

GABRIELE MARI GIANLUCA SANTOPIETRO

LISTY

TM

Whitechapel



Fasady Gry



AUTORZY

Gabriele Mari i Gianluca Santopietro

ZASADY

Gabriele Mari, Gianluca Santopietro i e-Nigma.it

BADANIA HISTORYCZNE

Gabriele Mari i Giacomo Santopietro

WYKONANIE

e-Nigma.it

EDYCJA

Gabriele Mari

OPRACOWANIE ARTYSTYCZNE

Gianluca Santopietro

GRAFIKI

Gianluca Santopietro

PROJEKT GRAFICZNY

Demis Savini dla e-Nigma.it

ZDJĘCIA

Alessandro Lonzi i Rob Robinson

TESTERZY

Andrea Chiarvesio, grupa GiocaTorino, **Francesco Villani**, **Michele Patuelli**, **Monica Socci**, **Alessandro Zandoli**, **Simona Alessandri**, **Giacomo Giannotti**, **Thomas Franco**, **Massimiliano Rossi**, **Roberto Argalia**, **Devil Pierantoni**, **Roberto Benelli**, **Katjuscia Ceccarelli**, gracze z Targów Essen Spiel 2009 oraz 2010, gracze z LaLudoteca dei Cacciatori di Teste, gracze z Lucca Games 2010 prowadzeni przez **Giada Ghetti**, **Mario Cortese**, **Loris Casagrandi** i jego grupa, gracze z portalu BoardGameGeek, w szczególności **Don C. Donelson**, **Chris Norwood**, **Andrew Stanley-Jones**, **Peter Dalemans**, **Rob Robinson**. Wszyscy gracze z targów Play 2012.

WSPÓŁPRACOWNICY

Monica Socci, **Francesco Villani** i **Mauro Socci**

PRODUKCJA

Giacomo Santopietro dla Sir Chester Cobblepot, **Giuliana Santamaria** dla Giochi Uniti srl.

TŁUMACZENIE

Krzysztof Koschany

WERSJA POLSKA

Galakta

Gra wydana i dystrybuowana w Polsce przez wydawnictwo Galakta (GALAKTA Dariusz Waszkiewicz, ul. Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków, tel. 012 6563489, www.galakta.pl) na licencji Tiopi srl.

™ i © 2012/2015 Tiopi srl. Wszelkie prawa zastrzeżone. Znaki towarowe Whitechapel oraz Sir Chester Cobblepot zostały użyte na podstawie licencji. Uwaga! Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej trzeciego roku życia. Ryzyko zadławienia małymi elementami. Elementy gry mogą różnić się od przedstawionych na zdjęciach. Wyprodukowano w Chinach.



SirChesterCobblepot.com



Stratelibri.it



Galakta.pl

Londyn 1888

Od razu po wyjściu z powozu zdajesz sobie sprawę, że wysiadłeś w złym miejscu. Jeszcze parę minut temu byłeś w wykwintnym centrum miasta, a teraz zewsząd otaczają Cię cuchnące i zattłoczone uliczki. Uliczni sprzedawcy, rozwrzeszczane przykruki i stadka brudnych dzieci, które odziane w stare tachmany biegną przez tłum i szarpia Cię za płaszczy, błagając o jałmużnę. Wszędzie tylko ponura nędza i rezygnacja. Niektórzy mówią, że ta dzielnica to piekło. Inni, do których nie uśmiechnęło się syczeńcie, nazywają ją domem. Tutaj za pensja możesz pooglądać ulicznych akrobatów i pokazy osobliwości. Albo po prostu upić się w jednym z obskurnych pubów. Na każdym rogu znajdziesz prostytutki. Ludzie nazywają je „wnieszeńnicami” i nie ma chyba dla nich trafniejszej nazwy.

To jest właśnie teren jego towarów. Witaj w dzielnicy Whitechapel. Witaj na ulicach Kuby Rozpruwacza.





Listy z Whitechapel™ to gra dedukcji i blefu, osadzona w Londynie roku 1888, mieście Kuby Rozpruwacza. Przeznaczona jest dla dwóch do sześciu osób. Rekomendowany wiek graczy to przynajmniej 13 lat.

◉ Cel gry ◉

Pięciu detektywów ze Scotland Yardu prowadzi śledztwo w sprawie Kuby Rozpruwacza, najsłynniejszego seryjnego mordercy w historii. Muszą poprowadzić obławę w płataninie wąskich uliczek dzielnicy Whitechapel. Jeden z graczy to Kuba Rozpruwacz. Jego zadaniem jest zamordować pięć ofiar i uniknąć złapania. Pozostali gracze kierują poczynaniami policyjnych detektywów. Muszą współpracować, by aresztować Kubę Rozpruwacza przed końcem gry.

◉ Zawartość pudełka ◉

W pudełku znajdują się:

- **Zasady gry;**
- 1 **plansza** przedstawiająca mapę londyńskiej dzielnicy Whitechapel z roku 1888;
- 5 **arkuszy Policji** (niebieski, żółty, brązowy, czerwony i zielony);
- 4 **listy Kuby Rozpruwacza** (*Drogi Szefie, Zuchwały Kuba, Z piekieł i Napis z Goulston Street*);
- 1 kartonowy arkusz, a na nim:
 - 5 **żetonów Szefów Dochodzenia** (niebieski, żółty, brązowy, czerwony i zielony);
 - 5 **żetonów Ruchów Specjalnych** (3 Powozy i 2 Ciemne Zaułki);
- 7 czarnych drewnianych **znaczników Patroli** (2 fałszywe znaczniki, 1 niebieski, 1 żółty, 1 brązowy, 1 czerwony i 1 zielony);
- 8 białych drewnianych **znaczników Kobiet** (5 czerwonych i 3 puste);
- 1 czerwony drewniany **znacznik Momentu Zbrodni**;
- 5 białych drewnianych **pionków Nieszczęśnic**;
- 5 drewnianych **pionków Policjantów** (niebieski, żółty, brązowy, czerwony i zielony);
- 2 czarne drewniane **pionki Kuby Rozpruwacza**;
- 1 **zasłonka Kuby Rozpruwacza**;
- 1 **bloczek arkuszy ruchu Kuby Rozpruwacza**;
- 3 przezroczyste niebieskie **znaczniki Fałszywych Śladów**;
- 19 przezroczystych żółtych **znaczników Śladów**;
- 5 przezroczystych czerwonych **znaczników Miejsc Zbrodni**.



AUTORZY GRY

Gabriele Mari (z prawej)
i **Gianluca Santopietro** (z lewej).

Urodzony w 1973 w Ravennie (Włochy) **Gabriele Mari**, oprócz zajmowania się edukacją osób z autyzmem i chorych psychicznie, projektuje gry i jest copywriterem. Inne jego tytuły to *Garibaldi™ La Trafila* i *Mister X™ Flucht Durch Europa*.

Urodzony w 1962 w Ravennie (Włochy) **Gianluca Santopietro** jest projektantem gier, grafikiem, dyrektorem artystycznym, autorem i testerem. Jego dotychczas opublikowane gry to, w kolejności: *Si, Oscuro Padrino™*, *MotoGrandPrix™*, *Prodigy™ GameCards*, *Collapsible D™ The Final Minutes of the Titanic* oraz *Kingsport Festival™*.

Razem pracowali nad *Listami z Whitechapel™* oraz nad *Ravenna™ Fatto d'Arme*.

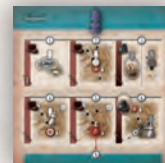




Elementy

Arkusze

W pięciu kolorach
(po jednym dla
każdego Policjanta)



Żetony

Tył



Przód
w 5 kolorach (Po jednym
dla każdego Policjanta)



Drewniane
znaczniki

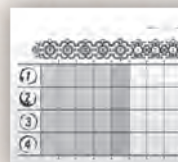


Zasłonka Kuby Rozpruwacza



Arkusz ruchu

Blocz



Ż



Kobiety
(8)



Patrole
(7)

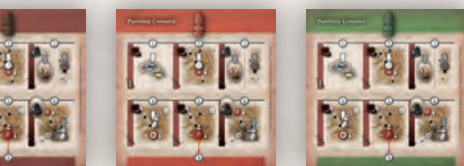


Moment Zbrodni
(1)



P

ty gry e Policji

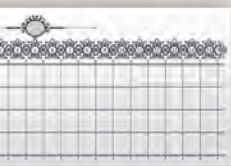


nsza



Kuby Rozpruwacza

ek 30 arkuszy



Żetony

Powóz
(3)



Ciemny
Zaulek
(2)



Kuba
(2)



Policjanci
(1 w każdym kolorze)

Nieszczęśnice
(5)

Przezroczyste znaczniki



Ślady
(19)

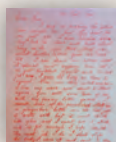


Miejsca
Zbrodni
(5)

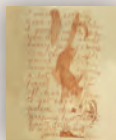


Fałszywe
Ślady
(3)

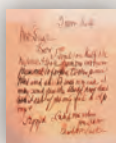
Listy



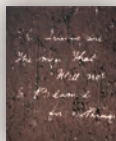
Drogi Szeffe



Zuchwały Kuba



Z Piekieł



Napis z Goulston
Street



1 Na środku stołu należy położyć **planszę** przedstawiającą mapę dzielnicy Whitechapel z czasów Kuby Rozpruwacza. Zaznaczono na niej **195 ponumerowanych pól**, połączonych **przerwanymi liniami**.

2 W czasie gry Kuba Rozpruwacz, Policjanci i Nieszczęśnice poruszają się wzdłuż **przerwanych linii**, które reprezentują ulice dzielnicy Whitechapel.



Kuba Rozpruwacz porusza się niezauważony pomiędzy **ponumerowanymi polami**.



Policjanci poruszają się pomiędzy skrzyżowaniami (niezależnie, czy posiadają kolorowe obwódki czy też nie).



Nieszczęśnice przechadzają się pomiędzy **ponumerowanymi polami**.

3 Jeden z graczy zostaje Kubą Rozpruwaczem (dobrze, jeśli tę rolę obejmie najbardziej doświadczony gracz). Pozostali przyjmują rolę policyjnych detektywów. Detektywi zawsze działają wspólnie, rozdzielając między sobą pionki pięciu Policjantów według uznania!

4 Kuba umieszcza czysty **arkusz ruchu** za swoją **zasłonką**. Gracz będzie potrzebował czegoś do pisania.



Zasłonka Kuby z arkuszem ruchu.

5 Gracz kontrolujący **Kubę Rozpruwacza** umieszcza jego czarny pionek na planszy na polu pierwszej nocy.



Kuba wybiera na swoją kryjówkę pole numer 90.

6 Gracz kontrolujący Kubę Rozpruwacza w sekrecie wybiera jego kryjówkę. Może wybrać dowolne ponumerowane pole, **oprócz pól czerwonych**. Po wybraniu kryjówki, gracz zapisuje jej numer w okrągłym polu na górze arkusza ruchu. Celem Kuby Rozpruwacza będzie dotrzeć do kryjówki po każdym z morderstw, unikając policyjnych detektywów.

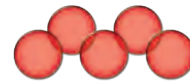


Prygotowanie gry

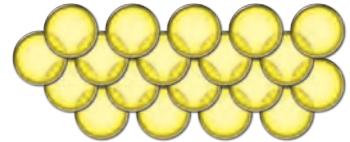


7 Gracz kontrolujący Kubę zabiera znaczniki Miejsc Zbrodni, znaczniki Śladów, znaczniki Kobiet, żetony Ruchów Specjalnych (Powozy i Ciemne Zaułki) oraz znacznik Momentu Zbrodni.

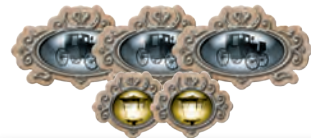
W grze z **regułami opcjonalnymi** (str. 22) Kuba zabiera także Listy oraz znaczniki *Fałszywych Śladów*.



5 znaczników
Miejsc Zbrodni



19 znaczników Śladów



5 żetonów Ruchów Specjalnych:
3 Powozy i 2 Ciemne Zaułki

8 Arkusze Policji rozdaje się graczom kontrolującym policyjnych detektywów, możliwie najbardziej po równo. W grze zawsze bierze udział pięciu policjantów. Gracze otrzymują także pionki policjantów odpowiadające kolorom arkuszy. Podczas rozgrywki w mniej niż sześć osób może się zdarzyć, że niektórzy gracze będą prowadzić więcej niż jednego policjanta.

9 Jeden z detektywów tasuje żetony **Szefów Dochodzenia** i układa je zakryte w przeznaczonym do tego miejscu na planszy.

10 Gracze kontrolujący policyjnych detektywów zabierają pionki Nieszczęśnic i znaczniki Patroli. **Gra może się rozpocząć!**

◉ Zasady gry ◉

Rozgrywka Listy z *Whitechapel* podzielona jest na cztery **Noce**:

①	Pierwsza Noc (31 Sierpnia 1888)
②	Druga Noc (8 Września 1888)
③	Trzecia Noc (30 Września 1888) – Podwójna Robota
④	Czwarta Noc (9 Listopada 1888)

Każda noc podzielona jest na 2 części, a każda z nich składa się z różnej liczby faz. Każdą fazę rozgrywa Kuba Rozpruwacz albo Policjanci.

Część Pierwsza: PIEKŁO

1		Kuba Rozpruwacz: Przygotowanie Zbrodni
2		Kuba Rozpruwacz: Wyszukanie Celów
3		Policja: Patrole na Ulicach
4		Kuba Rozpruwacz: Ofiary Wybrane
5		Kuba Rozpruwacz: Krew na Ulicach
6		Policja: Napięcie Rośnie
7		Kuba Rozpruwacz: Gotowy do Zbrodni
8		Kuba Rozpruwacz: Ciało na Bruku
9		Policja: Policyjne Gwizdki

Część Druga: POLOWANIE

1		Kuba Rozpruwacz: Ucieczka w Mrok
2		Policja: Polowanie na Potwora
3		Policja: Ślady i Podejrzenia

GRUDZIEŃ 1887

26 grudnia - poniedziałek.
Krążą plotki, że na Commercial Road [65] znaleziono zwłoki prostytutki Fairy Fay, która miała wbity w brzuch drewniany palik.

W kronikach policyjnych z tego roku nie odnotowano jednak żadnego morderstwa w dzielnicy Whitechapel w tym okresie. Wielu współczesnych badaczy uważa, że informacja ta była sfabrykowana przez ówczesnych dziennikarzy.

Szywegołowy opis zasad

☉ Część Pierwsza: Piekło ☉

Ciemność spowija wąskie zaułki Whitechapel i blady strach pada na każdego, kto przemierza je piechotą. Każdy cień może należeć do Kuby Rozpruwacza.

1. 🐀 Kuba Rozpruwacz: Przygotowanie Zbrodni

Kuba zabiera żetony **Ruchów Specjalnych** (Powozy i Ciemne Zaułki) zgodnie z tabelką:

	Noc	Żetony Ruchów Specjalnych
1	31 Sierpnia 1888	3 Powozy i 2 Ciemne Zaułki
2	8 Września 1888	2 Powozy i 2 Ciemne Zaułki
3	30 Września 1888	2 Powozy i 1 Ciemny Zaułek
4	9 Listopada 1888	1 Powóz i 1 Ciemny Zaułek

2. 🐀 Kuba Rozpruwacz: Wyszukanie Celów

Kuba zabiera **znaczniki Kobiet** zgodnie z tabelką:

	Noc	Znaczniki Kobiet
1	31 Sierpnia 1888	8 Kobiet w tym 5 czerwonych
2	8 Września 1888	7 Kobiet w tym 4 czerwone
3	30 Września 1888	6 Kobiet w tym 3 czerwone
4	9 Listopada 1888	4 Kobiety w tym 1 czerwona

Gracz kontrolujący Kubę Rozpruwacza rozkłada zakryte znaczniki Kobiet na czerwonych numerowanych polach na planszy. Może rozmieścić je w dowolny sposób.

Czerwone znaczniki oznaczają możliwe cele Kuby Rozpruwacza. Białe (puste) znaczniki to fałszywe cele, używane, aby zmylić policyjne partole.

Należy pamiętać, że znaczniki układa się na planszy zakryte. Tylko Kuba Rozpruwacz zna położenie prawdziwych i fałszywych celów!

Uwaga: Poczynając od drugiej nocy, gracz kontrolujący Kubę Rozpruwacza nie może umieszczać znaczników Kobiet na numerowanych polach zajętych przez czerwone znaczniki Miejsca Zbrodni.



KWIECIEŃ 1888

3 kwietnia - wtorek.

Emma Smith została w godzinach rannych brutalnie zaatakowana na skrzyżowaniu ulic Osborn Street oraz Brick Lane [84]. Przetrwała atak i zdołała dotrzeć do wynajmowanego mieszkania przy George Street 18 w Spitalfields. Stamtąd zabrano ją do Szpitala Londyńskiego, gdzie zapadła w śpiączkę i zmarła następnego dnia o 9:00 rano. Zdążyła zeznać, że zaatakowało ją trzech mężczyzn.

7 kwietnia - sobota.

W sprawie śmierci Emmy Smith dochodzenie przeprowadził koroner Wynne Edwin Baxter i inspektor Policji Miejskiej, Oddziału H - Whitechapel, Edmund Reid [zielony SzeF Dochodzenia].





SIERPIEŃ 1888

7 sierpnia – wtorek.

Marthę Tabram zamordowano około 2:30 w nocy. Jej ciało znaleziono w pobliżu budynków na George Yard. Zabójca zadał jej 39 pchnięć nożem.

31 sierpnia – piątek. Ciało Mary Ann Nichols zostało znalezione około 3:45 w nocy, przed wejściem do stajni przy ulicy Buck's Row (aktualnie Durward Street) [21], w sąsiedztwie Szpitala Londyńskiego. Dochodzenie w sprawie tego morderstwa prowadził oddział Bethnal Green Policji Miejskiej. Podejrzanie działania seryjnego mordercy, grasującego na terenie całego Londynu, spowodowało zaangażowanie w sprawę detektywów z Centralnego Biura Scotland Yardu, wśród nich Fredericka Abberline'a [czerwony SzeF Dochodzenia].



Kuba Rozpruwacz układa na czerwonych numerowanych polach planszy zakryte znaczniki Kobiet. Tylko on wie, które z nich są prawdziwe. To spośród nich zostanie wybrana ofiara!

3. Policja: Patrole na ulicach

Detektywi odkrywają pierwszy żeton z puli SzeFów Dochodzenia. Gracz kontrolujący policjanta w wybranym kolorze zostaje na tę noc SzeFem Dochodzenia.

SzeF będzie dowodził poczynaniami detektywów. Pierwszej nocy umieszcza on siedem zakrytych znaczników Patroli Policyjnych na skrzyżowaniach oznaczonych żółtą obwódką.

Pięć z siedmiu znaczników jest w kolorze pionków Policjantów. Dwa pozostałe (czarne) to fałszywe Patrole, używane, aby zmylić Kubę Rozpruwacza.

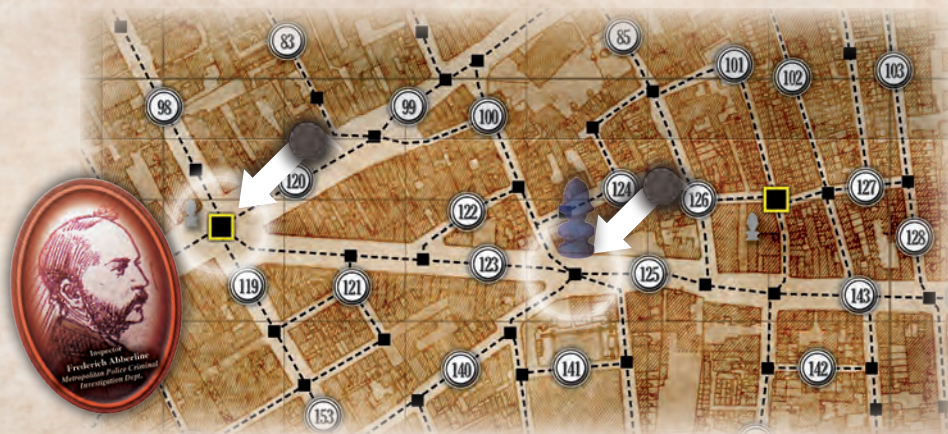
Trzeba pamiętać, że znaczniki Patroli układa się na planszy zakryte. Tylko SzeF Dochodzenia zna rozkład prawdziwych i fałszywych Patroli!



SzeF Dochodzenia układa na planszy zakryte znaczniki Patroli Policyjnych. Kuba musi zgadywać, które z nich są prawdziwe, by później unikać aresztowania!

Poczynając od drugiej nocy, Szef Dochodzenia rozmieszcza znaczniki Patroli na siedmiu polach, przestrzegając następujących reguł:

- **Pięć znaczników musi znaleźć się w miejscach, gdzie poprzedniej nocy Policjanci zakończyli pościg.** Kolory znaczników nie muszą odpowiadać kolorom pionków Policjantów, zajmujących poprzednie pozycje.
- **Dwa znaczniki trzeba umieścić na tych skrzyżowaniach z żółtą obwódką, które pod koniec poprzedniej nocy nie zostały zajęte przez pionki Policjantów.**



Drugiej nocy nowy Szef Dochodzenia umieszcza na planszy znaczniki Patroli Policyjnych. Musi położyć je w miejscach, w których Policjanci zakończyli ruchy poprzedniej nocy oraz na wybranych dwóch skrzyżowaniach z żółtą obwódką. Może dowolnie rozmieszczać znaczniki prawdziwych i fałszywych Patroli, w nadziei, że zmyli Kubę Rozpruwacza. Od tej chwili Policjanci są gotowi, by kolejny raz zapolować na mordercę!

Reguła opcjonalna: Każdej nocy, poczynając od drugiej, gdy zostaną rozłożone znaczniki Patroli, Kuba Rozpruwacz może użyć jednego ze swoich Listów, aby zmienić ułożenie znaczników (patrz str. 22, Listy Kuby Rozpruwacza).

4. Kuba Rozpruwacz: Ofiary Wybrane

Wszystkie znaczniki Kobiet należy odkryć. Oznaczone na czerwono należy zastąpić pionkami Nieszczęśnic, a fałszywe – zdjąć z planszy. Czerwony znacznik Momentu Zbrodni układa się na rzymskiej cyfrze „I” Ścieżki ucieczki.



WRZESIEŃ 1888

8 września – sobota.

O 6:00 rano, w pobliżu tylnych drzwi domu numer 29 na Hanbury Street w Spitalfields [3], znaleziono martwe ciało Annie Chapman. Poderżnięto jej gardło, a jej ciało było rozcięte. Autopsja wykazała brak części organów wewnętrznych. Patolog George Baxter Phillips twierdził, że zabójca musiał posiadać znaczną wiedzę z dziedziny anatomii, aby usunąć organy z taką precyzją.

10 września – poniedziałek.

John „Skórzany Fartuch” Pizer, szewc z dzielnicy Whitechapel znany z zastraszania przechodniów, został aresztowany za morderstwo dwóch prostytutek. Oczyszczono go jednak z zarzutów, kiedy okazało się, że posiada wiarygodne alibi. Jeden ze świadków, Pani Long, opisała mordercę jako mężczyznę po czterdziestce, trochę wyższego niż Annie Chapman, o ciemnej karnacji. Według jej zeznań był ubrany w elegancki płaszcz i wysoki czarny kapelusz. Założono Whitechapel Vigilance Committee (Obywatelską Straż Whitechapel) pod dowództwem George’a Luska [**żółty Szef Dochodzenia**] i ogłoszono nagrodę za pomoc w aresztowaniu mordercy. Straż zatrudniła dwóch prywatnych detektywów, by zbadali sprawę.





WRZESIEŃ 1888

27 września - czwartek.

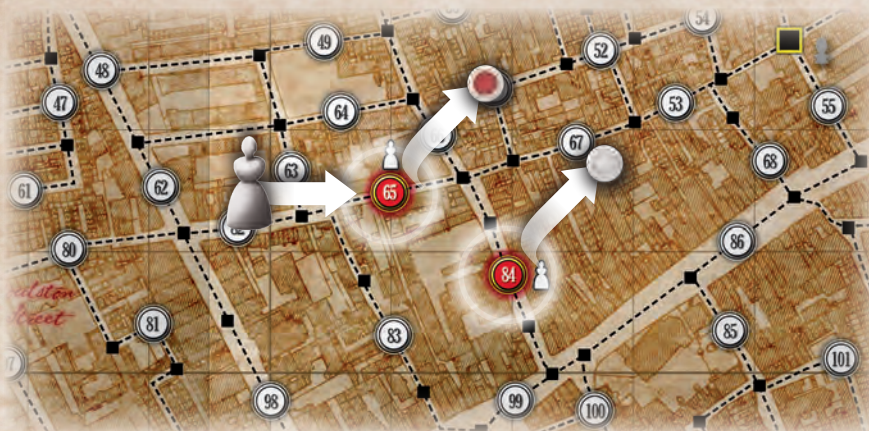
Centralna Agencja Informacyjna otrzymała list „Drogi Szeffie”, w którym autor, Kuba Rozpruwacz, przyznaje się do popełnienia morderstw.

30 września – niedziela. Ciało prostytutki Elizabeth Stride znaleziono około 1:00 w nocy, w bramie budynku numer 40 przy Berner Street [158] (aktualnie Henriques Street). Kobieta została zamordowana chwilę przed znalezieniem.

Niektórzy podejrzewają, że nadejście świadka spłoszyło mordercę.

Później, tej samej nocy, o godzinie 1:45 znaleziono zmasakrowane ciało Catherine Eddowes. Zwłoki znajdowały się w południowo-zachodnim rogu niewielkiego placu Mitre Square [149], około 12 minut drogi od Berner Street. O 3:00 w pobliżu 108–119 Goulston Street [A5-A8] znaleziono zakrwawiony fragment fartucha ofiary.

Na ścianie obok widniał napisany kredą napis. O 5:00 rano komisarz Warren [niebieski Szef Dochodzenia] przybył na miejsce zbrodni i rozkazał go usunąć.

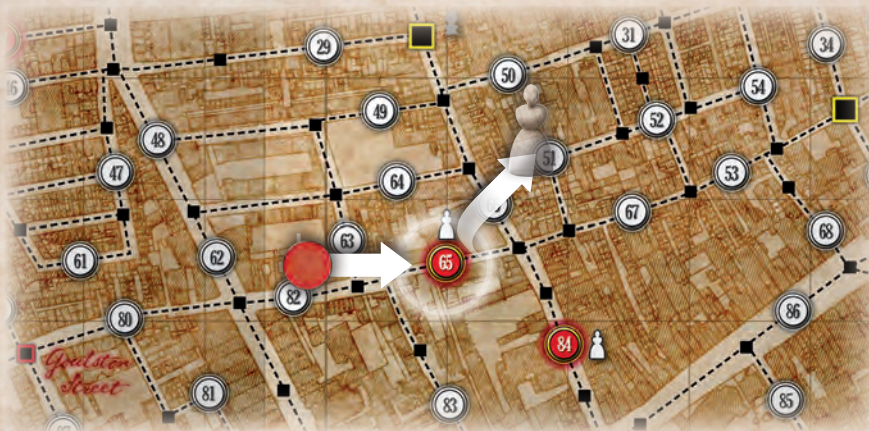


Po odkryciu znaczników Kobiet strategia Kubie Rozpruwacza staje się jasna. Chwilę później cisza nocna zostaje zakłócona przez przeszywający krzyk!

5. Kuba Rozpruwacz: Krew na Ulicach

Kuba Rozpruwacz musi zdecydować, czy dokona morderstwa teraz, czy poczeka do fazy 6 - Policja: Napięcie Rośnie. Oczekiwanie daje Kubie więcej czasu na uciekłę, ale zapewnia Szefowi Dochodzenia możliwość przesunięcia pionków Nieszczęśnic. (Jeśli znacznik Momentu Zbrodni znajdzie się na polu z rzymską cyfrą „V”, Kuba nie może dłużej czekać i musi wybrać ofiarę.)

Jeśli Kuba postanowi zabić, wybiera jeden z pionków Nieszczęśnic i zastępuje go czerwonym znacznikiem Miejsca Zbrodni. Wybrany pionek i jeden z czerwonych znaczników Kobiet zostają usunięte z gry. Jeśli Kuba zdecyduje się czekać, gra toczy się dalej od fazy 6 - Policja: Napięcie Rośnie.



Kuba wybiera ofiarę i zamienia pionek Nieszczęśnicy na znacznik Miejsca Zbrodni. Zmasakrowane ciało leży na bruku!

Uwaga: Trzeciej nocy - 30 września, zostaną popełnione dwa morderstwa. Dokładne reguły znajdują się na stronie 21, w rozdziale Trzecia Noc: Podwójna Robota.

Jeśli Kuba Rozpruwacz zdecyduje się na morderstwo, noc trwa dalej, a gra przechodzi do fazy 8 - Kuba Rozpruwacz: Ciało na Bruku.

6. Policja: Napięcie Rośnie

Najpierw należy przesunąć znacznik Momentu Zbrodni na Ścieżce Ucieczki na kolejne pole z rzymską cyfrą. Następnie Szef Dochodzenia musi przesunąć na planszy wszystkie pionki Nieszczęśnic. Każdy z nich przesuwa się wzdłuż przerywanych linii na jedno z sąsiednich, pustych numerowanych pól.



Niczego nieświadome kobiety spacerują po ulicach Whitechapel. Kuba Rozpruwacz zaraz zaatakuje jedną z nich!



Należy przesunąć pionek Nieszczęśnicy na pole 65. Szef Dochodzenia wybiera jedno z pól sąsiadujących z polem 65. Są to pola 63, 66, 51, 67, 84, 83 i 82. Decyduje się na pole 82 i przesuwa tam pionek Nieszczęśnicy.

Podczas przesuwania pionków Nieszczęśnic należy przestrzegać kilku reguł. Pionki Nieszczęśnic nie mogą:

- poruszać się na pola bezpośrednio sąsiadujące ze znacznikami Patroli;
- przekraczać znaczników Patroli w czasie ruchu;
- poruszać się na pola, na których leży czerwony znacznik Miejsca Zbrodni.

Jeśli pionkiem Nieszczęśnicy nie da się wykonać ruchu zgodnego z regułami, pozostaje on na miejscu.

7. Kuba Rozpruwacz: Gotowy do zbrodni

Kuba Rozpruwacz wybiera jeden z zakrytych znaczników Patroli Policyjnych i odkrywa go. Jeśli trafił na fałszywy patrol (czarny znacznik), zdejmuje go z planszy.



PAŹDZIERNIK 1888

1 października – poniedziałek. Do Centralnej Agencji Informacyjnej dostarczono pocztówkę zwaną później „Zuchwały Kuba”. Podpisana była „Kuba Rozpruwacz”. Autor brał na siebie odpowiedzialność za ostatnio popełnione morderstwa i nazwał morderstwo dwóch kobiet „Podwójną Robotą”.

2 października – wtorek. W piwnicach Nowego Scotland Yardu znaleziono zwłoki niezidentyfikowanej kobiety. Prasa powiązała je z morderstwami w Whitechapel, ale nie zostały oficjalnie włączone do akt śledztwa. Sprawę nazwano „Tajemnicą Whitehall”.

15 października – poniedziałek. George Lusk z Obywatelskiej Straży Whitechapel [żółty Szef Dochodzenia] otrzymał list „Z piekiel”. Był on zamknięty w małym pudełku wraz z fragmentem ludzkiej nerki zakonserwowanej w alkoholu.





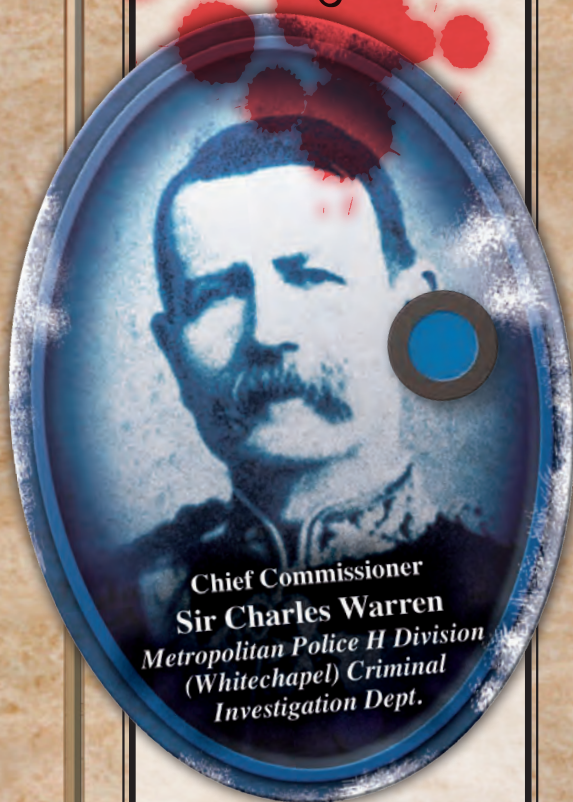
LISTOPAD 1888

9 listopada – piątek.

Mary Jane Kelly została zamordowana w swoim pokoju, w domu numer 13 przy Miller's Court, za domem numer 26 na Dorset Street w Spitalfields [27]. Ciało Kelly zostało znalezione w łóżku, krótko po 10:45 rano. Zmarła w wyniku poderżnięcia gardła. Po śmierci ciało zostało rozcięte i wyjęto z niego organy wewnętrzne. W przeciwieństwie do pozostałych ofiar Mary Jane Kelly miała czas aby się rozebrać – jej ubranie znaleziono ułożone na krześle.

18 listopada – niedziela.

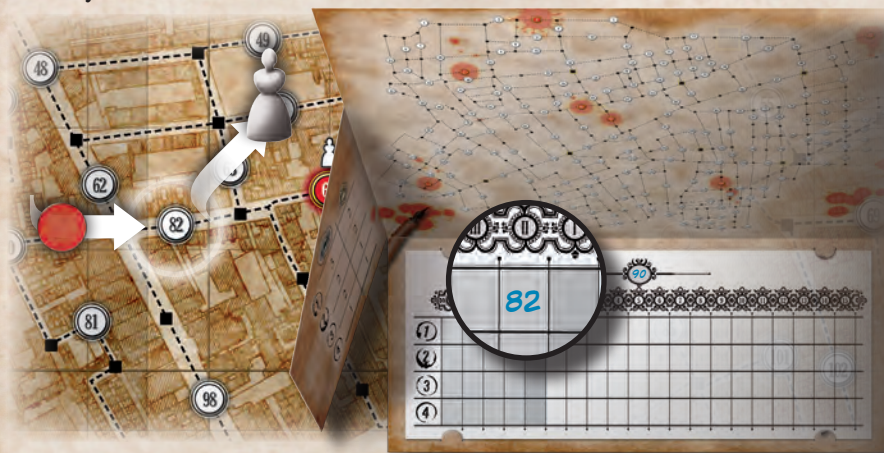
Charles Warren [niebieski Szef Dochodzenia] zrezygnował ze stanowiska Komisarza Policji Miejskiej. Na jego następcę wyznaczono Jamesa Monro.



W przeciwnym wypadku, znacznik pozostaje odkryty w miejscu, w którym leżał. Grę podejmuje się od fazy 5 - Kuba Rozpruwacz: Krew na Ulicach.

8. Kuba Rozpruwacz: Ciało na Bruku

Kuba notuje na swoim arkuszu ruchu numer pola, na którym właśnie położył znacznik Miejsca Zbrodni. Numer zapisuje w wierszu odpowiadającym bieżącej nocy i kolumnie oznaczonej rzymską cyfrą, na której leży w tej chwili znacznik Momentu Zbrodni. Kuba Rozpruwacz znajduje się w tej chwili na tym miejscu mapy. Przez resztę nocy będzie poruszał się pomiędzy ponumerowanymi polami, starając się dotrzeć do swojej kryjówki i unikając złapania przez Policję. Kuba umieszcza drugi czarny pionek Kuby Rozpruwacza na Ścieżce Ucieczki, na polu, gdzie znajduje się znacznik Momentu Zbrodni. Pionek ten będzie oznaczał liczbę ruchów, które wykonał Kuba w czasie ucieczki.



Ofiara Kuby Rozpruwacza została zamordowana na polu 82. Kuba zapisuje na swoim arkuszu ruchu „82”, w kolumnie oznaczonej rzymską cyfrą „II”, ponieważ właśnie na tym polu znajduje się w tym momencie znacznik Momentu Zbrodni. Numer zapisuje w pierwszym rzędzie, gdyż rozgrywana jest właśnie pierwsza noc. Kuba zaprowadził na ulicach Whitechapel swoją „sprawiedliwość” i ulice spływały krwią!

9. Policja: Policyjne Gwizdki

Detektywi odkrywają pozostałe znaczniki Patroli Policyjnych, zastępując kolorowe znaczniki odpowiadającymi im pionkami Policjantów. Fałszywe znaczniki zdejmują się z planszy. Detektywi usuwają z niej też pozostałe pionki Nieszczęśnic.



Pionki Policjantów trafiają na planszę, zastępując kolorowe znaczniki Patroli Policyjnych. Fałszywe znaczniki Patroli są usuwane z planszy. Najwyższy czas, żeby Policja zaczęła łowy!

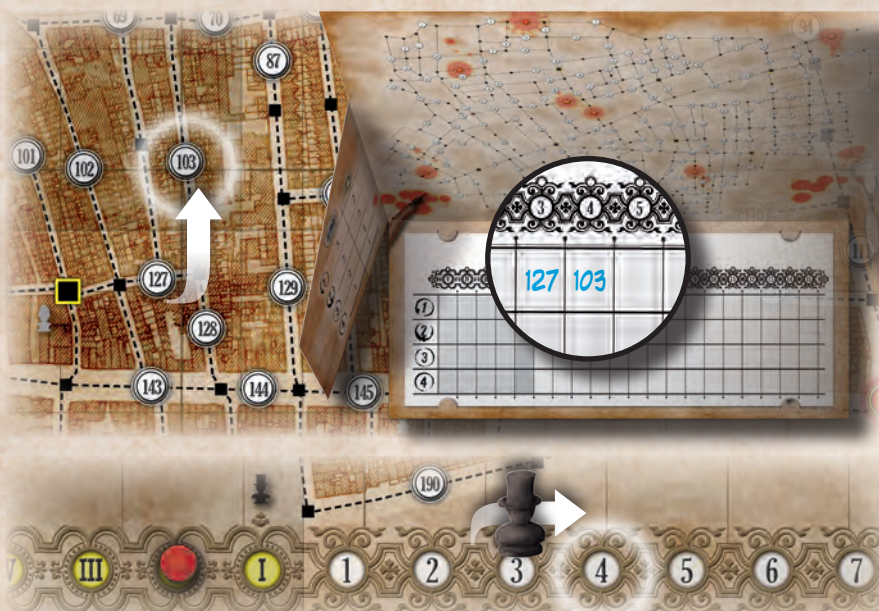
Czas rozpocząć Polowanie!

◎ Część Druga: Polowanie ◎

Krew na chodniku jest jeszcze ciepła gdy podniesiony alarm przerywa spokój nocy. Kuba Rozpruwacz krąży gdzieś po uliczkach Whitechapel. Trzeba go złapać, zanim znowu zaszyje się w swojej kryjówce!

1. Kuba Rozpruwacz: Ucieczka w Mrok

Kuba porusza się po przerywanej linii z bieżącego numerowanego pola na sąsiednie numerowane pole. Pionek Kuby nie może przekraczać skrzyżowań zajmowanych przez Policjantów. Kuba porusza się w sekrecie, zapisując kolejne ruchy na swoim arkuszu, w pierwszej wolnej kratce na prawo od ostatniego zapisanego pola, w wierszu odpowiadającym bieżącej nocy. Po zapisaniu na arkuszu swojego ruchu, Kuba przesuwając czarny pionek o jedno pole w prawo na Ścieżce Ucieczki. Położenie czarnego pionka na Ścieżce powinno w każdym momencie gry odpowiadać rzymskiej lub arabskiej liczbie przy ostatnim ruchu, zapisanym na arkuszu.



Kuba porusza się z pola numer 127 (jego poprzednie położenie) na pole numer 103. Zapisuje „103” w kolejnym wolnym polu, w wierszu odpowiadającym bieżącej nocy. Następnie przesuwając na planszy czarny pionek jedno pole w prawo. Kuba przemyka niezauważony ciemnymi uliczkami Whitechapel. Gdzie tym razem się ukrywa?

Uwaga: Kuba Rozpruwacz musi się poruszyć za każdym razem. Nie może przy tym wykonać ruchu, którym przekroczyłby skrzyżowanie zajmowane przez pionek Policjanta. Jeśli z tego powodu Kuba nie może się poruszyć przegrywa grę!

GRUDZIEŃ 1888

20 grudnia – czwartek.

Patrol Policyjny znalazł na placu Clarke's Yard przy Poplar High Street ciało uduszonej Rose Mylett [147].



LIPIEC 1889

17 lipca – środa.

Na Castle Alley zamordowano Alice McKenzie. Miała poderżnięte gardło, jej rany były jednak płytsze, niż w poprzednich przypadkach.



Kuba może zamiast zwykłego ruchu wykonać Ruch Specjalny. Używa w tym celu żetonu Powozu lub Ciemnego Zaułka. Szczegóły Ruchów Specjalnych opisano na stronie 19, w sekcji Ruchy Specjalne. Kiedy Kuba dotrze do swojej kryjówki, ogłasza to detektywom i bieżąca noc dobiega końca – szczegóły opisano na stronie 18, w sekcji Koniec Polowania. Jeśli Kuba nie zdoła dotrzeć do swojej kryjówki przed końcem nocy (czyli do momentu, gdy wypełni w arkuszu ruchu kratkę w kolumnie „15”), przegrywa grę – szczegóły opisano na stronie 22, w sekcji Zakończenie gry.

2. Policja: Polowanie na Potwora

Po wspólnej dyskusji detektywi poruszają pionkami Policjantów. Każdy z graczy, zaczynając od Szefa Dochodzenia i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, porusza swoje pionki. Jeśli gracz kontroluje wiele pionków policjantów, sam decyduje, w jakiej kolejności je poruszy. Pionki Policjantów poruszają się wzdłuż przerywanych linii. W czasie ruchu pionek Policjanta może poruszyć się o 0, 1 lub 2 skrzyżowania. Podczas tego ruchu ignoruje się numerowane pola.



Żółty policjant porusza się o dwa skrzyżowania. Jeśli Kuba przechodził tymi uliczkami, z pewnością zostawił po sobie jakieś ślady!

Pionki Policjantów mogą mijać w czasie ruchu pionki innych Policjantów, ale nie mogą kończyć ruchu na tym samym polu, co inni Policjanci.

3. Policja: Ślady i Podejrzenia

Reguła opcjonalna: Jeśli gracze używają reguły Fałszywych Śladów, Kuba może w tej fazie gry umieścić na planszy niebieskie znaczniki Fałszywych Śladów. Szczegóły na str. 23 w sekcji Fałszywe Ślady.

Zaczynając od Szefa Dochodzenia i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z detektywów decyduje (osobno dla każdego z Policjantów, których kontroluje) czy Policjant będzie szukał śladów Kuby Rozpruwacza czy próbował dokonać jego aresztowania.

Obydwie akcje mogą rozegrać się tylko na numerowanych polach bezpośrednio sąsiadujących z polem, na którym znajduje się pionek Policjanta (czyli połączonych z nim przerywaną linią). Pomiędzy polem, na którym znajduje się Policjant a polem, gdzie chce szukać śladów lub przeprowadzić aresztowanie nie może być żadnych skrzyżowań.



Pola 99, 100 i 120 sąsiadują bezpośrednio ze skrzyżowaniem, na którym stoi żółty pionek Policjanta. Pole 83 nie sąsiaduje z nim bezpośrednio, ponieważ znajduje się między nimi inne skrzyżowanie.

Każdy Policjant może przeprowadzić tylko jedną akcję. Wolno mu przeszukać okolicę w poszukiwaniu śladów Kuby lub próbować dokonać aresztowania, ale nie obie na raz. (Jeśli gracz kieruje wieloma pionkami Policjantów, może wybrać inną akcję dla każdego z nich.)

Poszukiwanie śladów



Detektyw może zbierać ślady, deklarując numer pola, które bezpośrednio sąsiaduje z jego polem. Gracz kontrolujący Kubę Rozpruwacza sprawdza, czy numer ten znajduje się na jakimkolwiek polu jego arkusza ruchu, w wierszu odpowiadającym bieżącej nocy. Jeśli numer znajduje się w tym wierszu, Kuba umieszcza na tym polu żółty znacznik Śladu, a akcja Policjanta natychmiast się kończy. Jeżeli w tym wierszu nie ma szukanego numeru, detektyw podaje numer innego bezpośrednio sąsiadującego pola. Sprawdzanie trwa do momentu, gdy zostanie odkryty pierwszy ślad lub Policjant zbada wszystkie pola, które bezpośrednio z nim sąsiadują.



Żółty Policjant decyduje się przeszukać okolicę w poszukiwaniu śladów. Sprawdza pole „99”. Ten numer nie pojawia się na arkuszu ruchu w wierszu bieżącej nocy, więc Kuba odpowiada negatywnie. Żółty Policjant sprawdza pole „100”. Ta liczba znajduje się w bieżącym wierszu, więc Kuba kładzie na tym polu żółty znacznik Śladu. Kuba Rozpruwacz był tutaj tej nocy... pytanie brzmi: jak



SIERPIEŃ 1889

10 sierpnia - wtorek.

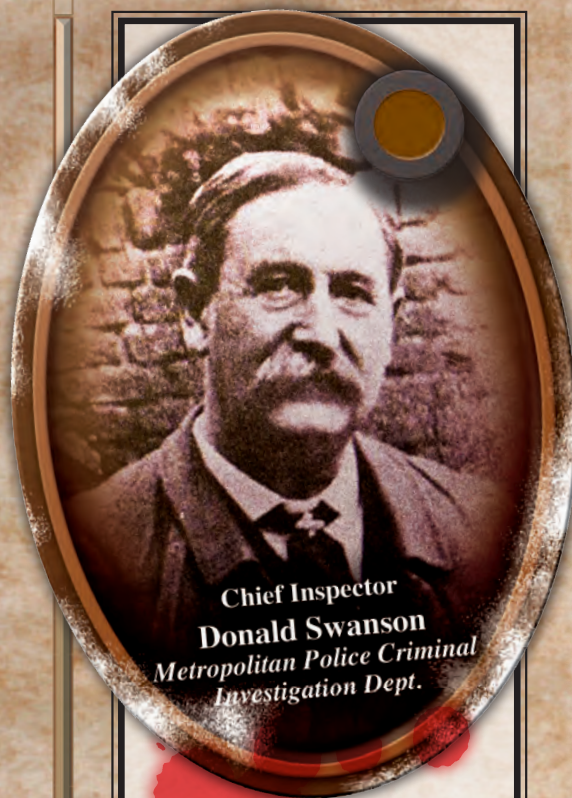
Pod wiaduktem na Pinchin Street znaleziono niezidentyfikowane kobiece zwłoki, podobnie jak w przypadku Tajemnicy Whitehall.

CZERWIEC 1890

21 czerwca - sobota.

Sir Edward Bradford zastąpił Jamesa Monro na stanowisku Komisarza Policji Miejskiej.





Chief Inspector
Donald Swanson
Metropolitan Police Criminal
Investigation Dept.



LUTY 1891

13 lutego – piątek.

W pobliżu mostu kolejowego na Royal Mint Street zamordowana została Frances Coles. Poza podejrzanym gardłem na jej ciele nie stwierdzono żadnych innych obrażeń. Aresztowany i oskarżony o morderstwo został James Sadler, mężczyzna, którego widziano ostatnio w towarzystwie ofiary.

Śledztwo prowadzone przez Donalda Swansona [brązowy Szef Dochodzenia] oraz Henrego Moore'a w sprawie przeszłości Sandlera i miejsc, w których przebywał w czasie poprzednich morderstw w Whitechapel, pozwoliło uznać go za potencjalnego Kubę Rozpruwacza.



dawno? Mimo, że pole „120” również bezpośrednio sąsiaduje z polem żółtego Policjanta, nie może go już sprawdzić, ponieważ znalezienie śladu natychmiast kończy akcję Policjanta.

Reguła opcjonalna: Jeśli gracze zdecydowali się na używanie Fałszywych Śladów, Kuba otrzymuje do dyspozycji niebieski Fałszywy Ślad za każdym razem, gdy Policja odkryje pięć śladów tej samej nocy. Szczegóły na str. 23 w sekcji Fałszywe Ślady.

Dokonanie aresztowania



Aby dokonać aresztowania, Policjant wybiera jedno (i tylko jedno) z pól bezpośrednio sąsiadujących z jego polem, po czym ogłasza aresztowanie. Jeśli Kuba Rozpruwacz przebywa właśnie na tym polu (jego numer pokrywa się z ostatnim numerem na arkuszu ruchów), zostaje aresztowany i przegrywa grę. Jeżeli wymienione pole nie jest aktualnym miejscem przebywania Kuby, Policjant nie dostaje żadnych dodatkowych informacji i jego akcja się kończy.



Żółty Policjant decyduje się dokonać aresztowania. Wybiera pole 99, które bezpośrednio sąsiaduje z jego polem. Kuba sprawdza, gdzie znajduje się w tym momencie i odpowiada negatywnie. Gdzie w takim razie ukrywa się Rozpruwacz?

Jeśli po zakończeniu akcji wszystkich policjantów Kuba nie został złapany ani nie dotarł do swojej kryjówki, gra toczy się dalej od 1 fazy Polowania - Kuba Rozpruwacz: Ucieczka w mrok.

Koniec Polowania

Kiedy Kuba zakończy ruch na polu oznaczonym jako jego kryjówka, może to oznajmić, a wtedy faza Polowania i tym samym bieżąca noc dobiega końca. Należy usunąć z planszy wszystkie znaczniki Śladów. Pionki Policjantów i czerwone znaczniki Miejsca Zbrodni pozostają na swoich miejscach. Ze Ścieżki Ucieczki usuwa się żetony Ruchów Specjalnych i czarny pionek Kuby. Jeśli używano opcjonalnej reguły Fałszywych Śladów, należy także odłożyć niewykorzystane Fałszywe Ślady.

Kolejna noc rozpoczyna się od części „Piekło”, fazy 1 - Kuba Rozpruwacz: Przygotowanie Zbrodni. Czarny pionek Kuby przesuwany jest na pole kolejnej nocy. Przypomnienie: Jeśli Kuba nie dotarł do swojej kryjówki do ostatniego ruchu (pole „15”), przegrywa grę.

◉ Ruchy Specjalne ◉

Zamiast wykonywać zwykły ruch, Kuba Rozpruwacz może zdecydować się na wykonanie jednego z Ruchów Specjalnych. Żeton Ruchu Specjalnego należy po użyciu umieścić na tych polach Ścieżki Ucieczki, których dotyczył ten ruch. Nie można użyć go powtórnie tej samej nocy. Jeśli Kuba wybierze jeden z Ruchów Specjalnych, musi zastosować się do jego reguł i nie wolno mu wykonać w tej kolejce zwykłego ruchu.

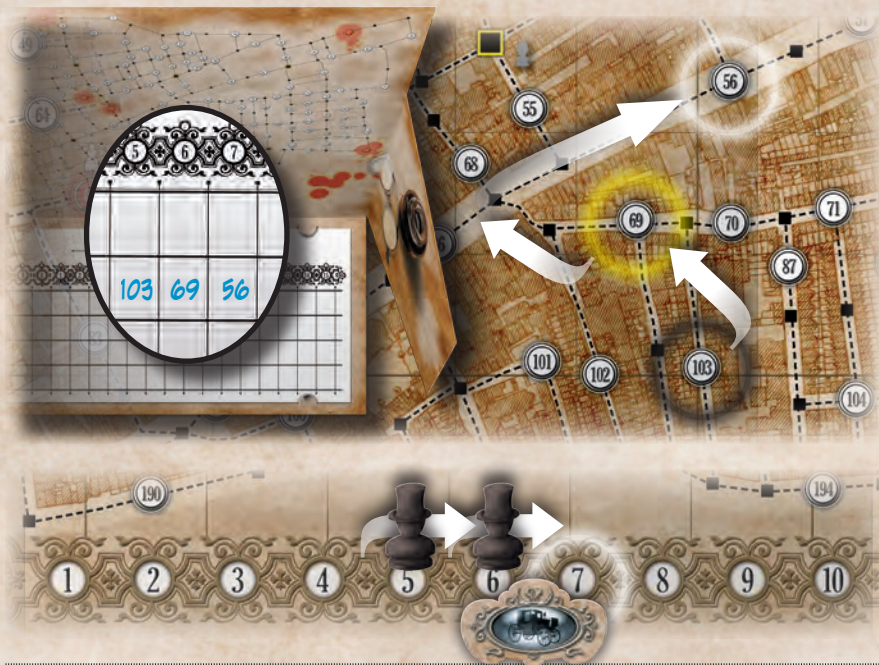
Ważne: Kuba nie może ogłosić ucieczki i końca rundy, jeśli użył Ruchu Specjalnego, aby dostać się na pole kryjówki. Ostatnie posunięcie, w którym Kuba wchodzi do kryjówki, musi być zwykłym ruchem.

W grze występują dwa rodzaje Ruchów Specjalnych:



Powóz: Kuba może użyć Powozu, aby poruszyć się w jednym ruchu o dwa sąsiadujące ze sobą pola. Co więcej, ruch taki pozwala mu na przejeżdżanie przez skrzyżowania, na których stoją pionki Policjantów. Obydwa pola ruchu Powozem muszą

być różne od siebie i od pola, z którego zaczął się ten ruch. Należy je zapisać w odpowiedniej kolejności na dwóch kolejnych polach arkusza ruchu. Pionek Kuby należy przesunąć o dwa pola na Ścieżce Ucieczki, a żeton Powozu umieścić na Ścieżce w taki sposób, aby je zakrywał. Kuba ma do dyspozycji trzy Powozy pierwszej nocy, po dwa Powozy drugiej i trzeciej nocy i jeden Powóz czwartej nocy.



Kuba zaczyna swój ruch z pola 103 i decyduje się na użycie Powozu. Wybiera w sekrecie dwa pola, po których chce się poruszyć i zapisuje je na arkuszu: najpierw pole 69, a następnie pole 56. Po ruchu Kuba znajduje się na polu 56, a żeton Powozu należy umieścić tak, aby przykrywał dwa pola Ścieżki Ucieczki - będzie to przypomnienie dla detektywów. Pionek Kuby należy przesunąć o dwa pola. W nocnej ciszy rozlega się stukot kopyt po bruku – tylko nielicznych londyńczyków stać na przejażdżki powozem...



MARZEC 1891

3 marca - wtorek.

James Sadler został zwolniony z powodu braku dowodów.

1896

W 1896 roku sprawa morderstw w Whitechapel została zamknięta.

Morderca lub mordercy nigdy nie zostali zidentyfikowani.

Zagadka do dziś pozostała nierozwiązana.





Prosimy aby pilnie zwrócić uwagę kto będzie czytał zaprezentowane poniżej tłumaczenie listów, które Kuba Rozpruwacz nadesłał w 1888 roku.

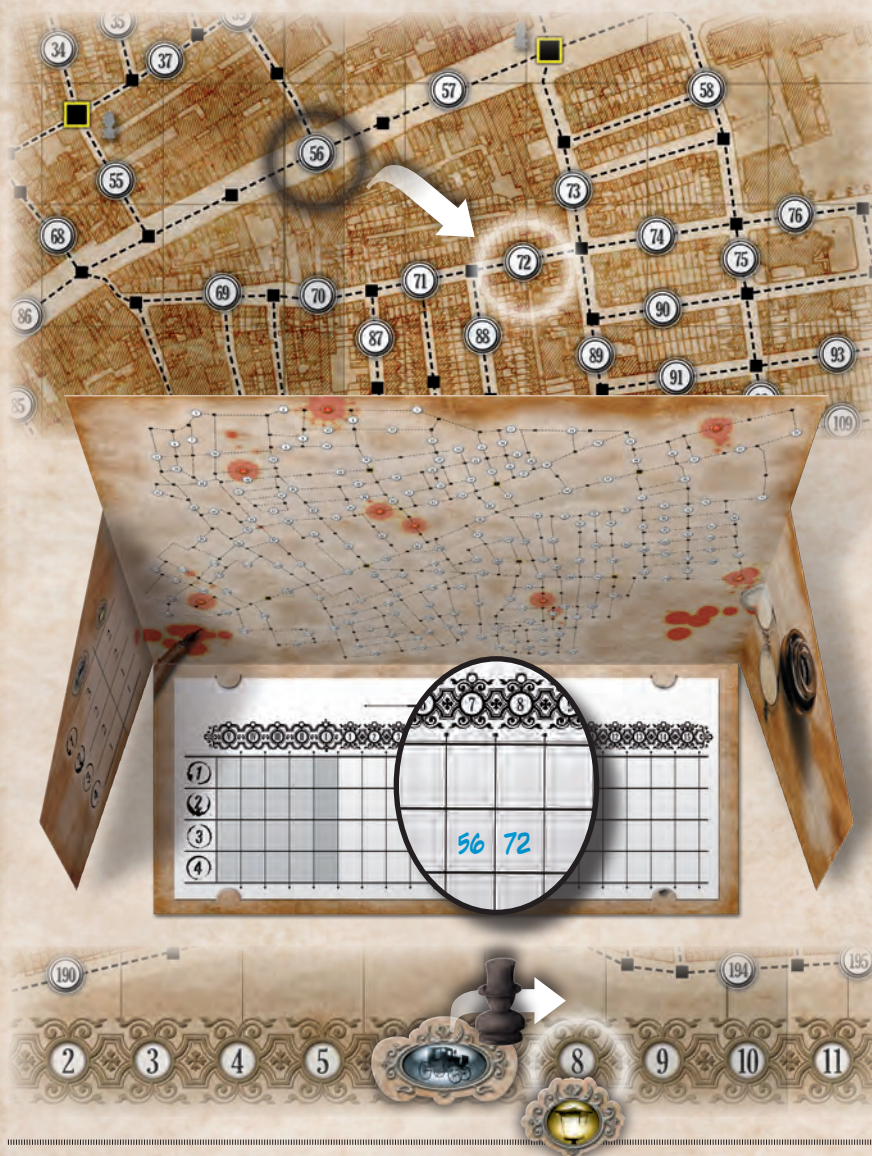
Ich treść może być dla niektórych obraźliwa.

DROGI SZEFIE

25 września 1888. / Drogi Szeffie, / Ciągłe słyszę, że policja złapała mnie, ale nie przymkną mnie, na razie. Śmieję się, gdy oni wyglądają tak mądrze i mówią o byciu na właściwym tropie. Ten żart o Skórzanym Fartuchu naprawdę mnie ubawił. Nie trawię dziwek i będę je rozpruwał, dopóki nie zostaną zamknięty. Ostatnia praca była wspaniałym dziełem. Nie dałem damie czasu na kwik. Jak złapią mnie teraz. Kocham swoją pracę i chcę znowu zacząć. Wkrótce usłyszysz o mnie i moich małych sztuczkach. Zostawiłem trochę stosownej czerwonej substancji w butelce po piwie imbirowym po ostatniej robocie aby napisać nią ale zgęstniała niczym klej, więc nie mogę jej użyć. Mam nadzieję, że czerwony tusz wystarczająco pasuje ha. ha. Pracując następnym obetnę damie uszy i wyślę funkcjonariuszom policji, tak dla zabawy. Zatrzymajcie ten list aż nie zrobię trochę więcej, później go wydajcie. Mój nóż jest tak miły i ostry oraz chcę dać mu zajęcie, kiedy tylko będzie taka możliwość. Powodzenia, Pozdrawiam, / Kuba Rozpruwacz / Wybacz, że użyję pseudonimu. / PS Niezbyt dobrym pomysłem było wysyłanie tego zanim nie zmyłem czerwonego tuszu z rąk, a niech to bez szczęścia na razie. Teraz mówią, że jestem lekarzem. ha ha



Ciemny Zaułek: Kuba może użyć żetonu Ciemnego Zaułka, aby skrócić sobie drogę, przecinając kwartał ulic. Może poruszyć się z pola na obwodzie kwartału do dowolnego innego pola na jego obwodzie. Kwartał ulic to obszar planszy, ograniczony ze wszystkich stron linią przerywaną, ale nią nie przeciętą. Po użyciu żetonu Ciemnego Zaułka należy umieścić go na Ścieżce Ucieczki tak, aby zakrywał odpowiadające mu pole. Kuba ma do dyspozycji po dwa żetony Ciemnego Zaułka pierwszej i drugiej nocy i po jednym żetonie trzeciej i czwartej nocy.



Kuba zaczyna swój ruch z pola 56 i decyduje się przejść Ciemnym Zaułkiem. Dozwolone ruchy przez kwartał ulic na południu prowadzą do pól numer 57, 73, 72, 71, 70 i 69. Kuba wybiera pole 72, więc zapisuje ten numer na kolejnym polu arkusza ruchu. Umieszcza żeton Ciemnego Zaułka na Ścieżce Ucieczki – będzie to przypomnienie dla detektywów. Pionek Kuby należy przesunąć o jedno pole, jak przy normalnym ruchu. **Labirynt wąskich uliczek Whitechapel może mocno skomplikować zadanie policyjnym detektywom...**

◉ Trzecia Noc: Podwójna Robota ◉

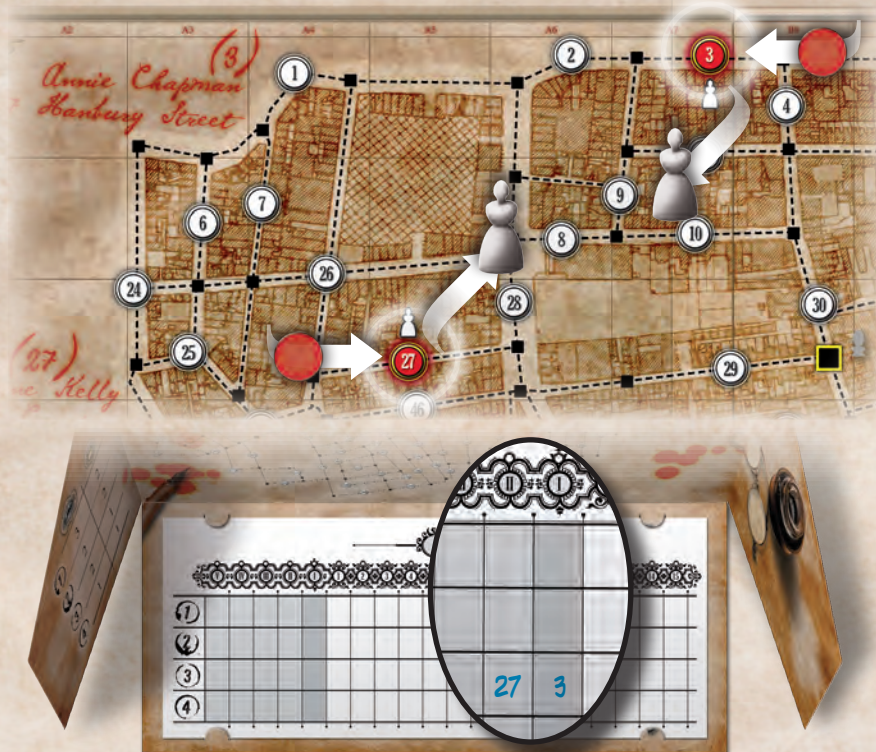
Trzeciej nocy, 30 września 1888, Kuba Rozpruwacz zabija dwie kobiety.

Gra przebiega normalnie z wyjątkiem tego, że w fazie 5 - Kuba Rozpruwacz: Krew na Ulicach, Kuba wybiera dwie ofiary zamiast jednej.

Gracz wybiera dwa pionki Nieszczęśnic i zastępuje obydwie czerwonymi znacznikami Miejsca Zbrodni. Następnie zapisuje w arkuszu ruchu numery obu wybranych pól, w sąsiednich polach, zaczynając od kolumny wyznaczonej przez znacznik Momentu Zbrodni i kontynuując w prawo. Numery może zapisać w dowolnej kolejności.

Uwaga: Drugie Miejsce Zbrodni uznaje się za pierwszy ruch Kuby tej nocy. To znaczy, że to detektywi jako pierwsi zaczynają pościg, rozpoczynając część „Polowanie” od razu od fazy 2 – Policja: Polowanie na Potwora. Dalej Polowanie przebiega w normalny sposób.

Kuba rozpoczyna ucieczkę od drugiego z wybranych miejsc. Pionek Kuby umieszcza się na prawo od znacznika Momentu Zbrodni, ponieważ przejście Kuby z miejsca pierwszej zbrodni do miejsca drugiego ataku traktuje się jak pierwszy ruch tej nocy. Detektywi znają oba miejsca zbrodni, ale nie ich kolejność, więc nie mogą być pewni, skąd Kuba Rozpruwacz zacznie ucieczkę trzeciej nocy.



Trzeciej nocy Kuba wybiera dwie ofiary i umieszcza czerwone znaczniki Miejsca Zbrodni na polach 3 oraz 27. W tajemnicy zapisuje na swoim arkuszu ruchu po kolei „27” i „3”. Druga ofiara została zamordowana na polu numer 3, więc to z niego Kuba rozpocznie ucieczkę trzeciej nocy... detektywi jednak nie wiedzą, które pole jest właściwe!



ZUCHWAŁY KUBA

Nie żartowałem drogi stary szefie, gdy dałem Ci wskazówkę, usłyszysz o robocie Zuchwałego Kuby jutro, tym razem podwójna robota. Numer jeden trochę piszczął, nie mogłem więc dokończyć od razu. Nie miałem czasu wziąć uszu dla policji dzięki za przechowanie ostatniego listu póki nie wziąłem się znów do roboty. / Kuba Rozpruwacz

Z PIEKIEŁ

Z piekieł. / P. Lusk, / Panie / Posyłam panu pół nyrki którą wyjąłem jednej kobiecie i zahowałem dla pana drugą część usmażyłem i zjadłem była bardzo pyszna. Mogę posłać panu okrwawiony nóż jaki ją wyrzwał jeśli tylko poczeka pan trochę dłużej / podpisany / Złap mnie jeśli pan potrafisz panie Lusk

NAPIS Z GOULSTON STREET

Rzydzi nie są ludźmi, którzy nie będą obwiniani o nic.





WSKAZÓWKI

- Rolę Kuby Rozpruwacza najlepiej przydzielić najbardziej doświadczonemu graczowi.
- Kuba Rozpruwacz powinien ostrożnie używać Powozów i Ciemnych Zaułków, aby nie zabrakło ich wtedy, kiedy naprawdę będą potrzebne.
- Kuba powinien bacznie pilnować liczby pozostałych mu do dyspozycji ruchów. Detektywi w każdej chwili mogą zmusić go do nadłożenia drogi.
- Pierwszej nocy detektywi nie muszą skupiać całej uwagi na złapaniu Kuby. W początkowej fazie gry ważniejsze jest zawężenie obszaru poszukiwań i ustalenie położenia kryjówki Rozpruwacza.
- Detektywi będą omawiali strategię przy graczku kontrolującym Kubę, ale powinni poczekać, aż wykona ruch, aby nie dawać mu przedtem zbyt wielu wskazówek co do swoich planów.
- Gracz kontrolujący Kubę powinien unikać sytuacji, w których może zdradzić swoje położenie, spoglądając w to miejsce na planszy.



Zakończenie gry

Kuba Rozpruwacz wygrywa, jeśli uda mu się zabić pięć kobiet i bezpiecznie dotrze do kryjówki podczas każdej z czterech nocy. Policyjni detektywi wygrywają, jeśli aresztują Kubę lub spowodują, że nie dotrze do kryjówki w dozwolonej liczbie ruchów.

Jesteście gotowi, aby rozpocząć grę!

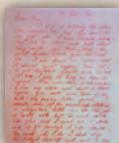
Zasady opcjonalne

Ułatwienia dla Kuby Rozpruwacza

Listy Kuby Rozpruwacza

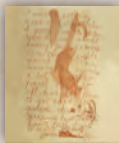
Drugiej, trzeciej i czwartej nocy Kuba Rozpruwacz może użyć po jednym ze swoich Listów, aby zmienić rozmieszczenie Patroli Policyjnych na planszy. Listu używa się po tym, jak zostaną rozstawione Patrole Policyjne. Po wykorzystaniu Listu należy usunąć go z gry, a z kolejnego wolno skorzystać dopiero kolejnej nocy. Trzy z Listów (*Drogi Szeffie*, *Zuchwały Kuba* i *Z piekieł*) rozgrywa się w części Piekło, w fazie 3 - „Policja: Patrole na ulicach”. Czwartego listu (*Napis z Goulston Street*) używa się w części Polowanie, w fazie 1 - Kuba Rozpruwacz: Ucieczka w Mrok.

Efekty każdego z Listów:



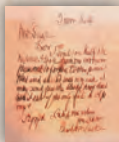
„Drogi Szeffie”

Kuba przemieszcza jeden z zakrytych znaczników Patroli Policyjnych (bez sprawdzania, czy jest prawdziwy) z sektora mapy A/a lub C/b na którekolwiek z niezajętych żółtych skrzyżowań.



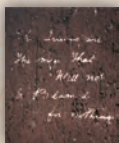
„Zuchwały Kuba”

Kuba wybiera dwa Patrole Policyjne z sektora mapy B/a lub B/b. Szeff Dochodzenia przemieszcza obydwa Patrole na którekolwiek z pozostałych niezajętych żółtych skrzyżowań.



„Z piekieł”

Kuba przemieszcza jeden z zakrytych znaczników Patroli Policyjnych (bez sprawdzania, czy jest prawdziwy) z sektora mapy A/b lub C/a na którekolwiek z niezajętych żółtych skrzyżowań.



„Napis z Goulston Street”

Ten zeton to właściwie napis na murze, a nie list. Zagrywa się go w części Polowanie, bezpośrednio po tym, jak Kuba przemieszcza się w fazie 1 - „Kuba Rozpruwacz: Ucieczka w mrok”, ale przed ruchem któregoś z Policjantów w fazie 2 - Policja: Polowanie na Potwora. Kuba wybiera czerwony, zielony lub niebieski pionek Policjanta. Następnie Szeff Dochodzenia wybiera brązowy pionek (reprezentujący Londyńską Policję – City of London Police) lub pionek wskazany przez Kubę (reprezentujący Policję Miejską – Metropolitan Police) i przemieszcza go na Goulston Street, czyli skrzyżowanie z czerwoną ramką w sektorze mapy A5/b8.

Fałszywe Ślady



Na każde pięć Śladów odkrytych przez Policję w czasie pojedynczej nocy, Kuba otrzymuje jeden niebieski znacznik Fałszywych Śladów.

Kuba może umieścić jeden z niebieskich znaczników Fałszywych Śladów na którymkolwiek z numerowanych pól na początku fazy 3 - Policja: Ślady i Podejrzenia. Pole z takim znacznikiem jest zablokowane do końca bieżącej nocy – Policja nie może zbierać tam śladów ani dokonać aresztowania.

Niewykorzystane znaczniki Fałszywych Śladów przepadają wraz z końcem nocy.

◉ Ułatwienia dla Policji ◉

Pogoń

W części Polowanie, w fazie 3 - Policja: Ślady i Podejrzenia, każdy detektyw, zaczynając od Szefa Dochodzenia i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, może wybrać trzecią akcję: *pogoń*.

Pogoń: Gracz wybiera Policjanta, który ciągle posiada niewykorzystaną akcję i porusza go na sąsiednie skrzyżowanie (ignorując numerowane pola).

Aresztowanie na obszarze

W fazie 3 - Policja: Ślady i Podejrzenia przy próbie dokonania aresztowania detektywi ogłaszają wszystkie pola sąsiadujące z pionkiem Policjanta. Jeśli Kuba Rozpruwacz znajduje się obecnie na którymkolwiek z nich, zostaje aresztowany i przegrywa grę. W przeciwnym wypadku detektywi nie otrzymują żadnej informacji.

Złap mnie, jeśli pan potrafisz

W 6 części przygotowania do gry, kiedy Kuba wybiera swoją sekretną kryjówkę, nie może wybrać pól ponumerowanych na czerwono ani numerowanych pól sąsiadujących z nimi. Następnie zapisuje wybraną liczbę na arkuszu ruchu w normalny sposób.

Wiem, gdzie mieszkasz

Jeśli w części Piekło, w 3. fazie Policja: Patrole na Ulicach, na Szefa Dochodzenia wybrany zostanie Swanson (brązowy) lub Abberline (czerwony), kontrolujący go gracz może spróbować przeprowadzić aresztowanie. W tym celu wybiera dowolne numerowane pole na planszy. Jeśli to ono jest kryjówką Kuby, detektywi wygrywają grę. Tej akcji można użyć tylko raz na całą grę.

Dziękujemy za wspólną grę!



Pobierz w
App Store

POBIERZ Z
Google play



WHITECHAPEL™ HIDEOUT GENERATOR

Posiadacze urządzeń mobilnych mogą pobrać aplikację *Whitechapel™ Hideout Generator*, dostępną na urządzeniach z systemami iOS oraz Android.

Aplikacja zapewnia doświadczonym graczom nowe wyzwania. Pozwala wylosować kryjówkę Kuby, wybierając pomiędzy różnymi poziomami trudności: łatwym, normalnym, średnim i trudnym.

Aplikacja obsługuje również opcjonalną zasadę „Złap mnie, jeśli pan potrafisz”.

Czy sprostacie nowym wyzwaniom?





SPECJALNE PODZIĘKOWANIA OD PROJEKTANTÓW

Dla **Alessandro Drei** za ogromną pomoc, dla **Loris Casagrandi**, **Rob Robinson**, i **Don C. Donelson** za cenne sugestie, dla **Rosalia Alvisi** i **Linda Cavina** za reklamę, którą nam zrobili i ciągle robią, dla **Massimiliano Calimera** i wszystkich redaktorów z *Gioconomicon* za ich prawdziwe i szczere opinie, dla **Alessandro Lonzi** i **Marina Morbidoni** za świetne zdjęcia i dla **Andrea „Jack” Dominici** i **Chiara „Sventurata” Pappi** za udział w sesji zdjęciowej, dla **R.R. „Zombiegod”** za jego bardzo inspirujące grafiki i na końcu dla **Roberto Di Meglio** za zaufanie.

◉ Podsumowanie przebiegu gry ◉

Gra podzielona jest na cztery noce. Każda noc dzieli się na dwie części.
Każda część składa się z różnej liczby faz.

Część Pierwsza: PIEKŁO

1	Kuba Rozpruwacz: Przygotowanie Zbrodni. Kuba zabiera żetony Ruchów Specjalnych.
2	Kuba Rozpruwacz: Wyszukanie Celów. Kuba rozkłada zakryte znaczniki Kobiet na czerwonych numerowanych polach, wyłączając pola, na których leżą już czerwone znaczniki Miejsca Zbrodni.
3	Policja: Patrole na Ulicach. Detektywi odkrywają żeton Szefa Dochodzenia, wyznaczając tym samym jednego z nich na Szefa Dochodzenia tej nocy. Umieszcza on na planszy siedem zakrytych znaczników Patroli Policyjnych.
4	Kuba Rozpruwacz: Ofiary Wybrane. Znaczniki Kobiet zostają odkryte. Czerwone zastępuje się pionkami Nieszczęśnic. Czerwony znacznik Momentu Zbrodni trafia na pole z rzymską cyfrą I na Ścieżce Ucieczki.
5	Kuba Rozpruwacz: Krew na Ulicach. Kuba zabija jedną z ofiar (gra toczy się dalej od fazy 8) lub czeka (gra kontynuowana jest od fazy 6).
6	Policja: Napięcie Rośnie. Znacznik Momentu Zbrodni przesuwają się w lewo, na kolejną rzymską cyfrę. Szef Dochodzenia musi przesunąć każdy z pionków Nieszczęśnic.
7	Kuba Rozpruwacz: Gotowy do Zbrodni. Kuba odkrywa jeden z zakrytych znaczników Patroli Policyjnych. Gra toczy się dalej od fazy 5.
8	Kuba Rozpruwacz: Ciało na Bruku. Kuba zapisuje w swoim arkuszu numer pola, na którym umieścił znacznik Miejsca Zbrodni.
9	Policja: Policyjne Gwizdki. Detektywi odkrywają pozostałe znaczniki Patroli Policyjnych i zastępują je odpowiednimi pionkami Policjantów. Pozostałe pionki Nieszczęśnic usuwa się z planszy. Rozpoczyna się polowanie!

Część Druga: POLOWANIE

1	Kuba Rozpruwacz: Ucieczka w Mrok. Kuba porusza się z aktualnie zajmowanego pola na sąsiadujące z nim, puste numerowane pole. Zapisuje swoje nowe miejsce położenia na arkuszu ruchu i przesuwa czarny pionek w prawo na Ścieżce Ucieczki.
2	Policja: Polowanie na Potwora. Rozpoczynając od Szefa Dochodzenia, każdy z detektywów porusza swoimi pionkami Policjantów.
3	Policja: Ślady i Podejrzenia. Rozpoczynając od Szefa Dochodzenia, każdy pionek Policjanta wykonuje jedną z dostępnych akcji: <i>poszukiwanie śladów</i> lub <i>próba aresztowania</i> .