

Letters from WHITECHAPEL

Londre 1888

Dès que vous descendez du carrosse, vous réalisez que c'est un mauvais arrêt. Il y a quelques minutes vous étiez dans le chic centre-ville, mais maintenant les ruelles surpeuplées et nauséabondes se ramifient autour de vous. Colporteurs, marchands criant, et enfants sales couverts de haillons qui courent à travers la foule et tirent sur votre veste pour mendier de l'argent ... Tout ce que vous voyez est la pauvreté et la tristesse. Certaines personnes appellent cela le district de l'enfer. Certains autres, moins chanceux appellent cela chez-eux. Ici, pour un sous ou moins, vous pouvez voir les saltimbanques et les freak show, ou vous pouvez vous enivrer dans l'un des pubs. Le sexe est à vendre aussi, il y a des prostituées à chaque coin de rue. On les appelle les misérables, et ils n'auraient pas pu choisir un meilleur nom.

Bienvenue à Whitechapel.

Bienvenue dans les rues de Jack l'éventreur.



Letters from Whitechapel est un jeu de déduction et de bluff qui se déroule en 1888, dans le Londres de Jack l'éventreur. C'est un jeu pour deux à six joueurs, de 13 ans et plus.

Objectif du Jeu

5 importants détectives sont sur la piste de Jack l'éventreur, le plus dangereux tueur en série de tout les temps. Ils doivent poursuivre le mystérieux meurtrier dans l'enchevêtrement des rues et ruelles du district de Whitechapel.

Un joueur joue Jack l'éventreur et son but est de faire 5 victimes avant d'être attrapé. Le reste des joueurs sont des détectives de la police, qui doivent coopérer pour attraper Jack l'éventreur avant la fin du jeu.

Contenu de la boîte

- ces règles
- 1 plateau de jeu représentant le district de Whitechapel en 1888.
- 5 feuilles Police (1 de chacune de ces couleurs : bleu, jaune, marron, rouge et vert)
- 1 feuille Jack l'éventreur
- 2 punchboard contenant :
 - 5 tuiles chef de l'enquête (1 de chacune de ces couleurs : bleu, jaune, marron, rouge et vert)
 - 7 jetons noir patrouilles de police (2 jetons factice, et 1 de chacune de ces couleurs : bleu, jaune, marron, rouge et vert)
 - 8 jetons blanc femme, 5 marqués en rouge et 3 non marqués
 - 1 jeton heure du crime
 - 5 jetons mouvement spécial (3 Diligences et 2 Ruelles)
 - 4 tuiles lettre de Jack
- 5 pions en bois blanc misérable
- 5 pions en bois policier (1 de chacune de ces couleurs : bleu, jaune, marron, rouge et vert)
- 2 pions en bois noir Jack l'éventreur
- 1 support/écran Jack l'éventreur
- 1 bloc de feuille de mouvement Jack l'éventreur
- 3 jetons jaune transparent faux indice
- 19 jetons blanc transparent indice
- 5 jetons rouge transparent scène de crime

La boîte contient :

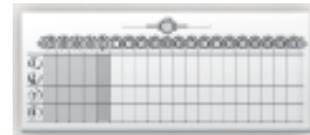
Plateau de jeu



Support/écran Jack l'éventreur



Bloc de feuille de mouvement Jack l'éventreur



Un bloc de 30 feuilles

Fiche Jack l'éventreur



Dos



Recto

Fiches police



Dos



Recto en 5 couleurs (une par policier)

Tuiles Chef de l'enquête



Dos

Recto en 5 couleurs (une par policier)

Tuiles lettre de Jack



Dos

Recto en 5 couleurs (une par policier)

Pions en bois

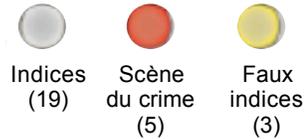


Jack

Policiers en 5 couleurs
(une par policier)

misérable
(5)

Jetons en plastique transparent



Indices
(19)

Scène
du crime
(5)

Faux
indices
(3)

Jetons



Femmes
(8)

Patrouille
de police
(7)

Heure
du
crime
(1)

Diligence
(3)

Ruelle
(2)

Mise en Place du Jeu

1

Placer le plateau de jeu au centre de la table. Il est marqué de 199 cercles numérotés reliés par des lignes pointillées.

2

Durant le jeu Jack l'éventreur, les patrouilles de police, et les **misérable** se déplacent le long de ligne qui représente les rues de Whitechapel.



Jack l'éventreur se déplace furtivement en passant par les cercles numérotés.



Les policiers se déplacent en passant par les intersections (sans s'occuper si elles ont des bords colorés ou non).



Les **misérable** se promènent seules en passant par les cercles numérotés.

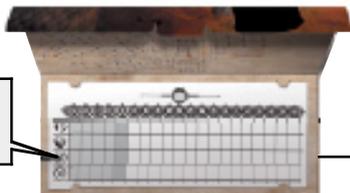
3

Un joueur devient Jack l'éventreur (le joueur le plus expérimenté est un bon choix). Les autres joueurs deviennent des détectives. Les détectives jouent toujours dans le même camp. Ils se distribuent les 5 pions policier. Les 5 pions sont toujours utilisés, indépendamment du nombre de joueurs. S'il y a moins de 6 joueurs, un des joueurs doit contrôler plus d'un policier.

4

Jack the Ripper

Jack l'éventreur prends une feuille de déplacement neuve du bloc et la place sur son support/écran. Il doit aussi avoir un stylo.. (non inclu)

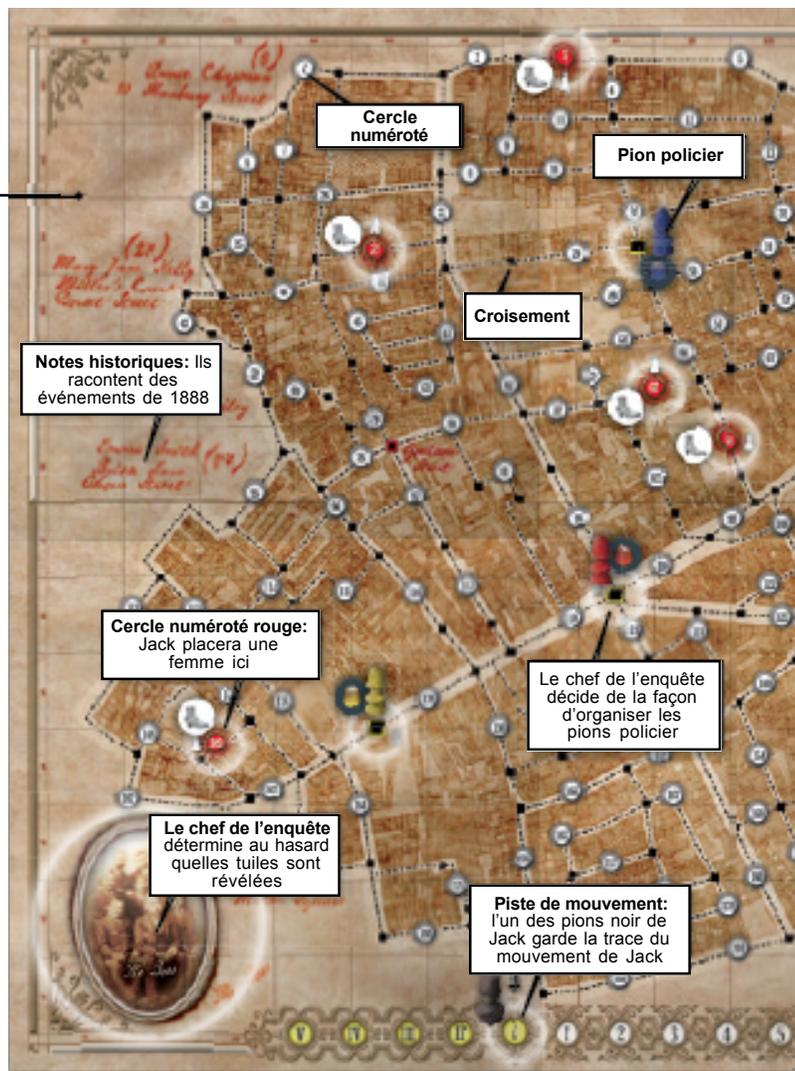


L'écran de Jack avec une feuille de déplacement correctement placée.

5

Jack the Ripper

Jack l'éventreur place un pion noir Jack l'éventreur sur le premier emplacement nuit de la piste nuit du plateau de jeu (numéroté de 1 à 4).



Cercle numéroté

Pion policier

Croisement

Notes historiques: Ils racontent des événements de 1888

Cercle numéroté rouge: Jack placera une femme ici

Le chef de l'enquête décide de la façon d'organiser les pions policier

Le chef de l'enquête détermine au hasard quelles tuiles sont révélées

Piste de mouvement: l'un des pions noir de Jack garde la trace du mouvement de Jack

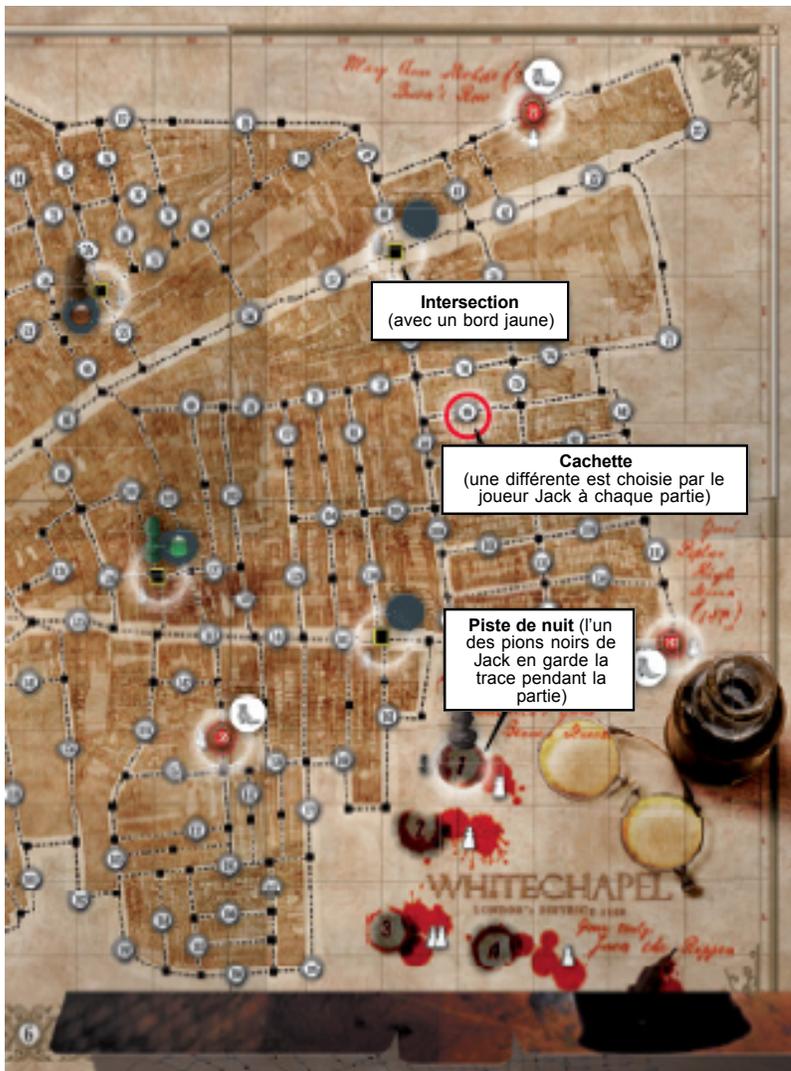
6

Jack the Ripper

Jack l'éventreur choisit secrètement sa cachette. Il peut choisir n'importe quel cercle numéroté du plateau excepté ceux en rouge. Quand il a choisi sa cachette il note le numéro en haut de sa feuille déplacement dans le grand ovale. Le but de Jack l'éventreur est de retourner dans sa cachette après chaque meurtre sans être arrêté par les détectives.



Exemple: Jack choisit le cercle numéroté 90 comme cachette.



Intersection
(avec un bord jaune)

Cachette
(une différente est choisie par le joueur Jack à chaque partie)

Piste de nuit (l'un des pions noirs de Jack en garde la trace pendant la partie)

WHITECHAPEL
LONDON'S GENTRIFIED 1888
From Station
From Station
From Station

7 Jack the Ripper

Jack l'éventreur prend les jetons transparents scène de crime, indice, les jetons femme, diligence, ruelle, heure du crime. Si les règles optionnelles sont utilisées Jack l'éventreur prend aussi les jetons transparents faux indice et les tuiles lettre de Jack



5 jetons scène de crime



19 jetons indice



8 jetons femme (faces)



5 jetons mouvement spécial:
3 diligences et 2 ruelles



1 jeton heure du crime

8 Police

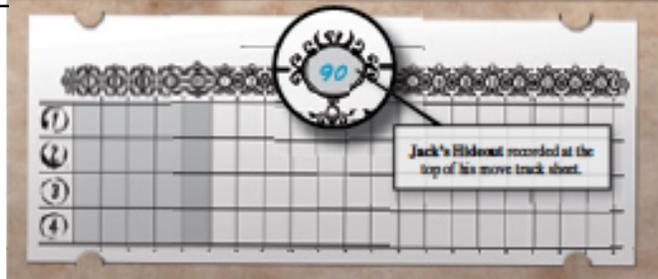


Les policiers prennent les feuilles police de la même couleur que leur(s) pion(s) policiers.

9 Police



Un des policiers mélange les tuiles chef de l'enquête et les posent faces cachées, dans un ordre aléatoire, sur l'espace du plateau réservé à cet effet.



10 Police

Les policiers prennent les pions **misérable** et les jetons patrouille de police.



5 pions misérable



7 jetons patrouille de police

Comment Jouer

Une partie de Letters from Whitechapel est divisé en quatre nuits :

①	Première nuit (31 août 1888)
②	Deuxième nuit (8 septembre 1888)
③	Troisième nuit (30 septembre 1888) double événements
④	Quatrième nuit (9 novembre 1888)

Chaque nuit est divisé en deux parties. Chaque parties est composé de différentes phases. Chaque phase se nomme Jack l'éventreur ou police et comporte des actions particulières à réaliser.

Première partie : L'ENFER

1	 Jack l'éventreur : Préparer la scène
2	 Jack l'éventreur : Les cibles sont identifiés
3	 Police : Patrouiller dans les rues
4	 Jack l'éventreur : Les victimes sont choisies
5	 Jack l'éventreur : Du sang dans les rues
6	 Police : Le suspense grandit
7	 Jack l'éventreur : Prêt à tuer
8	 Jack l'éventreur : Un cadavre sur le trottoir
9	 Police : Sifflet d'alarme

Seconde partie : LA TRAQUE

1	 Jack l'éventreur : Évasion dans la nuit
2	 Police : La traque du monstre
3	 Police : Indices et soupçon

...

Cher Directeur, je ne cesse d'entendre que la police m'a capturé, mais ils ne me piégeront pas de sitôt.

...

Comment Jouer

Première Partie : L'ENFER

L'obscurité tombe sur les ruelles notoire de Whitechapel et la peur devient palpable pour ceux qui errent dans la nuit. Chaque ombre pourrait être celle de Jack.

1. **Jack l'éventreur : Préparer la scène**

Jack prends les **jetons de mouvement spéciaux** (diligence et ruelle) en fonction de la nuit en cours

	Nuit	Jetons
1	31 août 1888	3 diligences et 2 ruelles
2	8 septembre 1888	2 diligences et 2 ruelles
3	30 septembre 1888	2 diligences et 1 ruelle
4	9 novembre 1888	1 diligence et 1 ruelle

2. **Jack l'Éventreur : Les cibles sont identifiés**

Jack prends les **jetons femmes** en fonction de la nuit en cours

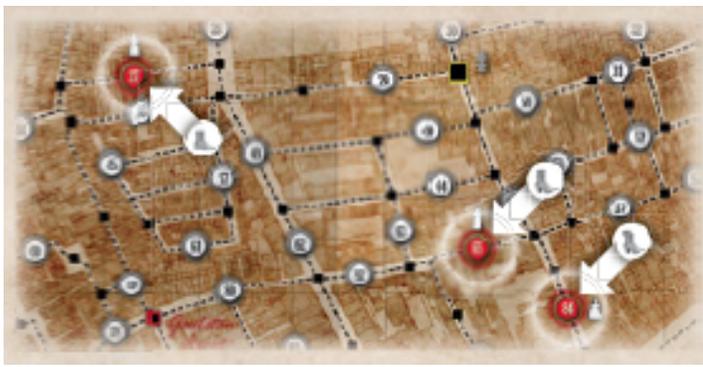
	Nuit	Jetons
1	31 août 1888	8 femmes, dont 5 sont marqués
2	8 septembre 1888	7 femmes, dont 4 sont marqués
3	30 septembre 1888	6 femmes, dont 3 sont marqués
4	9 novembre 1888	4 femmes, dont 1 est marqué

Jack place les jetons femmes faces cachées sur des cercles numérotés rouge sur le plateau. Il les arrange comme il le souhaite.

Les jetons marqués en rouge au verso représente des cibles potentielles de Jack l'éventreur. Les jetons complètement blanc sont des cibles leurres, utilisé pour induire les détectives en erreur, en fonction de la stratégie de Jack.

Rappelez-vous que les faces rouge restent cachées. Jack est le seul à connaître les cibles actuelles.

Notez : Dès la seconde nuit du jeu, Jack ne peut placer de jetons femme sur les cercles numérotés rouge occupés par un jeton scène de crime.



Exemple: Jack place un jeton femme face caché sur un cercles numérotés rouge. Il est le seul a savoir lesquels sont marqués. Sa prochaine victime est sous l'un d'eux !



Police : Patrouiller dans les rues

Les détectives retournent la tuile supérieure de la pile de tuile chef de l'enquête. Le joueur contrôlant le policier de la couleur de la tuile chef de l'enquête est le chef de l'enquête pour la nuit en cours.

Le chef de l'enquête dirige l'enquête. Au cours de la première nuit du jeu il place les sept jetons patrouilles de police sur des croisements bordés de jaune (carré noir bordé de jaune) de la façon qu'il souhaite.

Certains des jetons ont leurs verso marqués d'une des cinq couleurs de pions policier. Deux autres jetons (complètement noir) sont des patrouilles leurres, utilisé pour induire Jack l'éventreur en erreur, en fonction de la stratégie des policiers.

Rappelez-vous que les faces marqués restent cachées. Le chef de l'enquête est le seul à connaître la position actuelles des policiers.



Exemple: Le chef de l'enquête place les jetons patrouilles de police sur le plateau. Jack doit essayer de deviner où sont les policiers et ne pas se faire prendre.

A partir de la seconde nuit le chef de l'enquête est limité pour le placement des sept jetons patrouilles de police :

- Cinq des jetons doivent être placé à l'endroit occupé par les pions policiers à la fin de la nuit précédente (les policiers sont retirés du plateau est remplacés par les jetons patrouille de police).
- Deux des jetons doivent être placé sur des croisements bordés de jaune qui n'étaient pas occupés par des pions policiers lors de la fin de la nuit précédente.

Comme lors de la première nuit, le chef de l'enquête ordonne les jetons patrouilles de police de la façon qu'il souhaite pour confondre Jack et coordonner la stratégie de la police.

A savoir, les nouveaux jetons patrouilles de police n'ont pas besoin de placé en fonction de la couleur des pions policiers présent à la fin de la nuit précédente (des leurres peuvent aussi être placé là où se trouvait des pions policiers)



Exemple: Lors de la seconde nuit, le nouveau chef de l'enquête place les jetons patrouille de police. Il doit placer un jeton à chaque endroit où se trouvait un pion police lors de la nuit précédente, mais il doit aussi placer 2 jetons sur des croisements bordés de jaune, et encore mélanger les vrais patrouilles et les leurres pour améliorer la stratégie des détectives, et confondre Jack.

Règle optionnelle : A partir de la seconde nuit, après que les jetons patrouilles de police aient été placé, Jack peut utiliser une tuile lettre de Jack chaque nuit (voir "lettre de Jack" plus loin)

...

J'ai trouvé ça amusant de les voir afficher cet air si intelligent en disant qu'ils se croyaient être sur la bonne piste.

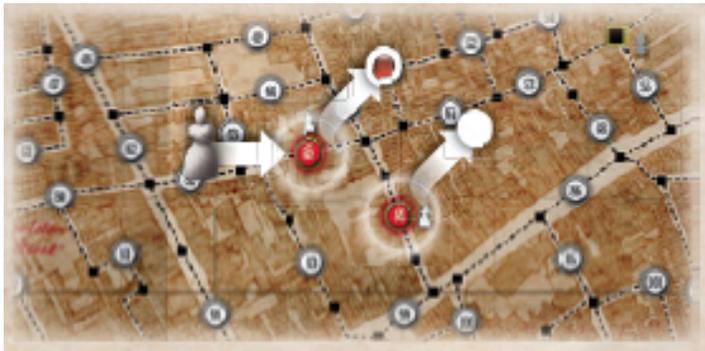
Cette histoire à propos de Leather Apron m'a plus que rassuré.

...



Jack l'Éventreur : Les victimes sont choisies

Toutes les jetons femme sont retournés face visible. Ceux marqués en rouge sont remplacés par les pions **misérable**. Ceux qui sont sans marque sont simplement retirés du plateau. Le jeton heure du crime est placé sur le chiffre romain "I" de la piste des mouvements.



Exemple: Quand les jetons sont révélés, la stratégie de Jack devient clair. Bientôt un horrible cri d'agonie déchirera le silence de Londres ...

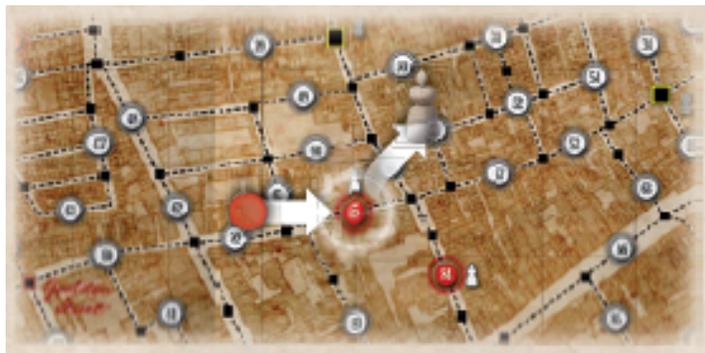


Jack l'Éventreur : Du sang dans les rues

Maintenant, Jack l'éventreur doit décider s'il tue une cible ou s'il attend encore un peu. (mais si le jeton heure du crime est sur le chiffre romain "V" Jack ne peut plus attendre et il doit tuer)

Si Jack décide de tuer il choisit un pion **misérable** et le remplace par un jeton scène de crime. Un pion **misérable** et un jeton femme sont définitivement enlevés du jeu. La nuit continue en phase 8, "Jack l'éventreur : Un cadavre sur le trottoir".

Si Jack décide d'attendre, la nuit continue en phase 6, "police : Le suspense grandit".



Exemple: Jack choisit une victime et convertit la **misérable** en jeton scène de crime. Un corps gît meurtri dans la rue.

Note : Au cours de la troisième nuit, le 30 septembre, il y a 2 meurtres. Voir "la troisième nuit : Le double événement".



Police : Le suspense grandit

En premier lieu le jeton heure du crime est déplacé vers la gauche (dans l'ordre ascendant des chiffres romains). Alors le chef de l'enquête doit déplacer chaque pion **misérable** sur le plateau. Chacun doit se déplacer le long d'une ligne pointillée vers un autre cercle numéroté adjacent non occupé.



Exemple: Le jeton scène de crime est avancé jusqu'au prochain chiffre romain dans l'ordre ascendant, et le pion **misérable** est déplacé par le chef de l'enquête.



Exemple: Le pion **misérable** sur le cercle 65 doit se déplacer. Le chef de l'enquête doit choisir entre différentes destinations (cercle 63, 66, 51, 67, 84, 83 ou 82) Il choisit 82 et déplace le pion **misérable**.

Il y a plusieurs restrictions concernant le déplacement des pions **misérable**. Un pion **misérable** ne peut pas :

- finir son mouvement à côté d'un jeton patrouilles de police.
- traverser un jeton patrouilles de police durant son mouvement ; ou
- finir son mouvement sur un cercle contenant un jeton scène de crime



Jack l'éventreur : Prêt à tuer

Jack l'éventreur choisi un pion patrouilles de police et le retourne. Si c'est un leurre (avec une face noire) il l'enlève du plateau. Sinon il reste sur le plateau, face visible.

Alors le jeu continu avec une nouvelle répétition de la phase Enfer 5, "Jack l'éventreur : Du sang dans les rues".



Jack l'éventreur : Un cadavre sur le trottoir

Prenant sa plus belle plume Jack note sur sa feuille, dans la colonne correspondant au chiffre romain recouvert par le jeton heure du crime, et sur la ligne correspondant à la nuit en cours, le numéro du cercle marqué par le jeton scène de crime qu'il vient de placer sur le plateau.

Jack est maintenant situé sur ce cercle numéroté. Pour le reste de la nuit il va se déplacer par les cercles numérotés afin de rejoindre sa cachette sans se faire prendre ...

Pour se préparer pour la traque Jack place le second pion Jack l'éventreur sur le plateau à l'endroit où se trouve le jeton heure du crime. Ce pion Jack l'éventreur est utilisé pour garder la trace des mouvements quand il essaye de s'échapper.



Exemple: La victime de Jack est sur le cercle numéro 82. Jack note "82" sur sa feuille dans la colonne "II", comme marqué par le jeton heure du crime, de la ligne "1" car nous sommes la première nuit. Jack a rendu sa "justice" - les rues de Whitechapel sont couvertes de sang !



Police : Sifflet d'alarme

Les détectives révèlent toutes les jetons patrouilles de police qui n'ont pas encore été révélé. Ils remplacent les marqueurs colorés par les pions polices de la couleur correspondante et retire les jetons patrouille leurre. Ils retirent aussi tout les pions **misérable** encore en jeu.



Exemple: Les pions polices rentre en jeu, remplaçant les jetons patrouilles de police colorés. Les jetons patrouilles de police non marqué sont retiré du plateau. Maintenant la police doit être rapide pour arrêter le monstre!

La traque commence !

...

Une grande oeuvre qu'a été ce dernier travail. La dame n'a même pas eu le temps d'hurler. Comment peuvent-ils me rattraper maintenant. J'adore mon travail et j'ai envie de recommencer. Vous allez bientôt entendre parler de moi avec mes petits jeux amusants. J'ai récupéré de ce précieux liquide rouge dans une bouteille de bière de gingembre lors de mon dernier travail pour écrire avec mais c'est devenu épais comme de la colle et je ne peux pas l'utiliser. J'espère que l'encre rouge vous suffira. ha, ha.

...

Seconde Partie : La traque

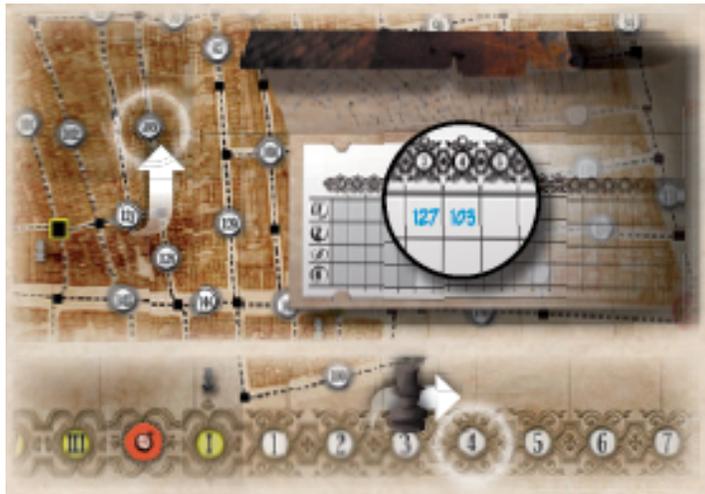
Du sang frais sur le trottoir ! Des cries d'horreur et des sifflets d'alarme déchirent la nuit. Jack l'éventreur est quelque-part dans les rues, et doit être attrapé avant de disparaître à nouveau !

1. Jack l'éventreur : Évasion dans la nuit

Jack se déplace de son actuel cercle numéroté jusqu'à un autre cercle adjacent, en passant par les lignes pointillées. Il doit se déplacer sans passer par des croisements occupés par des pions policiers.

Jack complète ses mouvements secrètement, notant le numéro de son cercle de destination sur sa feuille dans la case libre suivante, à droite de sa position actuelle, dans la ligne correspondant à la nuit en cours.

Une fois que sa destination est secrètement noté, Jack déplace son pion d'un espace vers la droite sur la piste des mouvements du plateau de jeu. La position de son pion doit toujours correspondre au chiffre romain ou arabe du mouvement qu'il vient de faire.



Exemple: Jack fait son mouvement du cercle 127 (sa précédente position) vers le cercle 103. Il note "103" sur sa feuille dans la case libre suivante pour la nuit en cours. Ensuite il déplace son pion d'un espace vers la droite, de "3" à "4", en correspondance avec la colonne où il a écrit son mouvement. Jack s'éloigne furtivement des rues de Whitechapel, caché dans les ombres.

Rappelez-vous : Jack ne peut pas choisir une destination qui l'oblige à passer par un croisement occupé par un pion policier. Si, pour cette raison, il ne peut faire un déplacement légal, il perd la partie !

S'il le veut, Jack peut remplacer son mouvement normal par un mouvement spécial. Pour le faire, il doit dépenser un jeton diligence ou ruelle. Voir la partie "Mouvements spéciaux" plus loin pour plus d'information.

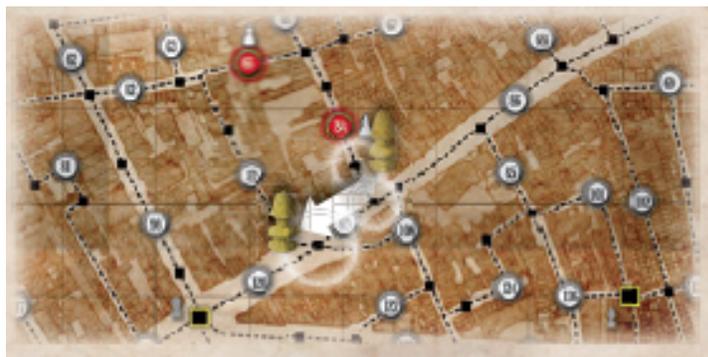
Si le mouvement de Jack le fait arriver dans sa cachette, il déclare que sa fuite fut un succès, et la nuit de traque en cours prend fin. Voir "Fin de la traque" plus loin.

Si Jack arrive au bout de ses mouvements (c'est à dire quand il arrive sur la case "15" de sa feuille) sans être retourné dans sa cachette, il perd la partie. Voir "La fin du jeu" plus loin pour plus d'information.

2. La traque du Monstre

Après s'être consultés entre eux, les policiers déplacent leur(s) pion(s) policier(s). Chaque joueur déplace son ou ses pions, en commençant par le chef de l'enquête et en continuant en sens horaire.

Les policiers se déplacent le long des lignes pointillées. Quand un policier se déplace il le fait d'une distance maximum des 2 croisements. Il ignore les cercles numérotés lors de son déplacement.



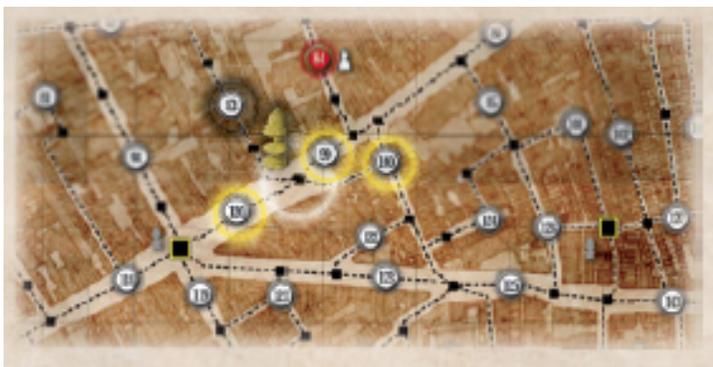
Exemple: Le policier jaune se déplace de 2 croisements. Si Jack est passé par cette rue il a sûrement laissé des indices.

Quand il se déplace, un policier peut passer par dessus un autre policier mais ne peut pas s'arrêter sur le même croisement qu'autre policier.

3. Police : Indice et soupçon

Règles optionnelles : Si l'option "faux indices" est utilisé Jack peut récupérer et utiliser des jetons faux indices au cours de cette phase. Voir "faux indices", plus loin, pour plus d'informations.

En commençant par le chef de l'enquête et en continuant en sens horaire, chaque détective décide, pour chaque policier qu'il contrôle, si ce policier va chercher des indices ou procéder à une arrestation. Les deux types d'action peuvent avoir lieu dans les cercles numérotés directement adjacent au pion policier (c.a.d. dans les cercles directement connectés par une ligne pointillée au croisement où se trouve le pion policier).



Règles optionnelles : Si la règle des faux indices est utilisé, Jack reçoit un jeton faux indice pour chaque série de 5 indices trouvés au cours de la même nuit. Voir « faux indice », plus loin, pour plus d'information.

B) Procéder à une arrestation :

Pour faire une arrestation le détective annonce le numéro d'un (et d'un seul!) cercle numéroté directement adjacent à son pion policier.

Si le numéro annoncé correspond à la position actuelle de Jack (c.a.d. le numéro écrit le plus récemment sur la feuille de mouvement) Jack l'événreur est arrêté et perd la partie ! Si le numéro ne correspond pas à la position actuelle de Jack, aucune information supplémentaire n'est donnée et le policier a terminé son action.

Exemple: Les cercles numérotés 99, 100 et 120 sont directement adjacents au policier jaune. Le cercle 83 n'est pas directement adjacent parce que la route vers "83" est interrompue par un croisement.



Exemple: Le policier jaune décide de faire une arrestation. Il choisit le cercle 99 qui est directement adjacent. Jack vérifie sa position actuelle et répond négativement. Si Jack n'est pas là où est-il ?

Chaque policier peut faire une seule action parmi deux. Il peut soit chercher des indices, soit procéder à une arrestation, mais pas les deux (par contre si un joueur contrôle plusieurs policiers il peut choisir des actions différentes pour chacun d'eux).

A) Chercher des indices :

Pour chercher des indices, le détective annonce le numéro d'un cercle directement adjacent qu'il souhaite inspecter. Jack vérifie sa feuille de mouvement pour voir si ce numéro apparaît à un endroit quelconque sur la ligne correspondant à la nuit en cours.

Si c'est le cas, il place un jeton indice (blanc transparent) sur le cercle numéroté, et l'action du policier se termine. S'il n'y apparaît pas, le détective annonce un autre numéro de cercle directement adjacent. La séquence se poursuit jusqu'à ce qu'un jeton indice soit posé ou qu'il n'y ait plus de cercles numérotés directement adjacents.



Exemple: Le policier jaune décide de chercher des indices. Il annonce "99!" Ce nombre n'apparaît pas dans la ligne de la nuit en cours, et donc Jack répond négativement. Le policier jaune annonce "100!". Ce nombre apparaît dans la ligne de la nuit en cours, et donc Jack place un jeton indice sur le cercle numéroté correspondant. Jack est passé là cette nuit mais quand ? De fait le cercle 120 est aussi directement adjacent au policier jaune mais il ne pourra plus enquêter maintenant car trouver un indice conclut forcément l'action.

Si Jack n'est toujours pas arrêté et s'il n'a pas encore rejoint sa cachette, après que tous les policiers aient fait leur action, continuez en répétant la phase 1 de la traque "Jack l'événreur : Évasion dans la nuit".

La fin de la traque :

Quand Jack rejoint sa cachette, la traque – et avec elle la nuit – s'achève. Retirez certains jetons indices du plateau. Laissez les pions policiers, et les jetons scène de crime rouges en place. Retirez les jetons de mouvements spéciaux et le pion Jack l'événreur de la piste de mouvement. Défaussez tous les jetons faux indices inutilisés. La nuit prochaine commencera par la phase Enfer 1, "Jack l'événreur : Préparer la scène". Jack déplace son pion noir sur la nuit suivante de la piste des nuits.

Mouvements Spéciaux

Au lieu d'exécuter un mouvement normal, Jack l'éventreur peut décider de se servir de ses jetons de mouvement spéciaux. Quand ils sont utilisés, les jetons de mouvements spéciaux sont placés sur le ou les espaces de la piste de mouvement correspondant à ce mouvement. Ce jeton ne pourra plus être utilisé cette nuit. Si Jack utilise un jeton de mouvement spécial il doit appliquer ces effets (il ne peut donc jamais utiliser un jeton pour faire un déplacement normal).

Important : Jack ne doit jamais utiliser un mouvement spécial pour retourner directement dans sa cachette. Le dernier mouvement pour retourner dans sa cachette doit être un mouvement normal.

Il y a deux sortes de mouvements spéciaux :

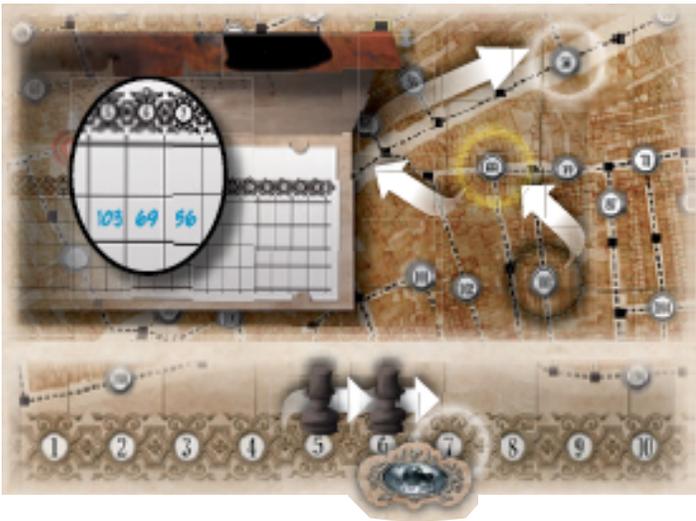


La Diligence :

Jack peut utiliser une diligence pour se déplacer de deux cercles numérotés adjacents sur le plateau – un "double mouvement". Qui plus est il peut traverser des croisements contenant des pions policier.

Les deux cercles numérotés concernés par la diligence doivent être différents l'un de l'autre et de plus être inscrits séparément sur la feuille de Jack, dans le bon ordre. Le pion Jack l'éventreur est déplacé deux fois, et le jeton diligence est placé afin de recouvrir les deux espaces sur la piste des mouvements.

Jack peut utiliser trois diligences au cours de la première nuit, deux au cours de la seconde et de la troisième nuit, et enfin une seule au cours de la dernière nuit.



Exemple: Jack est sur le numéro 103 et décide d'utiliser une diligence. Jack choisit secrètement et inscrit les deux cercles numérotés concernés par le mouvement : d'abord 69, puis 56. Maintenant Jack est sur le cercle numéroté 56, mais un de ses jetons de mouvement spécial a été dépensé. Il place le jeton diligence de manière à recouvrir deux espaces sur la piste des mouvements. Il déplace son pion Jack l'éventreur de deux espaces sur la piste. Des claquements de sabots sur les pavés – beaucoup de gens peuvent se payer une diligence dans Londres.

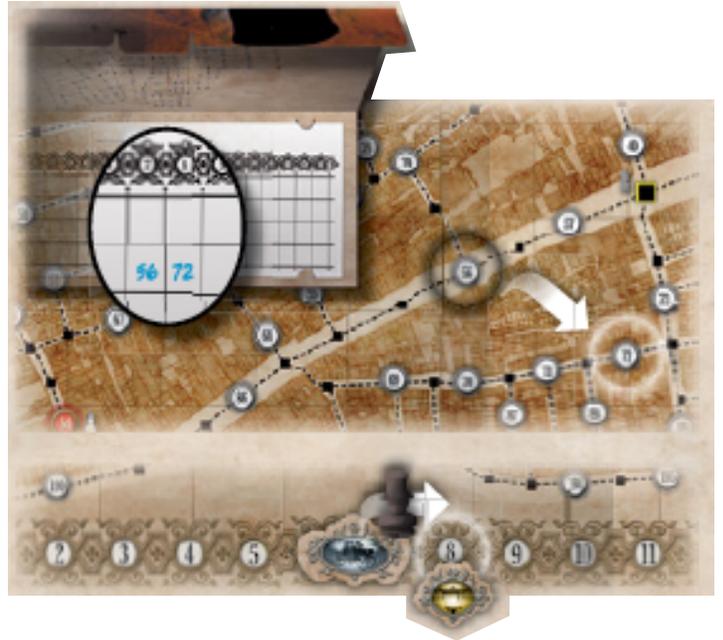


La Ruelle :

Jack peut utiliser une ruelle pour traverser un bloc de maison, se déplaçant d'un cercle numéroté du périmètre de ce bloc, vers un autre cercle numéroté situé également sur le périmètre du bloc (un bloc de maison est une aire du plateau qui est complètement délimitée et qui n'est pas coupée par une ligne pointillée).

Quand Jack utilise une ruelle, il place un jeton sur l'espace correspondant de la piste.

Jack peut utiliser deux ruelles au cours de la première et de la deuxième nuit, et une seule au cours de la troisième et quatrième nuit.



Exemple: Jack est sur le cercle numéroté 56 et décide d'utiliser une ruelle. Ses destinations possibles sur le bloc de maison sont alors 57, 73, 72, 71, 70 et 69. Il choisit le numéro 72 comme destination et l'inscrit sur sa feuille. Il place le jeton ruelle sur la piste mouvement comme rappelle pour les détectives, et déplace alors son pion Jack l'éventreur d'un espace sur la piste, comme d'habitude. Les labyrinthiques ruelles de Whitechapel peuvent gravement compliquer la tâche des détectives...

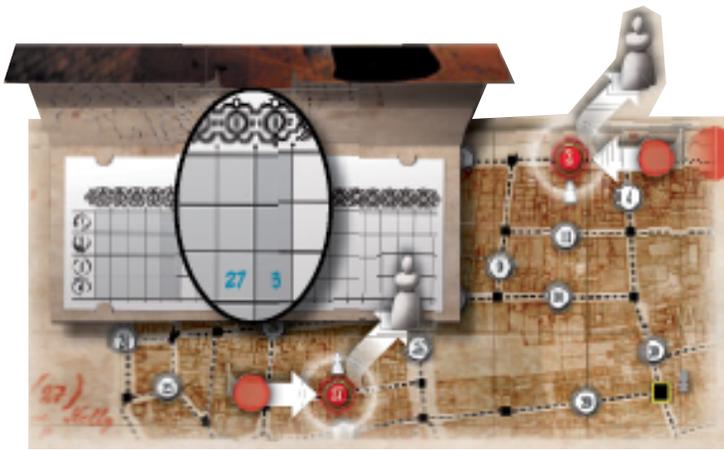
La troisième nuit : Le double événement

Au cours de la troisième nuit, le 30 septembre, Jack l'éventreur doit tuer deux **misérables**.

La procédure normal est suivi à l'exception du fait que Jack choisi deux victimes au lieu d'une au cours de la phase 5 « Jack l'éventreur : Du sang dans les rues »

Pour ce faire Jack choisi deux pions **misérable** et les replacent par deux jetons scène de crime. Il note ensuite le numéro des deux cercles numérotés dans deux cases consécutives de sa feuille : le premier indiqué par le jeton heure du crime et le second immédiatement sur sa droite. Il peut les inscrire dans l'ordre qu'il préfère.

Jack débute son évasion de l'emplacement correspondant au second (le plus à droite) numéro inscrit. Les détectives connaissent les deux scènes de crime mais ne connaissent pas l'ordre dans lequel ils ont été perpétrés et donc il ne peuvent pas savoir avec certitude où se trouve Jack au début de la troisième nuit de traque.



Exemple: Au cours de la troisième nuit, Jack choisi deux victimes en plaçant deux jetons scène de crime sur chacun des cercles numérotés 3 et 27. Il inscrit secrètement sur sa feuille "27" et ensuite "3". Sa seconde (la plus à droite sur sa feuille) victime est celle du cercle 3, qui est la position du début de sa fuite... que les détectives ne connaissent pas !!

Notez : la seconde scène de crime de la troisième nuit compte comme le premier mouvement de Jack cette nuit. Cela permet aux détectives de jouer en premier, en commençant par la phase 2 "Police : La traque du monstre". La traque continue ensuite normalement.

Suggestions et avertissements

- Choisissez le joueur le plus expérimenté du groupe pour jouer Jack l'éventreur.
- Jack l'éventreur doit utiliser les diligences et ruelles avec sagesse, dans le but de les avoir quand elles lui serviront vraiment.
- Jack l'éventreur ne doit pas surestimer le nombre de mouvement disponible dans la nuit. Les détectives peuvent l'entraîner dans de fatal détour avec un mouvement inattendu à n'importe quel moment.
- Les détectives ne doivent pas se focaliser sur la capture de Jack au cours de la première nuit à tout prix. Au début du jeu le plus important est de délimiter la zone où peut se trouver la cachette de Jack.
- Les détectives doivent discuter de leur stratégie devant Jack mais ils peuvent attendre que Jack se soit déplacé avant de commencer à discuter, pour éviter de donner à Jack des indices sur leur plan.
- Jack l'éventreur doit éviter de donner des indication sur la position de sa cachette par la façon dont il regarde le plateau...

Fin du Jeu

Jack gagne le jeu s'il tue cinq femmes sans être attrapé et en retournant dans sa cachette à la fin de chacune des quatre nuits.

Les détectives gagnent le jeu s'ils attrapent Jack où s'ils l'empêchent de rejoindre sa cachette avec le nombre autorisé de mouvement.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

...
*Ma lame est si douce et
affûtée que si j'ai une chance
j'aimerais l'utiliser le plus tôt
possible.*

*Bonne chance. Cordialement
Jack l'Eventreur*

...

Règles optionnelles

Pour aider Jack l'Éventreur

Les lettres

Au cours de chacune des seconde, troisième et quatrième nuit, Jack l'éventreur peut utiliser une des tuiles lettre de Jack pour changer la position des patrouilles de police.

Une tuile peut seulement être utilisée après que les jetons patrouilles de police aient été placés. Une fois qu'une lettre de Jack donnée aient été utilisés et son effet appliqué, la tuile est retiré du jeu. Une autre lettre sera utilisé pour la prochaine nuit.

Trois des tuiles sont à utiliser pendant la phase enfer 3 "police : Patrouiller dans les rues". La tuile restante ("Goulston street") est joué pendant la phase Traque 1 "Jack l'éventreur : Évasion dans la nuit".

Voici les effets des différentes tuiles :



"Dear boss"

Jack déplace un pion patrouille de police (sans regarder s'il est marqué) de la section A/a ou C/b du plateau vers n'importe quel croisement bordé de jaune inoccupé.



"Saucy Jacky"

Jack choisi deux jetons patrouilles de police pris dans les sections B/a ou B/b du plateau. Le chef d'investigation déplace les deux jetons vers n'importe quel autre croisement bordé de jaune inoccupé.



"From Hell"

Jack déplace un jeton patrouille de police (sans regarder s'il est marqué) de la section A/b ou C/a vers n'importe quel croisement bordé de jaune inoccupé.



"Goulston Street"

Cette tuile représente un graffiti au lieu d'une lettre. Elle est joué durant la traque, immédiatement après que Jack se soit déplacé en phase 1 "Jack l'éventreur : évasion dans la nuit" mais avant tout mouvement de policier en phase 2 "police : La traque du monstre".

Quand il utilise cette tuile, Jack choisi un pion entre les pions policiers rouge, vert et bleu. Alors le chef de l'enquête choisi entre le pion choisi par Jack (qui représente la police métropolitaine) et le pion marron (qui représente la ville de Londres) et déplace immédiatement ce pions sur "Goulston Street" qui est indiqué par des bordures rouge au carreau A5/b8.

Faux Indices



Pour chaque série de cinq indices révélée par la police au cours d'une nuit donnée, Jack gagne un jeton jaune "faux indices".

Jack peut placer un de ses jetons "faux indices" sur n'importe quels cercles numérotés au début de la phase 3 "police : indices et soupçon". Quand un jetons est placé ainsi, il bloque un cercle numéroté pour le reste de la nuit, signifiant qu'un pion policier ne peut pas chercher d'indices ou procéder à une arrestation ici.

Pour aider la Police

Zone d'arrestation

Au cours de la phase 3 "police : indices et soupçon", quand il procède à une arrestation, le détective annonce tout les cercles numérotés directement adjacent au pion policier. Si n'importe lequel de ces numéros correspond à la position actuelle de Jack, Jack l'éventreur est arrêté et perd la partie. Dans le cas contraire, aucune information n'est donné.

N'hésitez surtout pas à réutiliser la signature.

P.S. N'ai pas été suffisamment bon pour poster ceci avant d'avoir retiré toute l'encre rouge de mes mains.

Malédiction.

Toujours pas de chance.

Ils disent que je suis un médecin maintenant.

Ha ha.

Résumé du jeu

Le jeu est divisé en 4 nuits. Chaque nuit est divisé en 2 parties. Chaque partie a un nombre différent de phases.

Première partie : L'ENFER

1	Jack l'éventreur : Préparer la scène. Jack récupère les jetons de mouvement spécial.
2	Jack l'éventreur : Les cibles sont identifiés. Jack place les jetons femme faces cachées sur un cercle rouge numéroté. Jack ne place pas de jetons sur les cercles occupés par un jeton scène de crime.
3	Police : Patrouiller dans les rues. Les détectives dévoilent la tuile chef de l'enquête. Ce joueur sera le chef de l'enquête pour la nuit actuelle. Il place les 7 jetons patrouille de police sur le plateau.
4	Jack l'éventreur : Les victimes sont choisies. Les jetons femme sont révélés. Ceux marqués en rouge sont remplacé par des pions misérables. Le jeton heure du crime est placé sur le chiffre romain "I" sur la piste de mouvement.
5	Jack l'éventreur : Du sang dans les rues. Jack choisi entre tuer une victime (et sauter à la phase 8) ou attendre (dans ce cas la partie continue avec la phase 6).
6	Police : Le suspense grandit. Le jeton heure du crime est déplacé sur le prochain chiffre romain dans l'ordre ascendant. Le chef de l'enquête déplace chaque pion infortuné.
7	Jack l'éventreur : Prêt à tuer. Jack choisi et révèle un jeton patrouille de police. Le jeu se poursuit avec une autre itération de la phase 5.
8	Jack l'éventreur : Un cadavre sur le trottoir. Jack enregistre sur sa feuille le cercle numéroté marqué du plus récent jeton scène du crime.
9	Police : Sifflet d'alarme. Les détectives révèlent les jetons patrouille de police restant, remplacent ceux marqués par les pions policier correspondant, et enlèvent du plateau les pions misérables restant. La chasse commence!

Deuxième partie : LA CHASSE

1	Jack l'éventreur : Évasion dans la nuit. Jack se déplace de son lieu habituel vers un cercle numéroté adjacent, en suivant la ligne pointillée, enregistre sa nouvelle location, et avance son pion sur la piste de mouvement.
2	Police : La traque du monstre. Chaque détective déplace son propre pion policier, en commençant avec le chef de l'enquête et en poursuivant en sens horaire.
3	Police : Indices et soupçon. En commençant avec le chef de l'enquête et en poursuivant en sens horaire, chaque pion policier prend une action, soit recherche des indices ou exécute une arrestation.

Credits

A game by Gabriele Mari and Gianluca Santopietro

Letters from WHITECHAPEL

Game Design Gabriele Mari and Gianluca Santopietro

Artwork Gianluca Santopietro

Art Direction Fabio Maiorana (NG International) and

Gianluca Santopietro (e-Nigma.it)

Graphic Design Demis Savini

Layout Lorem Ipsum

Development e-Nigma.it and Andrea Chiarvesio

Rules Giacomo Santopietro, Demis Savini and Livio Valentini

Editing Fabrizio Rolla

Historical Research Gabriele Mari and Giacomo Santopietro

Production Roberto Di Meglio and Luca Pansechi

Playtesters Andrea Chiarvesio, Gioeca Torino crew,

Francesco Villani, Michele Patuelli, Monica Socci,

Alessandro Zandoli, Simona Alessandri, Giacomo Giamotti,

Thomas Franco, Massimiliano Rossi, Roberto Arpalia,

Devil Pierantoni, Roberto Benelli and Katjuscia Ceccarelli.

English Edition

Translation Daniele Corrado

Editing Jeff Tidball

A Game Created and Published Worldwide by NG International Srl



Via Pradazzo 6/B, 40012, Calderara di Reno (BO), Italy

www.nexusgames.com

Retain this information for your records.

English Edition ©2010 NG International Srl.



© 2010 NG International Srl.

Letters from Whitechapel™ is a trademark of NG International Srl.

All rights reserved. WARNING! Not suitable for children under 3 years of age due to small parts. Choking hazard.

Notes historiques