

GABRIELE MARI GIANLUCA SANTOPIETRO

Whitehall

M Y S T E R Y

TM

**Giochi
Uniti**

Regolamento



AUTORI

Gabriele Mari e Gianluca Santopietro

RICERCA STORICA

Gabriele Mari

SVILUPPO

e-Nigma.it

EDITING

Gabriele Mari per e-Nigma.it

DIREZIONE ARTISTICA

Gianluca Santopietro per e-Nigma.it

ARTWORK

Gianluca Santopietro (cover),
Alan D'Amico

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Demis Savini per e-Nigma.it

SCULTURE

Alan D'Amico per Orco Nero

PLAYTESTING

Livio Valentini (responsabile), **Francesco Villani**, **Monica Socci**, **Maria Vittoria Pieri**, **Leexena Frantini**, **Enrico De Cono**, **Salvatore Gualtieri**, **Matteo Pironi**, i giocatori di **La Ludoteca dei Cacciatori di Teste**, i giocatori di **IdeaG Costa Est 2015**.

HANNO COLLABORATO

Silvia Niccolini e **Gregorio Pampaloni** con le loro preziose fotografie, **Orco Nero** con le magnifiche sculture.

PRODUZIONE

Giacomo Santopietro per Sir Chester Cobblepot, **Giuliana Santamaria** per Giochi Uniti srlEdito e distribuito in Italia da Giochi Uniti srl (via Sant'Anna dei Lombardi, 36 - Napoli - Tel. 081.19323393) su licenza di Tiopi srl.™ e © 2016 Tiopi srl. Tutti i diritti sono riservati. I marchi Whitehall Mystery e Sir Chester Cobblepot sono utilizzati da Giochi Uniti dietro autorizzazione. **Made in China**.

GiochiUniti.it



SirChesterCobblepot.com

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

Un nuovo orrore a Londra

– Erano passate da poco le tre del pomeriggio. Ero sceso nel seminterrato per cercare delle assi e ho notato subito il pacco: ottanta centimetri per sessanta, più o meno, avvolto nella carta. Che diavolo era? L'ho scartato e sotto c'era della stoffa nera. Una sottoveste. Ancor prima di vedere ciò che c'era dentro, il fetore che sprigionava mi aveva già fatto capire tutto.

– Frederick Wildborn, carpentiere

Il 2 ottobre 1888, durante la costruzione del nuovo quartier generale della Metropolitan Police, vicino a Whitehall, venne ritrovato un torso di donna.

– Il torso è in avanzato stato di decomposizione. Dopo un accurato esame della pelle, posso sostenere che non ci sono segni di ferite. Escludo che la donna sia morta per soffocamento o annegamento. L'amputazione degli arti è stata eseguita con tagli precisi che denotano una discreta conoscenza anatomica. Tutti i tagli sembrano essere posteriori alla morte. Il torso è perfettamente compatibile con il braccio trovato il mese scorso.

– Thomas Bond, chirurgo

L'11 settembre 1888, sulle fangose rive del Tamigi presso Pimlico, era già stato ritrovato un braccio destro.

– E ora stanno tutti a speculare se dietro i misteri di Whitehall ci sia o meno l'ombra di Jack the Ripper. Io penso solo che se tutti i gentiluomini come me perdessero un po' meno tempo dietro alle fandonie dei giornali e si rimboccassero le maniche vivremmo in una città migliore. Non servono eroi: bastano gambe buone e il fiuto del mio Smoker.

– Jasper T.C. Waring, giornalista

La stampa cercò di collegare la vicenda coi delitti di Whitechapel, ma la polizia rifiutò sempre qualsiasi connessione. C'era un altro assassino a piede libero, che si era divertito a disseminare i pezzi di una povera donna in giro per Londra, come una macabra caccia al tesoro. Il 18 ottobre il signor Waring, grazie al suo cane Spitsbergen, ritrovò la gamba sinistra.

– Jack o non Jack, troveremo l'assassino. Ne va dell'onore della polizia: sarebbe paradossale che il nuovo quartier generale di Scotland Yard venisse costruito proprio sopra la scena di un crimine irrisolto...

– Arthur Ferris, sergente della Metropolitan Police

La testa della vittima e gli altri arti non furono mai ritrovati. La sua identità e quella del suo assassino rimasero per sempre sconosciute. La vicenda passò alla storia come il Mistero di Whitehall.



Whitehall Mystery™ è un raffinato gioco di deduzione e bluff ambientato nella Londra del 1888, “terreno di caccia” di Jack the Ripper, per 2/4 giocatori dai 13 anni in su.

◉ Idea e scopo del gioco ◉

Scotland Yard è sulle tracce di un altro pericoloso serial killer nel periodo di Jack the Ripper! Nell'intricato reticolo di strade e vicoli inizia la caccia a un nuovo misterioso assassino.

Il giocatore Jack vince la partita se riesce a completare il suo crimine senza essere catturato. I giocatori Investigatori giocano insieme e hanno vinto quando uno di loro cattura Jack.

◉ Contenuti della confezione ◉

Questa confezione contiene:

- questo **regolamento**;
- il **tabellone di gioco** che riproduce il quartiere di Whitehall nel 1888;
- 1 foglio di cartone fustellato, che contiene: 6 **tessere blu Movimento Speciale** (2 Carrozza, 2 Vicolo e 2 Barca) e 4 **tessere nere**: 3 **Investigatore** e 1 **Smoker** (Aiuto Investigatore giallo);
- 3 **pedine Investigatore**, di plastica gialla, blu e rossa;
- 1 **pedina Jack**, di plastica nera, per tenere traccia delle mosse;
- lo **schermo di Jack**;
- il blocco di 30 **schede segna-mosse di Jack**;
- 15 **marcatori Indizio**, di plastica gialla trasparente;
- 4 **marcatori Luogo di Ritrovamento**, di plastica rossa trasparente.



GLI AUTORI

Gabriele Mari e Gianluca Santopietro, hanno condiviso, prima di *Whitehall Mystery™*, *Letters from Whitechapel™* e *Whitechapel™ Dear Boss*.

Nato nel 1973 a

Ravenna (Italia),

Gabriele Mari,

oltre che essere

educatore

nell'ambito

dell'autismo

e del disagio

psichico,

è game designer e copywriter.

Portano la sua firma *Garibaldi™ La Trafila* e *Mister X™ Flucht Durch Europa*.

Nato nel 1962 a

Ravenna (Italia),

Gianluca

Santopietro è

game designer,

graphic

designer,

art director,

sviluppatore e

playtester. Il primo gioco

che ha pubblicato è stato *Sì,*

Oscuro Padrino™, seguito da

MotoGrandPrix™, *Prodigy™*

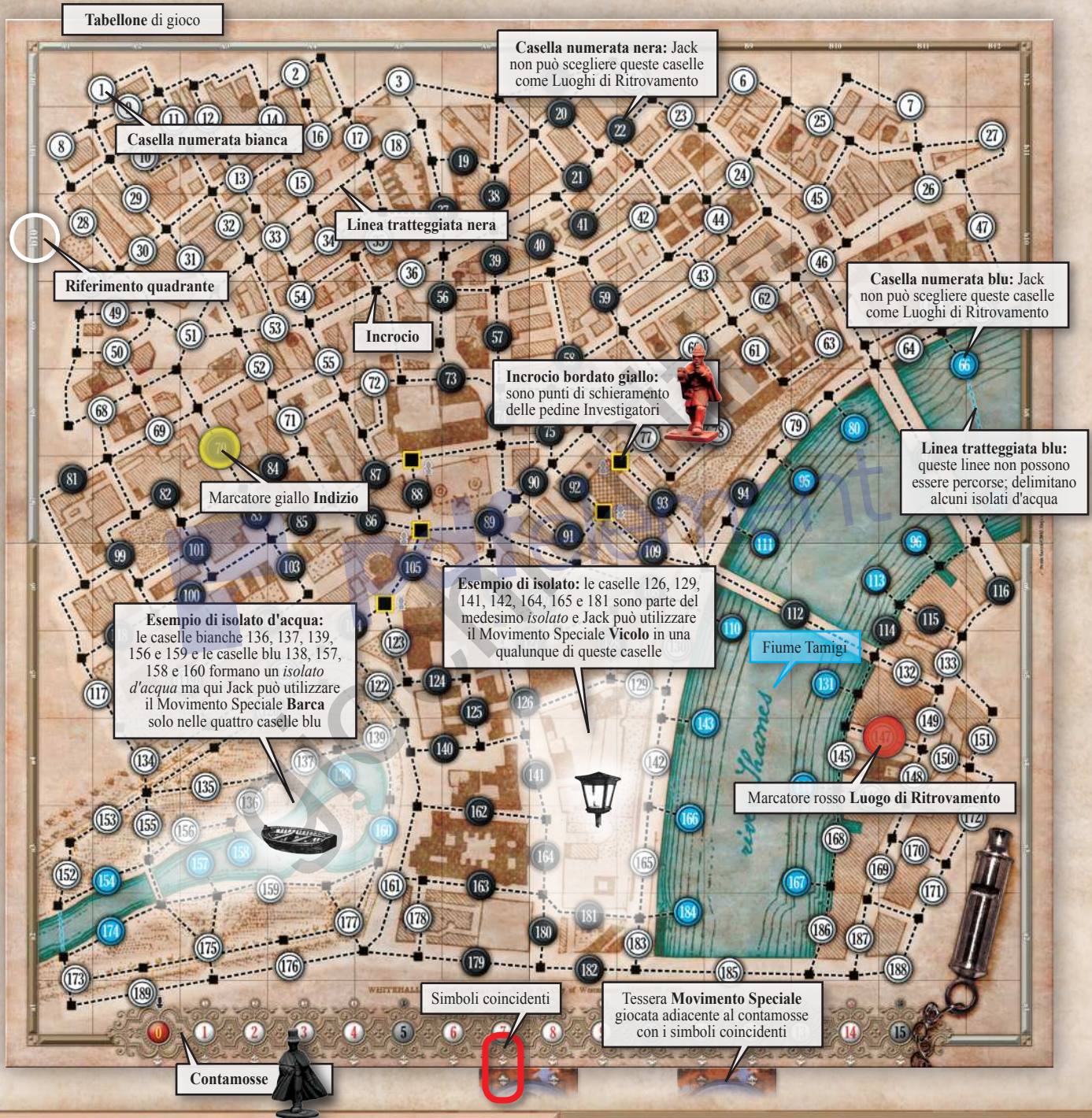
GameCards, *Collapsible D™* *The*

Final Minutes of the Titanic e, in

coppia con Andrea Chiarvesio,

Kingsport Festival™.





Preparazione del Gioco

1 Ponete sul piano di gioco il **tabellone** che mostra il quartiere di Whitehall ai tempi di Jack the Ripper, con **189 caselle numerate**, collegate da **linee tratteggiate**.

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



Jack, con movimenti furtivi, si sposta da una **casella numerata** all'altra, indipendentemente dal colore (bianca, nera o blu).



I tre **Investigatori** pattugliano le strade spostandosi da un **Incrocio** (quadrato nero, bordato o no) all'altro.

3 Un giocatore, **meglio se il più esperto**, è Jack. Gli altri sono gli **Investigatori** e si distribuiscono in modo quanto più uniforme le **3 pedine colorate** gialla, blu e rossa. Gli **Investigatori** giocano sempre tutti insieme!

4 Jack prende una **scheda segna-mosse nuova** dal blocco e la inserisce all'interno dello **schermo***. Prende poi l'occorrente per scriverci sopra (non incluso nel gioco).

5 Jack pone la **pedina nera** sulla posizione 0 (rossa) del contamosse.



6 Jack deve scegliere segretamente **4 caselle bianche** sul tabellone, ognuna di un **diverso quadrante** (bA, aA, aB e bB): annota i numeri nell' intestazione della scheda: sono i **Luoghi di Ritrovamento**.

7 Jack prende i **marcatori trasparenti rossi** **Luogo di Ritrovamento** e **gialli Indizio**, e le **tessere blu Movimento Speciale**.

8 Tutte le **tessere nere** sono distribuite per colore, **nel modo più uniforme possibile**, ai giocatori-Investigatore: sono sempre in gioco tutti e tre i colori. Il colore degli **Investigatori** abbina i giocatori a una o più pedine. Disputando una partita in meno di quattro giocatori, qualcuno controllerà più di un **Investigatore**.

9 I giocatori-Investigatori **schierano tutte le proprie pedine** in gioco, ciascuna su un diverso **Incrocio** bordato di giallo libero a propria scelta.

La partita ha inizio!

COMPONENTI



◉ Come si Gioca ◉

Al termine della preparazione, Jack deve determinare segretamente la sua casella di partenza: deve essere **una delle quattro caselle numerate bianche che ha annotato sull'intestazione della scheda** come Luoghi di Ritrovamento. Jack posiziona quindi su quella casella 1 marcatore rosso Luogo di Ritrovamento, per dichiarare agli Investigatori da dove parte la sua fuga, e annota quel numero nella casella grigia (0) della prima riga della sua scheda. L'obiettivo di Jack è raggiungere tutti gli altri Luoghi di Ritrovamento evitando l'arresto degli Investigatori.

La partita si disputa in un'unica Caccia composta da **tre manches**. Ogni manche consente a Jack un massimo di **quindici mosse**. Ogni turno è suddiviso in tre fasi:

La CACCIA

1		Jack: Fuga nella Notte
2		Investigatori: Caccia al Mostro
3		Investigatori: Indizi e Sospetti

Quando Jack dichiara raggiunto un nuovo Luogo di Ritrovamento, termina la manche in corso e contemporaneamente comincia la successiva, azzerando il contamosse.

Jack **non deve rispettare un ordine preciso** con cui raggiungere i Luoghi di Ritrovamento: la sequenza con cui sono stati segnati i quattro numeri nell'intestazione sulla scheda **non è determinante** ai fini dello svolgimento della partita e **non deve in alcun modo** limitare la strategia di Jack.

La partita termina quando Jack dichiara raggiunto il quarto e ultimo Luogo di Ritrovamento **oppure** se uno degli Investigatori arresta Jack.

Attenzione: durante la preparazione i giocatori-Investigatori si sono suddivisi le tessere nere. L'Investigatore giallo possiede 2 tessere collegate tra loro: Jasper T.C. Waring si avvaleva del fiuto di Smoker, il suo fidato cane. L'uso di questa tessera supplementare è necessario solo se vengono utilizzate le regole opzionali per gli Investigatori. Diversamente riponete nella scatola la tessera Smoker perché è superflua.



TESSERE NERE INVESTIGATORI

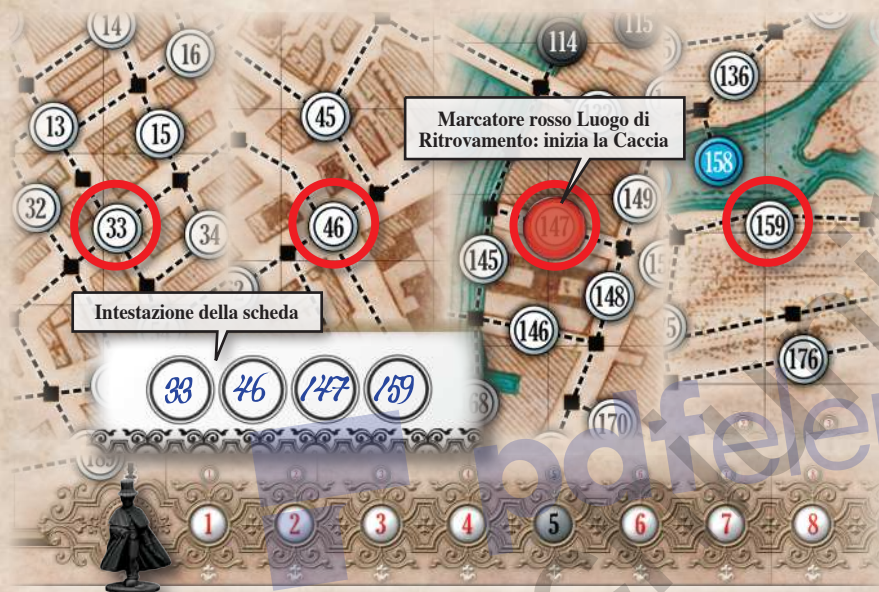
Ogni Investigatore è rappresentato da una pedina colorata e dalla relativa tessera, sulla quale sono riportate tutte le caratteristiche di gioco, comprese le regole opzionali.

Priorità: il valore indica l'ordine di gioco (crescente, dal più basso al più alto) che gli Investigatori devono rispettare in ciascuna delle loro fasi.

Abilità: effetto applicabile *una tantum* se è introdotta la regola opzionale Rimboccarsi le Maniche (vedere a pag. 11)

Il Gioco nel Dettaglio

◉ La Caccia ◉



In questa partita Jack ha scelto in segreto le caselle 33 (bA), 46 (bB), 147 (aB) e 159 (aA) come Luoghi di Ritrovamento che ha annotato nell'intestazione della sua scheda segna-mosse. Quindi dichiara la casella 147 come primo Luogo di Ritrovamento, ponendo 1 marcatore rosso sulla relativa casella del tabellone e annotando quel numero nella casella grigia della prima riga della sua scheda. La Caccia ha inizio: il prossimo obiettivo di Jack è raggiungere un altro Luogo di Ritrovamento entro quindici mosse. È compito degli Investigatori fermarlo.

1. Jack: Fuga nella Notte

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



UN CASO IRRISOLTO

2 ottobre 1888: durante la costruzione della nuova sede della Metropolitan Police, poi conosciuta come New Scotland Yard, sul Victoria Embankment vicino a Whitehall a Westminster, un operaio trova un pacco contenente resti umani.

I quotidiani suggeriscono un legame con gli omicidi di prostitute di Jack the Ripper che stanno accadendo contemporaneamente, ma la Metropolitan Police dice che non ci sono connessioni.

Il Mistero di Whitehall è un altro caso irrisolto che ha avuto luogo a Londra nel 1888, nel lungo periodo in cui la capitale inglese è stata teatro degli omicidi di Whitechapel.

Saranno scoperti in tre siti diversi nel centro della città i resti smembrati di una donna.



Dr. J. Bond

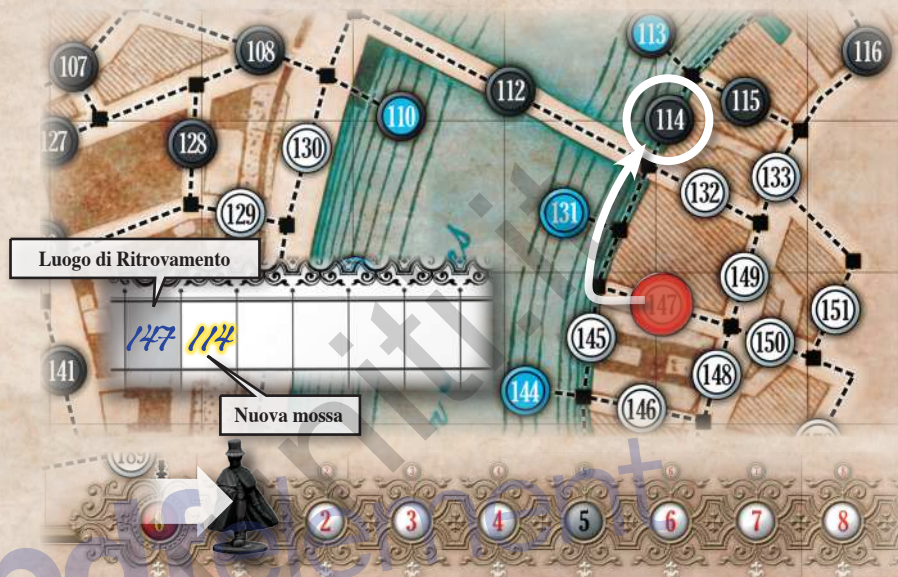
UNA MACABRA SCOPERTA

Il busto di una donna, vecchio di 3 mesi, è stato scoperto in un caveau. Il corpo era stato avvolto in un panno, probabilmente una sottoveste nera, e legata con dello spago.

Il torso è stato abbinato dal chirurgo della polizia, Thomas Bond **[Investigatore rosso]**, a un braccio destro e spalla che sono stati precedentemente scoperti sulla riva fangosa del Tamigi, a Pimlico, il giorno 11 settembre.

Il quotidiano *The Times* aveva inizialmente sospettato che il braccio fosse stato posto in acqua come scherzo da alcuni studenti di medicina.

lungo la stessa riga. Una volta annotato il movimento sulla propria scheda, Jack aggiorna il contamosse sul tabellone muovendo la propria pedina nera in corrispondenza del numero di mossa eseguita.



Jack deve eseguire la prima mossa e dalla casella 147, primo Luogo di Ritrovamento, muove in segreto alla casella 114, aggiornando la propria scheda e muovendo la propria pedina sul contamosse di conseguenza.

Nota: Jack **deve muovere** a ogni turno (non può rimanere nella stessa casella numerata due turni di seguito). Con il suo movimento non può oltrepassare le pedine Investigatore. Se, in virtù di questo, Jack non può compiere alcuna mossa, perde la partita.

Jack, in sostituzione al proprio movimento, può utilizzare una tessera blu Movimento Speciale (**Carrozza**, **Vicolo** o **Barca**) per agevolare la propria fuga (vedere Movimenti Speciali a pag. 12).

Se il numero della casella in cui muove Jack corrisponde al numero di un altro Luogo di Ritrovamento, Jack **alla fine del turno** potrà dichiararlo per dare inizio a una nuova manche (vedere Fine della Manche a pag. 11).

Se Jack esaurisce le quindici mosse a disposizione senza arrivare a un nuovo Luogo di Ritrovamento, perde la partita.

2. Investigatori: Caccia al Mostro

Consultandosi, gli Investigatori, in ordine di priorità (il valore nell'ovale giallo sulle tessere nere – 1. giallo, 2. blu e 3. rosso), possono muovere sul tabellone. Una pedina Investigatore può muovere sul tabellone fino a un massimo di 2 Incroci di distanza seguendo le linee tratteggiate nere (nel movimento devono essere ignorate le caselle numerate).



Il giocatore-Investigatore muove le proprie pedine in sequenza (giallo, blu e rosso) dagli Incroci di schieramento. Le pedine giallo e blu sono state mosse a 2 Incroci di distanza mentre la rossa, per presidiare il ponte, solo di 1 Incrocio.

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

3. Investigatori: Indizi e Sospetti

Per ogni Investigatore, in ordine di priorità (il valore nell'ovale giallo sulle tessere nere – 1. giallo, 2. blu e 3. rosso) il suo giocatore può dichiarare di cercare indizi o effettuare arresti.

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



LE AUTOPSIE

8 ottobre 1888. John Troutbeck, coroner di Westminster, apre l'inchiesta: la donna, di circa 24 anni, era "di grande statura e ben nutrita". L'utero è stato rimosso dal corpo; il braccio destro è stato reciso da qualcuno con conoscenze di anatomia umana, è stato legato con un laccio emostatico per arginare il flusso di sangue ed è stato rimosso post mortem.

La vittima indossava un abito di raso: il vestito è stato fabbricato a Bradford, in Inghilterra, ed era un modello vecchio di tre anni. Pezzi di carta, trovati con i resti, provengono dall'*Echo* del 24 agosto e dal *Chronicle* di data sconosciuta.

La causa della morte è sconosciuta, ma non è soffocata né annegata. L'utero è assente, e il polmone sinistro ha avuto una grave pleurite. Nessun segno di gravidanza, cuore sano; polmone destro, fegato, stomaco, reni e milza normali. La vittima è morta da un tempo approssimativo tra le sei settimane ai due mesi, ha la pelle chiara e i capelli scuri; non è una persona abituata al lavoro manuale.

Più tardi, il giornalista Jasper T.C. Waring [Investigatore giallo], con il suo cane Spitsbergen, con il permesso della polizia e l'aiuto di un operaio, ha trovato sepolta, vicino al cantiere, una gamba sinistra tagliata sopra il ginocchio. La testa e gli arti rimanenti non sono mai stati ritrovati, e l'identità della vittima rimane sconosciuta.





REGOLE OPZIONALI PER FAVORIRE JACK

Assassino a piede libero:

quando Jack utilizza una qualsiasi tessera blu Movimento Speciale segue le normali regole ma, invece di porre le tessere vicino al contamosse a faccia in su, può metterle in gioco coperte (a faccia in giù) senza dichiarare agli Investigatori il tipo di Movimento Speciale eseguito. Gli Investigatori possono rivelare quelle tessere solo alla fine della manche.

Le fandonie dei giornali:

quando ha inizio una nuova manche, Jack può recuperare 1 tessera blu Movimento Speciale **Vicolo** o **Barca** tra quelle rimosse dal gioco.



Il giocatore-Investigatore ha cercato indizi con la pedina gialla in sequenza nelle caselle 128 e 108, ovviamente senza trovare alcun indizio. Le caselle 107 e 127 non potevano essere indagate perché non sono adiacenti per la presenza di un Incrocio. Con la pedina rossa effettua l'arresto alla casella 112, sperando che Jack sia stato avvistato. Nelle caselle numerate 93 e 109, anche se adiacenti, la pedina rossa non può effettuare arresti in questo turno, perché l'azione permette di scegliere una sola casella.

Con ogni pedina Investigatore si può eseguire **solo una** delle due azioni (cercare indizi o effettuare arresti), ma, se si controllano più pedine, si possono scegliere azioni diverse con pedine diverse.

Cercare Indizi



Per *cercare indizi* un giocatore-Investigatore chiama uno alla volta, nell'ordine che preferisce, i numeri delle caselle che desidera ispezionare con la propria pedina. Jack deve verificare se il numero della casella chiamata compare in un qualsiasi spazio nella riga della manche in corso nella sua scheda.

Se compare, Jack deve porre 1 marcatore giallo trasparente Indizio sulla casella numerata corrispondente del tabellone (senza rivelare altre informazioni) e la ricerca degli indizi di quell'Investigatore termina immediatamente. Altrimenti si passa alla verifica delle altre caselle numerate adiacenti alla stessa pedina.



Il giocatore-Investigatore dichiara di cercare indizi con la pedina blu: seguendo le sue supposizioni comincia a chiamare il numero 84. Jack risponde negativamente. Allora prosegue chiamando la casella 70: Jack rivela una traccia ponendo un marcatore giallo Indizio su quella casella numerata del tabellone. Jack è stato lì in questa manche... ma quando? La casella 83, anche se adiacente, non può essere investigata in questo turno di gioco.

Effettuare Arresti



Per effettuare arresti un giocatore-Investigatore sceglie e chiama il numero di una delle caselle adiacenti (una sola!) alla propria pedina, cercando di effettuare un arresto. Jack verifica se la sua posizione attuale (l'ultimo numero segnato sulla scheda nella riga della manche in corso) corrisponde al numero chiamato: in caso affermativo, Jack viene arrestato e perde la partita; altrimenti, Jack non deve rivelare alcuna informazione.

◉ Fine della Manche ◉

Quando Jack raggiunge un nuovo Luogo di Ritrovamento sa che è l'ultimo turno della manche in corso, ma non deve fare alcuna dichiarazione.

Al termine della fase 3. Investigatori: Indizi e Sospetti di quel turno, se non è arrestato, Jack dichiara di aver raggiunto un nuovo Luogo di Ritrovamento, ponendo in gioco un nuovo marcatore rosso sulla relativa casella bianca del tabellone.

REGOLE OPZIONALI PER FAVORIRE GLI INVESTIGATORI

Rimboccarsi le maniche: gli Investigatori possono utilizzare le abilità descritte sulle proprie tessere nere. Queste abilità possono essere utilizzate una sola volta per partita: l'Investigatore ribalta quella tessera per ricordare di aver già utilizzato quell'abilità.

Il fiuto di Smoker: l'Investigatore giallo, in aggiunta alla propria tessera nera, riceve la tessera Smoker e può utilizzarne l'abilità descritta una sola volta durante la partita: l'Investigatore ribalta quella tessera per ricordare di aver già utilizzato quell'abilità.

Aiuto Investigatore giallo

Colore



Abilità (regola opzionale)



FAVORIRE JACK SE SI POSSIEDE...



Lettere da Whitechapel:
per 2/6 giocatori; cinque
vittime in quattro lunghe
notti di terrore.

Falsi Indizi: per ogni 5 Indizi rivelati agli Investigatori sul tabellone nel corso di una manche, Jack guadagna 1 marcatore blu Falsi Indizi (fino a un massimo di 3). All'inizio della fase 3. Investigatori: Indizi e Sospetti, Jack può giocare 1 marcatore blu Falsi Indizi per "bloccare" una qualunque casella numerata a scelta per il corso dell'intera manche, su cui gli Investigatori non possono *cercare indizi né effettuare arresti*. I marcatori blu eventualmente non giocati, al termine della manche sono comunque perduti. Jack non può dichiarare il Luogo di Ritrovamento su una casella "bloccata".



Ha inizio la manche successiva: Jack azzerà il contamosse spostando la propria pedina nera sulla casella 0 (rossa), riprende dal tabellone tutti i marcatori gialli Indizio (quelli rossi rimangono in gioco) e rimuove definitivamente dal gioco tutte le tessere blu Movimento Speciale che ha giocato nella manche appena conclusa.

Ora Jack deve annotare il numero del Luogo di Ritrovamento raggiunto nella casella grigia (0) della riga successiva della propria scheda segna-mosse. Inizia così un nuovo turno con la fase 1. Jack: Fuga nella Notte.

◉ Fine della Caccia ◉

Quando Jack pone in gioco il quarto marcatore rosso sulla relativa casella bianca del tabellone, la Caccia si conclude e la partita termina con la vittoria di Jack.

◉ Movimenti Speciali ◉

Jack, invece di effettuare un movimento, può decidere di utilizzare una delle tessere blu Movimento Speciale di cui dispone.

Quando Jack gioca le tessere Movimento Speciale deve porle adiacenti al contamosse in corrispondenza dei turni in cui i movimenti sono stati effettuati e non possono essere più riutilizzate per il resto della partita.

Se si utilizza una tessera Movimento Speciale, Jack deve applicarne gli effetti.



Retro



Carrozza



Vicolo



Barca

Attenzione: Jack non può dichiarare di aver raggiunto un Luogo di Ritrovamento come conseguenza di un qualunque Movimento Speciale.

Le tessere Movimento Speciale sono di tre tipi:



Carrozza: Jack può giocare una tessera Carrozza per spostarsi di 2 caselle numerate adiacenti (di qualunque colore), come se fosse un movimento doppio, con il vantaggio di poter oltrepassare, con questa azione, anche Incroci occupati da pedine Investigatori. Entrambe le caselle interessate nel movimento della **Carrozza** devono avere un numero diverso dalla casella di partenza e tra loro, e vanno riportati entrambi da Jack sulla scheda nell'ordine di percorrenza. Le tessere Movimento Speciale **Carrozza** a disposizione di Jack per l'intera partita sono 2.



Jack decide di effettuare un Movimento Speciale **Carrozza** dalla casella nera 40 in cui si trova attualmente. Dichiara il Movimento Speciale giocando la tessera blu **Carrozza** che sarà posta adiacente al contamosse in corrispondenza delle mosse eseguite (4 e 5). Jack sceglie segretamente le due caselle coinvolte nel Movimento Speciale e le annota in segreto sulla propria scheda: 37 e 34 in sequenza. Ora Jack si trova nella casella bianca 34. Grazie all'utilizzo della **Carrozza** Jack ha potuto anche oltrepassare l'Investigatore blu che gli avrebbe impedito il movimento dalla casella 40 alla 37.



FAVORIRE GLI INVESTIGATORI SE SI POSSIEDE...



Whitechapel Dear Boss:
nuovi componenti e regole
aggiuntive per Jack, la
Polizia e le Sventurate.

Rinforzi: si può sostituire qualunque pedina di questa confezione con quella verde e/o marrone in combinazione con la regola opzionale **Rimboccarsi le Maniche**.

Investigatore verde (priorità 4): per effettuare arresti, può scegliere e chiamare tutti i numeri delle caselle adiacenti alla propria pedina, invece di uno solo.

Investigatore marrone (priorità 5): invece di cercare indizi o effettuare arresti, questo Investigatore può dichiarare una qualunque casella numerata bianca. Se il numero corrisponde a un Luogo di Ritrovamento che Jack deve ancora raggiungere, assegna la vittoria agli Investigatori.





LA POLIZIA INDAGA

Il Sergente Arthur Ferris [Investigatore blu] appartiene al Metropolitan Police Service, la forza di polizia che controlla tutta Londra tranne la City (giurisdizione della City of London Police).

La Met (così viene chiamata la Metropolitan Police) nasce nel 1829 e il suo quartier generale viene indicato come Scotland Yard, dal nome della strada Great Scotland Yard che si apriva sul retro della prima sede della polizia, al numero 4 di Whitehall Place.

Nel 1887 si cominciò a costruire una nuova sede per Scotland Yard nei Victoria Embankment, direttamente affacciata sul Tamigi. Nel 1888 fu proprio nelle fondamenta di questo edificio in costruzione che venne trovato il torso di donna che diede vita al Mistero di Whitehall [casella numerata bianca 165].

Oggi il complesso è conosciuto come Norman Shaw Buildings e ospita degli uffici parlamentari.



Vicolo: Jack può utilizzare una tessera blu **Vicolo** per attraversare un isolato sul tabellone. Per isolato si intende un'unica porzione di tabellone completamente circondata da linee tratteggiate nere che non contenga caselle numerate blu. Partendo da una casella bianca o nera sul perimetro di un isolato, utilizzando il **Vicolo**, Jack deve raggiungere una qualsiasi altra casella bianca o nera del medesimo isolato. Le tessere Movimento Speciale **Vicolo** a disposizione di Jack per l'intera partita sono 2.



*Jack decide di effettuare un Movimento Speciale **Vicolo** dalla casella nera 85 in cui si trova attualmente. Dichiarare il Movimento Speciale giocando la tessera **Vicolo** che sarà posta adiacente al contamosse in corrispondenza della mossa eseguita (4 e 5). Jack sceglie segretamente la casella numerata in cui muove con questo Movimento Speciale e annota sulla propria scheda il numero 121, la casella bianca in cui si trova ora.*



Barca: Jack può utilizzare una tessera **Barca** per muovere da una casella numerata blu a un'altra casella numerata blu del medesimo isolato d'acqua. Per isolato d'acqua, questa volta, si intende un'unica porzione di tabellone completamente circondata da linee tratteggiate, sia nere sia blu, e che contenga caselle numerate blu. Le tessere blu Movimento Speciale **Barca** a disposizione di Jack per l'intera partita sono 2.

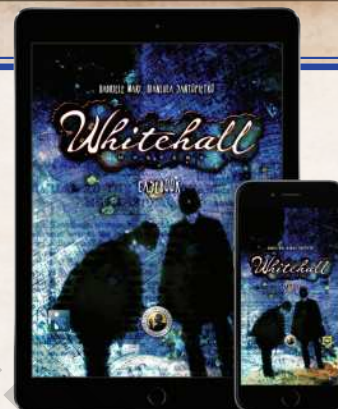


Jack decide di effettuare un Movimento Speciale **Barca** dalla casella blu 138 in cui si trova attualmente. Dichiarare il Movimento Speciale giocando la tessera **Barca** che sarà posta adiacente al contamosse in corrispondenza della mossa eseguita (dalla 8 alla 9). Jack sceglie segretamente la casella numerata in cui muove con questo Movimento Speciale e annota sulla propria scheda il numero 157, la casella blu in cui si trova ora.

Fine della Partita

La partita termina con la vittoria di Jack se quest'ultimo riesce a porre in gioco tutti e quattro i marcatori rossi Luoghi di Ritrovamento senza essere catturato; oppure con la vittoria degli Investigatori se un qualsiasi Investigatore arresta Jack o se gli viene impedito di arrivare a un nuovo Luogo di Ritrovamento entro il numero di mosse consentite.

Adesso siete pronti per giocare!



Scarica su
App Store

APP ANDROID SU
Google play

WHITEHALL CASEBOOK

Whitehall Casebook, su AppStore e PlayStore è utilizzabile con tutti i dispositivi portatili Apple e Android di ultima generazione (smartphone e tablet). Questo interessante accessorio lancia una nuova e appassionante sfida ai Jack veramente esperti. Il *Casebook* consente la scelta casuale dei Luoghi di Ritrovamento, optando tra vari livelli di difficoltà: Normale, Facile, Media e Difficile. Saprete superare tutte queste nuove sfide?





SUGGERIMENTI

Assegnate il ruolo di Jack al giocatore più esperto del gruppo, almeno per le prime partite.

Il giocatore Jack dovrà utilizzare con sapienza le tessere Movimento Speciale, per non trovarsi poi sguarnito al momento del bisogno.

Il giocatore Jack deve cercare di non sopravvalutare il numero di movimenti di cui dispone prima del raggiungimento di un Luogo di Ritrovamento: un movimento imprevisto degli Investigatori potrebbe costringerlo a deviazioni fatali.

Il giocatore Jack, quando consulta la mappa per studiare le proprie strategie, deve cercare di sfruttare lo schermo per occultare il proprio sguardo e i propri movimenti, altrimenti rischia di tradirsi rivelando preziose informazioni ai giocatori-Investigatore.

I giocatori-Investigatore non devono mai scoraggiarsi durante la Caccia: anche non trovare indizi è di per sé un indizio!



◉ Riepilogo della Caccia ◉

Una partita è composta da un'unica Caccia suddivisa in 3 manches.

La CACCIA

1	Jack: Fuga nella Notte. Jack muove segretamente dall'ultima casella numerata annotata sulla sua scheda a una diversa casella numerata adiacente, seguendo le linee tratteggiate nere e aggiorna il contamosse sul tabellone.
2	Investigatori: Caccia al Mostro. Consultandosi, i giocatori-Investigatore, partendo dalla pedina gialla, poi blu e infine rossa, possono muovere.
3	Investigatori: Indizi e Sospetti. Consultandosi, i giocatori-Investigatore, partendo dalla pedina gialla, poi blu e infine rossa, con ogni pedina possono <i>cercare indizi</i> o <i>effettuare arresti</i> . Jack può dichiarare terminata la manche se ha raggiunto un nuovo Luogo di Ritrovamento: se lo fa deve porre in gioco 1 marcatore rosso.

Seguite SirChesterCobblepot su Facebook e Twitter: condividete con noi le vostre immagini di gioco più belle e le regole della casa più interessanti per suggerire agli autori nuovi spunti di sviluppo.

