

Lettres de Whitechapel

Jack choisit secrètement le numéro de sa cachette dans l'emplacement en haut de sa fiche

L'enfer

1) Jack prend les déplacements spéciaux et pions femmes suivant le tableau (cf. verso), et pose un des pions Jack sur la nuit en cours (à droite du plateau). Jack utilisera sur sa fiche la ligne de la nuit en cours.

2) Jack pose les jetons femmes face cachée uniquement sur les cases rouges (pas sur les scènes de crimes utilisées).

3) L'Enquêteur est tiré au hasard et pose les jetons noirs face cachée : 5 remplacent les policiers (sans tenir compte des couleurs) et 2 sont obligatoirement sur des croisements jaunes.

Lors de la 1ère nuit tous les pions sont sur les croisements jaunes

4) Retourner les jetons femmes, les rouges sont remplacés par les misérables, les autres supprimés. Placer le jeton rouge heure du crime sur le (I).

5) Jack s'il décide de tuer place une pastille rouge à la place de la misérable (2 pastilles pour la 3ème nuit), retirer les autres misérables => **8**. *Attention : Jack doit forcément tuer si il est sur le (V).*

6) Placer le jeton rouge heure du crime sur le chiffre romain suivant (vers la gauche)

Enquêteur : Déplacer chaque pion misérable vers un cercle adjacent en suivant une ligne (ne pas tenir compte des croisements=carrés noirs). Un pion misérable ne peut pas :

- finir juste à côté d'un policier (si il y a au moins un croisement entre eux c'est ok)
- finir sur une scène de crime précédente
- passer par un policier

7) Jack : retourne un pion policier et le retire si c'est un leurre => **5**

8) Jack : marque sur la fiche, dans la colonne correspondant au chiffre romain du jeton rouge heure du crime, le numéro où a eu lieu le meurtre et place le pion jack sur le jeton rouge heure du crime.

S'il s'agit de la 3ème nuit, sur sa fiche il doit aussi écrire dans la case suivante le numéro du 2ème meurtre, cela correspond à son premier déplacement (inconnu des policiers). Le pion Jack doit donc être avancé d'une case vers la droite et Jack ne fera rien lors du premier tour de la traque.

9) Placement des policiers à la place des jetons noirs en respectant les couleurs

La traque

1) Jack : se déplace secrètement vers un numéro adjacent au dernier marqué sur sa fiche, il marque ce nouveau numéro à droite du précédent sur sa fiche et déplace le jeton Jack en bas du plateau (chiffre romain décroissant ou chiffre arabe croissant)

- doit se déplacer
- ne peut pas traverser un policier (sauf fiacre)
- si Jack atteint sa cachette: il peut l'annoncer et dans ce cas la traque s'arrête; s'il ne le dit pas alors la traque continue et comme Jack se déplacera obligatoirement au prochain tour il devra sortir de sa cachette

2) Policier : chacun déplace son ou ses policiers (après s'être concertés et en commençant par l'enquêteur))

- déplacement de 0, 1 ou 2 croisements (carrés) sur une même ligne
- 2 policiers ne peuvent pas s'arrêter sur un même croisement (carré), mais peuvent se croiser

3) Policier : chaque policier, en commençant par l'enquêteur, tente d'arrêter Jack ou de suivre Jack (l'un ou l'autre pas les deux)

- pour tenter de l'arrêter, le policier dit qu'il arrête Jack à un numéro qui lui est directement adjacent
- pour suivre jack, le policier demande pour chaque numéro qui lui est directement adjacent si Jack y est passé (Jack regarde sur sa fiche la ligne complète de la nuit en cours), si oui une pastille jaune est posée et la demande de trace s'arrête pour ce policier qui a terminé pour ce tour.

Phases 1 et 2 de l'enfer

Nuit	Jetons femme	Fiacres	Ruelles
1	5 + 3 leurres	3	2
2	4 + 3 leurres	2	2
3	3 + 3 leurres	2	1
4	1 + 3 leurres	1	1

Mouvements spéciaux

ne peuvent pas être utilisés en dernier mouvement pour atteindre la cachette

Fiacre

Jack écrit sur sa fiche 2 numéros à la suite, place le fiacre sur la piste de déplacement en bas, à cheval sur les 2 déplacements, puis pose le pion jack dessus. Attention Jack ne peut pas avec ses deux mouvements revenir sur sa case précédente.

L'utilisation d'un fiacre permet de passer à travers les policiers sans que Jack ne soit vu.

Ruelle

L'utilisation d'une ruelle permet à Jack d'aller sur une case appartenant au périmètre des quartiers sur lequel il est.

Conditions de fin du jeu

Jack gagne

- si il est revenu dans sa cachette et l'annonce lors de la 4ème nuit de meurtre

Jack perd

- si il n'a pas pu revenir à sa cachette
- si il est arrêté
- si il est dans l'impossibilité de bouger (bloqué entre des policiers)