

GABRIELE MARI GIANLUCA SANTOPIETRO

# Whitehall

M Y S T E R Y

*Livro de  
Regras*



DESIGN DO JOGO  
Gabriele Mari e Gianluca Santopietro

PESQUISA HISTÓRICA  
Gabriele Mari

DESENVOLVIMENTO  
e-Nigma.it

EDIÇÃO  
Gabriele Mari para e-Nigma.it

DIREÇÃO DE ARTE  
Gianluca Santopietro para e-Nigma.it

ARTE  
Gianluca Santopietro (capa)  
Alan D'Amico

DESIGN GRÁFICO  
Demis Savini para e-Nigma.it

ESCULTURAS  
Alan D'Amico para Orco Nero

TESTES DE JOGO  
Livio Valentini (líder), Francesco Villani,  
Monica Socci, Maria Vittoria Pieri, Leexena  
Frantini, Enrico De Cono, Salvatore Gualtieri,  
Matteo Pironi, os jogadores de La Ludoteca dei  
Cacciatori di Teste, os jogadores de IdeaG Costa  
Est 2015.

COLABORADORES  
Silvia Niccolini e Gregorio Pampaloni por suas  
fotos maravilhosas.  
Orco Nero por suas magníficas esculturas.

PRODUÇÃO  
Giacomo Santopietro para Sir Chester Cobblepot  
Giuliana Santamaria para Giochi Uniti srl  
Molly Glover para Fantasy Flight Games

© 2016 Tiopi srl. Whitehall Mystery, Letters from  
Whitechapel e Sir Chester Cobblepot são marcas registradas  
da Tiopi srl. Fantasy Flight Games e o logo FFG são marcas  
registradas da Fantasy Flight Games.  
Whitehall Mystery é distribuído mundialmente no idioma  
inglês pela Fantasy Flight Games.  
Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2,  
Roseville, MN 55113, USA. 651-639-1905. Os componentes  
reais podem variar dos mostrados.  
Fabricado na China. ESTE PRODUTO NÃO É UM  
BRINQUEDO. NÃO DESTINADO AO USO POR PESSOAS  
DE 13 ANOS DE IDADE OU MENOS.



FantasyFlightGames.com SirChesterCobblepot.com



GiochiUniti.it

ATENÇÃO: Contém peças pequenas que podem  
representar risco de asfixia



TRADUÇÃO PT-BR  
Jogos Fantásticos e Onde Habitam  
Jennifer Domeneghini, Joel De Conto

jogosfantasticos.com.br  
@jogosfantasticospoa

# Um Novo Horror em Londres

- Eram pouco mais de três horas da tarde. Eu tinha descido ao porão para procurar algumas tábuas e notei imediatamente o pacote: cerca de dois por três pés, embrulhado em papel. O que diabos era aquilo? Desenrolei-o para encontrar um tecido preto por baixo. Uma anágua? Mesmo antes de ver o que estava dentro, o fedor que se libertou explicou tudo.

- Frederick Wildborn, carpinteiro

Em 2 de outubro de 1888, o torso esquartejado de uma mulher foi encontrado durante a construção da nova sede da Polícia Metropolitana perto de Whitehall.

- Os restos estão em avançado estado de decomposição. Após um exame minucioso da pele, posso afirmar que existem feridas. Posso excluir a possibilidade de que a mulher morreu por asfixia ou afogamento. A amputação dos membros foi realizada com cortes precisos, indicando um bom conhecimento da anatomia humana. Todos os cortes parecem ter sido feitos após a morte. O torso parece ser uma combinação perfeita para o braço que foi encontrado no mês passado.

- Thomas Bond, cirurgião

Em 11 de setembro de 1888, um braço direito decepado foi encontrado na margem lamacenta do Tâmisa, perto de Pimlico.

- E agora todos especulam se a sombra de Jack, o Estripador, se esconde por trás deste misterioso assassinato de Whitehall. Eu acho que se todos os cavalheiros como eu perdessem um pouco menos de tempo com as invenções dos jornais e, em vez disso, arregassem as mangas, viveríamos em uma cidade melhor. Não precisamos de heróis: só precisamos de boas pernas e do nariz fiel do meu Smoker.

- Jasper T.C. Waring, jornalista

A imprensa está tentando conectar os eventos com os assassinatos de Whitechapel, mas a polícia nega que haja qualquer conexão. Há outro assassino à solta, divertindo-se ao espalhar os pedaços de uma pobre mulher pela cidade de Londres como uma caça ao tesouro macabra. Em 18 de outubro, o Sr. Waring, com a ajuda de seu cão, Smoker, encontrou a perna esquerda.

- Jack ou não, nós encontraremos este assassino. É uma mancha na honra da polícia: seria uma terrível ironia a nova Scotland Yard ser construída no local exato de um assassinato não resolvido.

- Arthur Ferris, sargento, Polícia Metropolitana

A cabeça da vítima e os outros membros nunca foram encontrados. Sua identidade, juntamente com a do assassino, permaneceria desconhecida. Os eventos entrariam para a história como o Whitehall Mystery.



**Whitehall Mystery** é um jogo refinado de dedução e blefe ambientado em 1888, na Londres de Jack, o Estripador. É um jogo para dois a quatro jogadores, a partir de 14 anos.

## Objetivo do Jogo

A Scotland Yard está no encalço de outro assassino em série, bem quando Jack, o Estripador, está ativo! Na rede apertada de ruas e becos, uma caçada a um novo e misterioso assassino começa.

O jogador de Jack vence o jogo se conseguir completar seu crime sem ser pego. Os jogadores Investigadores jogam juntos e vencem quando um deles captura Jack.

## Conteúdo da Caixa

Esta caixa contém:

- Este **livro de regras**;
- 1 **tabuleiro de jogo** representando o distrito de Whitehall de Londres por volta de 1888;
- 1 destacável de papelão contendo:
  - 6 peças **azuis de Movimento Especial** (2 Carruagem, 2 Beco e 2 Barco);
  - 4 peças **pretas** (3 de **Investigador** e 1 de **Smoker**);
  - 3 **miniaturas de Investigador** (1 de cada cor: amarela, azul e vermelha);
  - 1 **miniatura preta de Jack**;
  - 1 **escudo de Jack**;
  - 1 bloco com **30 folhas de trilha de movimento de Jack**;
  - 15 **marcadores de Pista** de plástico amarelo transparente;
  - 4 **marcadores de Local de Descoberta** de plástico vermelho

## OS DESIGNERS

Nascido em 1973 em Ravenna (Itália),

**Gabriele Mari**,

além de ser educador para pessoas com autismo e distúrbios psicológicos, é designer de jogos e redator.

Outros jogos que ele projetou são Garibaldi™ La Trafila e Mister X™ Flucht Durch Europa.



Nascido em 1962 em Ravenna (Itália),

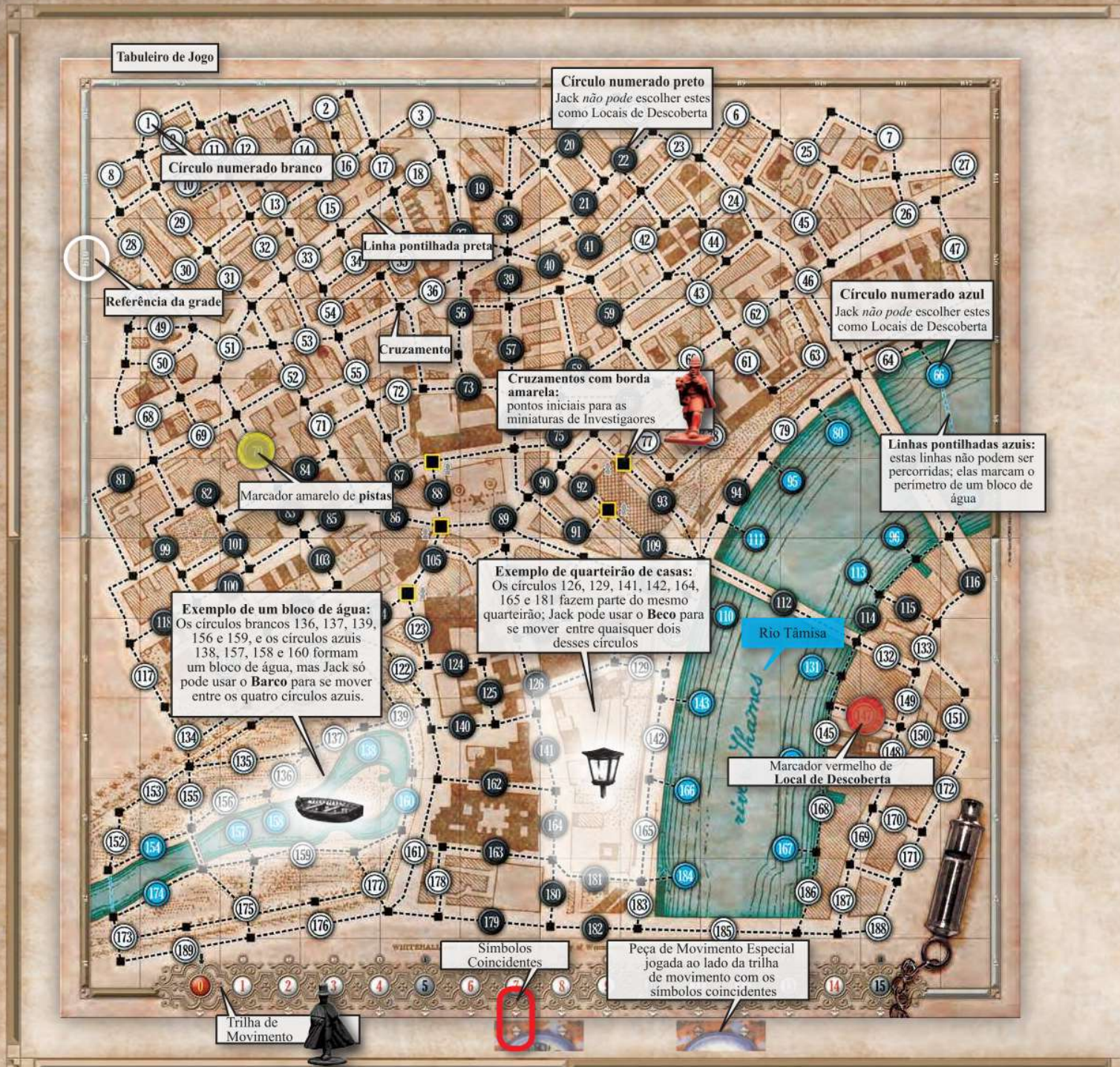
**Gianluca Santopietro** é designer de jogos, designer gráfico, diretor de arte, desenvolvedor e testador de jogos.

Seu primeiro jogo publicado foi Si, Oscuro Padrino™, seguido por MotoGrandPrix™, Prodigy™ GameCards, Collapsible D™, The Final Minutes of the Titanic e, junto com Andrea Chiarvesio, Kingsport Festival™.



**Gabriele Mari e Gianluca**

**Santopietro** também trabalharam juntos em Letters from Whitechapel e Whitechapel Dear Boss.



# Preparação do Jogo

**1** Coloque o **tabuleiro de jogo** que representa Whitehall na época de Jack, o Estripador, no centro da mesa. Ele é marcado com **189 círculos numerados** ligados por **linhas pontilhadas**.

**2** Durante o jogo, todos se movem através das **linhas pontilhadas pretas** que representam as ruas de Londres:



**Jack** se move furtivamente entre os círculos numerados, independentemente da cor (preto, branco ou azul).



Os três **Investigadores** se movem entre os Cruzamentos (sem se preocupar se os Cruzamentos têm bordas amarelas ou não).

**3** Um jogador se torna Jack (recomenda-se **o jogador mais experiente**). Os outros jogadores se tornam os Investigadores. Os Investigadores sempre trabalham juntos. Eles distribuem as **3 miniaturas coloridas** (amarela, azul e vermelha) entre si da maneira que concordarem.

**4** Jack pega uma **folha de trilha de movimento** nova do bloco e a coloca atrás de seu **escudo de Jack\***. Ele também precisará de um lápis (não incluído).

**5** Jack coloca a **miniatura preta** na posição "0" (vermelha) da trilha de movimento.



**6** Jack secretamente escolhe **4 círculos brancos** no tabuleiro, **cada um devendo pertencer a um quadrado de grade diferente** (bA, aA, aB e bB); ele anota seus números no topo da folha de trilha de movimento. Estes são os Locais de Descoberta.

**7** Jack coleta os **marcadores vermelhos** de Local de Descoberta e os **marcadores amarelos** de Pista, bem como as **peças azuis** de Movimento Especial.

**8** Todas as **peças pretas** são distribuídas pelas cores dos Investigadores, da forma mais equilibrada possível, para os jogadores Investigadores. Todas as três cores estão sempre em jogo. As cores dos Investigadores vinculam os jogadores a uma ou mais figuras. Se houver menos de quatro jogadores, alguém controlará mais de um Investigador.

**9** Os jogadores Investigadores **colocam todas as suas figuras em jogo**, cada uma em um Cruzamento com borda amarela diferente de sua escolha.  
**O jogo começa!**

## COMPONENTES

**Marçadores**

**Pista** (15)

**Locais de Descoberta** (4)

**Miniaturas**

**Jack** (1)

**Investigador** (3)

**Peças**

**Movimento Especial** (6)

**Escudo do Jack**

**Investigadores** (4)

**Folha de trilha de movimento** (bloco de 30 folhas)

**Mapa**

**Topo da folha**

(\*) Escudo do Jack com uma folha de trilha de movimento inserida corretamente

## Como Jogar

Uma vez que o jogo foi preparado, Jack deve escolher secretamente seu ponto de partida; este deve ser **um dos quatro círculos numerados brancos que ele marcou no topo de sua folha** como Locais de Descoberta. Jack então posiciona um marcador de Local de Descoberta vermelho nesse círculo para dizer aos Investigadores onde sua fuga começa. Em seguida, Jack anota esse número na caixa cinza sob o "0" na primeira linha de sua folha. O objetivo de Jack é alcançar todos os outros Locais de Descoberta enquanto escapa da prisão pelos Investigadores.

O jogo é disputado em **três rodadas**. Em cada rodada, Jack pode fazer no máximo **quinze movimentos**, um por turno. Cada turno é dividido em três fases, uma para Jack e duas para os investigadores:

### A CAÇADA

|   |                                                                                   |                                           |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1 |  | <b>Jack:</b> Fuga na Noite                |
| 2 |  | <b>Investigadores:</b> Caçando o Monstro  |
| 3 |  | <b>Investigadores:</b> Pistas e Suspeitas |

Quando Jack declara que alcançou um novo Local de Descoberta, a rodada atual termina e a próxima começa ao mesmo tempo, reiniciando a trilha de movimento.

Jack **não precisa alcançar os Locais de Descoberta em uma ordem específica**; a sequência em que os quatro números no topo de sua folha são marcados **não tem influência** no jogo e **não limita** a estratégia de Jack de forma alguma.

O jogo termina quando Jack alcança o quarto e último Local de Descoberta, quando um dos Investigadores prende Jack, ou quando Jack não alcança seu próximo Local de Descoberta dentro dos 15 movimentos disponíveis.

**Atenção:** Durante a preparação, os jogadores Investigadores dividem as peças pretas. Se a regra opcional **Arregace as Mangas** para os Investigadores estiver em jogo, o Investigador amarelo recebe duas peças pretas, pois Jasper T.C. Waring se beneficia do faro aguçado de Smoker, seu fiel cão. Caso contrário, retorne a peça "Smoker" para a caixa.

Investigador

**JASPER T.C. WARING**  
Journalist

Prioridade

1

Once per game, you can move any other figure to a Crossing adjacent to your figure (ignoring numbered circles). That Investigator cannot move, look for clues, or execute an arrest this turn.

Regras opcionais para ajudar os investigadores

Cor



Miniatura

### PEÇAS PRETAS DE INVESTIGADORES

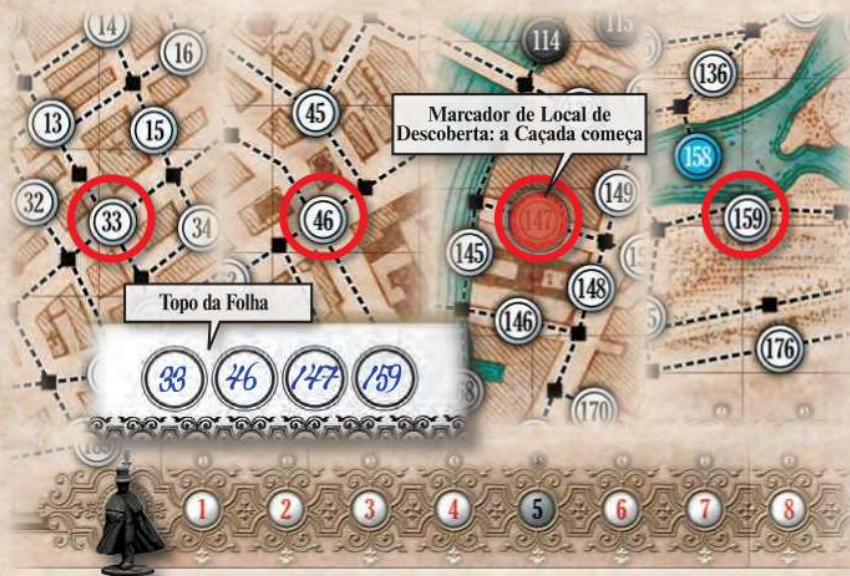
Cada investigador é representado por uma miniatura colorida e uma peça na cor correspondente. O **valor de prioridade** na elipse amarela indica onde o investigador aparece na ordem de prioridade (menor para o maior), a qual os investigadores devem respeitar em cada uma de suas fases.

Amarelo (1) é o primeiro, seguido pelo azul (2) e vermelho (3).

Cada peça também possui uma **habilidade opcional** que pode ser utilizada uma vez por jogo quando utilizando a regra opcional **Arregace as Mangas** (veja página 11).

# Jogando o Jogo

## A Caçada



Neste jogo, Jack escolheu secretamente os círculos numerados 33 (bA), 46 (bB), 147 (aB) e 159 (aA) como Locais de Descoberta, e escreveu esses números dentro dos espaços circulares localizados no topo de sua folha de trilha de movimento. Então, ele declara o círculo 147 como o primeiro Local de Descoberta, colocando um marcador vermelho no ponto correspondente do tabuleiro, e escreve esse número no primeiro quadrado cinza da primeira linha de sua folha de trilha de movimento. A caçada começou! O próximo objetivo de Jack é alcançar outro Local de Descoberta em até 15 movimentos. É o trabalho dos Investigadores impedi-lo.

### 1 Jack: Fuga na Noite

Jack se move do último círculo numerado anotado em sua folha para um círculo numerado adjacente, seguindo as linhas pontilhadas pretas. Jack estuda o mapa e secretamente escolhe o círculo para o qual deseja se mover, e escreve esse número no próximo espaço disponível à direita do número anterior em sua folha, na mesma linha.



### UM CASO NÃO RESOLVIDO

**2 de outubro de 1888:** Durante a construção da nova sede da Polícia Metropolitana (mais tarde conhecida como New Scotland Yard), no Victoria Embankment, perto de Whitehall, em

Westminster, um trabalhador encontrou um pacote com restos humanos. Os jornais sugeriram uma ligação com os assassinatos de prostitutas cometidos pelo assassino em série conhecido como Jack, o Estripador, que estavam ocorrendo durante o mesmo período, mas a Polícia Metropolitana afirmou que não havia conexão. O Whitehall

Mystery é outro caso não resolvido que ocorreu em 1888 em Londres, durante o longo período em que a cidade acompanhou os assassinatos de Whitechapel com a respiração suspensa. Os restos desmembrados de uma mulher seriam descobertos em três locais diferentes no centro da cidade.

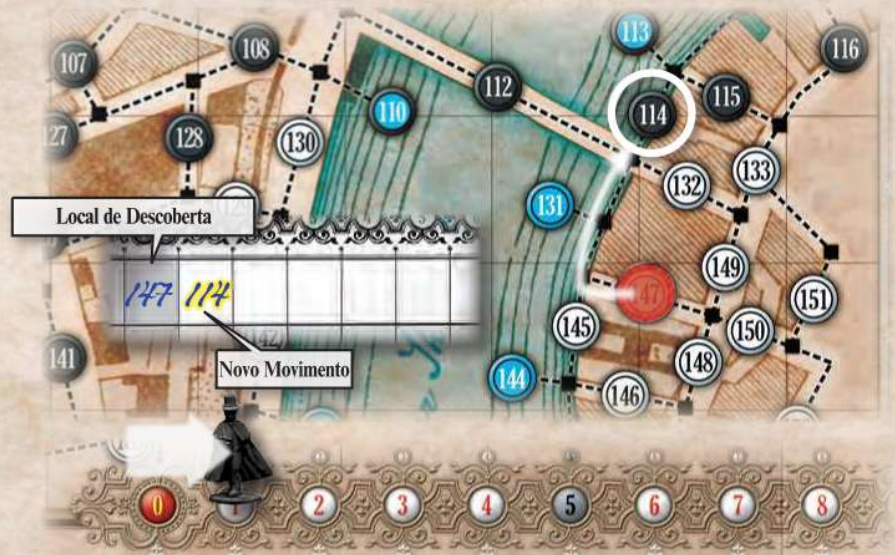


Dr. J. Bond

### UMA DESCOBERTA MACABRA

O torso desmembrado de uma mulher, em decomposição há três meses, foi descoberto em um porão. O corpo havia sido enrolado em tecido, possivelmente uma anágua preta, e amarrado com barbante. O torso foi associado pelo cirurgião da polícia Thomas Bond (**o investigador vermelho**) a um braço e ombro direitos que haviam sido descobertos anteriormente na margem lamacenta do rio Tâmisa, em Pimlico, em 11 de setembro. O jornal The Times inicialmente suspeitou que o braço havia sido colocado na água como uma brincadeira de estudantes de medicina.

Uma vez que o movimento foi anotado em sua folha de trilha de movimento, Jack avança sua figura preta ao longo da trilha de movimento por um número correspondente de espaços.



Jack faz seu primeiro movimento do círculo 147, o primeiro Local de Descoberta, para o círculo 114, atualizando sua folha e movendo sua figura ao longo da trilha de movimento.

**Nota:** Jack **deve fazer um movimento** a cada turno (ele não pode permanecer no mesmo círculo numerado por dois turnos consecutivos). Ele não pode passar por um Cruzamento ocupado por uma figura de Investigador (a menos que use uma **Carruagem**). Se, por esta razão, Jack não puder fazer um movimento, ele perde o jogo.

Em vez de seu movimento, Jack pode usar uma peça de Movimento Especial azul (**Carruagem**, **Beco** ou **Barco**) para ajudar em sua fuga (veja "Movimentos Especiais" na página 12).

Se o número do círculo para o qual Jack se move corresponde ao número de outro Local de Descoberta, Jack declara isso **no final do turno** para começar uma nova rodada (veja "Fim da Rodada" na página 11).

Se Jack completar seus 15 movimentos disponíveis sem alcançar um novo Local de Descoberta, ele perde o jogo.

## 2 Investigadores: Caçando o Monstro

Após consultarem-se, os Investigadores podem mover suas miniaturas. Eles fazem isso em ordem de prioridade, que pode ser encontrada nas elipses amarelas nas peças pretas. Amarelo (1) é o primeiro, seguido por azul (2) e vermelho (3).

Uma miniatura de Investigador pode se mover até uma distância de dois (0, 1 ou 2) Cruzamentos, movendo-se ao longo das linhas pontilhadas. Investigadores ignoram os círculos numerados ao se mover.



*Os jogadores Investigadores movem suas miniaturas em ordem de prioridade (amarelo, depois azul, depois vermelho) a partir dos Cruzamentos onde começam seu turno. As miniaturas amarela e azul moveram-se 2 Cruzamentos. A miniatura vermelha moveu-se apenas 1 Cruzamento para bloquear o movimento de Jack pela ponte.*

Ao se mover, um Investigador pode passar por outras miniaturas, mas não pode terminar seu movimento no mesmo Cruzamento que outra miniatura de Investigador.

## 3 Investigadores: Pistas e Suspeitas

Para cada Investigador, em ordem de prioridade (amarelo, azul, vermelho), seu jogador pode decidir *procurar pistas* ou *executar uma prisão*.

O alcance de ação de uma miniatura de Investigador, tanto para *procurar pistas* quanto para *executar uma prisão*, compreende os círculos numerados adjacentes ao Cruzamento ocupado pela miniatura. Em outras palavras, aqueles círculos numerados diretamente conectados por uma linha pontilhada ao Cruzamento ocupado pela miniatura.

### O INQUÉRITO

**8 de outubro de 1888.** John

Troutbeck, legista de Westminster, abriu o inquérito; ele sugeriu que a mulher era "de grande estatura e bem nutrida." O útero havia sido removido do corpo; o braço direito havia sido amputado por alguém com conhecimento de anatomia humana, havia sido torquizado para estancar o fluxo sanguíneo, e foi removido post-mortem. A vítima usava um vestido de cetim na hora da morte; o vestido havia sido fabricado em Bradford, e o estilo tinha três anos. Pedacos de jornal encontrados com os restos eram do Echo (datado de 24 de agosto) e do Chronicle (data desconhecida). Embora a causa da morte fosse indeterminada, a vítima não sufocou nem se afogou. Embora o pulmão esquerdo tivesse pleurisia severa, não havia sinal de gravidez, o coração estava saudável, e o pulmão direito, fígado, estômago, rins e baço estavam todos em condições normais. A vítima de pele clara e cabelos escuros estava morta há um tempo estimado de seis semanas a dois meses; foi determinado que ela não era alguém acostumada a trabalho manual. Mais tarde, o jornalista Jasper T.C. Waring (Investigador amarelo), com a permissão da polícia e a ajuda de um trabalhador, usou um cão Spitzbergen para encontrar uma perna esquerda que foi amputada acima do joelho. Ela estava enterrada perto do canteiro de obras. A cabeça e os membros restantes nunca foram encontrados, e a identidade da vítima permanece desconhecida.



### REGRAS OPCIONAIS PARA AJUDAR O JACK

#### Assassino à Solta:

Quando Jack usa qualquer peça de Movimento Especial, ele segue as regras normais, mas em vez de colocar as peças na trilha de movimento viradas para cima, ele as coloca viradas para baixo e não diz aos Investigadores que tipo de Movimento Especial ele fez. As peças não são reveladas aos Investigadores até o final da rodada.

#### Invenções dos Jornais:

Quando uma nova rodada começa, Jack pode recuperar 1 peça de **Beco** ou **Barco** daquelas usadas anteriormente durante o jogo.



*O Investigador amarelo procura por pistas primeiro no círculo 128, depois novamente no círculo 108; ele não encontra nenhuma pista. Ele não pode procurar por pistas nos círculos 107 ou 127 porque eles não são adjacentes ao Cruzamento de sua figura. O Investigador vermelho executa uma prisão no círculo 112, esperando que Jack esteja lá. Ele não pode executar uma prisão em 93 ou 109 neste turno, mesmo que sejam adjacentes ao seu Cruzamento, porque a ação permite que apenas um círculo seja escolhido.*

Apenas **uma** das duas ações (procurar pistas ou executar uma prisão) pode ser realizada com cada miniatura de Investigador. Se um jogador controla várias miniaturas, ações diferentes podem ser escolhidas para cada uma.

### Procurando por Pistas



Para *procurar por pistas*, um jogador Investigador *anuncia*, um de cada vez e em qualquer ordem desejada, os números dos círculos que deseja inspecionar com sua miniatura. Jack deve verificar se esses números aparecem em sua folha em qualquer espaço na linha da rodada **atual**.

Se um número aparecer, Jack coloca 1 marcador de Pista amarelo transparente naquele círculo numerado (sem revelar outra informação), e a ação de *procurar pistas* daquele Investigador termina imediatamente. Caso contrário, este processo se repete com os outros círculos numerados adjacentes à mesma figura até que um marcador de pista seja colocado no tabuleiro ou todos os locais adjacentes tenham sido investigados.

*Embora seja adjacente à figura do Investigador azul, o círculo 83 não pode ser investigado neste turno porque o Investigador já encontrou uma pista, o que encerra sua ação.*

 Para *executar uma prisão*, um jogador Investigador anuncia o número de um (e apenas um) círculo que é adjacente à sua miniatura, na esperança de fazer uma prisão. Jack verifica se sua posição **atual** (o último número marcado em sua folha na linha da rodada atual) corresponde ao número chamado. Se corresponder, Jack é preso e perde o jogo; caso contrário, ele não precisa revelar nenhuma informação adicional.

Quando Jack alcança um novo Local de Descoberta, ele sabe que é o último turno da rodada, mas não deve revelar essa informação ainda.

No final da fase 3, "Investigadores: Pistas e Suspeitas" daquele turno, se Jack não tiver sido preso, ele declara que alcançou o próximo Local de Descoberta e coloca um novo marcador vermelho no círculo numerado branco correspondente no tabuleiro.

Então, a próxima rodada começa. Jack reinicia a trilha de movimento colocando

O Investigador amarelo, além de sua própria peça preta, também recebe a peça do Smoker. Ele pode usar a habilidade descrita nela uma vez por jogo. Uma vez usada, o Investigador deve virar a peça para baixo; ela não pode ser reutilizada.

**SMOKER**

*Spitzbergen dog*

The yellow Investigator can either move his figure by 1 additional Crossing (but he cannot look for clues or execute an arrest) or he can continue looking for clues in every adjacent numbered circle, even if he has already found a clue.

**Habilidade (regra opcional)**

Cor



### PARA AJUDAR O JACK, SE VOCÊ TAMBÉM POSSUI...



**Letters from Whitechapel:**  
Para 2-6 jogadores; cinco vítimas em quatro longas noites, cheias de terror.

#### Pistas falsas:

Para cada cinco marcadores de Pista amarelos revelados aos Investigadores durante uma determinada rodada, Jack ganha um contador de Pista Falsa azul (até um máximo de três). No início da fase 3, "Investigadores: Pistas e Suspeitas", Jack pode colocar um contador de Pista Falsa azul para bloquear qualquer círculo numerado de sua escolha. Os Investigadores não podem *procurar por pistas* ou *executar uma prisão* neste círculo pelo resto da rodada. Quaisquer contadores de Pista Falsa que não sejam jogados são descartados no final da rodada. Jack não pode colocar um contador de Pista Falsa em um círculo anotado como um Local de Descoberta em sua folha.

sua miniatura preta de volta no espaço marcado como "0" (vermelho), remove todos os marcadores de Pista amarelos do tabuleiro (os marcadores vermelhos permanecem em jogo) e descarta quaisquer peças de Movimento Especial azuis que ele jogou na rodada anterior.

Jack deve agora anotar o número do Local de Descoberta que ele alcançou na caixa cinza na próxima linha de sua folha de trilha de movimento. A nova rodada começa com a fase 1, "Jack: Fuga na Noite".

## Fim da Caçada

Quando Jack coloca o quarto marcador vermelho no círculo numerado branco correspondente do tabuleiro, a Caçada termina e Jack vence o jogo.

## Movimentos Especiais

Jack pode usar uma de suas peças de Movimento Especial azuis em vez de fazer um movimento normal.

Quando Jack usa uma peça de Movimento Especial, ele deve colocá-la ao lado da trilha de movimento alinhada com o número do turno durante o qual o movimento foi feito. Cada peça de Movimento Especial só pode ser usada uma vez por jogo.

Se uma peça de Movimento Especial for usada, Jack deve aplicar seus efeitos.



Verso



Carruagem



Beco



Barco

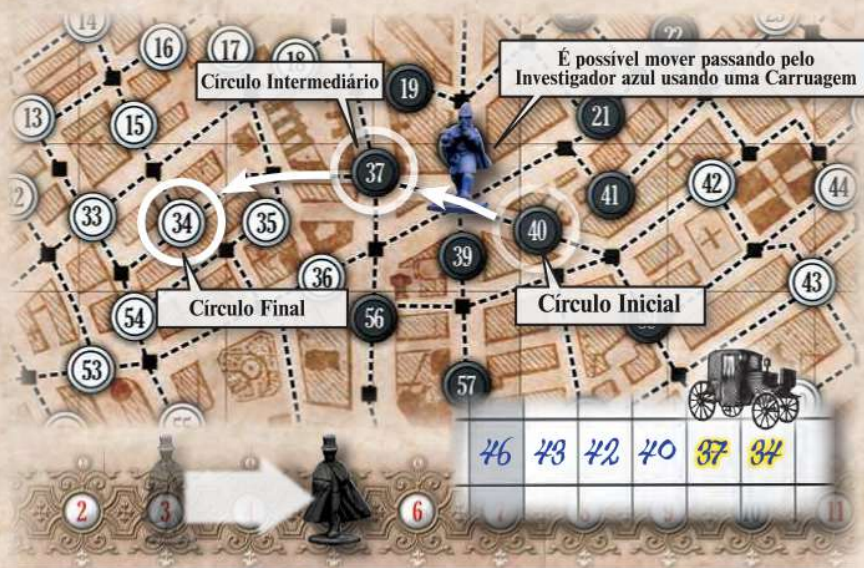
**Nota:** Jack não pode usar uma peça de Movimento Especial para se mover para o círculo numerado do próximo Local de Descoberta.

Há três tipos de peças de Movimento Especial:



**Carruagem:** Jack pode usar uma **Carruagem** para se mover para dois círculos numerados adjacentes (brancos ou pretos) em sucessão de uma só vez (um movimento duplo). As

**Carruagens** podem passar por Cruzamentos contendo miniaturas de Investigador. Ambos os círculos para os quais ele se move devem ser registrados em lugares separados, na ordem correta, na folha de Jack. Jack pode usar duas Carruagens durante todo o jogo.



Jack decide usar uma **Carruagem** do círculo 40, onde ele está atualmente escondido. Ele declara que está usando um Movimento Especial colocando a peça azul da **Carruagem** ao lado da trilha de movimento alinhada com os números correspondentes dos movimentos (4 e 5). Jack escolhe os dois círculos numerados para os quais vai se mover com a **Carruagem** e secretamente os anota em sua folha: círculo 37, seguido pelo círculo 34. Jack está agora escondido no círculo 34. Porque ele usou a **Carruagem**, Jack conseguiu passar pela figura do Investigador azul, que normalmente teria impedido o movimento de Jack do círculo 40 para o círculo 37.

**PARA AJUDAR OS INVESTIGADORES, SE VOCÊ TAMBÉM POSSUI...**



**Whitechapel Dear Boss:**  
Novos componentes e regras adicionais para Jack, a polícia e os Miseráveis

**Reforços:** Ao usar a regra opcional "Arregace as Mangas", você pode substituir qualquer miniatura neste jogo pelas miniaturas verde e/ou marrom. As habilidades dessas miniaturas são as seguintes:

**Investigador Verde**  
(prioridade 4): Ao executar uma prisão, o Investigador verde pode anunciar os números de todos os círculos adjacentes à sua miniatura, em vez de apenas um.

**Investigador Marrom**  
(prioridade 5): Em vez de procurar por pistas ou executar uma prisão, o Investigador marrom pode anunciar qualquer círculo numerado branco. Se este círculo for um dos Locais de Descoberta que Jack ainda não alcançou, os Investigadores vencem o jogo.



### A POLÍCIA INVESTIGA

O Sargento Arthur Ferris (**Investigador azul**) pertence ao Serviço de Polícia Metropolitana, a força policial cuja jurisdição se estende a quase toda Londres. A Met, como é comumente chamada, foi fundada em 1829, e sua sede é conhecida como Scotland Yard. O nome deriva da localização da sede original da Polícia Metropolitana em 4 Whitehall Place, que tinha uma entrada traseira em uma rua chamada Great Scotland Yard. Em 1887, começaram as obras de uma Nova Scotland Yard no Victoria Embankment, com vista direta para o Tâmesa (**círculo numerado branco 165**). Foi em 1888, durante essas obras, que o torso desmembrado de uma mulher foi descoberto. O crime ficou conhecido como "o Whitehall mystery". Hoje, esses edifícios abrigam escritórios parlamentares e são conhecidos como os Edifícios Norman Shaw.

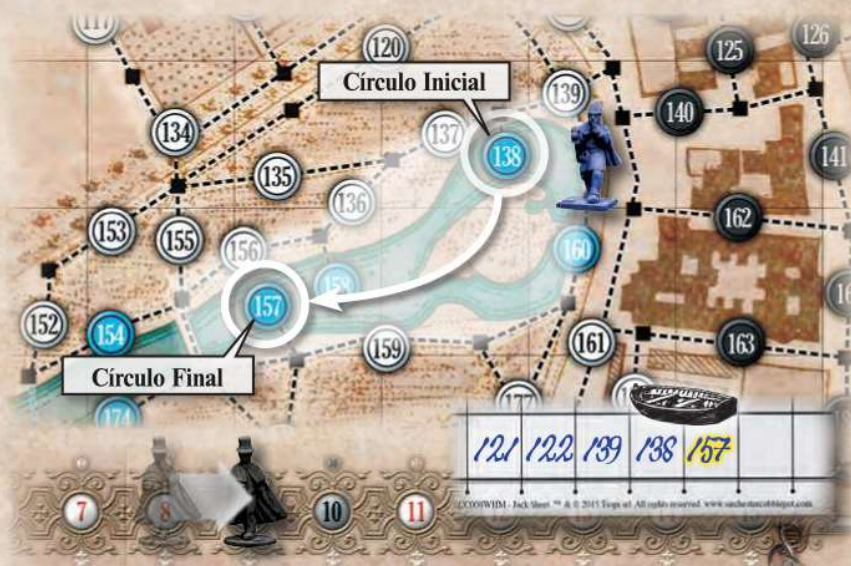
**Beco:** Jack pode usar uma peça azul de **Beco** para atravessar um quarteirão de casas. Um quarteirão de casas é uma área do tabuleiro de jogo que é completamente delimitada por linhas pontilhadas pretas e que não contém círculos numerados azuis. Os Becos permitem que Jack se mova de um círculo para qualquer outro círculo dentro do perímetro desse quarteirão. Jack pode usar dois **Becos** durante todo o jogo.



Jack decide usar um **Beco** do círculo 85, onde ele está atualmente escondido. Ele declara que está usando um Movimento Especial colocando a peça de **Beco** ao lado da trilha de movimento alinhada com os números correspondentes dos movimentos (4 e 5). Jack escolhe o círculo numerado para o qual vai se mover com o **Beco** e secretamente o anota em sua folha: círculo 121, que está dentro do quarteirão de casas. Jack está agora escondido no círculo 121.



**Barco:** Jack pode usar uma peça de **Barco** para se mover de um círculo numerado azul para outro círculo azul dentro do mesmo bloco de água. Um bloco de água é uma área do tabuleiro de jogo que é completamente delimitada por linhas pontilhadas pretas e azuis e que contém círculos numerados azuis. Jack pode usar dois **Barcos** durante todo o jogo.

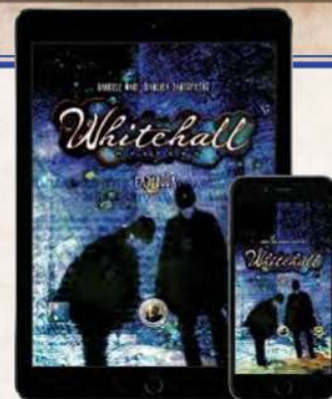


Jack decide usar um **Barco** do círculo 138, onde ele está atualmente escondido. Ele declara que está usando um Movimento Especial colocando a peça de **Barco** ao lado da trilha de movimento alinhada com os números correspondentes dos movimentos (8 e 9). Jack escolhe o círculo numerado para o qual vai se mover com o **Barco** e secretamente o anota em sua folha: círculo 157, um círculo numerado azul dentro do bloco de água. Jack está agora escondido no círculo 157.

## Fim do Jogo

Se Jack conseguir colocar todos os quatro marcadores de Local de Descoberta vermelhos em jogo sem ser preso, o jogador de Jack vence o jogo. Se qualquer Investigador prender Jack, ou se Jack for impedido de alcançar um novo Local de Descoberta dentro do número máximo de movimentos permitidos, os jogadores Investigadores vencem coletivamente o jogo.

**Agora você está pronto para jogar!**



Scarica su  
**App Store**

APP ANDROID SU  
**Google play**

### WHITEHALL CASEBOOK

O **Whitehall Casebook**, disponível na AppStore e PlayStore, pode ser usado em todos os smartphones e tablets Apple e Android. Este aplicativo emocionante adiciona um novo e absorvente desafio até mesmo para o jogador de Jack mais experiente. O Casebook seleciona aleatoriamente os Locais de Descoberta, permitindo que os jogadores escolham entre 4 diferentes níveis de dificuldade: Normal, Fácil, Médio e Difícil. Você irá encarar esses novos desafios?

## SUGESTÕES

Atribua o papel de Jack ao jogador mais experiente do grupo, pelo menos nos primeiros jogos.

O jogador de Jack deve usar as peças de Movimento Especial com cuidado, para não se ver sem nenhuma quando precisar delas.

O jogador de Jack deve prestar muita atenção ao número restante de movimentos ao tentar alcançar um Local de Descoberta. Um movimento inesperado dos Investigadores pode forçar Jack a fazer um desvio custoso.

Quando o jogador de Jack olha para o mapa para traçar sua estratégia para o próximo movimento, ele deve ter o cuidado de esconder o olhar atrás do escudo de Jack para manter seus movimentos ocultos dos jogadores Investigadores. Caso contrário, Jack arrisca trair informações cruciais com os olhos.

Os jogadores Investigadores devem tentar não desanimar durante a Caçada – não encontrar uma pista pode ser uma pista em si!



## Resumo da Caçada

O jogo é disputado em três rodadas. Cada rodada consiste em até quinze turnos, divididos em três partes: o movimento de Jack, os movimentos dos investigadores e a chance de procurar por pistas e executar prisões.

### A CAÇADA

1

**Jack: Fuga na Noite.** Jack se move secretamente do último círculo numerado anotado em sua folha para um círculo adjacente diferente, seguindo as linhas pontilhadas pretas. Ele move sua figura ao longo da trilha de movimento no tabuleiro e registra o número do círculo em sua folha de trilha de movimento.

2

**Investigadores: Caçando o Monstro.** Os jogadores Investigadores se consultam e, em seguida, movem suas peças em ordem de prioridade: primeiro a figura amarela, seguida pela azul e depois pela vermelha.

3

**Investigadores: Pistas e Suspeitas.** Os jogadores Investigadores se consultam e podem usar cada figura para procurar por pistas ou executar uma prisão. Eles fazem isso em ordem de prioridade (amarelo, azul, vermelho). Jack pode declarar o fim da rodada se ele tiver alcançado um novo Local de Descoberta. Se ele o fizer, ele coloca um marcador vermelho naquele círculo numerado.

Siga **SirChesterCobblepot** no Facebook e Twitter: compartilhe suas melhores fotos do jogo conosco e nos conte sua regra da cas mais interessante - nossos autores podem usá-las para futuras melhorias e desenvolvimentos!

