

GABRIELE MARI GIANLUCA SANTOPIETRO

LETTERS FROM

Whitechapel

— REVISED EDITION —

Rulebook



GAME DESIGN

Gabriele Mari and Gianluca Santopietro

RULES

Gabriele Mari, Gianluca Santopietro,
and e-Nigma.it

HISTORICAL RESEARCH

Gabriele Mari with Giacomo Santopietro

DEVELOPMENT

e-Nigma.it

EDITING

Gabriele Mari

ART DIRECTION

Gianluca Santopietro

ARTWORK

Gianluca Santopietro

GRAPHIC DESIGN

Demis Savini for e-Nigma.it

PHOTOS

Alessandro Lonzi and Rob Robinson

PLAYTESTING

Andrea Chiarvesio, GiocaTorino crew,
Francesco Villani, Michele Patuelli,
Monica Socci, Alessandro Zandoli, Simona
Alessandri, Giacomo Giannotti, Thomas
Franco, Massimiliano Rossi, Roberto
Argalia, Devil Pierantoni, Roberto Benelli,
Katjuscia Ceccarelli, the players of Essen
Spiel 2009 and 2010, the players of La
Ludoteca dei Cacciatori di Teste, the players
of Lucca Games 2010 led by Giada Ghetti,
Mario Cortese, Loris Casagrandi and
his crew, the players of BoardGameGeek
particularly Don C. Donelson, Chris
Norwood, Andrew Stanley-Jones, Peter
Dalemans, Rob Robinson. All players of
Play 2012.

COLLABORATORS

Monica Socci and Francesco Villani

PRODUCTION

Giacomo Santopietro for Sir Chester
Cobblepot, Silvio Negri-Clementi for Giochi
Uniti srl.

FANTASY FLIGHT GAMES TEAM

Mark O'Connor and Steven Kimball

© 2012 Tiopi srl. Letters from Whitechapel and Sir Chester
Cobblepot are trademarks owned by Tiopi srl. All rights reserved.
Letters from Whitechapel is distributed worldwide in the English
language by Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the
FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights
reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located
at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota,
55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905.
Retain this information for your records. Warning! Not suitable for
children under 3 years due to small parts. Choking hazard. Actual
components may vary from those shown. Made in China. THIS
PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF
PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



SirChesterCobblepot.com



GiochiUniti.it



FantasyFlightGames.com

Londres, 1888.

*Logo ao descer da carruagem, você percebe
que está no ponto errado.*

*Há alguns minutos estava no elegante centro
da cidade, mas, agora, becos abarrotados e
mal-cheirosos ramificam-se ao seu redor.*

*Vendedores ambulantes, mercadores gritando,
e crianças sujas e cobertas de trapo que correm
pela multidão e puxam seu casaco pedindo
dinheiro... Tudo que vê é pobreza e tristeza.
Algumas pessoas chamam esse bairro de
inferno. Outras – de menos sorte –
chamam-no de casa.*

*Aqui, por um centavo ou menos, você pode
assistir a acrobatas de rua e a shows de
aberrações, ou embebedar-se em um dos pubs.*

*Prostitutas, aquelas almas solitárias e
desafortunadas, ocupam todas as esquinas.*

Esse é o território de caça dele.

Bem-vindos a Whitechapel.

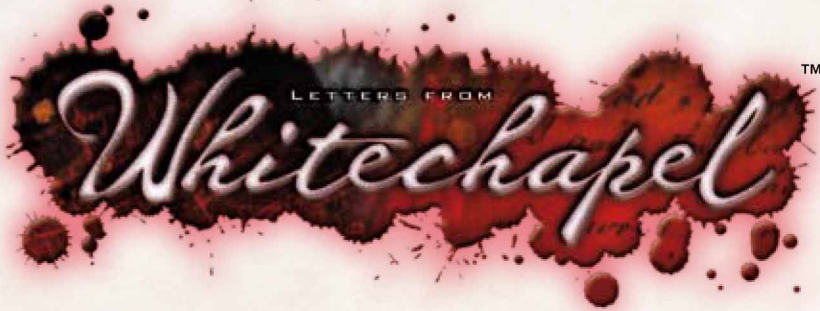
Bem-vindos às ruas de Jack o Estripador.

Tradução: Rodrigo Fernandes Ferrara (rff.trad@gmail.com)
Diagramação: Faustol (faustobox@gmail.com)



TRADUZIDERS

venha para o lado traduzido da força!!!
(traduzindo ou diagramando)



Letters from Whitechapel é um jogo de dedução e blefe situado em 1888, na Londres de Jack o Estripador. Atende a um número de 2 a 6 jogadores a partir de 14 anos.

⊙ Objetivo do Jogo ⊙

Cinco importantes detetives seguem o rastro de Jack o Estripador, o assassino em série mais infame de todos os tempos. Eles devem perseguir o misterioso assassino pelo emaranhado de ruas e becos de Whitechapel. Um jogador faz o papel de Jack o Estripador, e seu objetivo é fazer 5 vítimas sem ser preso. Os outros são detetives que devem cooperar entre si para prender Jack o Estripador antes que ele cumpra seu objetivo.

⊙ Conteúdo da Caixa ⊙

A caixa contém:

- Este **manual de regras**;
- 1 **Tabuleiro** representando o bairro de Whitechapel de 1888;
- 6 **Fichas de Referência**
- 4 **Fichas Carta de Jack** (Querido Chefe, Jacky Insolente, Do Inferno, Rua Goulston);
- 1 Tabuleiro de figuras destacáveis contendo:
 - 5 fichas **Líder da Investigação** (nas cores: azul, amarelo, marrom, vermelho e verde);
 - 5 fichas **Movimentação Especial** (3 carruagens e 2 becos);
- 7 fichas **Patrulha Policial**, de madeira (2 falsas, 1 azul, 1 amarela, 1 marrom, 1 vermelha e 1 verde);
- 8 fichas **Mulher**, brancas, de madeira, 5 marcadas em vermelho e 3 sem marcação;
- 1 Ficha **Hora do Crime**, vermelha, de madeira;
- 5 peões **Desafortunada**, brancos, de madeira;
- 5 peões **Policial**, de madeira (1 azul, 1 amarelo, 1 marrom, 1 vermelho e 1 verde);
- 2 peões **Jack**, pretos, de madeira;
- 1 ficha **Jack o Estripador**;
- 1 Bloco com folhas para anotar **vestígios da movimentação de Jack o Estripador**;
- 3 marcadores **Pista Falsa**, de plástico azul transparente;
- 19 marcadores **Pista**, de plástico amarelo transparente; e
- 5 marcadores **Cena do Crime**, de plástico vermelho transparente.



⊙ THE DESIGNERS

Gabriele Mari, on the right in the picture, and *Gianluca Santopietro*, at his left.

Born in 1973 in Ravenna (Italy), **Gabriele Mari**, in addition to being an educator for people with autism and psychological disease, is a game designer and a copywriter. Other games by him are *Garibaldi™ La Trafila*, and *Mister X™ Flucht Durch Europa*.

Born in 1962 in Ravenna (Italy), **Gianluca Santopietro** is a game designer, graphic designer, art director, developer, and playtester. His first game published was *Si, Oscuro Padrino™*, followed by *MotoGrandPrix™*, *Prodigy™ GameCards*, and *Collapsible D™ The Final Minutes of the Titanic*.

They worked together on *Letters from Whitechapel™* and also on *Ravenna™ Fatto d'Arme*.





Novos Componentes

Nessa edição revisada de Cartas de Whitechapel, vários componentes foram melhorados em relação à edição passada, com base nos comentários e análises de jogadores do mundo todo.

Ficha do Jack o Estripador: sua utilidade foi melhorada. O mapa é maior e agora contém o quadro das movimentações especiais para que os jogadores não tenham que consultar o manual durante o jogo. O novo formato permite que a ficha se sustente de pé sozinha e esconda melhor as informações secretas.

Fichas de Madeira:

pele uso constante, as fichas: mulheres, patrulha e hora do crime ficavam marcadas. Agora, são de madeira, para evitar que estraguem.

Marcadores: alguns dos discos de plástico são de cores diferentes, para destacarem-se melhor no tabuleiro. Os marcadores Pista são amarelos e os Pista Falsa são azuis.

Cartas: os efeitos são descritos em detalhes nas próprias cartas, para que os jogadores não tenham que consultar o manual durante o

Manual de Regras: as regras do jogo permanecem inalteradas, mas a errata oficial foi integrada ao manual.



Componentes

Ficha

(uma para cada Policial e para Jack o Estripador)



Fichas

Fundo



Frente
em cinco cores (uma para cada policial)



Tabu

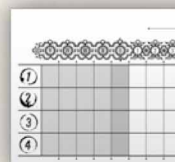


Ficha do Jack o Estripador



Vestígios de

Bloco



Fichas de Madeira



Mulher (8)



Patrulha (7)



Hora do Crime (1)



do Jogo

de Referencia

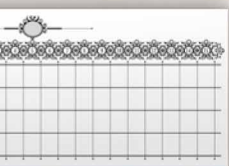


leiro



movimentação de Jack o Estripador

de 30 folhas



Fichas



Carruagem (3)

Beco (2)

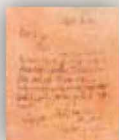
Cartas



Querido Chefe



Jacky Insolente



Do Inferno



Rua Goulston

Peões de Madeira



Jack (2)

Policia (1 cor para cada jogador)

Desafortunada (5)

Marcadores de plástico transparentes



Pistas (19)



Cena do Crime (5)



Pistas Falsas (3)



1 Posicione o **tabuleiro**, que representa Whitechapel na época de Jack o Estripador, no centro da mesa. Ele possui **195 círculos enumerados** conectados por **linhas pontilhadas**.

2 Durante o jogo, Jack o Estripador, os Policiais e as Desafortunadas movimentam-se pelas **linhas pontilhadas**, que representam as ruas de Whitechapel.



Jack o Estripador movimenta-se, furtivamente, pelos círculos enumerados



Policiais movimentam-se, em suas patrulhas, pelas **Passagens** (com ou sem bordas coloridas)

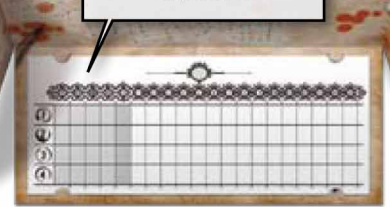


Desafortunadas perambulam, sozinhas, pelos círculos enumerados.

3 Um dos jogadores escolhe ser Jack o Estripador (geralmente o **mais experiente**). Os outros serão os detetives, que sempre trabalham juntos. Eles distribuem os 5 peões de detetives entre si, da maneira que preferirem.

4 Jack destaca uma **folha de vestígios de movimentação** do bloco, e o insere em sua ficha. Ele precisará de um lápis (não incluído).

Ficha do Jack com uma folha de vestígios inserida corretamente



Notas Históricas: narra os acontecimentos em 1888

Círculo Vermelho: Jack posicionará a Desafortunada aqui.

Líder da Investigação: sorteado da pilha.

O Líder da Investigação decide como posicionar os policiais no tabuleiro

Trilha de Movimentação: um peão preto reflete a movimentação de Jack.

Ficha Hora do Crime

Preparação do Jogo

5 Jack coloca um peão preto (Jack) na primeira noite da trilha de noites do tabuleiro.

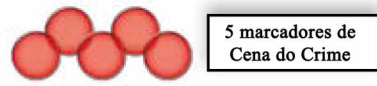


Jack escolhe o círculo 90 como seu esconderijo.

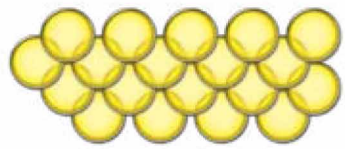
6 Jack escolhe seu esconderijo, secretamente, dentre os círculos enumerados do tabuleiro, com exceção dos vermelhos. Depois de fazê-lo, Jack anota o número na forma oval destacada na parte de cima de sua folha de vestígios de movimentação. Seu objetivo será retornar ao esconderijo, depois de cada assassinato, sem ser preso pelos detetives.



7 Jack recebe os marcadores: Cena do Crime e Pista, e as fichas: Mulher, Movimentação Especial (Carruagem e Beco) e Hora do Crime. Se as **regras opcionais** (pág 22) estiverem sendo utilizadas, Jack recebe também as fichas Carta de Jack e os marcadores Pista Falsa.



5 marcadores de Cena do Crime



19 marcadores Pista

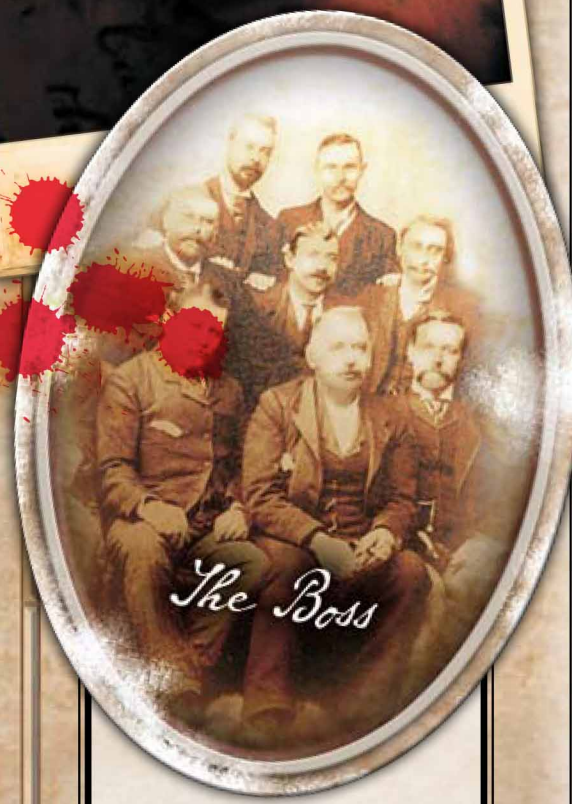
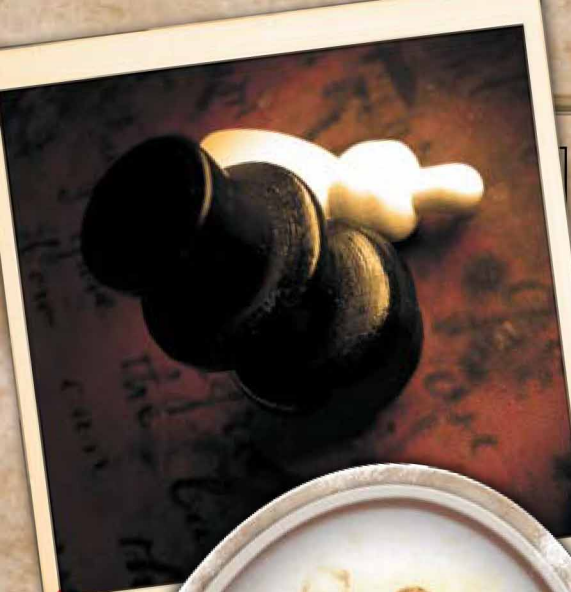


5 fichas de Movimentação Especial
3 Carruagens e 2 becos

8 As seis fichas de **Referência** são distribuídas entre os detetives da mesma forma que os peões. Uma delas é entregue a Jack.

9 Um dos detetives embaralha as fichas **Líder da Investigação** e as coloca, viradas para baixo, no espaço designado pelo tabuleiro.

10 Os detetives recebem os peões Desafortunada e as fichas **Patrolha Policial**.
Começa o jogo!



DEZEMBRO 1887

26 de dezembro 1887, segunda-feira. Dizem que o corpo da desafortunada Fairy Fay (Fada Encantadora) foi encontrado no Beco da Commercial Road [63]. No entanto, não há registros de assassinato em Whitechapel no Natal, nem em datas próximas, naquele ano. Muitos autores contemporâneos concordam em dizer que Fairy Fay foi "fabricada" pela imprensa da época.










◉ Como Jogar ◉

Uma partida de Letters from Whitechapel divide-se em 4 Noites:




①	Primeira Noite (31 de agosto de 1888)
②	Segunda Noite (8 de setembro de 1888)
③	Terceira Noite (30 de setembro de 1888) o "evento duplo"
④	Quarta Noite (9 de novembro de 1888)

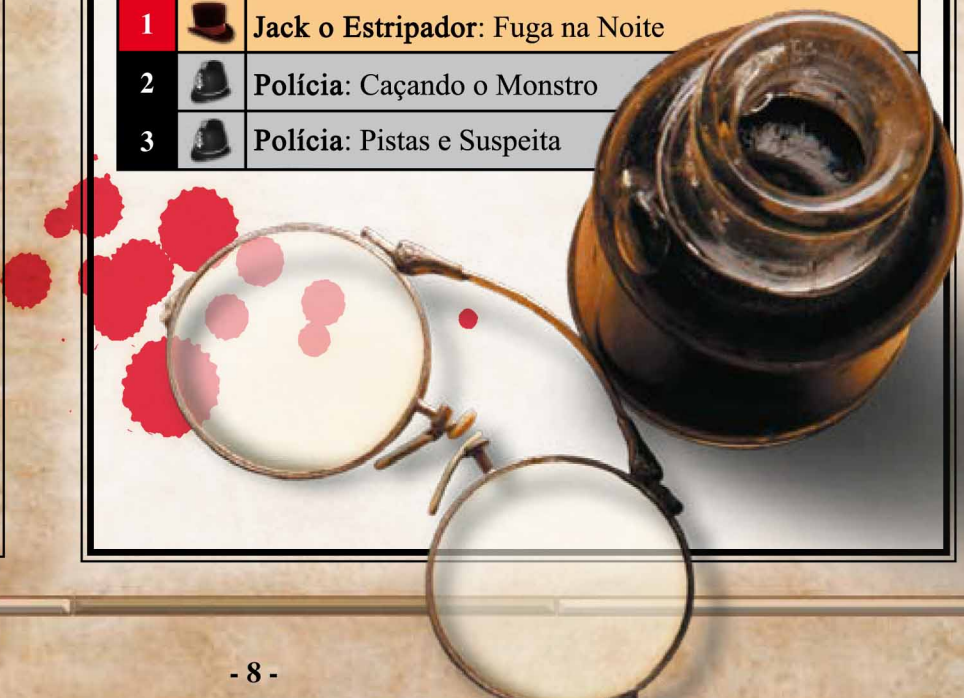
Cada noite é dividida em 2 partes. Cada parte é composta de diferentes fases. Cada fase elege ou Jack o Estripador ou a Polícia para dar andamento a suas atividades particulares.

Primeira Parte: INFERNO

1	 Jack o Estripador: Preparação da Cena
2	 Jack o Estripador: Os Alvos são Identificados
3	 Polícia: Patrulhando as Ruas
4	 Jack o Estripador: As Vítimas são Escolhidas
5	 Jack o Estripador: Sangue nas Ruas
6	 Polícia: Aumenta o Suspense
7	 Jack o Estripador: Pronto para Matar
8	 Jack o Estripador: Um corpo na Calçada
9	 Polícia: Dispara o Alarme

Segunda Parte: A CAÇADA

1	 Jack o Estripador: Fuga na Noite
2	 Polícia: Caçando o Monstro
3	 Polícia: Pistas e Suspeita



Jogando

◎ Primeira Parte: Inferno ◎

Cai a madrugada nos notórios becos de Whitechapel, e o medo torna-se palpável para os que vagueiam à noite. Qualquer sombra pode ser a de Jack.

1. Jack o Estripador: Preparação da Cena

Jack recebe as fichas **Movimentação Especial** (Carruagem e Beco):

Noite	Movimentação Especial
1 31 de agosto de 1888	3 Carruagens e 2 Becos
2 8 de setembro de 1888	2 Carruagens e 2 Becos
3 30 de setembro de 1888	2 Carruagens e 1 Beco
4 9 de novembro de 1888	1 Carruagem e 1 Beco

2. Jack o Estripador: Os Alvos são Identificados

Jack recebe um número diferente de fichas **Mulher** a cada noite:

Noite	Mulher
1 31 de agosto de 1888	8 Mulheres, 5 marcadas
2 8 de setembro de 1888	7 Mulheres, 4 marcadas
3 30 de setembro de 1888	6 Mulheres, 3 marcadas
4 9 de novembro de 1888	4 Mulheres, 1 marcada

Jack posiciona as fichas Mulher da maneira que preferir, viradas para baixo, nos círculos enumerados, vermelhos, do tabuleiro.

As fichas Mulher marcadas em vermelho representam os possíveis alvos de Jack. As não marcadas são alvos falsos, servem para confundir os policiais, conforme a estratégia de Jack.

Lembre-se: as fichas marcadas em vermelho são posicionadas em segredo. Jack é o único que sabe quais são os alvos reais!

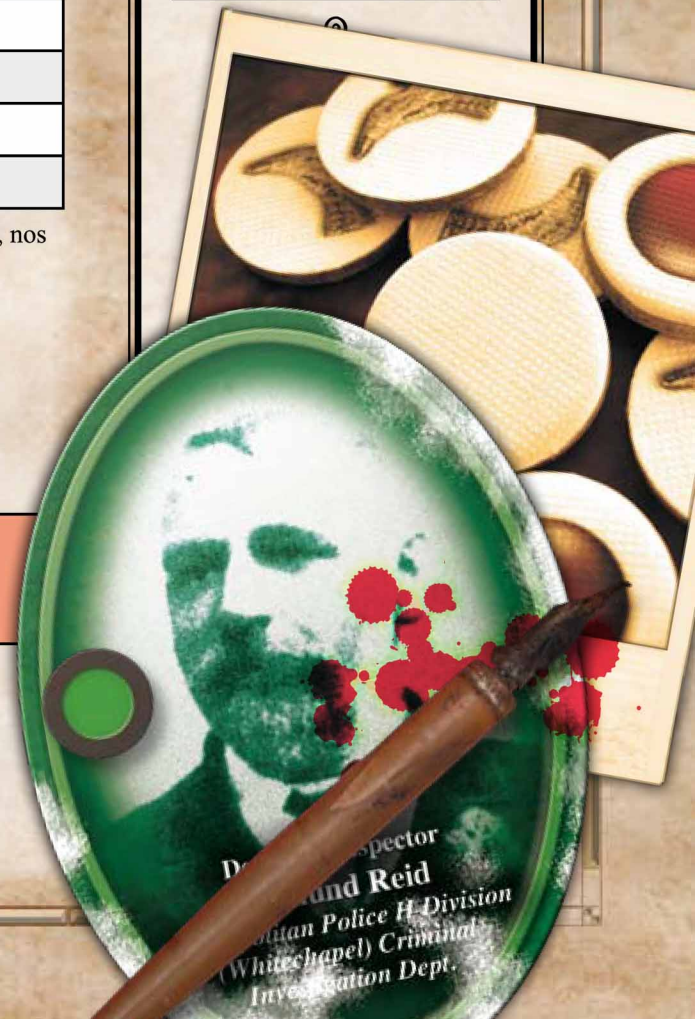
Nota: Na segunda noite, e nas subsequentes, Jack não pode posicionar fichas Mulher nos círculos vermelhos ocupados por marcadores Cena do Crime.



Abril 1888

3 de abril de 1888, terça-feira. Emma Smith é brutalmente atacada, na esquina da Osborn Street, com a Brick Lane [8A], nas primeiras horas do dia. Ela sobrevive ao ataque e consegue voltar à pensão onde morava, na St George Street, em Spitalfields. É levada ao Hospital de Londres, onde entra em coma e morre, no dia seguinte, às 9h00 da manhã. Ela havia alegado ter sido atacada por 3 homens.

7 de abril, sábado. O inquérito da morte de Emma Smith é conduzido pelo médico legista de East Middlesex, Wynne Edwin Baxter, e acompanhado pelo inspetor local do Serviço de Polícia Metropolitana, Divisão H Whitechapel, Edmund Reid [Líder da Investigação verde].





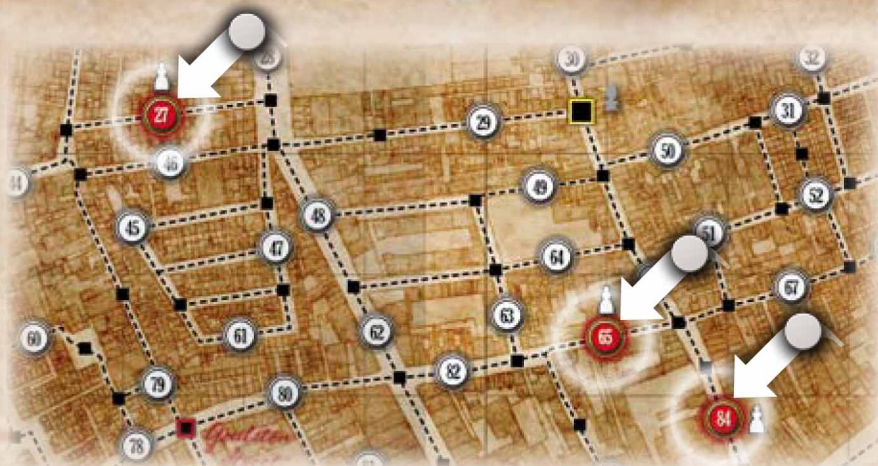
AGOSTO 1888

7 de agosto de 1888, terça-feira.

Martha Tabram é assassinada, por volta das 2h30 da manhã. Seu corpo é encontrado próximo ao edifício George Yard, em George Yard. Constatou-se morte por múltiplos ferimentos de punhal

31 de agosto, sexta-feira. Mary Ann

Nichols é assassinada. Seu corpo é encontrado, por volta das 3h45 da manhã, próximo à entrada de uma estrebaria na Buck's Row (que mais tarde passou a se chamar Turnward Street) (2A, não muito distante do Hospital de Londres. As investigações são acompanhadas pela Divisão Bethnal Green da Polícia Metropolitana. A possibilidade de que tenha sido obra de um assassino em série chama a atenção de alguns detetives da Scotland Yard, dentre eles Frederick Abberline, Líder da Investigação vermelha.



Jack posiciona fichas Mulher, viradas para baixo, nos círculos vermelhos. Ele é o único que sabe quais delas estão marcadas. Sua próxima vítima está entre elas!

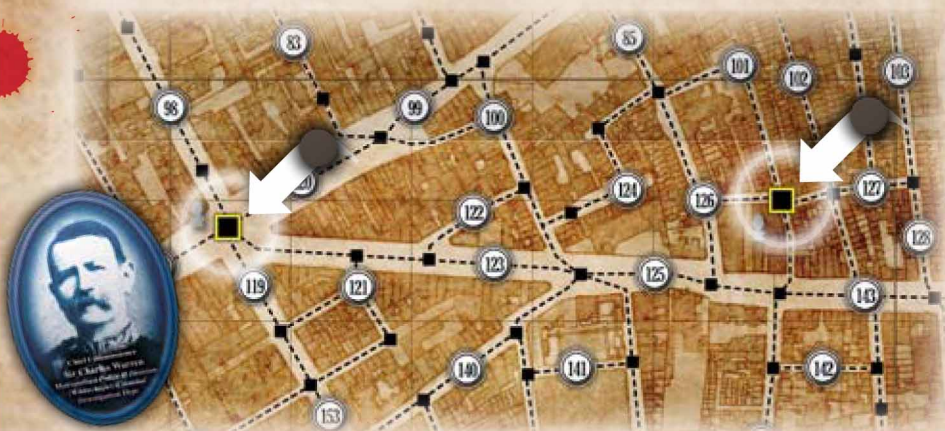
3. Polícia: Patrulhando as Ruas

Os detetives viram a primeira ficha Líder da Investigação da pilha. Aquele que controlar o Policial da cor sorteada será o Líder da Investigação daquela noite.

O Líder da Investigação conduz a investigação. Na primeira noite, ele posiciona as 7 fichas Patrulha Policial nas Passagens de bordas amarelas, da maneira que desejar.

5 fichas estão marcadas com as mesmas cores dos peões Polícia. 2 fichas (pretas, sem marcas) são Patrulhas Falsas, para confundir Jack, conforme a estratégia do Líder da Investigação.

Lembre-se: as fichas coloridas são posicionadas em segredo. O Líder da Investigação é o único que conhece o posicionamento dos Policiais!



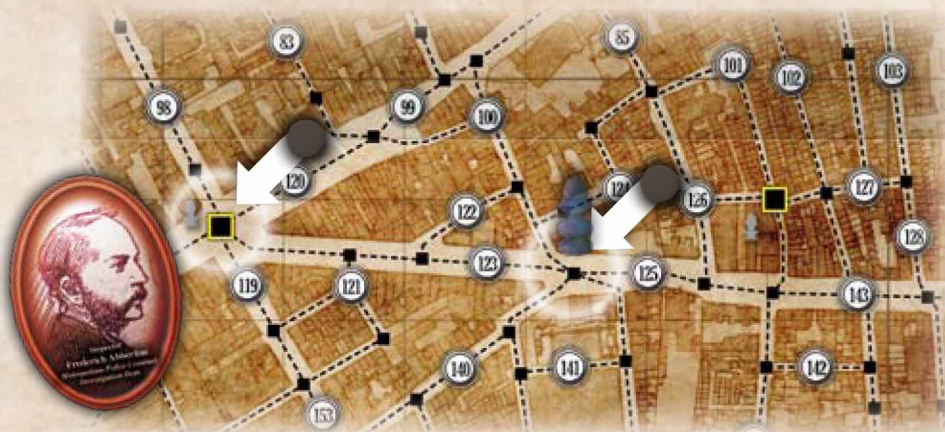
O Líder da Investigação posiciona as fichas Patrulha Policial no tabuleiro. Jack deve adivinhar onde estão os Policiais e tentar não ser preso!



A partir da segunda noite, o Líder da Investigação posiciona as 7 fichas Patrulha Policial da seguinte forma:

– 5 delas devem ser colocadas nas posições ocupadas pelos peões Polícia ao final da Noite anterior.

– 2 delas devem ser colocadas em Passagens de contorno amarelo, que não estejam ocupadas por peões Polícia ao final da noite anterior.



Na segunda Noite, o novo Líder da Investigação reposiciona as fichas Patrulha Policial. Ele deve colocar uma ficha no local em que cada peão Policial foi deixado ao término da Noite anterior, e deve também colocar uma ficha em duas Passagens de contorno amarelo. Ele pode remanejar a localização das Patrulhas reais e falsas a fim de modificar a estratégia, confundir Jack e assumir o controle do tabuleiro. **A Polícia prepara-se para caçar Jack outra vez!**

Regra Opcional: A partir da segunda Noite, depois que as fichas Patrulha Policial tiverem sido posicionadas, Jack poderá usar uma Carta de Jack por Noite (ver “Cartas de Jack”, pág. 22).

4. Jack o Estripador: As Vítimas são Escolhidas

Todas as fichas Mulher são viradas para cima. As marcadas em vermelho são substituídas por peões Desafortunada. As não marcadas são removidas do tabuleiro. A ficha Hora do Crime é posicionada no numeral romano I da trilha.



SETEMBRO 1888

8 de setembro, sábado. O corpo de Annie Chapman é encontrado, por volta das 6h00 da manhã, no chão do pátio da Banbury Street, n.29, próximo a uma porta, em Spitalfields [A]. A autópsia revela que partes de órgãos internos foram removidas. O patologista, George Baxter Phillips, acredita que o assassino deve possuir um conhecimento notável em anatomia para tê-las removido com tamanha precisão.

10 de setembro, segunda-feira. John “Leather Apron” Pizer (Avental de Couro), um sapateiro famoso de Whitechapel com a reputação de aterrorizar prostitutas locais, é preso pelos assassinatos, mas é inocentado por ter um alibi. Uma tal Pra. Long, testemunha, descreve o assassino como: acima dos 40, um pouco mais alto que Annie Chapman, de aparência sombria e bem-vestido, com chapéu escuro e capa. Funda-se o Comitê de Vigilância de Whitechapel, sob a presidência de George Lusk [Líder da Investigação amarela] e uma recompensa é oferecida pela prisão do assassino. O Comitê contrata dois detetives particulares para investigar o caso.



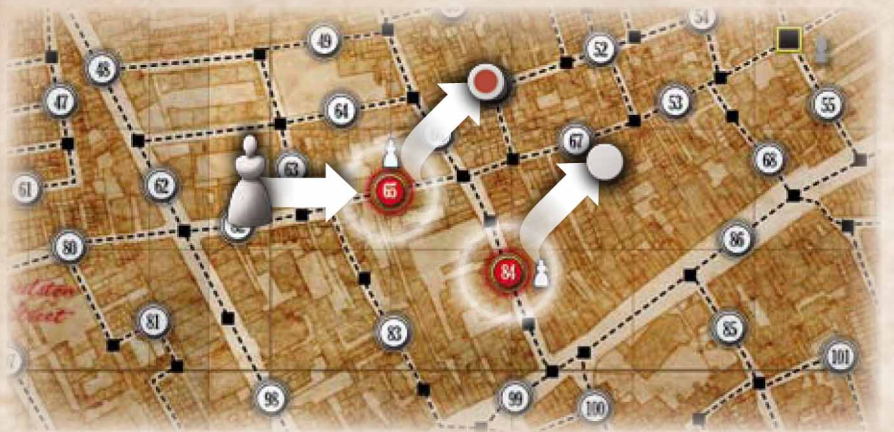


SETEMBRO 1888

27 de setembro de 1888, quinta-feira. A Agência Central de Notícias recebe a carta “Querido Chefe”, na qual seu autor, Jack o Estripador, assume a responsabilidade pelos homicídios.

30 de setembro, domingo. O corpo da prostituta Elizabeth Stride é encontrado, por volta da 1h00 da manhã, no Pátio de Dutfield [158], dentro do Portão da Berner Street (que teve o nome mudado para Henriques Street), n.10. Ela havia sido morta há poucos minutos. Suspeita-se que o assassino tenha sido interrompido pelo fato de alguém ter entrado no pátio.

Mais tarde, naquela mesma noite, à 1h45 da manhã, o corpo de Catherine Eddowes é encontrado na esquina sudoeste da Mitre Square [149], a, aproximadamente, 12 minutos, caminhando, de Berner Street. Às 3h00 da manhã, um pedaço manchado de sangue de seu avental é encontrado próximo à entrada para a Goulston Street, na altura dos números 108-119 [a5/b8]. Havia uma mensagem escrita a giz na parede. Às 5h00 da manhã, o comissário Warren [Lider da Investigação azul] comparece à cena do crime e ordena que a mensagem seja apagada.



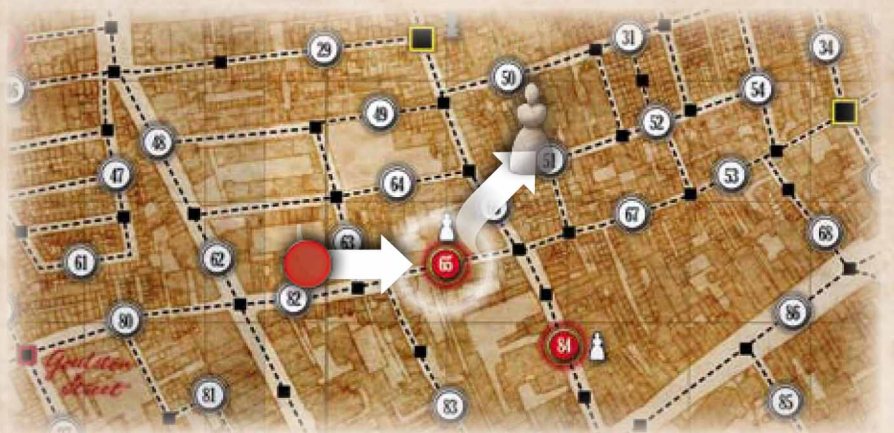
À medida que as fichas vão sendo reveladas, a estratégia de Jack vai se tornando mais clara.

5. Jack o Estripador: Sangue nas Ruas

Agora, Jack deve decidir se ataca um alvo ou se espera um pouco mais. Esperar dá a Jack mais tempo para escapar, mas também oferece ao Líder da Investigação a oportunidade de mover os peões Desafortunada de maneiras que podem ser inconvenientes para Jack. (Se a ficha Hora do Crime estiver no numeral romano “V”, Jack não poderá mais esperar e terá que atacar).

Se Jack decidir atacar, ele escolhe um dos peões Desafortunada do tabuleiro e o substitui por um marcador Cena do Crime. Retorne o peão Desafortunada e a ficha Mulher marcada para a caixa.

Se Jack optar por esperar, a Noite continua com a fase 6, “Polícia: Aumenta o Suspense”.



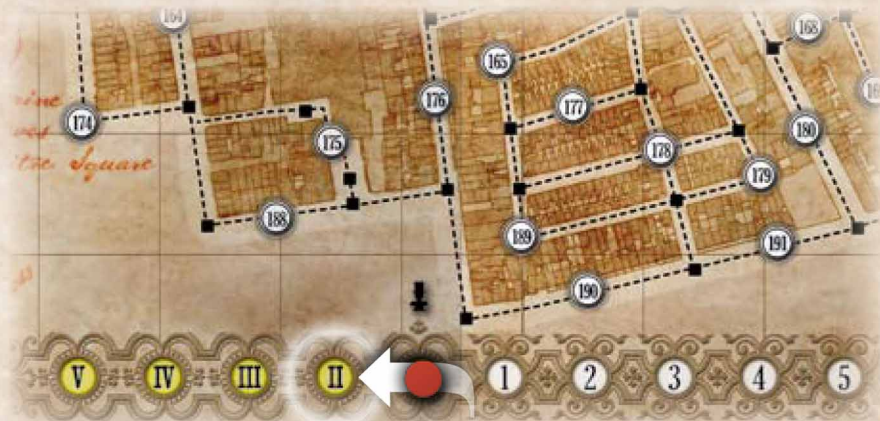
Jack escolhe a vítima e substitui o peão Desafortunada por um marcador Cena do Crime. **Um corpo jaz retalhado na rua!**

Nota: Na terceira Noite, 30 de setembro, acontecem 2 assassinatos. Veja “A Terceira Noite: O Evento Duplo”, página 21, para as regras aplicáveis.

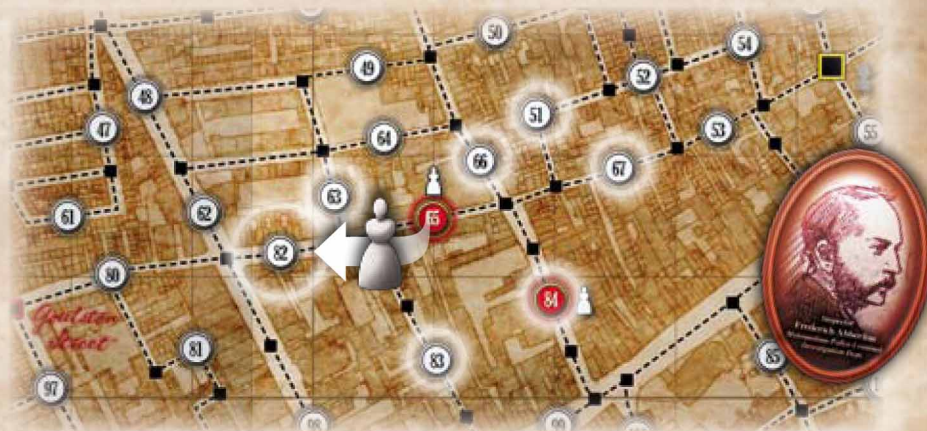
Se Jack decidir atacar, a Noite seguirá para a fase 8, “Jack o Estripador: Um Corpo na Calçada”.

6. Polícia: Aumenta o Suspense

Primeiramente, a ficha Hora do Crime deve avançar para o próximo numeral romano, em ordem crescente. Em seguida, o Líder da Investigação move os peões Desafortunada. Cada um deles deve se deslocar pela linha pontilhada para um círculo enumerado adjacente que esteja desocupado.



A ficha Hora do Crime avança para o próximo numeral romano, em ordem crescente, e os peões Desafortunada são movimentados pelo Líder da Investigação.



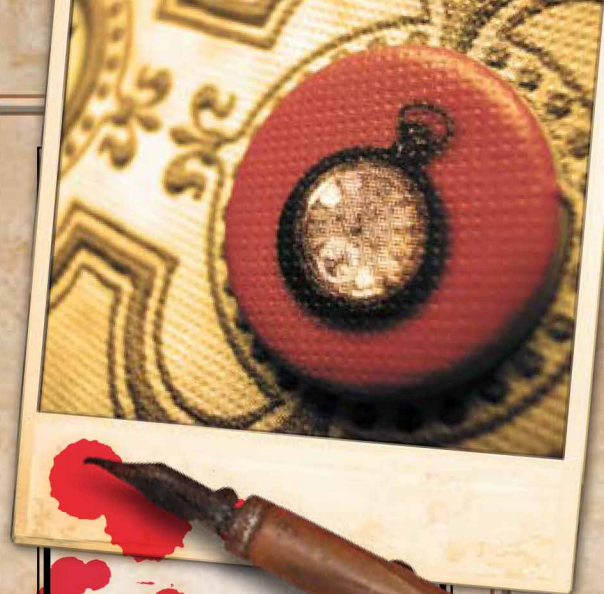
O peão Desafortunada no círculo 65 tem que ser movimentado. O Líder da Investigação escolhe qual será o destino dentre os círculos 63, 66, 51, 67, 84, 83 e 82. Ele escolhe o 82 e move o peão Desafortunada para lá.

Um peão Desafortunada deve obedecer às seguintes restrições de movimentação. Ele não poderá:

- terminar a movimentação ao lado de uma ficha Patrulha Policial;
 - cruzar com uma ficha Patrulha Policial durante a movimentação;
 - terminar a movimentação num círculo que contenha um marcador Cena do Crime.
- Caso a Desafortunada não tenha como se mover sem infringir as regras, deverá permanecer no lugar em que está.

7. Jack o Estripador: Pronto para Matar

Jack escolhe uma ficha Patrulha Policial e a revela. Se for uma Patrulha falsa (preta), será removida do jogo. Caso contrário permanecerá no tabuleiro,



OUTUBRO 1888

1 de outubro de 1888, segunda-feira.
Uma carta, apelidada de carta do "Jack Insolente" e assinada por "Jack o Estripador", é recebida pela Agência Central de Notícias. A autor assume a responsabilidade pelos recentes assassinatos e descreve o "homicídio das duas mulheres como o "evento duplo".

2 de outubro, terça-feira. O corpo, não-identificado, de uma mulher é encontrado no porão da Nova Scotland Yard. O fato é relacionado aos homicídios de Whitechapel e passa a ser conhecido como o Mistério de Whitechapel.

15 de outubro, segunda-feira. George Lusk do Comitê de Vigilância de Whitechapel recebe a carta "Do Inferno".





NOVEMBRO 1888

9 de novembro de 1888, sexta-feira. Mary Jane Kelly é assassinada, no quarto onde morava, na Miller's Court; n.13, atrás da Dorset Street, n.26, em Spitalfields (27). Seu corpo é encontrado, na cama do quarto, logo após às 10h45 da manhã.

18 de novembro, domingo. Charles Warren demite-se do cargo de Comissário da Polícia Metropolitana e James Monro é indicado para substituí-lo.



virada para cima. O jogo prossegue, então, com a repetição da fase 5 da parte Inferno, “Jack o Estripador”: Sangue nas Ruas.

8. Jack o Estripador: Um Corpo na Calçada

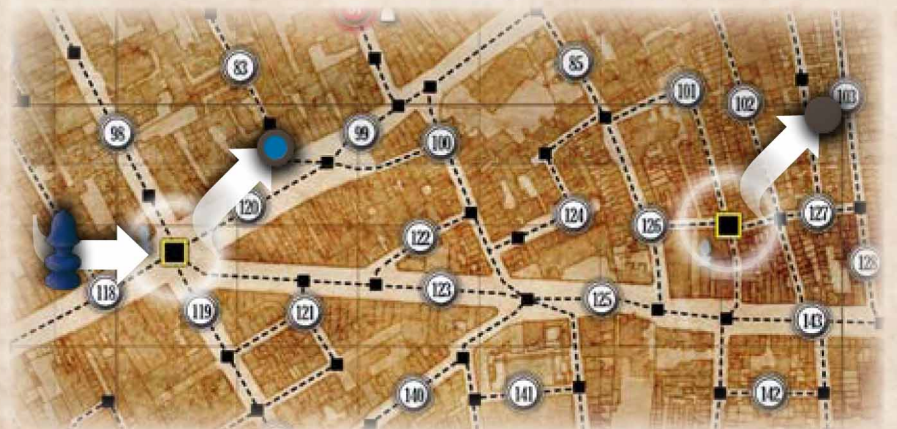
Com um lápis, Jack anota em sua folha, no espaço correspondente ao numeral romano em que se encontra a ficha Hora do Crime e na linha correspondente à Noite em curso, o número do círculo em que o marcador Cena do Crime acabou de ser colocado. Esse é o local em que Jack se encontra. Pelo resto da Noite ele se moverá de círculo em círculo tentando retornar ao seu Esconderijo sem ser preso. Para se preparar para a Caçada, Jack posiciona o segundo peão Jack na trilha Rastro de Movimentação do tabuleiro, no espaço marcado pela ficha Hora do Crime. Esse peão é usado para rastrear os movimentos de Jack enquanto ele tenta escapar.



A vítima de Jack encontra-se no círculo 82. Jack anota o número “82” em sua folha, no espaço correspondente ao numeral romano “II”, como indicado pela ficha Hora do Crime e na primeira linha, porque estamos na primeira Noite do jogo.

9. Polícia: Dispara o Alarme

Os detetives revelam todas as fichas Patrulha Policial que ainda não foram reveladas. Substituem as fichas coloridas pelos peões de cor correspondente e removem as fichas falsas do tabuleiro. Os peões Desafortunada restantes também devem ser removidos.



Os peões Policial entram no jogo substituindo as fichas Patrulha Policial coloridas. As fichas Patrulha Policial não marcadas são removidas do tabuleiro. Agora, a polícia deve agir rapidamente para parar o monstro!

Começa a Caçada!

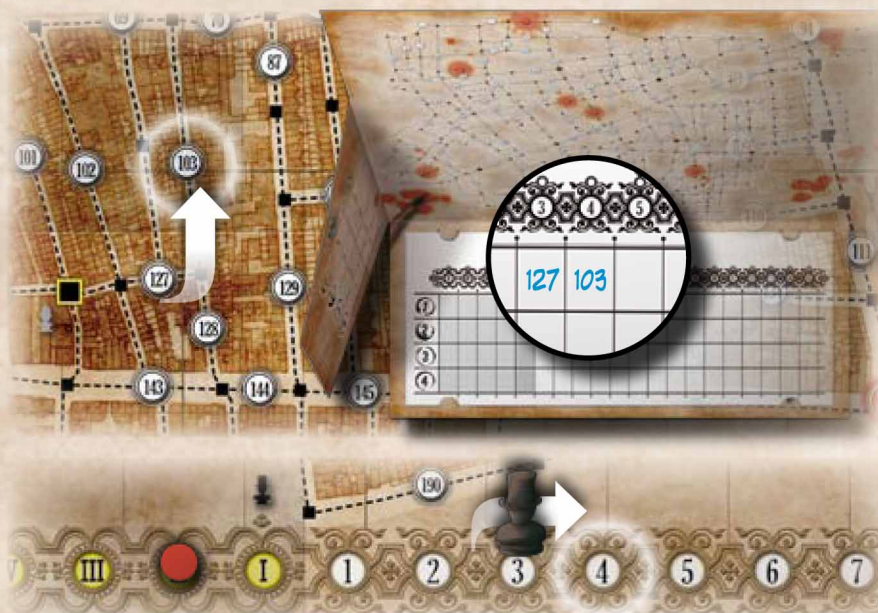
◎ Segunda Parte: Caçada ◎

Jack o Estripador está nas ruas, em algum lugar, e deve ser preso antes que desapareça novamente!

1. Jack o Estripador: Fuga na Noite

Jack move-se do círculo em que está para um círculo adjacente, pelas linhas pontilhadas. Ele não poderá atravessar Passagens que contenham peões Policial. Jack planeja sua movimentação secretamente, anotando o círculo para o qual se destina em sua folha, no espaço disponível à direita do número (já anotado) de sua localização atual, na linha que representa a Noite atual.

Depois de ter anotado seu destino, Jack movimenta seu peão para a direita na trilha de movimentação do tabuleiro. A localização de seu peão na trilha deverá sempre corresponder ao numeral romano ou arábico do movimento que acabou de executar.



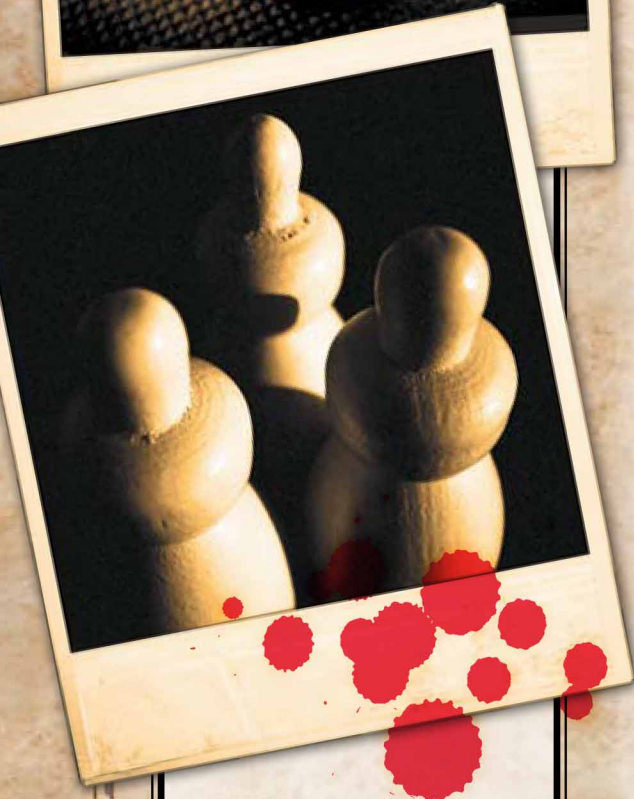
Jack movimenta-se do círculo 127 (sua localização anterior) para o círculo 103. Ele anota o novo número em sua folha, no próximo espaço disponível. Então, ele move o peão Jack uma casa para a direita na trilha do tabuleiro. **Jack esconde-se nas ruas de Whitechapel, oculto pelas sombras...**

Nota: Jack não pode escolher um destino que o obrigue a atravessar uma Passagem ocupada por um peão Policial. Se, por esse motivo, Jack não puder realizar um movimento permitido, ele perderá o jogo!



DEZEMBRO 1888

20 de Dezembro de 1888, quinta-feira. Uma patrulha policial encontra a prostituta Rose Mylett morta, no Clarke's Yard (Pátio do Clarke), ao largo da Poplar High Street 147.



Julho 1889

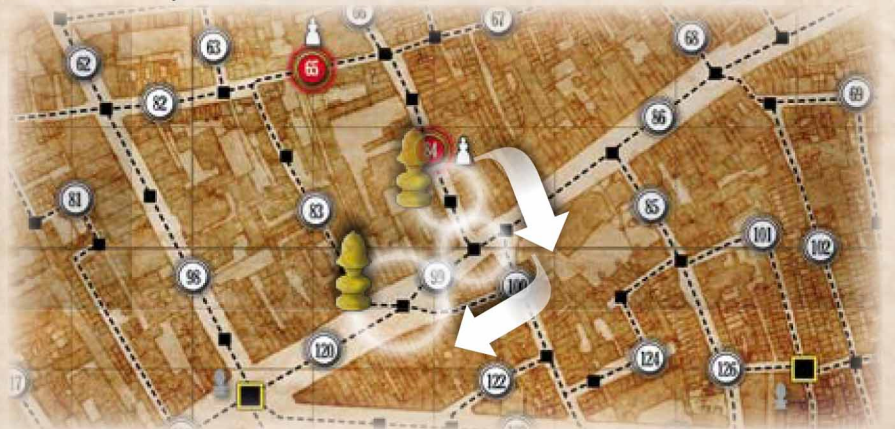
*17 de julho 1889, quarta-feira.
Alice McKenzie é assassinada no
beco Castle. No entanto, seus
ferimentos não eram tão profundos
quanto os presentes nas vítimas
anteriores.*

Se desejar, Jack poderá substituir sua movimentação convencional por uma Movimentação Especial. Para fazê-lo, deverá gastar uma ficha Carruagem ou Beco. Veja “Movimentação Especial”, página 19, para mais informações. Se Jack conseguir chegar ao seu Esconderijo, ele declara que sua fuga foi bem sucedida, e a Caçada da Noite em curso termina. Veja, “O Fim da Caçada”, página 18, para mais informações. Se Jack gastar todos os seus movimentos (isto é, preencher os 15 espaços de sua folha) sem ter chegado ao seu Esconderijo, ele perderá o jogo. Veja “O Fim do Jogo”, página 22, para mais informações.

2. Polícia: Caçando o Monstro

Depois de decidirem em conjunto, os detetives movimentam seus peões. Cada jogador movimenta o peão do Detetive que controla, a começar pelo Líder da Investigação e seguindo em sentido horário ao redor da mesa. Se um jogador controlar mais de um peão, ele decide em que ordem irá movimentá-los.

Os peões Policial movem-se pelas linhas pontilhadas. Ao fazê-lo, um policial pode avançar até 2 Passagens (0,1 ou 2). Policiais não utilizam os círculos enumerados em sua movimentação.



O peão Policial amarelo avança 2 Passagens. Se Jack tiver passado por essa rua, deve ter deixado alguma pista!

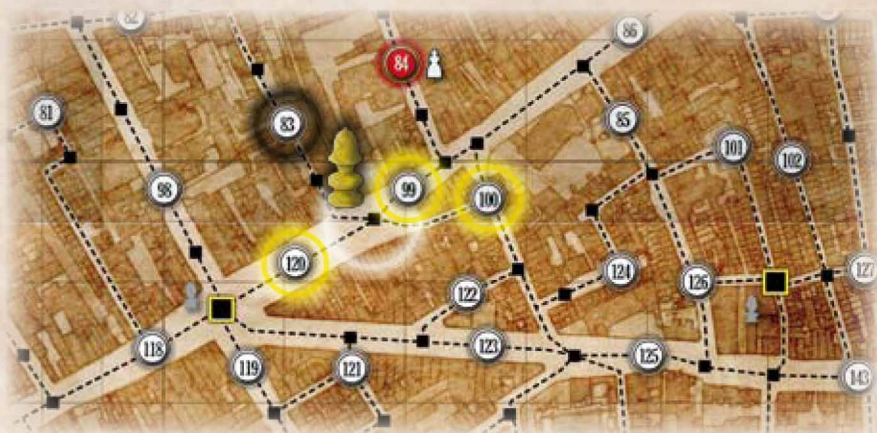
Policiais podem passar uns pelos outros, mas não podem ocupar a mesma Passagem.

3. Polícia: Pistas e Suspeita

Regra Opcional: Se a regra opcional Pista Falsa estiver sendo utilizada, Jack poderá usar os marcadores Pista Falsa nessa fase. Veja “Pistas Falsas”, página 23.

Começando pelo Líder da Investigação e seguindo em sentido horário ao redor da mesa, cada um dos detetives declara, para cada peão que controlar, se está procurando provas ou efetuando uma prisão.

Ambas as ações podem ser executadas nos círculos adjacentes ao peão Policial (isto é, nos círculos conectados, por linhas pontilhadas, à Passagem em que o Policial se encontra). Não poderá haver uma outra Passagem entre a que se encontra o peão Policial e o círculo em que pretende procurar por pistas ou dar voz de prisão.



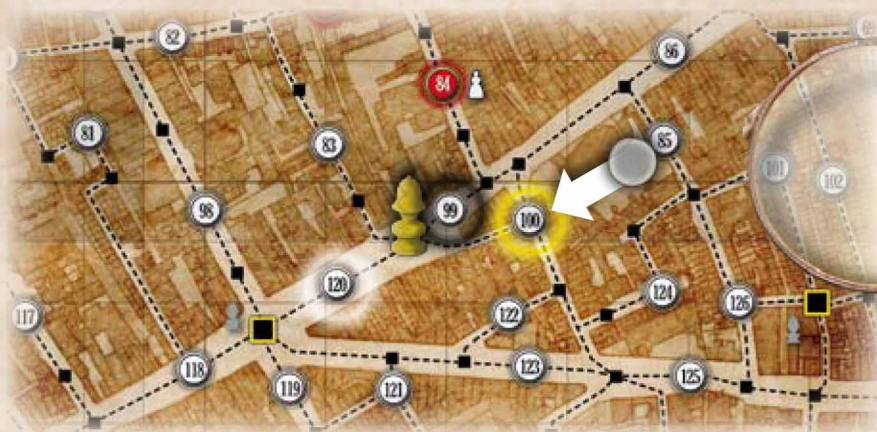
Os círculos 99, 100 e 120 estão adjacentes ao peão Policial amarelo. O círculo 83 não, pois o caminho até ele é interrompido por uma passagem.

Cada Policial pode executar apenas uma ação. Isto é, procurar por pistas ou efetuar uma prisão, não ambas. (No entanto, se um jogador controlar mais de um peão Policial poderá escolher uma ação diferente para cada um deles).

Procurando por Pistas



Para procurar por pistas, o detetive anuncia o número de um círculo adjacente que pretende inspecionar. Jack verifica se o número consta em sua folha, na linha da Noite que estiver em curso. Se constar, ele posiciona um marcador Pista naquele círculo, e a ação do Policial termina. Se não constar, o detetive anuncia o número de um outro círculo adjacente. Esse processo se repete até que um marcador Pista seja posicionado ou até que não restem mais círculos para serem inspecionados.



O Policial amarelo decide procurar por pistas. Ele anuncia “99”! O número não consta na linha da Noite em curso, então Jack responde negativamente. O Policial amarelo escolhe “100”! O número consta na linha da Noite em curso, então Jack posiciona um marcador Pista naquele círculo. Jack esteve ali naquela noite... Mas há quanto tempo? Embora o círculo 120 também esteja adjacente ao Policial, ele não poderá investigá-lo porque o fato de ter encontrado uma pista faz com que sua ação termine.



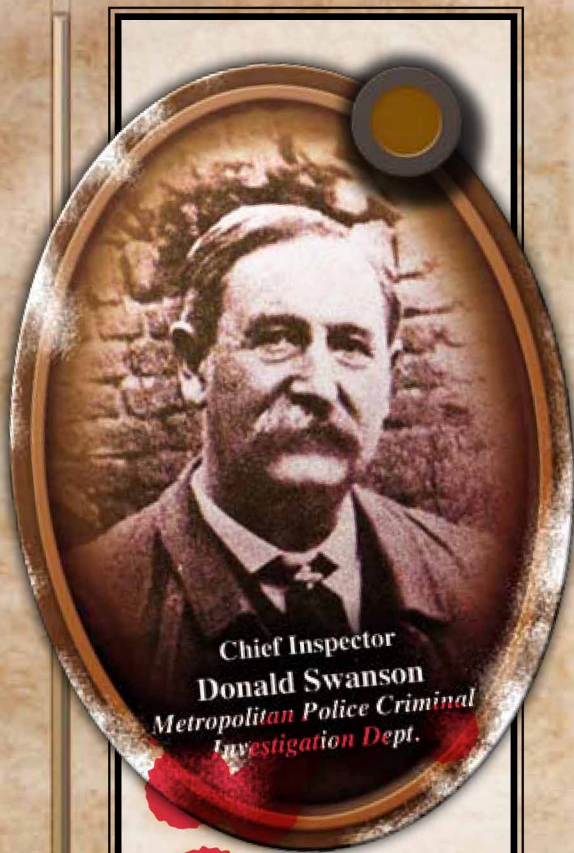
AGOSTO 1889

10 de agosto de 1889, terça-feira. O corpo não identificado de uma mulher é encontrado debaixo de um arco ferroviário na Finchin Street, da mesma maneira que no caso do Mistério de Whitehall.

JUNHO 1890

21 de junho de 1890, sábado. James Monroe é substituído por Sir. Edward Bradford no cargo de Comissário.





Chief Inspector
Donald Swanson
Metropolitan Police Criminal
Investigation Dept.



FEBREIRO 1891

13 de fevereiro de 1891, sexta-feira. Frances Coles é assassinada debaixo de um arco ferroviário na Royal Mint Street. Um homem chamado James Sandler, que havia sido visto com Coles mais cedo, é preso pela polícia e acusado de homicídio. Uma investigação de alto nível, conduzida por Donald Swanson [Líder de Investigação marron] e Henry Moore sobre a história de Sandler e os lugares onde esteve na época dos assassinatos de Whitechapel, sugere que a polícia suspeita que ele seja Jack o Estripador.



Regras Opcionais: Se a regra Pista Falsa estiver sendo usada, Jack receberá um marcador Pista Falsa sempre que posicionar 5 marcadores Pista na mesma Noite. Veja “Pistas Falsas”, página 23, para mais informações.

Efetuar uma Prisão



Para efetuar uma prisão, o detetive anuncia o número de um (e somente um!) círculo que esteja adjacente a seu peão. Se o número escolhido corresponder à localização atual de Jack (ou seja, o último número marcado por Jack em sua folha), Jack é preso e perde o jogo. Caso contrário, nenhuma outra informação é dada e a ação do Policial termina.



O Policial amarelo decide efetuar uma prisão. Ele escolhe o círculo adjacente 99. Jack verifica sua localização atual e responde negativamente. Se Jack não está lá, onde estará?

Se Jack não tiver nem sido preso nem chegado ao Esconderijo depois de todos os Policiais terem agido, o jogo seguirá com a repetição da fase 1, “Jack o Estripador: Fuga na Noite” da segunda parte, A Caçada.

O Fim da Caçada

Se Jack estiver no círculo escolhido como Esconderijo, ele anunciará que escapou, e a Caçada – e com ela a Noite – termina. Remova todos os marcadores Pista do tabuleiro. Os peões Policial e os marcadores Cena do Crime permanecem. Remova as fichas Movimentação Especial e o peão Jack da trilha de movimentação. Se a regra opcional Pista Falsa estiver sendo usada, descarte também os marcadores não utilizados. A Noite seguinte começa com a fase 1, “Jack o Estripador: Preparando a Cena”, da primeira parte, Inferno. Jack deverá mover seu peão para a próxima Noite, na trilha de Noites.

Lembre-se: Se Jack não conseguir chegar ao Esconderijo e anunciar que escapou antes de completar seu último movimento possível (quadrado “15”), perderá o jogo.

⊙ Movimentações Especiais ⊙

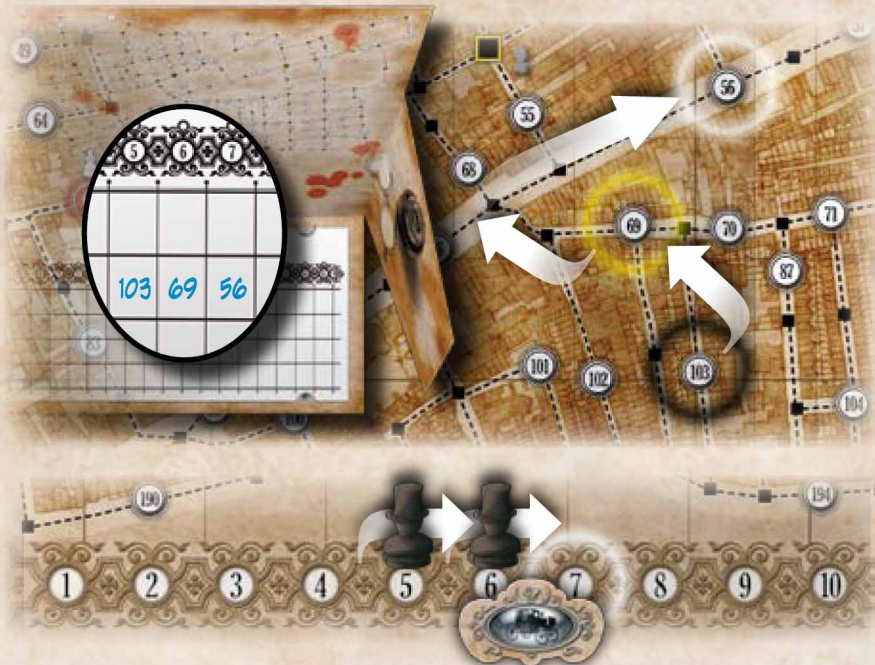
Em vez de fazer uma movimentação normal, Jack pode decidir utilizar uma de suas fichas Movimentação Especial. Ao ser utilizada, a ficha é posicionada na trilha de movimentação, no espaço correspondente ao turno em que o movimento for efetuado. A ficha não poderá ser utilizada novamente naquela Noite. Se Jack utilizar uma ficha Movimentação Especial, ele deverá aplicar seus efeitos. Não é permitido utilizá-la e realizar uma movimentação normal.

Importante: Jack não poderá declarar que escapou se tiver utilizado uma Movimentação Especial para chegar a seu Esconderijo. A última movimentação até o Esconderijo deverá ser sempre uma movimentação normal.

Há dois tipos de Movimentação Especial:



Carruagem: Jack pode valer-se de Carruagens para avançar dois círculos seguidos de uma só vez, como um movimento duplo. Além disso, com a Carruagem, Jack pode atravessar Passagens contendo peões Policial. Os 2 círculos envolvidos na movimentação devem ser diferentes entre si e do círculo inicial. Ambos devem ser anotados, cada um em um espaço diferente, na folha de Jack, na ordem em que a movimentação ocorrer. O peão de Jack andará 2 espaços na trilha de movimentação, e a ficha Carruagem será posicionada, na trilha, de maneira que abranja esse dois espaços. Jack pode utilizar 3 Carruagens na primeira Noite, 2 Carruagens na segunda e terceira Noites, e apenas 1 na quarta Noite.



Jack encontra-se no círculo 103 e decide usar uma Carruagem. Jack, secretamente, escolhe 2 círculos e os anota na folha: primeiro o 69, depois o 56. Agora, Jack está no círculo 56, mas gastou uma de suas Movimentações Especiais da Noite. Ele posiciona uma ficha Carruagem abrangendo dois espaços, para dar ciência aos detetives, e avança 2 espaços com seu peão na trilha de movimentação. **Cascos chocam-se contra os paralelepípedos: poucos podem pagar por uma carruagem em Londres...**



MARCO 1891

*3 de março de 1891, terça-feira.
James Suddler é liberado por falta de provas.*

1896

Em 1896, o caso dos assassinatos de Whitechapel é encerrado.

O assassino, ou assassinos, nunca foi identificado.

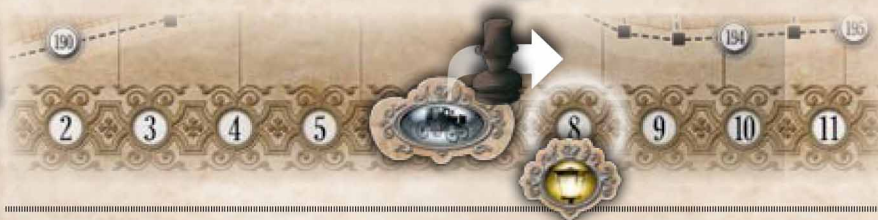
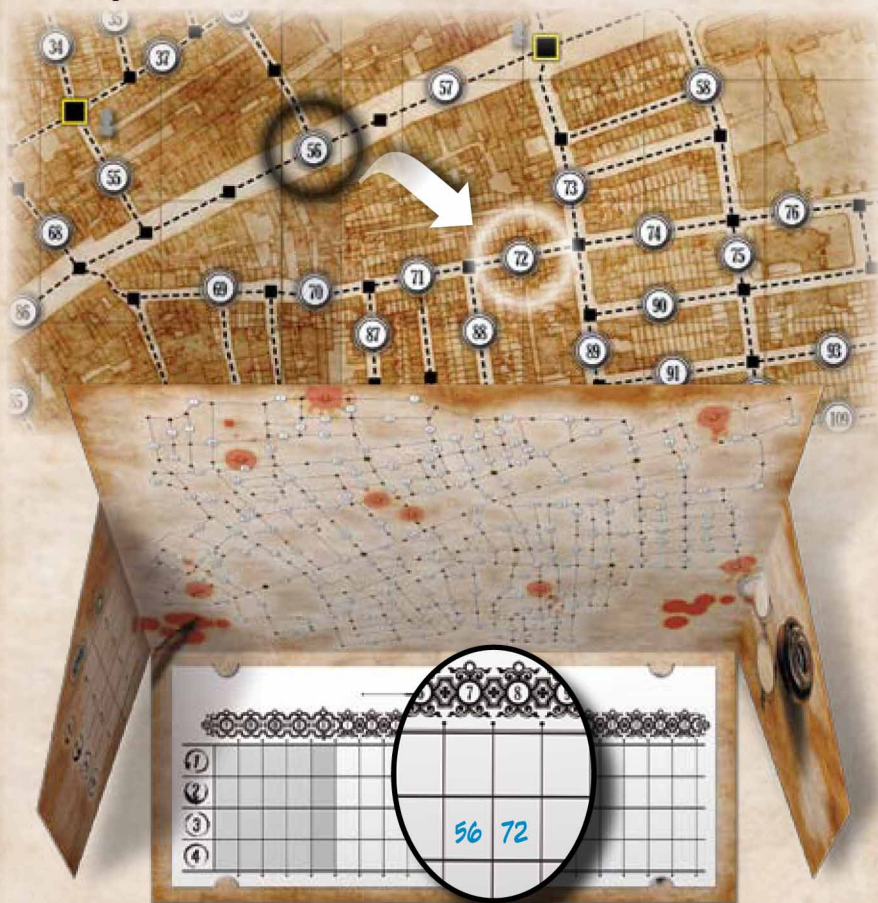
O caso não foi solucionado.





Beco: Jack pode utilizar Becos para passar por dentro de quarteirões, movendo-se de um círculo para qualquer outro que esteja nos arredores daquele mesmo quarteirão. Quarteirões são áreas do tabuleiro totalmente delimitadas, mas não cortadas, por linhas pontilhadas.

Quando usa um Beco, Jack posiciona uma ficha Beco no número correspondente da trilha de movimentação. Ele pode usar 2 Becos em cada uma das 2 primeiras Noites e apenas 1 Beco em cada uma das duas últimas Noites.



Jack está no círculo 56 e decide usar um Beco. Suas opções de movimentação, no quarteirão ao Sul, são: 57, 73, 72, 71, 70 e 69. Ele escolhe o n.72 e o anota em sua folha. Ele posiciona a ficha Beco na trilha de movimentação, para dar ciência aos detetives, e então avança com seu peão como de costume. **Os becos escuros e labirínticos de Whitechapel podem complicar bastante as coisas para os detetives...**

◉ A Terceira Noite: O Evento Duplo ◉

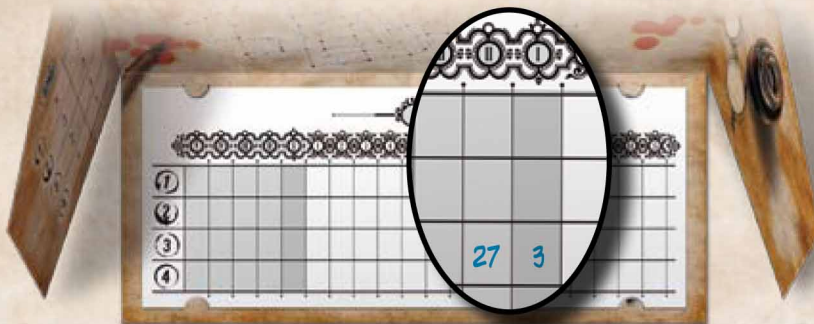
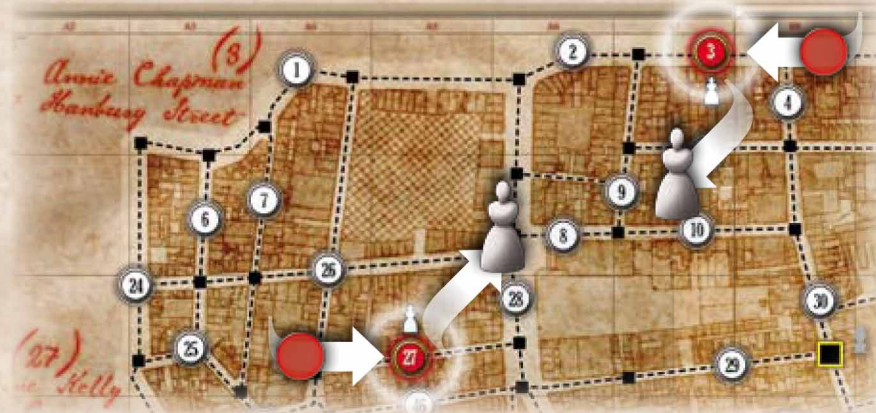
Na terceira Noite, 30 de setembro, Jack o Estripador deve assassinar duas Desafortunadas.

Seguem-se os procedimentos normais, à exceção do fato de que Jack deve escolher 2 vítimas em vez de 1, na fase 5, Jack o Estripador: Sangue nas Ruas". Jack escolhe 2 peões Desafortunada e os substitui por marcadores Cena do Crime.

Em seguida, anota o número de cada um dos círculos, em sua folha, em 2 espaços consecutivos: um no espaço indicado pela ficha Hora do Crime e o outro à direita do primeiro número.

Nota: Como a segunda Cena do Crime da terceira Noite conta como o primeiro movimento de Jack na Noite, os detetives agem primeiro, com a jogada tendo início pela fase 2, "Polícia: Caçando o Monstro", da Segunda Parte: A Caçada. Segue-se normalmente depois disso.

Jack inicia sua fuga a partir do segundo número anotado (à direita). Posiciona seu peão à direita da ficha Hora do Crime, na trilha de movimentação, uma vez que seu "deslocamento" de uma cena do crime para a outra contará como sua primeira movimentação da Noite. Os detetives sabem os locais dos crimes, mas não em que ordem ocorreram, então não têm certeza de onde Jack estará ao início da Caçada da terceira Noite.



Na terceira Noite, Jack escolhe 2 vítimas, colocando marcadores Cena do Crime nos círculos 2 e 27, e anota o número dos círculos em sua folha. Sua segunda vítima (à direita) estava no círculo 3, que é de onde ele iniciará sua fuga... Mas os detetives não sabem qual deles é o correto!





Dicas e Sugestões

- Escolha o jogador mais experiente do grupo para desempenhar o papel de Jack.
- Jack o Estriador deverá usar as fichas Carruagem e Beco sabiamente, para que estejam disponíveis quando realmente precisar.
- Jack não deve superestimar o número de movimentos que lhe restam a cada Noite. Os detetives podem forçá-lo a fazer algum desvio fatal com movimentações inesperadas a qualquer momento.
- Os detetives não devem se preocupar em prender Jack a qualquer custo na primeira Noite. No início do jogo, é muito mais importante tentar perceber em quais áreas o Esconderijo de Jack pode estar.
- Os detetives terão que discutir sobre sua estratégia na frente de Jack, mas eles devem esperar até que ele se movimente para fazê-lo, evitando revelá-la de antemão.
- Jack o Estripador deve evitar entregar sua localização pela maneira com que olha para o tabuleiro.



O Fim do Jogo

Jack vence o jogo se conseguir assassinar 5 vítimas sem ser preso, retornando em segurança ao seu Esconderijo, ao final de cada uma das 4 Noites. Os detetives de polícia vencem o jogo se prenderem Jack ou se impedirem que ele retorne ao Esconderijo antes de gastar os movimentos permitidos.

Agora você está pronto para jogar!

Regras Opcionais

Para Ajudar Jack o Estripador

Cartas de Jack

Na segunda, terceira e quarta Noite, Jack poderá usar uma das Cartas de Jack para mudar a posição das Patrulhas Policiais. Portanto, Cartas só podem ser usadas depois que as fichas Patrulha Policial tiverem sido alocadas. Uma vez utilizada, e os efeitos aplicados, a Carta será removida do jogo e nenhuma outra poderá ser usada naquela Noite. 3 delas (Querido Chefe, Jack Insolente e Do Inferno) são utilizadas na fase 3, “Polícia: Patrulhando as Ruas”, da Primeira Parte: Inferno. A remanescente (Rua Goulston) deve ser usada durante a fase 1, “Jack o Estripador: Fuga na Noite”, da Segunda Parte: A Caçada.

Seguem os efeitos de cada Carta:



“Querido Chefe”

Jack move uma ficha Patrulha Policial (sem ver se é marcada ou não) que esteja na seção A/a ou C/b do tabuleiro para qualquer Passagem de bordas amarelas desocupada.



“Jacky Insolente”

Jack escolhe duas fichas Patrulha Policial que estejam nas seções B/a ou B/b do tabuleiro. O Líder de Investigação move-as para qualquer outra Passagem de bordas amarelas desocupada.



“Do Inferno”

Jack move uma ficha Patrulha Policial (sem ver se é marcada ou não) que esteja na seção A/b ou C/a do tabuleiro para qualquer Passagem de bordas amarelas desocupada.



“Rua Goulston”

Essa Carta representa uma pichação em vez de uma carta propriamente dita. É utilizada durante a Caçada, assim que Jack tiver se movimentado na fase 1, “Jack o Estripador: Fuga na Noite”, e antes que os Policiais movam-se na fase 2, “Polícia: Caçando o Monstro”. Ao utilizá-la, Jack escolhe um entre os peões Policial vermelho, verde e azul. O Líder da Investigação deverá decidir entre o peão escolhido por Jack (que representa a Polícia Metropolitana) e o peão marrom (que representa a Polícia de Londres) e mover um deles para a Rua Goulston, representada pela Passagem de bordas vermelhas na seção A5/b8.

Pistas Falsas



A cada 5 marcadores Pista, amarelos, que revelar à Polícia em uma Noite, Jack receberá um marcador Pista Falsa, azul.

Jack pode posicionar um desses marcadores em qualquer círculo no início da fase 3, “Polícia: Pistas e Suspeita”. O marcador Pista Falsa bloqueia o círculo pelo resto da Noite, ou seja, um peão Policial não poderá procurar por pistas ou efetuar uma prisão naquele círculo.

⊙ Para Ajudar a Polícia ⊙

Agindo Rapidamente

Durante a fase 3, “Polícia: Pistas e Suspeita”, da Caçada, cada detetive, começando pelo Líder da Investigação e continuando em sentido horário, tem uma terceira opção de ação: agir rapidamente.

Agindo Rapidamente: Um detetive escolhe um dos peões Policial que ainda não tenha utilizado sua ação e o traz para uma Passagem adjacente

Prisões em Área

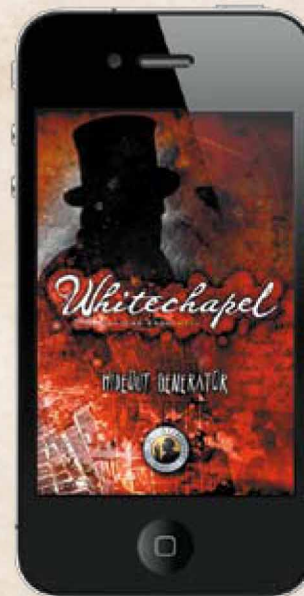
Durante a fase 3, “Polícia: Pistas e Suspeita”, ao efetuar uma prisão, o detetive anuncia todos os círculos adjacentes a seu peão. Se algum deles corresponder à localização de Jack, este é preso e perde o jogo. Se não, nada acontece.

Prenda-me, Se for Capaz

Durante a parte 6 da Preparação do Jogo, quando Jack escolhe um dos círculos enumerados do tabuleiro para ser seu Esconderijo, ele não poderá escolher nem círculos vermelhos nem círculos adjacentes aos vermelhos.

Eu Sei seu Endereço

Durante a fase 3, “Polícia: Patrulhando as Ruas”, da Parte: Inferno, se o Líder da Investigação sorteado da pilha for Swanson (Líder de Investigação marrom) ou Abberline (Líder de Investigação vermelho), o Líder de Investigação pode efetuar uma prisão, imediatamente, em qualquer círculo do tabuleiro. Se o número anunciado for o mesmo escolhido por Jack como seu Esconderijo, os detetives vencem o jogo. Essa habilidade pode ser usada apenas uma vez.



WHITECHAPEL™ HIDEOUT GENERATOR

Available on App Store
Whitechapel™ Hideout Generator, usable on all the Apple portable devices (iPod Touch, iPhone, and iPad).

This interesting accessory allows experienced Jacks new thrilling challenges.

The *Hideout Generator* allows Jack to randomly choose his Hideout, selecting between various difficulty settings: Easy, Normal, Medium, and Hard. The App also implements the Optional Rule “Catch Me, If You Can.” Are you able to overcome the new challenges?



◉ Resumo de Regras ◉

O jogo é dividido em 4 Noites.

Cada Noite é dividida em 2 partes.

Cada parte tem um número diferente de fases.

Primeira Parte: INFERNO

1	Jack o Estripador: Preparação da Cena. Jack recebe as fichas Movimentação Especial.
2	Jack o Estripador: Os Alvos são Identificados. Jack posiciona fichas Mulher, viradas para baixo, nos círculos vermelhos. Círculos ocupados por marcadores Cena do Crime não podem ser usados.
3	Polícia: Patrulhando as Ruas. Os detetives revelam uma das fichas Líder da Investigação da pilha. O jogador que a representar será o Líder de Investigação daquela Noite e posicionará 7 fichas Patrulha Policial no tabuleiro.
4	Jack o Estripador: As Vítimas são Escolhidas. As fichas Mulher são reveladas e as marcadas em vermelho substituídas por peões Desafortunada. A ficha Hora do Crime é posicionada no círculo amarelo I, na trilha de movimentação.
5	Jack o Estripador: Sangue nas Ruas. Jack escolhe entre atacar (passando, assim, à fase 8) ou esperar (continuando para a fase 6).
6	Polícia: Aumenta o Suspense. A ficha Hora do Crime avança uma casa, em ordem crescente. O Líder da Investigação movimenta os peões Desafortunada.
7	Jack o Estripador: Pronto para Matar. Jack escolhe e revela uma das fichas Patrulha Policial. O jogo segue com a repetição da fase 5.
8	Jack o Estripador: Um corpo na Calçada. Jack anota, em sua folha, o número do círculo que acabou de receber o marcador Cena do Crime.
9	Polícia: Dispara o Alarme. Os detetives revelam as fichas Patrulha Policial restantes. As coloridas são substituídas pelos peões Policial correspondentes. Os peões Desafortunada restantes são removidos do jogo. Começa a Caçada!

Segunda Parte: A CAÇADA

1	Jack o Estripador: Fuga na Noite. Jack movimenta-se de sua localização atual para um outro círculo que esteja adjacente a ela, seguindo a linha pontilhada. Anota sua nova localização e avança seu peão na trilha de movimentação.
2	Polícia: Caçando o Monstro. Os detetives movimentam seus peões, começando pelo Líder da Investigação e seguindo em sentido horário.
3	Polícia: Pistas e Suspeita. A começar pelo Líder da Investigação e seguindo em sentido horário, cada Policial executa uma ação: procurar por provas ou efetuar uma prisão.



SPECIAL THANKS BY THE DESIGNERS

To **Alessandro Drei** for his immense help, to **Loris Casagrandi**, **Rob Robinson**, and **Don C. Donelson** for their precious suggestions, to **Rosalia Alvisi** and **Linda Cavina** for the advertising they have done and they still do, to **Massimiliano Calimera** and all the journalists of Gioconomicon for their true and honest service, to **Alessandro Lonzi** and **Marina Morbidoni** for their great photo shoots, and to **Andrea "Jack" Dominici** and **Chiara "Sventurata" Pappi** for their great performance in those pictures, to **R.R. "Zombiegod"** for those great inspiring pictures, and lastly to **Roberto Di Meglio** for his trust in us.