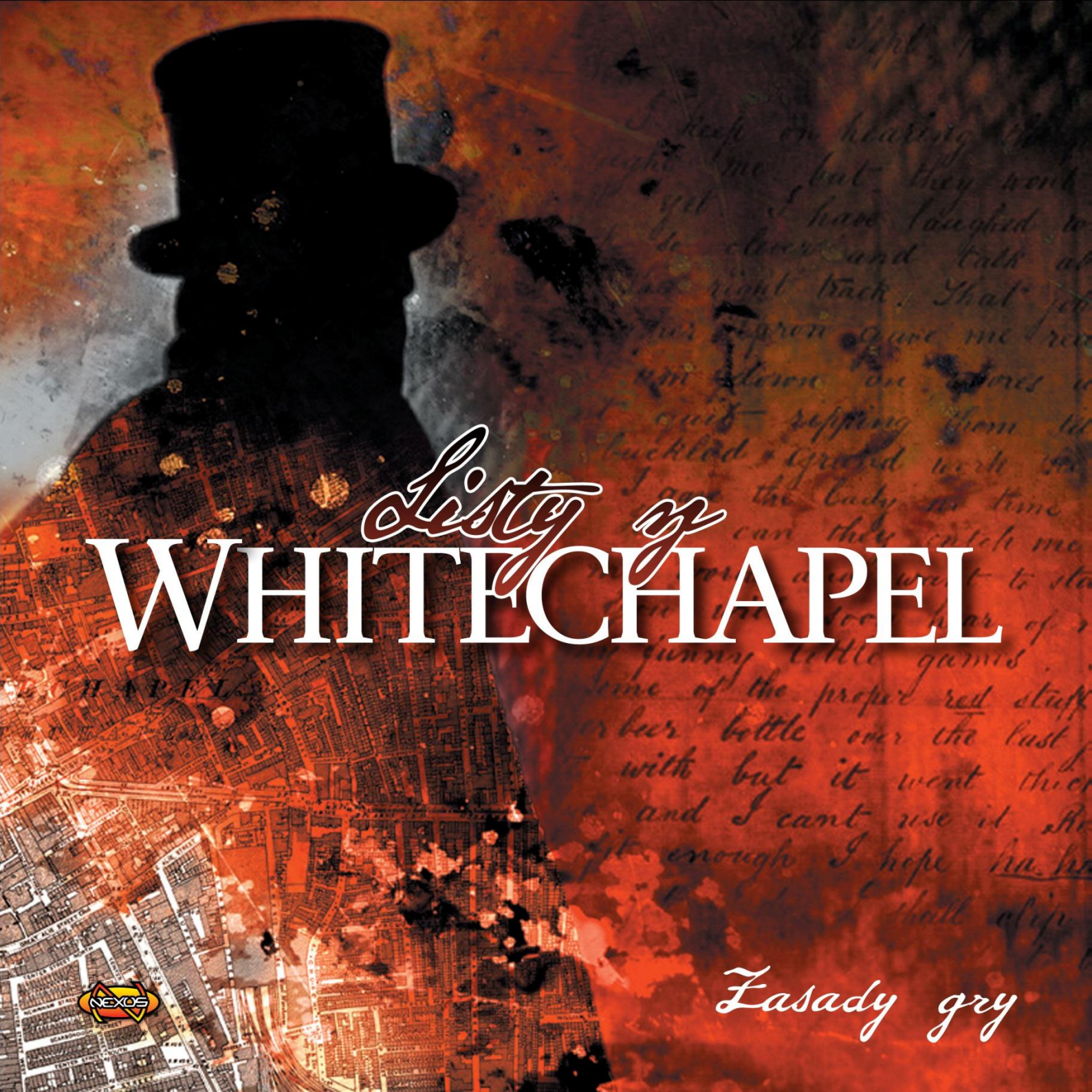




Listy WHITECHAPEL

Zasady gry



Londyn, 1888

Od razu po wyjściu z powozu zdajesz sobie sprawę, że wysiadłeś na złym przystanku. Jeszcze parę minut temu byłeś w wykwintnym centrum miasta a teraz zewsząd otaczają cię cuchnące i zattoczone uliczki.

Uliczni sprzedawcy, krzyjące przekupki i stada 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 nazywają tę dzielnicę piekłem. Inni, do których nie uśmiechnęło się szeptanie, nazywają ją domem. Tutaj za pensja możesz pooglądać ulicznych akrobatów i pokazy osobliwości. Możesz upić się w jednym z obskurnych pubów lub po prostu wydać swoje pieniądze na seks. prostytutki znajdziesz na każdym rogu ulicy. Ludzie nazywają je niesyczeńnicami i nie ma chyba dla nich trafniejszej nazwy.

Witaj w dzielnicy Whitechapel.

Witaj na ulicach Kuby Rozpruwacza.

Listy z WHITECHAPEL

Listy z Whitechapel to gra dedukcji i blefu osadzona w Londynie roku 1888, mieście Kuby Rozpruwacza.

Gra jest przeznaczona dla dwóch do sześciu graczy. Rekomendowany wiek graczy to przynajmniej 13 lat.

Cel Gry

Pięciu detektywów prowadzi śledztwo dotyczące Kuby Rozpruwacza, najgroźniejszego seryjnego zabójcy na świecie.

Muszą oni prowadzić obławę w płataninie wąskich uliczek dzielnicy Whitechapel. Jeden z graczy prowadzi postać Kuby Rozpruwacza, a jego rola to dopaść pięć ofiar i bezpiecznie dotrzeć do swojej kryjówki. Pozostali gracze kierują poczynaniami policyjnych detektywów. Muszą oni współpracować by aresztować Kubę Rozpruwacza przed końcem gry.

Zawartość Pudełka

Zawartość pudełka:

- **Zasady gry;**
- **1 plansza** przedstawiająca mapę londyńskiej dzielnicy Whitechapel z roku 1888;
- **5 kart pomocy Policjantów** (1 niebieska, 1 żółta, 1 brązowa, 1 czerwona i 1 zielona);
- **1 karta pomocy Kuby Rozpruwacza;**
- 2 arkusze kartonowych żetonów:
 - 5 żetonów Szefów Poszukiwań (1 niebieski, 1 żółty, 1 brązowy, 1 czerwony i 1 zielony);
 - 7 czarnych żetonów Patroli Policyjnych (2 fałszywe puste żetony, 1 niebieski, 1 żółty, 1 brązowy, 1 czerwony i 1 zielony);
 - 8 białych żetonów Kobiet (5 czerwonych i 3 puste);
 - 1 czerwony żeton Momentu Zbrodni;
 - 5 żetonów Ruchów Specjalnych (3 Powozy i 2 Ciemne Alejki);
 - 4 żetony Listów Kuby Rozpruwacza ("Drogi Szefie", "Zuchwały Kuba", "Z piekła" i "Goulston Street");
- 5 białych drewnianych pionków Kobiet;
- 5 drewnianych pionków Policjantów (1 niebieski, 1 żółty, 1 brązowy, 1 czerwony i 1 zielony);
- 2 czarne drewniane pionki Kuby Rozpruwacza;
- 1 koperta Kuby Rozpruwacza z mapą;
- 1 bloczek arkuszy ruchu Kuby Rozpruwacza;
- 3 przezroczyste żółte znaczniki Fałszywych Śladów;
- 19 przezroczystych białych znaczników Śladów oraz
- 5 przezroczystych czerwonych znaczników Miejsc Zbrodni.

Elementy Gry

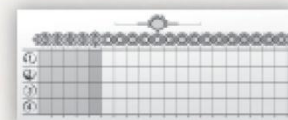
Plansza



Koperta Kuby Rozpruwacza



Arkusz ruchu Kuby Rozpruwacza



Bloczek 30 arkuszy

Karta pomocy Kuby Rozpruwacza



Tyl



Przód

Karty pomocy Policji



Tyl



Przód w pięciu kolorach (jedna dla każdego Policjanta)

Żetony Szełów Poszukiwań



Tyl



Przód w pięciu kolorach (jeden na Policjanta)



Listy



Tyl



Przód czterech listów

Drewniane pionki



Kuba (2)



Policjanci w pięciu kolorach



Kobiety (5)

Przezrocyste Żetony

Ślady
(19)Miejsca
Zbrodni (5)Falszywe
Ślady
(3)Kobiety
(8)Patrole
Policyjne
(7)Moment
Zbrodni
(1)Powóz
(3)Ciemna
Alejka
(2)

Przygotowanie do gry

1

Na środku stołu połóż **planszę** przedstawiającą mapę dzielnicy Whitechapel z czasów Kubę Rozpruwacza. Zaznaczono na niej **199 ponumerowanych pól** połączonych **przerwanymi liniami**.

2

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



Kuba Rozpruwacz porusza się niezauważony pomiędzy ponumerowanymi polami.



Policjanci poruszają się pomiędzy skrzyżowaniami (bez znaczenia czy posiadają kolorowe obwódki czy też nie).



Kobiety przechadzają się pomiędzy ponumerowanymi polami.

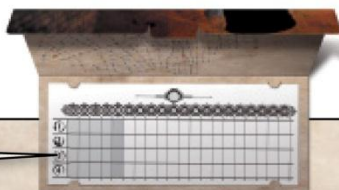
3

Jeden z graczy zostaje Kubą Rozpruwaczem. (Na początku wskazane jest, aby tą rolę objął najbardziej doświadczony gracz.) Pozostali gracze przyjmują rolę policyjnych detektywów. Detektywi zawsze działają wspólnie. Rozdzielają oni między sobą pionki pięciu Policjantów według uznania. Niezależnie od ilości graczy, zawsze używa się wszystkich pięciu pionków Policjantów. Jeśli w grze bierze udział mniej niż sześciu graczy, których z nich będzie kontrolował więcej niż jeden pionek Policjantów.

4

Kuba Rozpruwacz

Kuba umieszcza czysty **arkusz ruchu** w **kopercie z mapą**. Gracz kontrolujący Kubę będzie potrzebował czegoś do pisania.



Koperta Kuby z umieszczonym w niej arkuszem ruchu

5

Kuba Rozpruwacz

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



6

Kuba Rozpruwacz

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



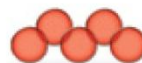
Przykład: Kuba wybiera na swoją kryjówkę pole numer 90.



7 Kuba Rozpruwacz

Gracz kontrolujący Kubę zabiera znaczniki Miejsce Zbrodni, znaczniki Śladów, żetony Kobiet, żetony Ruchów Specjalnych (Powozy i Ciemne Alejki) oraz żeton Momentu Zbrodni.

W grze z regułami opcjonalnymi (str. 14) Kuba zabiera także żetony Listów oraz znaczniki Fałszywych Śladów.



5 znaczników
Miejsce Zbrodni



19 znaczników
Śladów



8 żetonów Kobiet



5 żetonów Ruchów Specjalnych:
3 Powozy i 2 Ciemne Alejki



1 żeton Momentu
Zbrodni

8 Policja



Karty Pomocy Policjantów rozdaje się graczom kontrolującym policyjnych detektywów w taki sposób, aby poszczególni gracze posiadali karty pomocy i pionki Policjantów w tym samym kolorze.

Przykład: Gracz kontrolujący czerwony pionek Policjanta ma czerwoną kartę Pomocy.

9 Policja



Jeden z graczy detektywów tasuje żetony **Szefów Poszukiwań** i układa je zakryte w odpowiednim miejscu na planszy.

10 Policja

Gracze kontrolujący policyjnych detektywów zabierają pionki Kobiet i żetony Patroli Policyjnych. Zaczynamy grę!



5 pionki Kobiet



7 żetony Patroli
Policyjnych



Zasady gry

Gra *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 części składa się z różnej ilości faz. Każda faza przeprowadzana jest przez Kubę Rozpruwacza lub przez Policjantów.

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

*Drogi Szefie,
Zewsząd dochodzą mnie słuchy,
że policja w końcu mnie
złapata, ale moim zdaniem
minie jeszcze długi czas nim
wpadną na mój trop...*

Zasady gry

Część Pierwsza: Piekło

Ciemność oplata wąskie alejki Whitechapel i blady strach pada na każdego, kto piechotą przemierza te miejsca. Każdy cień może należeć do Kuby Rozpruwacza.

1. Kuba Rozpruwacz: Przygotowanie Zbrodni

Kuba zabiera znaczniki **Ruchów Specjalnych** (Powozy i Ciemne Alejki) zgodnie z tabelką:

Noc		Żetony
1	31 sierpnia 1888	3 Powozy i 2 Ciemne Alejki
2	8 września 1888	2 Powozy i 2 Ciemne Alejki
3	30 września 1888	2 Powozy 1 Ciemna Alejka
4	9 listopada 1888	1 Powóz i 1 Ciemna Alejka

2. Kuba Rozpruwacz: Wyszukanie Celów

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

Noc		Żetony
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 Kobiet w tym 1 czerwony

Gracz kontrolujący Kubę Rozpruwacza rozkłada zakryte żetony Kobiet na czerwonych numerowanych polach. Może rozłożyć je w dowolny sposób.

Czerwone żetony oznaczają możliwe cele Kubie. Białe (puste) żetony to fałszywe cele używane, aby zmylić policyjne patrole.

Pamiętaj, że żetony układa się na planszy zakryte. Tylko Kuba Rozpruwacz zna rozłożenie prawdziwych i fałszywych celów!

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



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

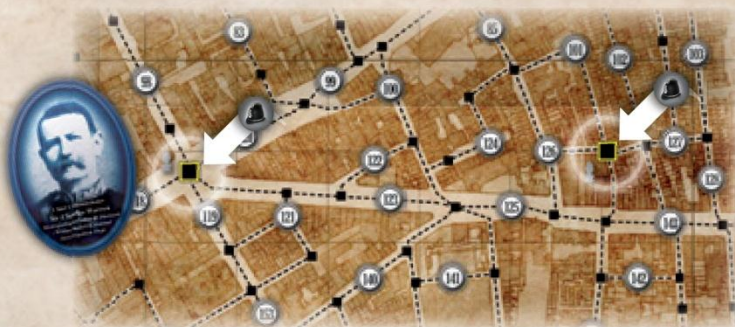
3. Policja: Patrole na Ulicach

Detektywi odkrywają pierwszy żeton z puli Szefów Poszukiwań. Gracz kontrolujący policjanta w wybranym kolorze zostaje na tą noc Szefem Poszukiwań.

Szef Poszukiwań będzie dowodził tej nocy poczynaniami detektywów. Pierwszej nocy umieszcza on zakryte siedem żetonów Patroli Policyjnych w dowolny sposób na skrzyżowaniach oznaczonych żółtą obwódką.

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

Trzeba pamiętać, że żetony układa się na planszy zakryte. Tylko Szef Poszukiwań zna rozłożenie prawdziwych i fałszywych policyjnych patroli!



Przykład: Szef Poszukiwań układa na planszy zakryte żetony Patroli Policyjnych. Kuba musi zgadywać, które z nich są prawdziwymi patrolami, by później unikać aresztowania!

Poczynając od drugiej nocy Szef Poszukiwań musi przestrzegać pewnych reguł dotyczących rozmieszczania żetonów Patroli Policyjnych:

- **Pięć z żetonów musi zostać umieszczonych w miejscach gdzie poprzedniej nocy Policjanci zakończyli pościg.** (Pionki Policjantów są zdejmowane z planszy dopiero po tym, jak ich miejsce zajmą żetony.);
- **Dwa z żetonów muszą zostać umieszczone na tych skrzyżowaniach z żółtą obwódką,** które pod koniec poprzedniej nocy zostawały niezajęte przez pionki Policjantów.

Podobnie jak pierwszej nocy, tak i teraz Szef Poszukiwań może rozłożyć żetony Patroli Policyjnych na tych siedmiu polach w dowolny sposób. Powinien postarać się zmylić Kubę i kontynuować strategię detektywów. Nowo ułożone żetony **prawdziwych Patroli** nie muszą pokrywać się z miejscami, gdzie Policjanci zakończyli ruchy poprzedniej nocy.



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

Reguła opcjonalna: Każdej nocy poczynając od drugiej, po tym jak zostaną rozłożone pionki Policjantów, Kuba Rozpruwacz może użyć jednego ze swoich listów, by popsuć szuki detektywom. (Szczegóły na str. 14 w sekcji "Listy Kubę Rozpruwacza".)

...
*Strasznie mnie rozbawili
 kiedy próbowali wyglądać na
 sprytnych twierdząc, że są
 na właściwym tropie.
 No a żart o skórzanym
 fartachu rozbawił mnie
 do tego.*
 ...

4. Kuba Rozpruwacz: Ofiary Wybrane

Wszystkie żetony Kobiet należy odkryć. Te oznaczone na czerwono należy zastąpić pionkami Kobiet. Falszywe żetony Kobiet (całe białe) należy zdjąć z planszy. Czerwony żeton Momentu Zbrodni należy umieścić na rzymskiej cyfrze „I” na Ścieżce Ucieczki (na dole planszy).



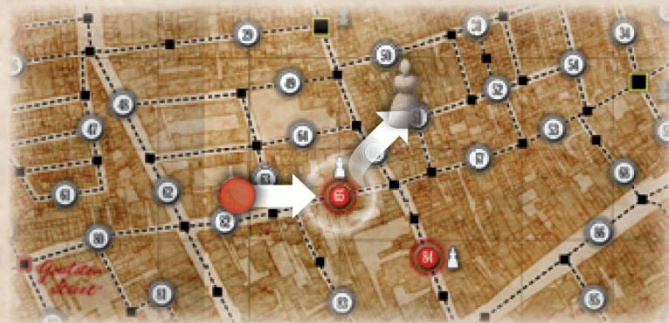
Przykład: Po odkryciu żetonów Kobiet, strategia Kuby Rozpruwacza staje się jasna. Niebawem ciszę londyńskiej nocy przesyje śmiertelny krzyk!

5. Kuba Rozpruwacz: Krew na Ulicach

Kuba Rozpruwacz musi zdecydować, czy dokona morderstwa teraz czy poczeka chwilę dłużej. (Jeśli żeton Momentu Zbrodni znajdzie się na polu z rzymską cyfrą „V”, Kuba nie może dłużej czekać i musi wybrać swoją ofiarę.)

Jeśli Kuba postanowi zabić, wybiera jeden z pionków Kobiet i zastępuje go czerwonym znacznikiem Miejsca Zbrodni. Wybrany pionek Kobiety i jeden z czerwonych żetonów Kobiet zostają usunięte z gry. Gra toczy się dalej od fazy 8 - „Kuba Rozpruwacz: Ciało na Bruku”.

Jeśli Kuba zdecyduje się czekać, gra toczy się dalej od fazy 6 - „Policja: Napięcie Rośnie”.



Przykład: Kuba wybiera swoją ofiarę i zamienia pionek Kobiety na znacznik Miejsca Zbrodni. Zmasakrowane martwe ciało leży na bruku!

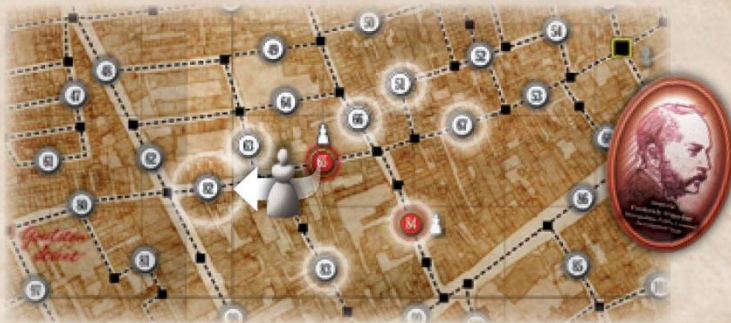
Uwaga: Trzeciej nocy - 30 września, zostaną popełnione dwa morderstwa. Dokładne reguły znajdziesz na str. 13 w rozdziale „Trzecia Noc: Podwójna Robota”

6. Policja: Napięcie Rośnie

Najpierw znacznik Momentu Zbrodni należy przesunąć w lewo na Ścieżce Ucieczki na kolejne pole z rzymską cyfrą. Następnie Szef Poszukiwań musi przesunąć na planszy wszystkie pionki Kobiet. Każdy z nich musi zostać przesunięty wzdłuż przerywanych linii na jedno sąsiadujących, wolnych ponumerowanych pól.



Przykład: Żeton Momentu Zbrodni zostaje przesunięty w lewo na kolejną rzymską cyfrę a pionki Kobiet zostają przesunięte przez Szefa Poszukiwań.



Przykład: Pionek Kobiety na polu 65 musi zostać przesunięty. Szef Poszukiwań wybiera jedno z pól sąsiadujących z polem 65. Są to pola 63, 66, 51, 67, 84, 83, i 82. Wybiera on pole 82 i przesuwa tam pionek Kobiety.

Istnieje parę reguł, których trzeba przestrzegać przy ruchu pionkami Kobiet. Pionki Kobiet nie mogą:

- poruszać się na pola bezpośrednio sąsiadujące z pionkami Policjantów (pole bezpośrednio sąsiadujące – str.10, sekcja „Policja: Ślady i Podejrzenia);
- przekraczać pionków Policjantów w czasie swojego ruchu;
- poruszać się na pola, na których leży już czerwony znacznik Miejsca Zbrodni.

7. Kuba Rozpruwacz: Gotowy do Zbrodni

Kuba Rozpruwacz wybiera jeden z zakrytych żetonów Patroli Policyjnych i odkrywa go. Jeśli trafił na fałszywy patrol (czarny żeton), po prostu zdejmuje ten żeton z planszy. W przeciwnym wypadku, żeton pozostaje odkryty w miejscu, w którym leżał na planszy.

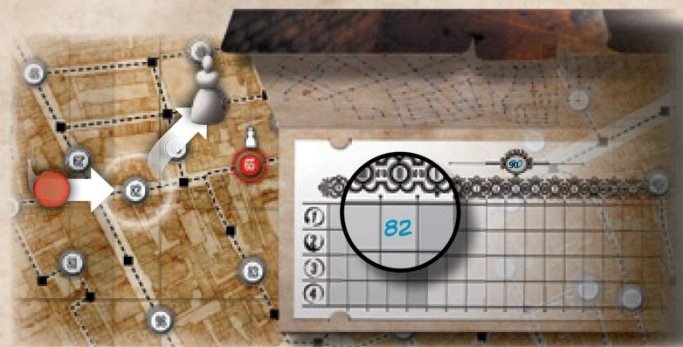
Gra jest kontynuowana od fazy 5 - „Kuba Rozpruwacz: Krew na Ulicach”.

8. Kuba Rozpruwacz: Ciało na Bruku

Kuba zapisuje na swoim arkuszu ruchu numer pola z właśnie położonym znacznikiem Miejsca Zbrodni. Numer zapisywany jest w wierszu odpowiadającym bieżącej nocy i w kolumnie odpowiadającej rzymskiej cyfrze, na której leży w tej chwili żeton Momentu Zbrodni.

Kuba Rozpruwacz znajduje się w tym momencie właśnie na tym miejscu na mapie. Przez resztę nocy będzie on poruszał się pomiędzy ponumerowanymi polami, starając się dostać do swojej kryjówki i unikając złapania przez Policję.

Kuba umieszcza drugi czarny pionek Kuby Rozpruwacza na Ścieżce Ucieczki na polu, na którym znajduje się żeton Momentu Zbrodni. Pionek ten będzie wyznaczał ilość ruchów, które wykonał Kuba Rozpruwacz w czasie ucieczki.



Przykład: 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 żeton Momentu Zbrodni. Numer zapisuje w pierwszym rzędzie, gdyż rozprowadzana jest właśnie pierwsza noc. Rzędy Kuby Rozpruwacza rozpoczęte - bruk spływa krwią!

9. Policja: Policyjne Gwizdki

Detektywi odkrywają pozostałe żetony Patroli Policyjnych. Kolorowe żetony zastępowane są odpowiadającymi im pionkami Policjantów. Fałszywe żetony są zdejmowane z planszy. Detektywi zdejmują z planszy pozostałe pionki Kobiet.



Przykład: Pionki Policjantów zostają umieszczone na planszy zastępując kolorowe żetony Patroli Policyjnych. Fałszywe żetony Patroli policyjnych są usuwane z planszy. Najwyższy czas, żeby Policja zaczęła łowy!

Czas rozpocząć Polowanie!

...
Ostatnia robota to było coś.
Panienka nie zdążyła nawet
zapiszycieć. Ciekawe jak oni
mnie teraz złapia.
Kocham to co robie i zamierzam
robić to dalej. Wróćcie znowu
- usłyszycie o mnie i o moich
gierkach.
Z ostatniej roboty zostawiłem
sobie w butelce trochę posoki,
żeby napisać ten list, ale
zgestniała jak klej i teraz
niestety się już nie nadaje.
Czerwony atrament będzie musiał
wystarczyć.
Mam nadzieję, że pasuje
ha ha.
...

Część Druga: Polowanie

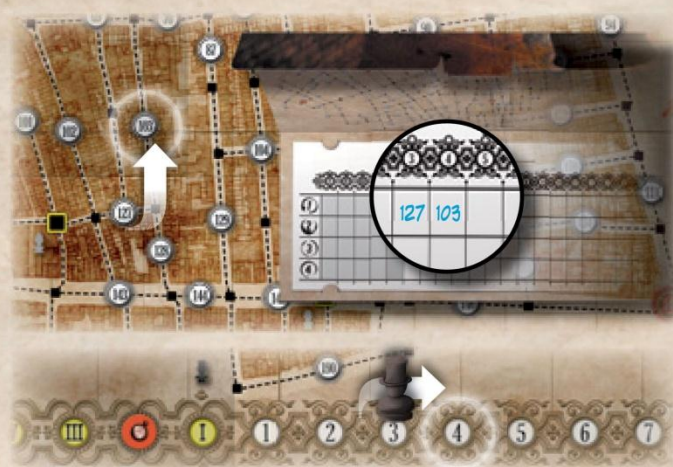
Świeża krew obmywa bruk! Krzyk przerażenia i dźwięki policyjnych gwizdków przeszywają ciszę nocy. Kuba Rozpruwacz krąży gdzieś po uliczkach Whitechapel i musi być złapany zanim znowu zaszyje się w swojej kryjówce!

1. Kuba Rozpruwacz: Ucieczka w Mrok

Kuba porusza się po przerywanej linii z bieżącego numerowanego pola do sąsiadującego z nim innego numerowanego pola. Pionek Kuby Rozpruwacza nie może przekraczać skrzyżowań zajmowanych przez pionki Policjantów.

Kuba porusza się w sekrecie i zapisuje kolejne ruchy na swoim arkuszu ruchu. Numer kolejnego pola zapisuje się w pierwszej wolnej kratce na prawo od ostatniego zapisanego pola, w wierszu odpowiadającym bieżącej nocy.

Po zapisaniu na karcie swojego ruchu, Kuba przesuwca czarny pionek na Ścieżce Ucieczki o jedno pole w prawo. Położenie czarnego pionka na Ścieżce powinno w każdym momencie gry odpowiadać rzymskiej lub arabskiej liczbie przy ostatnim ruchu zapisanym na arkuszu ruchu.



Przykład: Kuba porusza się z pola numer 127 (jego poprzednie położenie) na pole numer 103. Zapisuje „103” w pierwszym wolnym polu w wierszu odpowiadającym bieżącej nocy. Następnie przesuwca czarny pionek Kuby jedno pole w prawo, z pola „3” na pole „4”, zgodnie z kolumną, w której zapisał swój ostatni ruch. Kuba przemyka niezauważony ciemnymi uliczkami Whitechapel.

Pamiętaj: Kuba Rozpruwacz nie może wykonać ruchu, którym przekroczyłby skrzyżowanie zajmowane przez pionek Policjanta. Jeśli z tego powodu Kuba nie będzie mógł wykonać ruchu, przegrywa grę!

Kuba może zamiast zwykłego ruchu wykonać specjalny ruch. Musi w tym celu użyć zetonu Powozu lub Ciemnej Alejki. Szczegóły ruchów specjalnych znajdują się na stronie 12 w sekcji “Ruchy Specjalne”.

Kiedy Kuba dotrze do swojej kryjówki, ogłasza to detektywom i bieżąca noc dobiega końca. Szczegóły na stronie 11 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 na stronie 13 w sekcji “Zakończenie Gry”.

2. Policja: Polowanie na Potwora

Po wspólnej dyskusji detektywi poruszają pionkami Policjantów. Każdy z graczy, zaczynając od Szefa Poszukiwań i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, porusza swoje własne pionki Policjantów.

Pionki Policjantów poruszają się wzdłuż przerywanych linii. W czasie ruchu pionek Policjanta może przemieścić się o dwa skrzyżowania i. W czasie tego ruchu ignoruje się numerowane pola.



Przykład: 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 zatrzymać się 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 znaczniki Fałszywych Śladów. Szczegóły na str. 14 w sekcji “Fałszywe Ślady”.

Zaczynając od Szefa Poszukiwań i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z detektywów decyduje osobno dla każdego z Policjantów, których kontroluje czy ów Policjant będzie **szukał śladów Kuby Rozpruwacza** czy **próbował dokonać jego aresztowania**. Obydwie akcje mogą dotyczyć tylko pól bezpośrednio sąsiadujących z polem, na którym znajduje się pionek Policjanta.

Pole bezpośrednio sąsiadujące z innym polem to takie, które połączone jest z nim wyłącznie przerywaną linią (bez innych numerowanych pól i skrzyżowań).



Przykład: Pola 99, 100 i 120 są bezpośrednio sąsiadujące ze skrzyżowaniem, na którym stoi żółty pionek Policjanta. Pole 83 nie jest bezpośrednio sąsiadujące z tym skrzyżowaniem, ponieważ znajduje się między nimi inne skrzyżowanie.

Każdy Policjant może przeprowadzić tylko jedną z akcji. Może przeszukać okolicę w poszukiwaniu śladów Kuby lub próbować dokonać aresztowania, ale nie obie te akcje razem. Każdy z Policjantów może wykonać inną akcję.

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 w jego arkuszu ruchu, w wierszu odpowiadającym bieżącej nocy. Jeśli numer ten znajduje się w tym wierszu, Kuba umieszcza na tym polu znacznik Śladu, a akcja Policjanta kończy się. Jeśli w tym wierszu nie ma szukanego numeru, detektyw podaje numer kolejnego bezpośrednio sąsiadującego pola. Sprawdzanie trwa do momentu, gdy zostanie odkryty pierwszy ślad lub nie będzie więcej pól bezpośrednio przyległych do pola na którym stoi pionek Policjanta. Policjant może sprawdzać pola w dowolnej kolejności.



Przykład: 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 znacznik Śladu na tym polu. Kuba Rozpruwacz był tu tej nocy... pytanie jak dawno?

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

Reguła opcjonalna: Jeśli gracze zdecydowali się na używanie Falszywych Śladów, Kuba otrzymuje do dyspozycji Falszywy Ślad, za każdym razem gdy Policja odkryje pięć Śladów tej samej nocy. Szczegóły na str. 14 w sekcji „Falszywe Ślady”.

Dokonanie Aresztowania

Detektyw może próbować dokonać aresztowania na jednym z pól, bezpośrednio sąsiadującym z jego polem. Aby dokonać aresztowania Policjant wybiera jedno (i tylko jedno) z tych pól, po czym ogłasza aresztowanie.

Jeśli wybrane pole jest aktualnym miejscem przebywania Kuby Rozpruwacza, Kuba zostaje aresztowany i przegrywa grę. Jeśli wymienione pole nie jest aktualnym miejscem przebywania Kuby, Policjant nie dostaje żadnych dodatkowych informacji i jego akcja się kończy.



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

Jeśli Kuba nie został złapany ani nie dotarł jeszcze do swojej kryjówki, gra toczy się dalej od 1 fazy Polowania - „Kuba Rozpruwacz: Ucieczka w Mrok”

Koniec Polowania

Jeśli Kuba dotrze do swojej kryjówki, faza Polowania i tym samym bieżąca noc dobiega końca. Należy usunąć z planszy wszystkie znaczniki wskazówek. Pionki Policjantów i znaczniki Miejsca Zbrodni pozostają na swoich miejscach. Należy usunąć żetony ruchów specjalnych i czarny pionek Kuby ze Ścieżki Ucieczki i odłożyć nieużyte Falszywe Ślady.

Kolejna noc rozpoczyna się od części „Piekło”, od fazy 1 - „Kuba Rozpruwacz: Przygotowanie Zbrodni”. Czarny pionek Kuby należy przesunąć na pole kolejnej nocy.

Ruchy Specjalne

Kuba Rozpruwacz zamiast wykonywać zwykłego ruchu może zdecydować się na wykonanie jednego z dostępnych mu w danej chwili Ruchów Specjalnych.

Żeton Ruchu Specjalnego należy po użyciu umieścić na tych polach Ścieżki Ucieczki, których dotyczył ten ruch. Żeton taki nie może zostać użyty ponownie 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 użyć Ruchu Specjalnego, aby dostać się do kryjówki. Posunięcie, w którym Kuba wchodzi do swojej kryjówki musi być zwykłym ruchem.

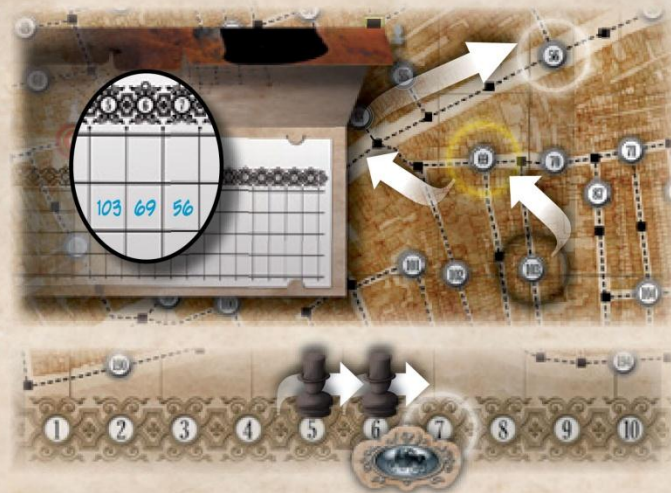
Istnieją dwa rodzaje Ruchów Specjalnych:



Powóz: Kuba może użyć Powozu, aby poruszyć się w jednym ruchu o dwa 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 różne od pola, z którego zaczął się ruch. Oba muszą być zapisane w odpowiedniej kolejności w dwóch kolejnych polach na arkuszu ruchu. Pionek Kuby należy przesunąć o dwa pola na Ścieżce Ucieczki, a żeton Powozu umieścić na Ścieżce w taki sposób, aby zakrywał obydwa te pola.

Kuba ma do dyspozycji trzy Powozy pierwszej nocy, po dwa Powozy drugiej i trzeciej nocy i jeden Powóz czwartej nocy.



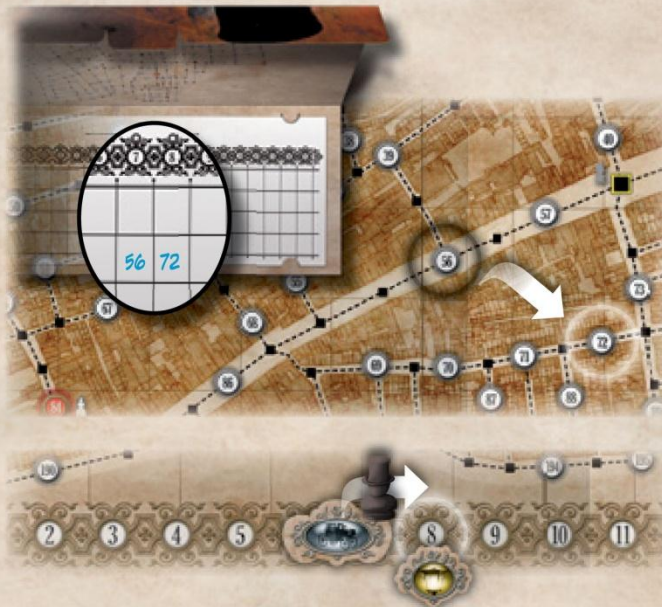
Przykład: Kuba zaczyna swój ruch z pola 103 i decyduje się na użycie Powozu. Wybiera on w sekrecie dwa pola, po których chce się poruszyć i zapisuje je w arkuszu ruchu: najpierw pole 69 następnie pole 56. Po ruchu Kuba znajduje się na polu 56, ale jeden z Ruchów Specjalnych został zużyty. Żeton Powozu należy umieścić tak, aby przykrywał dwa pola ze 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 mieszkańców Londynu stać na przejażdżki powozem...



Ciemna Alejka: Kuba może użyć żetonu Ciemnej Alejki, aby skrócić sobie drogę przecinając kwartał ulic. Może poruszyć się z pola na obwodzie kwartału ulic do dowolnego innego pola na jego obwodzie. (Kwartał ulic to obszar na planszy ograniczony ze wszystkich stron linią przerywaną, ale nieprzecięty nią.)

Pionek Kuby należy przesunąć o jedno pole na Ścieżce Ucieczki, a żeton Ciemnej alejki umieścić tak, aby zakrywał to pole.

Kuba ma do dyspozycji po dwa żetony Ciemnej Alejki pierwszej i drugiej nocy i po jednym żetonie trzeciej i czwartej nocy.



Przykład: Kuba zaczyna swój ruch z pola 56 i decyduje się przejść Ciemną Alejką. 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 arkuszu ruchu. Umieszcza żeton Ciemnej Alejki na Ścieżce Ucieczki – będzie to przypomnienie dla detektywów. Pionek Kuby należy przesunąć o jedno pole, jak przy normalnym ruchu. Labirynt wąskich alejek Whitechapel może mocno skomplikować zadanie policyjnym detektywom ...



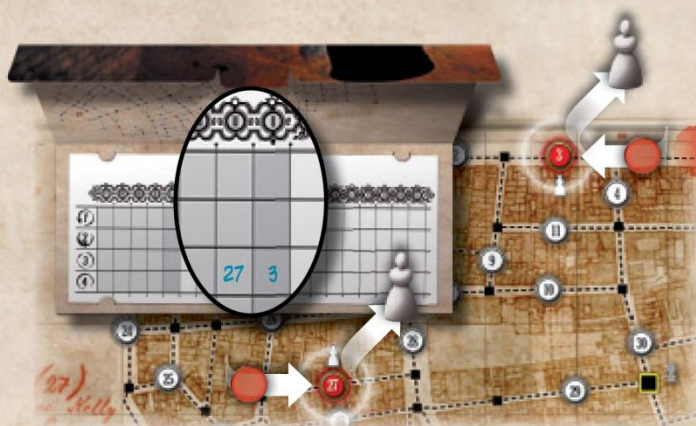
Trzecia Noc: Podwójna Robota

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

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

Kuba wybiera dwa pionki Kobiet i zastępuje obydwa znacznikami Miejsca Zbrodni. Następnie zapisuje w arkuszu ruchu numery obu wybranych pól. Zapisuje je w sąsiednich polach zaczynając od kolumny wyznaczonej przez żeton Momentu Zbrodni i kontynuując w polu po prawej stronie. Numery te mogą być zapisane w dowolnej kolejności.

Kuba rozpoczyna swoją ucieczkę od drugiego z wybranych miejsc. Detektywi znają oba miejsca zbrodni, ale nie znają ich kolejności, więc nie mogą być pewni skąd Kuba Rozpruwacz zacznie swoją ucieczkę trzeciej nocy.



Przykład: Trzeciej nocy Kuba wybiera dwie ofiary i umieszcza znaczniki Miejsca Zbrodni na polach 3 oraz 27. W tajemnicy zapisuje na swoim arkuszu ruchu po kolei „27” i następnie „3”. Druga ofiara została zamordowana na polu numer 3, więc to z tego pola Kuba rozpocznie swoją ucieczkę trzeciej nocy... detektywi jednak tego nie wiedzą!

Uwaga: Drugie Miejsce Zbrodni zalicza się jako pierwszy ruch Kuby tej nocy. Tym samym detektywi jako pierwsi zaczynają pościg, rozpoczynając część „Polowanie” od razu od fazy 2 - „Policja: Polowanie na Potwora”. Dalej Polowanie przebiega w normalny sposób.

Wskazówki

- Rolę Kuby Rozpruwacza najlepiej przydzielić najbardziej doświadczonemu graczowi.
- Kuba Rozpruwacz powinien ostrożnie używać Powozów i Ciemnych Alejek, aby nie zabrakło ich kiedy naprawdę będą potrzebne.
- Kuba powinien bacznie pilnować ilości pozostałych mu do dyspozycji ruchów. Detektywi w każdej chwili mogą zmusić go do niespodziewanych objazdów.
- Pierwszej nocy detektywi nie muszą skupiać całej swojej uwagi na złapaniu Kuby. W początkowej fazie gry ważniejsze jest zawężenie obszaru poszukiwań i ustalenie miejsca położenia kryjówki Kuby.
- Detektywi będą omawiali swoją strategię przy graczku kontrolującym Kubę, ale powinni poczekać na ruch Kuby rozpruwacza, aby nie dawać mu przedtem za wielu wskazówek co do swojej strategii.
- Gracz kontrolujący Kubę powinien unikać sytuacji, w których może zdradzić położenie swojej kryjówki przez częste spoglądanie w to miejsce na planszy.

Zakończenie gry

Kuba Rozpruwacz wygrywa grę, jeśli uda mu się zabić pięć kobiet i bezpiecznie dotrzeć do kryjówki w każdej z czterech nocy.

Policjanci detektywi wygrywają grę, jeśli aresztują Kubę lub spowodują, że nie dotrze on do swojej kryjówki w dozwolonej liczbie ruchów.

Jesteś gotowy, aby rozpocząć grę!

...
Mój nóż jest tak piękny
i ostry, że najchętniej od
razu ruszył bym na łowy.
Powodzenia.

Wasz oddany
Kuba Rozpruwacz.

Zasady Opcjonalne

Ułatwienia dla Kuby Rozpruwacza

Listy

Drugiej, trzeciej i czwartej nocy Kuba rozpruwacz może użyć po jednym ze swoich Listów, aby zmylić detektywów i zmienić rozmieszczenie Patroli Policyjnych na planszy.

Żeton Listu może być użyty tylko raz w danej nocy, po tym jak zostaną rozstawione Patrole Policyjne. Po wykorzystaniu Listu należy usunąć go z gry. Kolejny List może być użyty dopiero w kolejnej nocy.

Trzy z Listów ("Drogi Szeffie", "Zuchwały Kuba" i "Z piekła") rozgrywane są w części Piekło w fazie 3 - "Policja: Patrole na Ulicach".

Czwarty List ("Goulston Street") rozgrywany jest w części Polowanie w fazie 1 - "Kuba Rozpruwacz: Ucieczka w Mrok".

Efekty każdego z Listów:



"Drogi Szeffie"

Kuba przemieszcza jeden z zakrytych żetonów Patroli Policyjnych (bez sprawdzania czy jest to prawdziwy Patrol) 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. Szef Poszukiwań przemieszcza obydwa Patrole na którekolwiek z pozostałych niezajętych żółtych skrzyżowań.



"Z piekła"

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



"Goulston Street"

Ten żeton właściwie reprezentuje napis na murze a nie list. Zagrywany jest w części Polowanie, bezpośrednio po tym jak Kuba przemieszcza się w fazie 1 - "Kuba Rozpruwacz: Ucieczka w Mrok", ale przed ruchem którejkolwiek z Policjantów w fazie 2 - "Policja: Polowanie na Potwora".

W ramach działania tego listu Kuba wybiera czerwony, zielony lub niebieski pionek Policjanta. Następnie Szef Poszukiwań wybiera pionek wskazany przez Kubę (reprezentujący Policję Miejską – Metropola Police) lub brązowy pionek (reprezentujący Londyńską Policję – City of London Police) i przemieszcza go na Goulston Street, czyli skrzyżowanie z czerwoną ramką w sektorze mapy A5/b8.

Falszywe Ślady



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

Kuba może umieścić jeden z posiadanych żółtych znaczników Falszywych Śladów na którymkolwiek z numerowanych pól na początku fazy 3 - "Policja: Ślady i Podejrzenia". Pole z takim znacznikiem jest zablokowane do końca bieżącej nocy, co znaczy, że Policja nie może na tym polu zbierać śladów ani dokonywać aresztowania.

Ułatwienia dla Policji

Aresztowanie na Obszarze

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

*Czekam aż nadacie mi w końcu
jakąś ksywkę.*

*PS Przekłeta sprawa, ale nie
wystatem tego listu wcześniej, bo miałem
wciąż na rękach czerwony atrament.
Wciąż nie mam szczęścia.
Zaczęli nazywać mnie doktorem
ha ha*



Nota historyczna

■ GRUDZIEŃ 1887

26. Grudnia - Poniedziałek. Krążą plotki, że na Commercial Road [65] znaleziono zwłoki prostytutki Fairy Fay. Martwe ciało miało kolek wbity w brzuch. W kronikach policyjnych z tego roku nie odnotowano jednak żadnego morderstwa w dzielnicy Whitechapel w tym okresie. Wielu współczesnych badaczy tamtego okresu zgadza się, że informacja ta była sfabrykowana przez ówczesnych dziennikarzy.

■ 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 swojego wynajmowanego mieszkania przy 18 George Street w Spitalfields. Została zabrana do Londyńskiego Szpitala gdzie zapadła w śpiączkę i zmarła następnego dnia o 9:00 rano. Przyjęto, że została zaatakowana przez trzech mężczyzn.

7. Kwietnia - Sobota. Dochodzenie w sprawie śmierci Emmy Smith zostało przeprowadzone przez koronera Wynne'a Edwina Baxtera i inspektora Policji Miejskiej, oddziału H - Whitechapel, Edmunda Reida [**Zielony Szeł Poszukiwań**].

■ SIERPIEŃ 1888

7. Sierpnia - Wtorek. Martha Tabram została zamordowana około 2:30 w nocy. Jej ciało zostało znalezione w pobliżu budynków na ulicy George Yard. Zabójca zadał jej 39 pchnięć nożem.

31. Sierpnia - Piątek. Ciało Mary Ann Nichols zostało znalezione około 3:40 w nocy, przed wejściem do stajni przy ulicy Bucks Row (aktualnie Durward Street) [21], w odległości mniej więcej 140 metrów od Londyńskiego Szpitala. Jej gardło zostało poderżnięte dwoma cięciami noża od lewej do prawej strony, a w brzuch została jej zadana głęboka szarpana rana. Dochodzenie w sprawie tego morderstwa prowadzone było przez oddział Bethnal Green Policji Miejskiej. Podejrzanie działania seryjnego mordercy działającego na terenie całego Londynu spowodowało zaangażowanie w sprawę detektywów z Centralnego Buira Scotland Yardu, a wśród nich Fredericka Abberline'a [**Czerwony Szeł Poszukiwań**].

■ WRZESIEŃ 1888

8. Września - Sobota. Okrutnie okaleczone ciało Annie Chapman zostało znalezione o 6:00 rano, leżące w pobliżu tylnych drzwi domu numer 29 na Hanbury Street w Spitalfields [3]. Miała gardło podcięte od lewej do prawej strony a ciało straszliwie zmasakrowane. 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 za zastraszania przechodniów, został aresztowany za morderstwo dwóch prostytutek. Został oczyszczony 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 (morderstwo z 8. Września 1888), o ciemnej karnacji. Według jej zeznań był ubrany w elegancki płaszcz i wysoki czarny kapelusz. Złożono Obywatelską Straż Whitechapel pod przewodnictwem George'a Luska [**Żółty Szeł Poszukiwań**] i ogłoszono nagrodę za pomoc w aresztowaniu mordercy. Straż zatrudniła dwóch prywatnych detektywów do zajmowania się tą sprawą.

27. Września - Czwartek. Centralna Agencja Informacyjna otrzymała list "Drogi Szefie", w którym autor "Kuba Rozpruwacz" przynajmniej się do popełnienia morderstwa.

30. Września - Niedziela. Ciało prostytutki Elizabeth Stride zostało znalezione z poderżniętym gardłem około 1:00 w nocy, w bramie budynku numer 40 przy Berner Street [158] (aktualnie Henriques Street). Kobieta została zamordowana chwilę przed znalezieniem i jej ciało nie zostało bardziej okaleczone. Niektórzy podejrzewają, że tylko nadejście świadka przeszkodziło mordercy w dalszym okaleczaniu ofiary.

Później tej samej nocy, o godzinie 1:45 znaleziono okrutnie zmasakrowane ciało Catherine Eddowes. Zwłoki znalezione w południowo-zachodnim rogu niewielkiego placu Mitre Square [149], około 12 minut drogi od Berner Street. Została zabita przez poderżnięcie gardła od lewej do prawej strony. Jej twarz została zmasakrowana a ciało okrutnie okaleczone. O 3:00 w pobliżu 108-119 Goulston Street [A5/b8] znaleziono zakrwawiony fragment fartucha ofiary. Na ścianie obok widniał napisany kredą napis "Rzydzi są ludźmi, którzy nie będą winieni za nic" - z błędną pisownią słowa Żydzi. O 5:00 rano komisarz Warren [**Niebieski Szeł Poszukiwań**] przybył na miejsce zbrodni i rozkazał usunąć napis w obawie przed anty żydowskimi zamieszkami.

■ PAŹDZIERNIK 1888

1. Października - Poniedziałek. Pocztówka zwana później "Zuchwały Kuba" podpisana "Kuba Rozpruwacz" została dostarczona do Centralnej Agencji Informacyjnej. Autor brał na siebie odpowiedzialność za ostatnio popełnione morderstwa i opisywał morderstwo dwóch kobiet jako "Podwójna Robota".

2. Października - Wtorek. Niezidentyfikowany żeński tułów został znaleziony w piwnicach Nowego Scotland Yardu. Został on powiązany przez prasę z morderstwami w Whitechapel, ale nie został oficjalnie włączony do akt śledztwa. Tułów został nazwany „Tajemnicą Whitehall”.

15. Października - Poniedziałek. George Lusk z Obywatelskiej Straży Whitechapel otrzymał paczkę z listem "Z piekła" oraz małym pudełkiem zawierającym połowę ludzkiej nerki zakonserwowanej w alkoholu.

■ LISTOPAD 1888

9. Listopada - Piątek. Mary Jane Kelly została zamordowana swoim pokojem w domu numer 13 przy Miller's Court, za domem numer 26 na Dorset Street w Spitalfields [27]. Niewiarygodnie okaleczone ciało Kelly zostało znalezione krótko po 10:45 rano. Zwłoki leżały na łóżku. Ofiara została zabita przez głębokie poderżnięcie gardła. Po śmierci mordercy otworzył jej jamę brzuszną, wyjął wnętrzności i starannie rozłożył wokół ciała. Piersi ofiary zostały odcięte a twarz zmasakrowana w stopniu uniemożliwiającym rozpoznanie. Serca Mary Jane nie odnaleziono. W przeciwieństwie do innych ofiar, ta miała czas żeby zdjąć ubranie, które to spoczywało złożone na krześle obok.

18. Listopada - Niedziela. Charles Warren zrezygnował ze stanowiska Komisarza Policji Miejskiej. Na jego następcę wyznaczono Jamesa Monro.

■ GRUDZIEŃ 1888

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

■ LIPIEC 1889

17. Lipca - Środa. Alice McKenzie została zamordowana na Castle Alley. Jej gardło zostało podcięte z lewej do prawej strony. Zostały jej również zadane rany w okolicę brzucha, były one jednak płytsze niż w poprzednich przypadkach.

10. Lipca - Wtorek. Kobiety tułów, podobnie jak w przypadku Tajemnicy Whitehall, został znaleziony pod kolejowym mostem na Pinchin Street.

■ CZERWIEC 1890

21. Czerwca - Sobota. James Monro został zastąpiony na stanowisku Komisarza Policji Miejskiej przez Sir Edwarda Bradforda.

■ LUTY 1891

13. Lutego - Piątek. Frances Coles została zamordowana w pobliżu mostu kolejowego na Royal Mint Street. Na ciele ofiary nie znaleziono innych uszkodzeń oprócz dwukrotnie podciętego gardła. James Sadler, mężczyzna, którego widziano ostatnio w towarzystwie ofiary został aresztowany i oskarżony o morderstwo. Dochodzenie prowadzone przez Donalda Swansona [**Brazowy Szeł Poszukiwań**] oraz Henrego Moore'a wskazywało Sadlera jako potencjalnego Kubę Rozpruwacza.

■ MARZEC 1891

3. Marca - Wtorek. James Sadler został zwolniony z powodu braku dowodów.

W 1896 roku sprawa morderstw w Whitechapel została zamknięta.

Morderca lub mordercy nigdy nie zostali zidentyfikowani. Sprawa została nie rozwiązana.

Podsumowanie Przebiegu Gry

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

Część Pierwsza: PIEKŁO

1	Kuba Rozpruwacz: Przygotowanie Zbrodni Kuba zabiera znaczniki Ruchów Specjalnych.
2	Kuba Rozpruwacz: Wyszukanie Celów Kuba rozkłada zakryte żetony Kobiet na czerwonych numerowanych polach wyłączając pola, na których leżą już znaczniki Miejsca Zbrodni.
3	Policja: Patrole na Ulicach Detektywi odkrywają żeton Szeffa Poszukiwań. Wyznacza to jednego z nich, jako Szeffa Poszukiwań na kolejną noc. Umieszcza on na planszy siedem zakrytych żetonów Patroli Policyjnych.
4	Kuba Rozpruwacz: Ofiary Wybrane Żetony Kobiet zostają odkryte. Czerwone żetony zostają zastąpione pionkami Kobiet. Czerwony żeton Momentu Zbrodni ułożony zostaje na polu z rzymską cyfrą 'I' na Ścieżce Ucieczki.
5	Kuba Rozpruwacz: Krew na Ulicach. Kuba zabija jedną z ofiar (gra kontynuowana jest od fazy 8) lub czeka (gra kontynuowana jest od fazy 6).
6	Policja: Napięcie Rośnie Żeton Momentu zbrodni przesuwany jest w lewo na kolejną rzymską cyfrę. Szeff Poszukiwań musi przesunąć każdy z pionków Kobiet.
7	Kuba Rozpruwacz: Gotowy do Zbrodni Kuba odkrywa jeden z zakrytych żetonów Patroli Policyjnych. Gra kontynuowana jest od fazy 5.
8	Kuba Rozpruwacz: Ciało na Bruku Kuba zapisuje numer pola z umieszczonym tam ostatnio znacznikiem Miejsca Zbrodni.
9	Policja: Policyjne Gwizdki Detektywi odkrywają pozostałe żetony Patroli Policyjnych i zastępują kolorowe żetony odpowiadającymi im pionkami Policjantów. Pozostałe pionki Kobiet są usuwane 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 wolne 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 Szeffa Poszukiwań, każdy z detektywów porusza swoimi pionkami Policjantów.
3	Policja: Ślady i Podejrzni Rozpoczynając od Szeffa Poszukiwań, każdy pionek Policjanta wykonuje jedną z dostępnych akcji: poszukiwanie śladów lub próba dokonania aresztowania.

Twórcy

Gra stworzona przez **Gabriele Mari** i **Gianluca Santopietro**

Listy z WHITECHAPEL

Projekt gry: **Gabriele Mari** i **Gianluca Santopietro**

Ilustracje: **Gianluca Santopietro**

Koncept artystyczny: **Fabio Maiorana** (NG International)

i **Gianluca Santopietro** (e-Nigma.it)

Projekt graficzny: **Demis Savini**

Skład: **Lorem Ipsum**

Wykonanie: **e-Nigma.it** i **Andrea Chiarvesio**

Zasady: **Giacomo Santopietro**, **Demis Savini** i **Livio Valentini**

Edycja: **Fabrizio Rolla**

Badania historyczne: **Gabriele Mari** i **Giacomo Santopietro**

Produkcja: **Roberto Di Meglio** i **Luca Pansecchi**

Testerzy: Andrea Chiarvesio, zespół Gioca Torino, Francesco Villani, Michele Patuelli, Monica Socci, Alessandro Zandoli, Simona Alessandri, Giacomo Giannotti, Thomas Franco, Massimiliano Rossi, Roberto Argalia, Devil Pierantoni, Roberto Benelli i Katjuscia Ceccarelli.

Edycja angielska

Tłumaczenie: **Daniele Corrado**

Edycja: **Jeff Tidball**

Polskie tłumaczenie: **Krzysztof Koschany**

Gra wyprodukowana i opublikowana przez NG International Srl



Via Pradazzo 6/B, 40012, Calderara di Reno (BO), Włochy
www.nexusgames.com

Proszę zachować te informacje.

Edycja angielska ©2010 NG International Srl.



© 2010 NG International Srl.

Letters from Whitechapel™ jest znakiem towarowym NG International Srl.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

UWAGA! Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 roku życia.

Niebezpieczeństwo zakrztuszenia małymi przedmiotami.