia: Sale la Tensione

Si sposta il segnalino rosso di legno Ora del Delitto sul successivo numero romano (in ordine crescente) e il Capo delle Indagini deve muovere sul tabellone, una a una, tutte le pedine Sventurate. Il movimento deve avvenire lungo le linee tratteggiate, fino a raggiungere una casella numerata adiacente e libera.



Le Sventurate si muovono lungo le strade di Whitechapel, ignare del pericolo che incombe: Jack sta per colpire una di loro!



La pedina Sventurata nella casella 65 deve muovere e il Capo delle Indagini può scegliere tra 63, 66, 51, 67, 84, 83 e 82. La scelta cade sulla casella 82.

Le pedine bianche Sventurate con il proprio movimento non possono:

- terminare in una casella numerata adiacente a un segnalino nero Ronda;
- oltrepassare un segnalino nero Ronda;
- terminare in una casella numerata contenente un marcatore rosso trasparente Luogo del Delitto.

7. Jack the Ripper: Pronto a Colpire

Jack rivela un segnalino nero di legno Ronda sul tabellone: se la Ronda è fittizia, il segnalino è rimosso dal tabellone, altrimenti, se contrassegnato, rimane nella sua posizione, rivelato.

A questo punto si torna alla fase 5. Jack the Ripper: Sangue sulle Strade.



OTTOBRE 1888

Lunedì 1. La cartolina *Saucy Jacky* inviata da Jack the Ripper, che reclama la responsabilità degli ultimi due omicidi, viene recapitata alla Central News Agency. Descrive la morte delle due donne come il “doppio evento”.

Martedì 2. Un corpo femminile non identificato viene trovato nel seminterrato di New Scotland Yard. Viene collegato dalla stampa agli omicidi di Whitechapel, sebbene la polizia neghi, è catalogato come il Mistero di Whitehall.

Lunedì 15. George Lusk [Capo delle Indagini giallo], capo della Whitechapel Vigilance Committee, riceve la lettera *From Hell* dentro una piccola scatola assieme a dei resti umani. Verrà poi stabilito che fossero stati conservati “sotto spirito”.





NOVEMBRE 1888

Venerdì 9. Mary Jane Kelly viene trovata morta nella sua camera al **13 di Miller's Court, a Dorset Street, Spitalfields [27]**. Il suo corpo, steso sul letto e ripetutamente mutilato, viene scoperto poco dopo le 10 e 45 del mattino. La morte era stata causata da un taglio alla gola. Dopo il decesso il suo corpo fu straziato e mutilato, e il suo volto reso irriconoscibile. Al contrario delle altre vittime, Mary Jane ebbe il tempo di spogliarsi: i suoi vestiti furono ritrovati in perfetto ordine sulla sedia.

Domenica 18. Sir Charles Warren [Capo delle Indagini blu] si dimette da commissario della Metropolitan Police. Al suo posto viene designato James Monro.



8. Jack the Ripper: Cadavere sul Marciapiede

Jack segna sulla propria scheda, nella casella corrispondente al numero romano occupato dal segnalino rosso di legno Ora del Delitto, il numero della casella numerata sul tabellone contrassegnata dal marcatore Luogo del Delitto appena entrato in gioco, nella riga corrispondente alla Notte in corso. Jack ora si trova in quella casella e da lì deve tornare al suo Rifugio. Jack pone sul contamosse del tabellone la seconda pedina nera di legno Jack, che servirà per tener conto delle mosse eseguite da Jack durante la sua fuga.



*In questa partita Jack ha fatto la sua vittima nella casella 82 del tabellone. Ora annota il numero 82 nella casella della sua scheda, quella relativa al numero romano indicato dall'ora del delitto. **Jack ha compiuto la "sua" giustizia: le strade di Whitechapel sono sporche di sangue!***

9. Polizia: Fischi di Allarme

Gli ispettori rivelano tutti i segnalini neri di legno Ronda ancora celati, sostituiscono quelli contrassegnati con le corrispondenti pedine di legno Agente e rimuovono dal tabellone tutte le pedine Sventurata ancora in gioco.



*Ora entrano in gioco le pedine di legno Agente a sostituire i segnalini neri di legno Ronda contrassegnati. **La polizia si rivela: la velocità d'azione è importante per riuscire a fermare il mostro!***

Inizia la Caccia!

◎ Parte seconda: la Caccia ◎

Il sangue sul marciapiede è ancora fresco, le grida e i fischi di allarme squarciano la notte: Jack è ancora tra queste strade, bisogna catturarlo prima che sparisca di nuovo!

1. Jack the Ripper: Fuga nella Notte

Jack muove dall'ultima casella numerata annotata sulla scheda a una diversa casella numerata adiacente, seguendo i percorsi tratteggiati. Studiando la mappa, Jack sceglie in segreto la casella numerata in cui muoversi e la annota sulla scheda nel primo spazio disponibile a destra del precedente, lungo la stessa riga della Notte in corso di svolgimento.

Una volta annotato il movimento, Jack aggiorna il contamosse sul tabellone muovendo la pedina nera in corrispondenza al numero di mossa eseguita.



*Jack compie il suo quinto movimento dalla casella 127 alla casella 103. Aggiorna la propria scheda annotando il nuovo numero. A questo punto sposta la pedina nera Jack per aggiornare anche il contamosse. **L'assassino scivola furtivo tra le ombre del distretto di Whitechapel. Dove si nasconde?***

Nota: Jack deve muovere a ogni turno. Con il suo movimento non può oltrepassare le pedine Agente. Se, in virtù di questo, Jack non può compiere alcuna mossa, perde la partita.

Jack, in sostituzione al proprio movimento, può utilizzare un segnalino Movimento Speciale (Carrozza o Vicolo) tra quelli di cui dispone per la Notte in corso, per agevolare la propria fuga (vedere Movimenti Speciali, pag. 19).

DICEMBRE 1888

Giovedì 20. Rosa Mylett viene trovata morta. Il suo corpo è stato scoperto da un agente di perlustrazione in **Clarke's Yard, High Street, Poplar [147]**. Era stata strangolata.



LUGLIO 1889

Mercoledì 17. Alice McKenzie viene assassinata in Castle Alley. La sua arteria carotide è stata recisa da sinistra verso destra e ci sono ferite all'addome. Tuttavia, le sue ferite non sono profonde quanto negli omicidi precedenti.



Se il numero della casella in cui muove Jack corrisponde al numero del proprio Rifugio, Jack può dichiarare di essere fuggito con successo e La Caccia termina (vedere il paragrafo Fine della Caccia, a pagina 18).

Se Jack esaurisce le mosse a disposizione (ovvero riempie la casella nella colonna 15 della scheda) senza arrivare al suo Rifugio, Jack perde la partita (vedere la sezione Fine della Partita, a pagina 22).

2. **Polizia: Caccia al Mostro**

Consultandosi, gli ispettori, partendo dal Capo delle Indagini e proseguendo in senso orario, possono muovere le proprie pedine di legno Agente.

Un Agente può muovere sul tabellone fino a un massimo di 2 Incroci di distanza seguendo i percorsi tratteggiati (ignorare le caselle numerate).



L'Agente giallo si muove di due Incroci per raggiungere la zona di cui sospetta: se Jack è passato da quella strada, avrà sicuramente lasciato importanti indizi!

Una pedina Agente può attraversare, con il proprio movimento, altre pedine Agente, ma non può terminare il movimento in un Incrocio già occupato.

3. **Polizia: Indizi e Sospetti**

Regole opzionali: Jack può giocare i marcatori blu trasparenti Falsi Indizi (vedere il paragrafo Falsi Indizi, a pagina 23), se ne ha a disposizione.

Ogni ispettore, in ordine di turno partendo dal Capo delle Indagini e proseguendo in senso orario, può dichiarare, per ogni pedina Agente che controlla, di *cercare indizi* o *effettuare arresti*.

Il raggio di azione di una pedina Agente, sia per *cercare indizi* che per *effettuare arresti*, comprende le caselle numerate adiacenti all'Incrocio occupato dalla pedina (ovvero le caselle numerate collegate da una linea tratteggiata all'Incrocio occupato dalla pedina, senza altri Incroci o caselle numerate in mezzo).



Le caselle numerate adiacenti all'Agente giallo sono la 99, 100 e 120. La casella 83 non è considerata adiacente perché interrotta da un Incrocio.

Con ogni pedina Agente si può eseguire solo una delle due azioni, ma, se si controllano più pedine, si possono scegliere azioni diverse con pedine diverse.

Cercare Indizi



Per *cercare indizi*, un ispettore chiama uno alla volta, nell'ordine che preferisce, i numeri delle caselle che desidera ispezionare con la propria pedina Agente.

Jack verifica se il numero della casella chiamata compare in un qualsiasi spazio della sua scheda, nella riga relativa alla Notte in corso. Se compare, Jack pone un marcatore giallo trasparente Indizio sulla casella numerata corrispondente del tabellone e la ricerca degli indizi di quell'Agente termina immediatamente. Altrimenti si passa alla verifica delle altre caselle numerate adiacenti alla stessa pedina.



L'Agente giallo decide di cercare indizi: in base alla sue supposizioni, comincia chiamando il numero: «99!». Jack risponde negativamente. Allora il giocatore prosegue chiamando: «100!» Jack rivela una traccia, ponendo un marcatore giallo Indizio su quella casella numerata del tabellone. Jack è stato lì questa Notte... ma quando? La casella 120, anche se adiacente, non può essere investigata in questo turno di gioco.



AGOSTO 1889

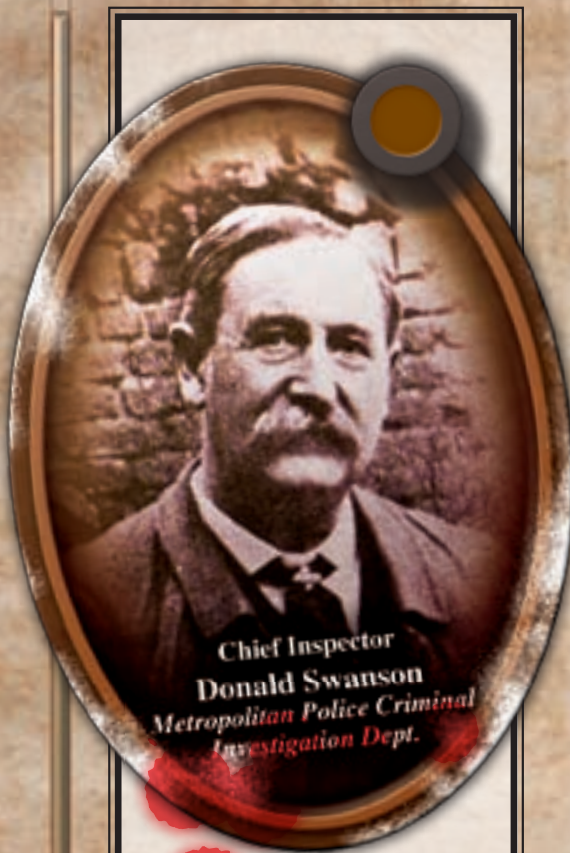
Martedì 10. I resti di un corpo vengono trovati in condizioni analoghe al caso del Mistero di Whitehall.

Il cadavere è stato trovato sotto un arco ferroviario in Pinchin Street.

GIUGNO 1890

Sabato 21. Monro viene sostituito da Sir Edward Bradford.





Chief Inspector
Donald Swanson
Metropolitan Police Criminal
Investigation Dept.



FEBBRAIO 1891

Venerdì 13. Frances Coles viene assassinata sotto il ponte della ferrovia in Royal Mint Street. Il corpo non è mutilato mentre la sua gola è stata tagliata più di una volta. Un uomo di nome James Sadler, visto in precedenza con la donna, viene arrestato con l'accusa di omicidio.

Secondo il profilo investigativo di Donald Swanson [**Capo delle Indagini marrone**] e Moore, stilato relazionando il passato di Sadler con i fatti di Whitechapel, la polizia pensa che quell'uomo possa essere Jack the Ripper.



Regole opzionali: ogni cinque Indizi rivelati nella medesima Notte, Jack guadagna un marcatore blu trasparente Falsi Indizi (vedere il paragrafo Falsi Indizi, a pagina 23).

Effettuare Arresti



Per *effettuare arresti* un ispettore sceglie e chiama il numero di una delle caselle adiacenti (una sola!) alla propria pedina Agente, cercando di effettuare un arresto.

Jack verifica se la sua posizione attuale (l'ultimo numero segnato sulla scheda) corrisponde al numero chiamato: in caso affermativo, Jack viene arrestato e perde la partita; altrimenti, Jack non deve rivelare alcuna informazione.



L'Agente giallo decide di effettuare un arresto: tra le caselle numerate adiacenti deve sceglierne una. Luca sceglie la casella 99. Jack risponde negativamente. Jack non si trova lì: ma dove sarà?

Se, al termine di questa fase, La Caccia non è terminata, si riparte dalla fase 1. Jack the Ripper: Fuga nella Notte, con un nuovo turno di gioco.

Fine della Caccia

Quando Jack dichiara di essere fuggito, la parte denominata La Caccia termina, e con essa la Notte in corso. La dichiarazione può essere effettuata solo in corrispondenza del numero della casella in cui Jack ha mosso con il numero del proprio Rifugio.

Dal tabellone vanno rimossi tutti i marcatori gialli trasparenti Indizio, mentre le pedine di legno Agente e i marcatori rossi trasparenti Luogo del Delitto rimangono dove si trovano. Dal contamosse sul tabellone vanno rimossi i segnalini Movimento Speciale e la pedina nera di legno Jack, usati durante La Caccia appena conclusa. Anche i segnalini Movimento Speciale e i marcatori blu trasparenti Falsi Indizi (se si gioca con le regole opzionali), anche se non utilizzati, sono perduti.

Si passa quindi alla Notte successiva, ritornando all'inizio della parte L'Inferno e spostando la pedina nera di legno Jack sul conta-notte del tabellone sulla posizione relativa alla Notte seguente.

◉ Movimenti Speciali ◉

Jack, invece di effettuare un movimento sul tabellone, può decidere di utilizzare i segnalini Movimento Speciale di cui dispone. Quando giocati, i segnalini Movimento Speciale sono posti sul contamosse in corrispondenza dei turni in cui i movimenti sono stati effettuati e non possono essere riutilizzati per il resto della Notte in corso. Se si utilizza un Movimento Speciale, Jack deve applicarne gli effetti.

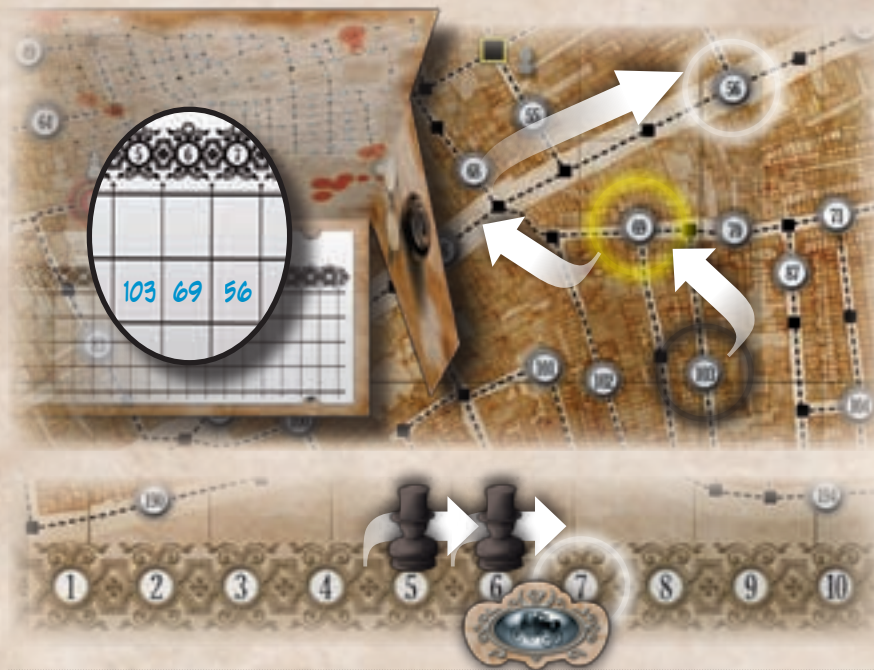
Attenzione: non è concesso a Jack dichiarare di essere fuggito anche se in corrispondenza del proprio Rifugio come conseguenza di un Movimento Speciale.

I segnalini Movimento Speciale sono di due tipi:



Carrozza: Jack può giocare una Carrozza per spostarsi di 2 caselle numerate adiacenti, come se fosse un movimento doppio, con il vantaggio di poter oltrepassare, con questa azione, anche Incroci occupati da una pedina Agente.

Entrambe le caselle interessate nel movimento della Carrozza devono essere diverse dalla casella di partenza e tra loro, e vanno riportate da Jack sulla scheda nell'ordine di percorrenza. Le Carrozze a disposizione di Jack sono 3 durante la prima Notte, 2 durante la seconda e la terza Notte e 1 nella quarta.



*Jack decide di effettuare un Movimento Speciale Carrozza dalla casella 103 in cui si trova attualmente. Dichiara il Movimento Speciale giocando il segnalino Carrozza, che sarà posto sul contamosse per indicare alla polizia questa informazione. Il giocatore Jack sceglie segretamente le due caselle coinvolte nel Movimento Speciale e le annota sulla propria scheda: 69 e 56 in sequenza. Ora Jack si trova nella casella 56, ma ha dovuto impiegare un Movimento Speciale tra quelli disponibili. **Gli zoccoli dei cavalli provocano un suono inconfondibile lungo le strade del distretto: non tutti possono permettersi una carrozza nella Londra del 1888...***



MARZO 1891

Martedì 3. James Sadler viene dichiarato innocente per mancanza di prove.

1896

Nel 1896 vengono archiviati i casi di omicidio di Whitechapel.

L'assassino o gli assassini non sono mai stati trovati e il caso rimane irrisolto.





Raccomandiamo attenzione a chi si appresta a leggere in queste due pagine la traduzione delle “crude” lettere che il fantomatico Jack the Ripper invia nel 1888. Il testo potrebbe risutare a tratti offensivo.

DEAR BOSS

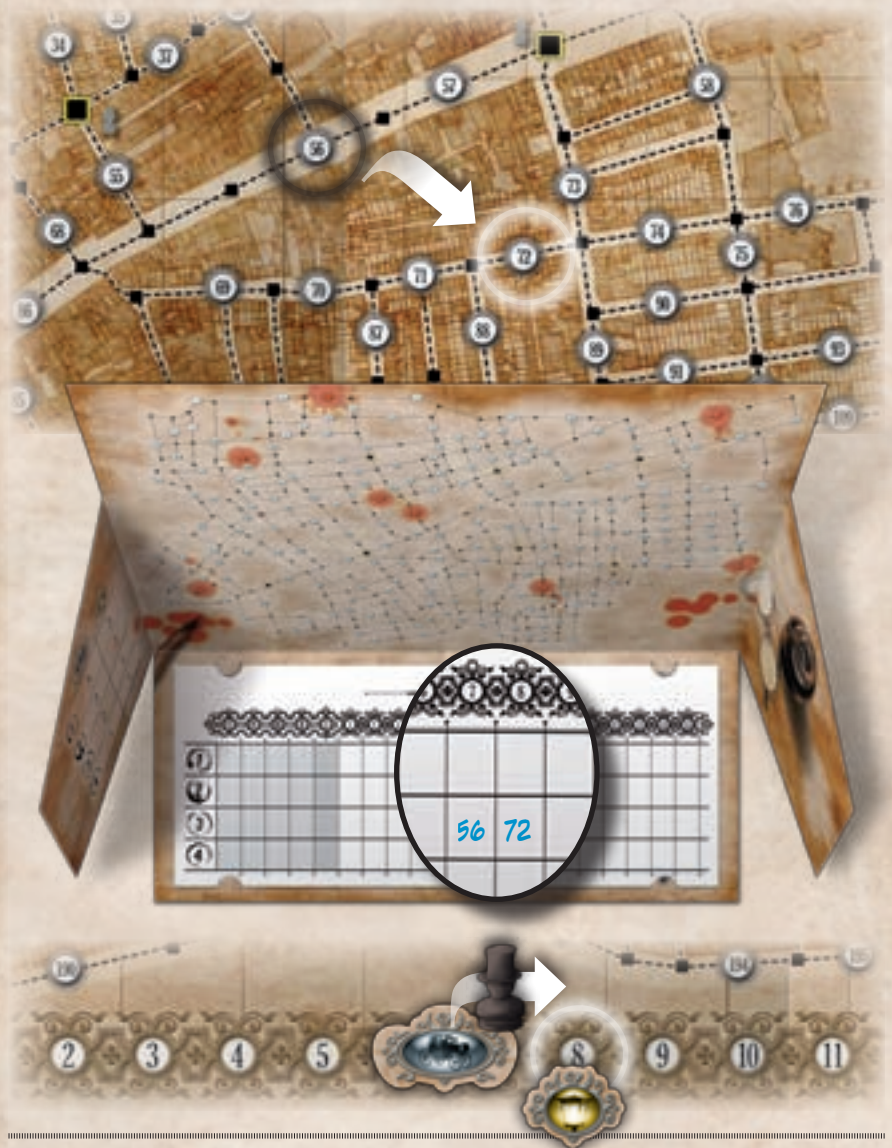
25 Set. 1888. / Caro Direttore, / sento spesso dire che la polizia mi ha catturato, ma non mi fermeranno ancora. Ho riso assai quando si mostrano così abili e dicono di essere sulla pista giusta. Quella barzelletta sul Grembiule di Cuio mi ha veramente divertito. Mi sono fissato con le prostitute e non smetterò di squartarle finché non sarò preso. L'ultima volta è stato proprio un magnifico lavoro. Non ho dato alla signora neanche il tempo di strillare. Come possono prendermi ora. Amo il mio lavoro e voglio ricominciare di nuovo. Presto sentirete ancora parlare di me e dei miei divertenti giochetti. Ho conservato un po' della sostanza rossa dall'ultimo lavoro in una bottiglia di birra per scrivere, ma è diventata dura come colla e non posso usarla. L'inchiostro rosso va bene lo stesso spero ah. ah. Al prossimo lavoro strapperò le orecchie della signora e le manderò alla polizia, giusto per scherzo, già. Non diffondete questa lettera finché non avrò fatto un altro po' di lavoro, poi pubblicatela. Il mio coltello è così bello e affilato che mi viene voglia di rimettermi al lavoro subito se ne ho la possibilità. Buona fortuna. Sinceramente vostro, Jack the Ripper. Non vi dispiacerà che mi dia un nome d'arte / P.S. Non sono stato abbastanza bravo da spedire questa prima di sporcarmi tutte le mani di inchiostro rosso, maledizione. Non sono fortunato. Adesso dicono che sono un dottore. ah. ah.



Vicolo: Jack può utilizzare un Vicolo per attraversare un isolato sul tabellone. Per isolato si intende un'unica porzione di tabellone completamente circondata da linee tratteggiate.

Partendo da una casella sul perimetro di un isolato, utilizzando il Vicolo, Jack deve raggiungere una qualsiasi altra casella del medesimo isolato.

I Vicoli a disposizione di Jack sono 2 durante la prima e la seconda Notte; 1 nella terza e nella quarta Notte.



Jack decide di effettuare un Movimento Speciale Vicolo dalla casella 56 in cui si trova attualmente. Dichiara il Movimento Speciale giocando il segnalino Vicolo, che sarà posto sul contamosse per indicare alla polizia questa informazione. Il giocatore Jack sceglie segretamente la casella numerata in cui muove con questo Movimento Speciale e annota la casella sulla propria scheda. Tra le possibili caselle (57, 73, 72, 71, 70 e 69) Jack sceglie 72. Ora Jack si trova nella casella 72 attraversando l'isolato. Sapersi orientare nell'intricata rete di vicoli del quartiere di Whitechapel può, all'occorrenza, rivelarsi molto utile...

◎ La terza notte: il doppio evento ◎

Jack durante la terza Notte (30 settembre 1888) deve fare due vittime tra le Sventurate in gioco. La procedura avviene come già descritto in precedenza, ma nella fase 5. Jack the Ripper: Sangue sulle Strade, Jack, quando dichiara di fare una vittima, ne elimina in realtà due.

Sceglie due pedine bianche di legno Sventurata e mette due marcatori rossi trasparenti Luogo del Delitto sul tabellone. Annota sulla propria scheda, nell'ordine che preferisce, i numeri delle due caselle in sequenza, in corrispondenza dello spazio indicato dal segnalino rosso di legno Ora del Delitto presente sul contamosse del tabellone e in quello alla sua destra.

Attenzione: il secondo Luogo del Delitto segnato conta anche come prima mossa di Jack in questa Notte, quindi toccherà agli ispettori muovere per primi partendo direttamente dalla fase 2. Polizia: Caccia al Mostro. Per il resto de La Caccia, tutto si svolge normalmente.

La fuga di Jack inizia dalla casella numerata corrispondente al secondo numero segnato sulla scheda, ma gli ispettori conoscono solo i due luoghi del delitto, non l'esatta sequenza in cui Jack li ha scritti sulla propria scheda. Gli ispettori quindi non sanno su quale dei due luoghi del delitto si trovi Jack all'inizio di questa Caccia.



Jack sceglie le sue due vittime di questa Notte: sulle caselle 3 e 27 pone i due marcatori rossi trasparenti Luogo del Delitto. Sulla propria scheda annota segretamente prima 27 e poi 3: la sua ultima vittima è stata quindi fatta nella casella 3. La sua fuga questa Notte partirà da lì, ma i poliziotti dovranno scoprirlo. La ferocia di Jack è sempre più spietata!



SAUCY JACK

Non stavo scherzando caro vecchio Direttore quando vi ho dato il suggerimento, sentirete parlare del lavoro del dispettoso Jacky domani doppio evento questa volta numero uno ha strillato un po' non ho potuto finire per bene. Non ho avuto il tempo di strappare le orecchie per la polizia grazie per non aver pubblicato l'ultima lettera finché non fossi tornato al lavoro. Jack the Ripper.

FROM HELL

Dall'inferno. / Mr Lusk, / Signore / vi mando metà del rene che ho preso da una donna l'ho conservato per voi l'altro pezzo l'ho fritto e l'ho mangiato era molto buono. Potrei mandarvi il coltello insanguinato con cui l'ho tolto se solo aspettate ancora un po' / firmato / Prendetemi se ci riuscite Signor Lusk

GRAFFITO DI GOULSTON STREET

I giudei sono uomini che non saranno accusati per nulla.





SUGGERIMENTI, TRUCCHI E CASI PARTICOLARI

- Assegnate il ruolo di Jack al giocatore più esperto del gruppo.
- Il giocatore Jack dovrà utilizzare con sapienza i segnalini Movimento Speciale, per non trovarsi poi sguarnito al momento del bisogno.
- Il giocatore Jack deve cercare di non sopravvalutare il numero di movimenti di cui dispone prima della fine della Notte in corso: un movimento imprevisto della polizia potrebbe costringerlo a deviazioni fatali.
- I giocatori della polizia non devono pretendere di catturare Jack necessariamente nelle prime Notti: è sicuramente più importante, all'inizio, circoscrivere le zone in cui possa trovarsi il rifugio di Jack, andando anche per esclusione.
- I giocatori della polizia devono discutere gli accordi e le proprie tattiche di fronte al giocatore Jack. Allo scopo di non avvantaggiarlo nell'elaborare la sua strategia, conviene attendere che abbia eseguito il suo movimento prima di parlare liberamente.
- Il giocatore Jack, quando consulta il tabellone per studiare le proprie strategie, deve cercare di occultare il proprio sguardo e i propri movimenti, altrimenti rischia di tradirsi rivelando preziose informazioni ai giocatori della polizia.



Fine della Partita

La partita termina con la vittoria di Jack se quest'ultimo riesce a fare 5 vittime senza essere catturato, rientrando al suo Rifugio prima del termine della quarta Notte; oppure con la vittoria della polizia se un qualsiasi Agente arresta Jack the Ripper o se gli viene impedito di arrivare al Rifugio entro il numero di mosse consentite.

Adesso siete pronti per giocare!

Regole Opzionali

Per favorire Jack the Ripper

Le Lettere di Jack

Jack, a partire dalla seconda Notte (8 settembre 1888), dopo che il Capo delle Indagini ha disposto i segnalini neri di legno Ronda (nella sezione L'Inferno, durante la fase 3. Polizia: Presidia le Strade) può giocare una Lettera a sua scelta (una per Notte), per modificare la disposizione delle Ronde.

Una volta giocata, dopo averne applicato gli effetti, la Lettera va posta fuori dal gioco. Gli effetti delle singole Lettere sono i seguenti:



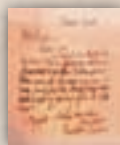
“Dear Boss”

Jack preleva un segnalino nero di legno Ronda (senza controllare se contrassegnato) da una delle sezioni del tabellone indicate dalle coordinate A/a oppure C/b e lo riposiziona in un qualsiasi Incrocio bordato in giallo libero.



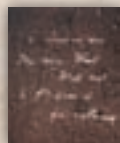
“Saucy Jacky”

Jack indica due segnalini neri Ronda nella sezione del tabellone indicata dalle coordinate B/a oppure B/b; il Capo delle Indagini li riposiziona in due qualsiasi Incroci bordati in giallo liberi.



“From Hell”

Jack preleva un segnalino nero di legno Ronda (senza controllare se contrassegnato) da una delle sezioni del tabellone indicate dalle coordinate A/b oppure C/a e lo riposiziona in un qualsiasi Incrocio bordato in giallo libero.



“Graffito di Goulston Street”

Questa Lettera fa eccezione e non rappresenta in effetti una vera e propria lettera. Può essere giocata solo durante La Caccia, dopo che Jack ha compiuto una mossa (durante la fase 1. Jack the Ripper: Fuga nella Notte), prima che muovano le pedine Agente: Jack indica una pedina Agente tra rossa, verde o blu.

Il Capo delle Indagini decide quale pedina tra quella marrone (City of London Police) e quella scelta da Jack (appartenente alla Metropolitan Police) debba essere immediatamente spostata a Goulston Street, ovvero nell'Incrocio bordato in rosso di coordinate A5/b8.

Falsi Indizi

 Jack, per ogni 5 Indizi rivelati alla polizia sul tabellone nel corso di una Notte, guadagna un marcatore blu Falsi Indizi. All'inizio della fase 3. Polizia: Indizi e Sospetti, Jack può giocare un marcatore blu trasparente Falsi Indizi. Quando viene giocato, un marcatore Falsi Indizi "blocca" una singola casella numerata a scelta di Jack per il corso dell'intera Notte. Su quella casella la Polizia non si possono *cercare indizi* né *effettuare arresti*.

I marcatori Falsi Indizi eventualmente non giocati, al termine della Notte, sono comunque perduti.

◎ Per favorire la Polizia ◎

Accorrere

Nella fase 3. Polizia: Indizi e Sospetti, durante La Caccia, ogni ispettore, in ordine di turno, partendo dal Capo delle Indagini e proseguendo in senso orario, può dichiarare, per ogni pedina Agente che controlla, una terza opzione aggiuntiva al *cercare indizi* o *effettuare arresti*: *accorrere*.

Accorrere: per *accorrere* un ispettore sceglie una pedina Agente che può eseguire questa azione in alternativa alle altre due (*cercare indizi* o *effettuare arresti*), con cui muove di un Incrocio aggiuntivo adiacente seguendo i percorsi tratteggiati (ignorando le caselle numerate).

Arresti a Tappeto

Nella fase 3. Polizia: Indizi e Sospetti nell'*effettuare arresti* durante La Caccia, l'ispettore sceglie e chiama tutti i numeri delle caselle adiacenti alla propria pedina Agente. Jack verifica se la propria posizione attuale (l'ultimo numero segnato sulla scheda) corrisponde a uno dei numeri chiamati: in caso affermativo, Jack viene arrestato e perde la partita; altrimenti, Jack non deve rivelare nessuna informazione.

Prendetemi, Se Ci Riuscite

Durante il punto 6 della Preparazione del Gioco, quando Jack sceglie segretamente una delle caselle numerate del tabellone come proprio Rifugio, non può scegliere le caselle numerate rosse né quelle a esse adiacenti. Poi annota il numero sulla scheda segna-mosse, nell'apposito spazio.

Conosco il Tuo Indirizzo

Nella fase 3. Polizia: Presidia le Strade, durante L'Inferno, se rivelato Swanson (Capo delle Indagini marrone) o Abberline (Capo delle Indagini rosso), l'ispettore Capo delle Indagini può immediatamente *effettuare un arresto* sulla base di un'accusa di omicidio, dichiarando una casella numerata del tabellone che, se corrisponde al Rifugio di Jack, assegna la vittoria ai giocatori della polizia. Questa abilità può essere utilizzata una sola volta a partita.

Grazie per aver giocato con noi!



WHITECHAPEL™ HIDEOUT GENERATOR

È disponibile su AppStore
Whitechapel™ Hideout Generator, utilizzabile con tutti i dispositivi portatili Apple di ultima generazione (iPod Touch, iPhone e iPad).

Questo interessante accessorio lancia una nuova e appassionante sfida ai Jack veramente esperti.

L'*Hideout Generator* consente la scelta casuale del Rifugio, optando tra vari livelli di difficoltà: Normale, Facile, Media e Difficile.

L'applicazione implementa anche la regola opzionale Prendetemi, Se Ci Riuscite.

Saprete superare tutte queste nuove sfide?





SPECIALI RINGRAZIAMENTI DEGLI AUTORI

Ad **Alessandro Drei** per l'irrinunciabile consulenza, a **Loris Casagrandi**, **Rob Robinson** e **Don C. Donelson** per le preziose ispirazioni, a **Rosalia Alvisi** e **Linda Cavina** per la pubblicità che hanno fatto e continuano a fare, a **Massimiliano Calimera** a nome della redazione di Gioconomicon per il loro giornalismo vero e sincero, ad **Alessandro Lonzi** e **Marina Morbidoni** per il magnifico servizio fotografico eccezionalmente interpretato da **Andrea "Jack" Dominici** e **Chiara "Sventurata" Pappi**, a **R.R. "Zombiegod"** per le sue geniali immagini che hanno catturato la nostra fantasia, e infine a **Roberto Di Meglio** per aver sempre creduto in noi.



◎ Riepilogo di un turno di gioco ◎

Una partita è suddivisa in 4 Notti.
Ognuna di queste Notti è a sua volta suddivisa in due parti,
ciascuna composta da diverse fasi:

Parte prima: L'INFERNO

1	Jack the Ripper: Prepara la Scena. Jack prende i segnalini Movimento Speciale.
2	Jack the Ripper: Individua i Bersagli. Jack prende i segnalini Donna e li colloca, coperti, sulle caselle numerate rosse del tabellone su cui NON sono presenti marcatori rossi trasparenti Luogo del Delitto.
3	Polizia: Presidia le Strade. Gli ispettori rivelano la prima tessera Capo delle Indagini della pila. Il giocatore che controlla la pedina Agente del colore corrispondente sarà il primo giocatore tra gli Agenti e dirige l'investigazione, quindi dispone i sette segnalini neri Ronda.
4	Jack the Ripper: Sceglie le Sue Vittime. Vengono rivelati tutti i segnalini bianchi Donna e sostituiti, dove contrassegnati, con le pedine bianche Sventurate. Il segnalino rosso Ora del Delitto viene posto sul numero romano I della tabella contamosse del tabellone.
5	Jack the Ripper: Sangue sulle Strade. Jack decide se fare una vittima passando quindi alla fase 8, Jack the Ripper: Cadavere sul Marciapiede, oppure aspettare e proseguire alla fase successiva.
6	Polizia: Sale la Tensione. Si sposta il segnalino Ora del Delitto sul successivo numero romano e il Capo delle Indagini muove tutte le pedine bianche Sventurata.
7	Jack the Ripper: Pronto a Colpire. Jack rivela un segnalino nero Ronda e si torna alla fase 5, Jack the Ripper: Sangue sulle Strade.
8	Jack the Ripper: Cadavere sul Marciapiede. Jack segna sulla propria scheda il numero della casella numerata del Luogo del Delitto.
9	Polizia: Fischi di Allarme. Gli ispettori rivelano tutti i segnalini neri Ronda ancora celati, sostituiscono quelli contrassegnati con le corrispondenti pedine Agente e rimuovono dal tabellone tutte le pedine bianche Sventurata ancora in gioco. Inizia La Caccia!

Parte seconda: La CACCIA

1	Jack the Ripper: Fuga nella Notte. Jack muove dall'ultima casella numerata annotata sulla scheda a una diversa casella numerata adiacente, seguendo i percorsi tratteggiati e aggiorna il contamosse sul tabellone.
2	Polizia: Caccia al Mostro. Consultandosi, gli ispettori, partendo dal Capo delle Indagini e proseguendo in senso orario, possono muovere le proprie pedine Agente.
3	Polizia: Indizi e Sospetti. Ogni ispettore, dal Capo delle Indagini e proseguendo in senso orario, può <i>cercare indizi</i> o <i>effettuare arresti</i> .