

GABRIELE MARI GIANLUCA SANTOPIETRO

Whitehall

TM

M Y S T E R Y



Szabálykönyv

HUN - v1.0



Fordította és szerkesztette: Hipszki László (2019)

Újabb borzalom Londonban

GAME DESIGN

Gabriele Mari and Gianluca Santopietro

HISTORICAL RESEARCH

Gabriele Mari

DEVELOPMENT

e-Nigma.it

EDITING

Gabriele Mari for e-Nigma.it

ART DIRECTION

Gianluca Santopietro for e-Nigma.it

ARTWORK

Gianluca Santopietro (cover)

Alan D'Amico

GRAPHIC DESIGN

Demis Savini for e-Nigma.it

SCULPTURES

Alan D'Amico for Orco Nero

PLAYTESTING

Livio Valentini (head), Francesco Villani, Monica Soggi, Maria Vittoria Pieri, Leexena Frantini, Enrico De Cono, Salvatore Gualtieri, Matteo Pironi, the players of La Ludoteca dei Cacciatori di Teste, the players of IdeaG Costa Est 2015.

COLLABORATORS

Silvia Nicolini and Gregorio Pampaloni for their wonderful photos, Orco Nero for their magnificent sculptures.

PRODUCTION

Giacomo Santopietro for Sir Chester Cobblepot

Giuliana Santamaria for Giochi Uniti srl

Molly Glover for Fantasy Flight Games

© 2016 Tiopi srl. Whitehall Mystery, Letters from Whitechapel, and Sir Chester Cobblepot are trademarks of Tiopi srl. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. Whitehall Mystery is distributed worldwide in the English language by Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



FantasyFlightGames.com SirChesterCobblepot.com

GiochiUniti.it

WARNING: Contains small parts which could represent a choking hazard.

- Alig múlt délután három óra. Le kellett mennem az alagsorba néhány deszkáért, és azonnal észrevettem a csomagot: durván kétszer három láb lehetett, papírba csomagolva. Mi az ördög ez? Kicsomagoltam és fekete szövetet találtam benne. Egy alsószoknya? Mielőtt láttam volna, mi van benne, a kiszabaduló bűz mindent megmagyarázott.

- Frederick Wildborn, asztalos

1888 október 22-én Whitehall közelében egy női törzset találtak a városi rendőrség főhadiszállásának építése során.

- A maradványok a bomlás előre haladott állapotában voltak. A bőr alapos vizsgálatát követően meg tudtam állapítani, hogy vannak sebek. Kizárhatom a lehetőségét, hogy a nő fojtogatás vagy fulladás következtében hunyt el. A lábak amputálása precíz vágásokkal történt, ami az emberi anatómia alapos ismeretét feltételezi. Úgy tűnik, hogy mindegyik vágás a halál után történt. A test tökéletesen illik a múlt hónapban talált karhoz.

- Thomas Bond, sebész

1888 szeptember 11-én, Pimlico közelében egy levágott jobb kezét találtak a Temze mocsaras partján.

- És most mindenki azon töpreng, hogy Hasfelmetsző Jack rejtőzik-e a titokzatos whitehalli gyilkosság mögött. Úgy hiszem, ha minden hozzám hasonló úriember kevesebb időt töltene újsághírek gyártásával, és inkább nekigyürkőzne, mindannyian egy jobb városban élnénk. Nem kellene nekünk hősök: csak jó lábak kellene és hűséges Smoker-em orra.

- Jasper T.C. Waring, újságíró

A sajtó megpróbálja az eseményeket összekapcsolni a whitechapel-i gyilkosságokkal, de a rendőrség tagadja, hogy lenne kapcsolat. Egy másik gyilkos garázdálkodik szabadlábban, azzal szórakozva, hogy egy szegény nő darabjait szórja szét Londonban, mint valami kísérteties kincsvadászaton. Október 18-án Mr. Waring, Smoker nevű kutyája segítségével megtalálta a bal lábát.

- Jack vagy sem, meg fogjuk találni a gyilkost. Ez egy folt a rendőrség becsületén: szörnyű ironia lenne, ha az új Scotland Yard egy megoldatlan gyilkosság helyszínén épülne fel...

- Arthur Ferris, őrmester, városi rendőrség

Az áldozat feje és a többi végtagjait sosem találták meg. Személyazonossága, a gyilkosáéval együtt, ismeretlen maradt. Az események Whitehall-rejtélyként vonultak be a történelembe.



A *Whitehall-rejtély*TM egy fejlesztett dedukciós és blöff-játék, ami Hasfelmetsző Jack 1888-as Londonjába lett helyezve. 14 éves kortól kezdve kettőtől négy játékos számára.

⊙ A játék célja ⊙

A Scotland Yard egy másik sorozatgyilkos sarkában van, pont akkor, mikor Hasfelmetsző Jack is tevékenykedik! Az utcák és sikátorok szoros hálózatában kezdődik a vadászat ezen új és titokzatos gyilkos után.

A Jack-el lévő játékos nyer, ha képes elkövetni bűnét anélkül, hogy elkapják. A nyomozókkal lévő játékosok közösen játszanak, és akkor nyernek, ha egyikük elkapja Jack-et.

⊙ A doboz tartalma ⊙

A doboz tartalmazza:

- Ezt a **szabálykönyvet**;
- 1 **játéktáblát**, ami Londont jelképezi körülbelül 1888 körül;
- 1 kivágott kartonlap a következőkkel:
 - 6 **kék különleges mozgáslapka** (2 hintó, 2 sikátor és 2 csónak);
 - 4 **fekete lapka** (3 nyomozó és 1 **Smoker, a kutya**);
- 3 műanyag **nyomozófigura** (1 sárga, kék és piros);
- 1 fekete műanyag **Jack figura**;
- 1 **paraván** (Jacknek);
- 1 30 lapos mappa **Jack mozgásának követésére**;
- 15 átlátszó sárga műanyag **nyomjelző**;
- 4 átlátszó piros műanyag **felfedezés helyszíne jelző**.



A TERVEZŐK

1973-ban, Ravennában (Olaszország) született **Gabriele Mari**, aki azon túl, hogy autista és pszichológiai rendellenességekkel élő emberek oktatója, játékkervező és szövegíró is. Ő tervezte a *Garibaldi*TM *La Trafla* és a *Mister Xu*TM *Flucht Durch Europa* játékokat is.



G. Mari

1962-ben, Ravennában (Olaszország) született **Gianluca Santopietro**, aki játékkervező, grafikus, művészeti vezető, fejlesztő és játékesztelő is. Első kiadott játéka a *Si, Oscuro Padrino*TM, amit a *MotoGrandPrix*TM, *Prodigy*TM *GameCards*, *Collapsible D*TM *The Final Minutes of the Titanic* követtek, majd Andrea Chiarvesio-val közösen a *Kingsport Festival*TM.



G. Santopietro

Gabriele Mari és **Gianluca Santopietro** közösen dolgoztak már a *Letters from Whitechapel*TM és a *Whitechapel*TM *Dear Boss* című játékokon is.



Játéktábla



A játék előkészítése

1 A játéktáblát, ami Hasfelmet-szó Jack idejének Whitehallját ábrázolja, az asztal közepére helyezzük. **189 számozott kör** látható rajta, amiket pontozott vonalak kötnek össze egymással.

2 A játék során mindenki a **fekete pontozott vonalakon**, vagyis London utcáin fog mozogni:



Jack lopakodva mozog a **számozott körök** között, figyelmen kívül hagyva azok színét (fekete, fehér vagy kék).



A három **nyomozó** a **keresztzödések** között mozog (nem törődve azzal, hogy a keresztzödések sárga keretűek-e vagy sem).

3 Az egyik játékos Jack lesz (javasoljuk, hogy a **legtöbb tapasztalattal rendelkező** játékos legyen). A többiek lesznek a nyomozók, akik mindig együtt dolgoznak. Elosztják a **3 színes figurát** (sárga, kék és piros) egymás közt, ahogy nekik tetszik.

4 Jack elvesz egy új **mozgáskövető lapot** a mappából és a **paravánja** mögé rakja *. Ceruzára is szüksége lesz (nem játéktartozék).

5 Jack a **fekete figuráját** helyezze a mozgáskövető-sáv „0”-ás (piros) pozíciójára.



6 Jack titokban kiválaszt **4 fehér kört** a játéktáblán, **mindegyiknek a térképháló más-más negyedébe kell esnie** (bA, aA, aB és bB); feljegyzi a számokat a mozgáskövető lapjának tetejére. Ezek lesznek a felfedezés helyszínei.

7 Jack összegyűjti a **piros felfedezés helyszíne** jelzőket, a sárga **nyomjelzőket** és a kék **különleges mozgásjelző** lapkákat is.

8 A **fekete lapkákat** **egyenlően** kell szétosztani szín szerint a nyomozókat irányító játékosok között. Mindig játszik mind a három szín. A nyomozók a színük alapján megkapják a hozzájuk tartozó egy vagy több figurát. Ha négy játékosnál kevesebb lenne, valaki egynél több nyomozót fog irányítani.

9 A nyomozókkal lévő játékosok **lehelyezik figuráikat** 1-1 különböző, általuk választott sárga keretű keresztzödéésre.

Kezdődhet a játék!



ALKATRÉSZEK

Jelzők



Nyom
(15)



Felfedezés helyszíne
(4)

Figurák



Jack
(1)



Nyomozó
(3)



Jack paravánja

Lapok



Különleges mozgás
(6)



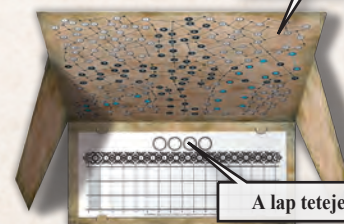
Nyomozó
(4)



Jack mozgáskövető lapja

(30 lapos mappa)

Térkép



A lap teteje

(* Jack paravánjának helyes elhelyezése a mozgáskövető lappal)






☉ Hogyan játszunk ☉

A játék előkészítése után, Jack titokban kiválasztja indulóhelyét; ennek az **egyik számozott fehér körnek kell lennie a négyből, amiket megjelölt a lapja tetején**, mint a felfedezés helyszínét. Jack ezután egy vörös felfedezés helyszíne jelzőt helyez el a térképen az kiindulóhelyén, jelezve a nyomozóknak, hogy hol veszi kezdetét a csatájuk. Majd Jack lejegyzí a számot a szürke helyre a papírja „0”-ás mezője alá. Jack célja, hogy elérje az összes többi felfedezés helyszínét anélkül, hogy a nyomozók lefűlelnék őt.

A játék **három körig** tart. Minden körben, Jack maximum **15-ször mozoghat**, fordulónként egyet. Minden forduló három fázisra oszlik, az egyik Jacké, a másik kettő a nyomozóké:

A VADÁSZAT

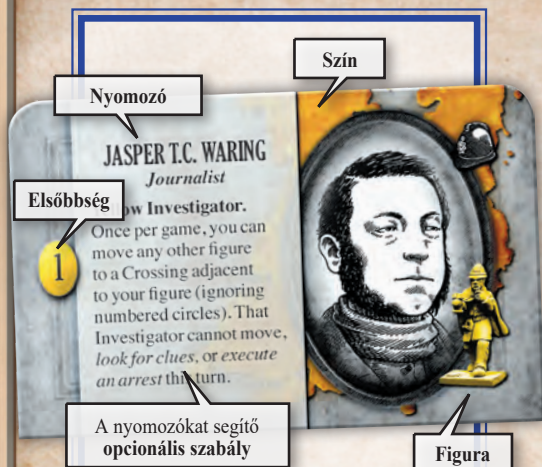
1		Jack: Menekülés az éjszakában
2		Nyomozók: Vadászat a szörnyetegre
3		Nyomozók: Nyomok és sejtések

Mikor Jack bejelenti, hogy elért egy új felfedezés helyszínére, a jelenlegi kör véget ér, ugyanakkor egy új kezdődik, vagyis a fekete figura a mozgáskövető-sáv elejére kerül.

Jack-nek **nem kell a felfedezés helyszíneit meghatározott sorrend szerint elérnie**; a négy szám sorrendje, amit lapjának tetejére írt, **nincs hatással** a játékra és **nem korlátozza** Jack stratégiáját sem.

A játék véget ér, mikor Jack eléri a negyedik és egyben utolsó felfedezés helyszínét; mikor az egyik nyomozó letartóztatja Jacket; vagy ha Jack a 15 lehetséges lépésén belül nem tud elérni a következő felfedezés helyszínére.

Figyelem: Az előkészítés során, a nyomozók szétosztják a fekete lapkákat. Ha a nyomozók használják a **Roll Up Your Sleeves (Nekigyürközés)** opcionális szabályt, a sárga nyomozó két fekete lapkát kap, mivel Jasper T.C. Waring segítségére siet hú kutyájának, Smoker-nek az orra is. Egyébként, „Smoker” lapkáját rakjuk vissza a dobozba.



A nyomozókat segítő opcionális szabály

Figura

FEKETE NYOMOZÓLAPKÁK

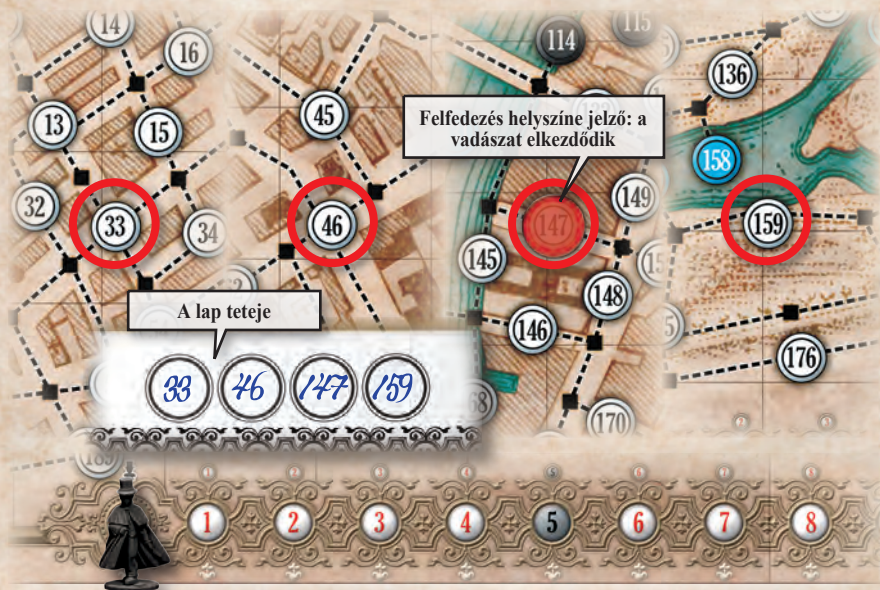
Minden nyomozót egy színes figura ábrázol és egy azzal megegyező színű lapka.

A sárga oválisban lévő szám a nyomozó helyét jelenti az **elsőbbségi sorrendben** (növekvő sorban), amit a nyomozóknak minden fázisukban be kell tartaniuk. A sárga az első (1), őt a kék követi (2), majd a piros (3).

Ezen kívül minden lapkán egy, a játék során **egyszer használható képesség** is szerepel, ha a **Nekigyürközés** opcionális szabály használatban van (lásd a 11. oldalon).

A játék menete

◉ A vadászat ◉



Ebben a játékban, Jack titokban a 33 (bA), 46 (bB), 147 (aB), és a 159-es (aA) számozott köröket választotta ki a felfedezések helyszínének, és ezeket írta fel a papírja felső részén lévő kör alakú helyekre. Majd megjelölte a 147-es kört, mint az első felfedezés helyszínét azzal, hogy lerakott rá egy piros jelzőt a térképen, és felírta a számot az első szürke négyzetbe a mozgáskövető lapjára. A vadászat megkezdődött! Jack következő célja, hogy elérjen egy másik felfedezés helyszínére 15 lépésen belül. A nyomozók dolga, hogy megállítsák őt.

1. Jack: Menekülés az éjszakában

Jack a lapjára utoljára feljegyzett számozott körről egy szomszédos számozott körre mozog, a fekete pontozott vonalakat követve. Jack tanulmányozza a térképet és titokban kiválasztja a kört, ahová mozogni szeretne, majd felírja annak számát a lapján a következő üres helyre (jobbra az előző számtól),



Scotland Yard 1889

◉ EGY MEGOLDATLAN ÜGY

1888 október 2.: A városi rendőrség (későbbi nevén az Új Scotlan Yard) új főhídszállásának építéskor, a Victoria rakparton, a Westminsterben lévő Whitehall közelében, egy munkás egy emberi maradványokat tartalmazó csomagot talált.

Az újságok azt sugallták, hogy kapcsolat lehet a Hasfelmetsző Jack néven ismert sorozatgyilkos prostituáltak ellen elkövetett gyilkosságaival, amik szintén ebben az időszakban és helyszínen történtek, de a rendőrség szerint erre nem utalt semmi.

A Whithall-rejtély 1881 Londonának másik megoldatlan ügye abban a hosszú időszakban, amikor a város visszafolyott lélegzettel követte végig a whitechapel gyilkosságokat. A megcsónkított nő maradványait a város központja körül, három különböző területen találták meg.



Dr. J. Bond

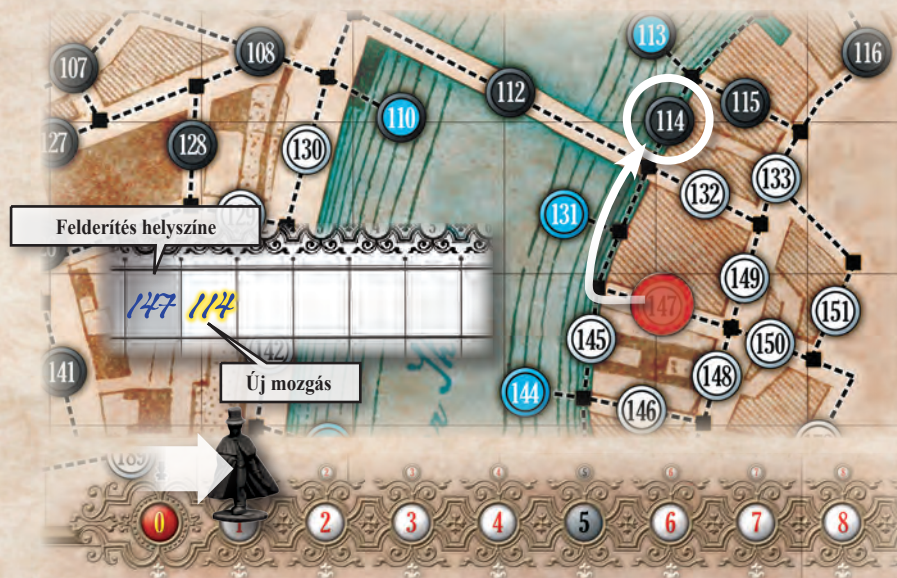
EGY KÍSÉRTETIES FELFEDEZÉS

A megcsónkított női törzset, három hónapnyi bomlás után, egy alagsorban fedezték fel. A test szövetbe volt göngyölve, valószínűleg egy fekete alsószojnyába és zsinórral volt átkötve.

A törzs Thomas Bond (**piros nyomozó**) rendőrségi sebész szerint illett a jobb karhoz és vállhoz, amit szeptember 11-én, Pimlico közelében találtak a Temze mocsaras partján.

A *The Times* korábban azt feltételezte, hogy a kart orvostanhallgatók tréfából rakták a vízbe.

ugyan abban a sorban. Miután a mozgás feljegyzésre került a mozgáskövető lapra, Jack a fekete figuráját a térképen lévő mozgáskövető-sávon a következő (az aktuális lépésszámának megfelelő) helyre tolja.



Felderítés helyszíne

Új mozgás

Jack megkezdi mozgását a 147-es körről, az első felfedezés helyszínéről, a 114-es körre, feljegyzi a mozgást a lapjára és a figuráját ennek megfelelően a következő mezőre mozgatja a mozgáskövető-sávon.

Megjegyzés: Jack minden fordulóban **mozognia** kell (nem maradhat ugyan azon a számozott körön két egymást követő körben). Nem mozoghat át egy olyan kereszteződésen, amit egy nyomozó figurája elfoglalt (hacsak nem egy **hintó** felhasználva). Ha emiatt Jack nem tud mozogni, elveszti a játékot.

Mozgás helyett, Jack használhat egy kék különleges mozgáslapkát (**hintó, sikátor** vagy **csónak**), hogy annak segítségével meneküljön (lásd a „Különleges mozgások”-at a 12. oldalon).

Ha a kör száma, ahová Jack mozgott megegyezik egy új felderítés helyszínének számával, Jack jelzi ezt a **forduló végén** és egy új kör kezdődik (lásd „A kör végé”-t a 11. oldalon).

Ha Jack anélkül használja el 15 lehetséges mozgását, hogy elérne egy újabb felfedezés helyszínére, elveszíti a játékot.

2. Nyomozók: Vadászat a szörnyetegre

Miután közösen tanácskoztak, a nyomozók mozgathatják figuráikat. Ezt az elsőbbségi sorrend alapján tehetik, ami a sárga oválisban található szám a fekete lapkákon. Sárga először (1), majd a kék (2) végül a piros (3).

Egy nyomozófigura maximum két kereszteződésnyi távolságot mozoghat (0, 1 vagy 2) a pontozott vonalakat követve. A nyomozóknak nem kell mozgás közben a számozott körökkel foglalkozniuk.



A nyomozók figuráikat az elsőbbségi sorrend szerint mozgatják (sárga, kék és piros) arról a kereszteződésről, ahol kezdték a fordulójukat. A sárga és a kék figura két kereszteződést mozog. A piros csak egy kereszteződést, hogy megakadályozza Jack hidon keresztüli mozgását.

Mikor mozog, egy nyomozó keresztülmehet más figurákon, de nem fejezheti be mozgását olyan kereszteződésen, ahol egy másik nyomozó figurája áll.

3. Nyomozók: Nyomok és sejtések

Minden nyomozója után, elsőbbségi sorrendben (sárga, kék, piros), a játékos dönthet, hogy *nyomokat keres* vagy *egy letartóztatást hajt végre*.

Egy nyomozófigura cselekvési tartománya, akár *nyomok keresésekor*, akár *egy letartóztatás végrehajtásakor*, a figurát tartalmazó kereszteződéssel szomszédos számozott köröket jelenti. Vagyis, azokat a számozott köröket, amiket pontozott vonal köt össze azzal a kereszteződéssel, ahol a figura áll.



A VIZSGÁLAT

1888. október 8. John Troutbeck, westminsteri halottkém, megkezdte a vizsgálatot; azt feltételezte, a nő „nagydarab és jól táplált” volt. A méhet eltávolították a testből; a jobb kart olyasvalaki vágta le, aki ismerete az emberi anatómiát, érszorítót használt, hogy megakadályozza a vérzést, és csak a halál beállta után távolította el. Az áldozat selyemruhát viselt halálakor; a ruhát Bradfordban gyártották, és 3 éve volt divatban.

Papírdarabokat találtak az *Echo*-ból (augusztus 24-ei dátummal) és a *Chronicle*-ből (ismeretlen dátummal). Bár a halál oka megállapítatlan maradt, az áldozatot nem fojtogatták és nem is fulladt meg. Noha a bal tüdőn tüdőgyulladás jelei voltak, nincs nyoma terhességnek, a szív egészséges volt, és a jobb tüdő, máj, gyomor, vesék és lép is mind normál állapotban voltak. A fakó bőrű, sötét hajú áldozat körülbelül 6-8 hete volt halott; az is kiderült, hogy nem olyan valaki volt, aki kétkezi munkát végzett.

Később, Jasper T.C. Waring (sárga nyomozó) újságíró, a rendőrség engedélyével és egy munkás segítségével, egy szánhúzó kutyát használva megtalált egy bal lábat, ami a térd felett lett levágva. Az építkezés közelében lett eltemetve. A fejét és a többi végtag sosem lett meg, ahogy az áldozat személyazonossága is ismeretlen maradt.





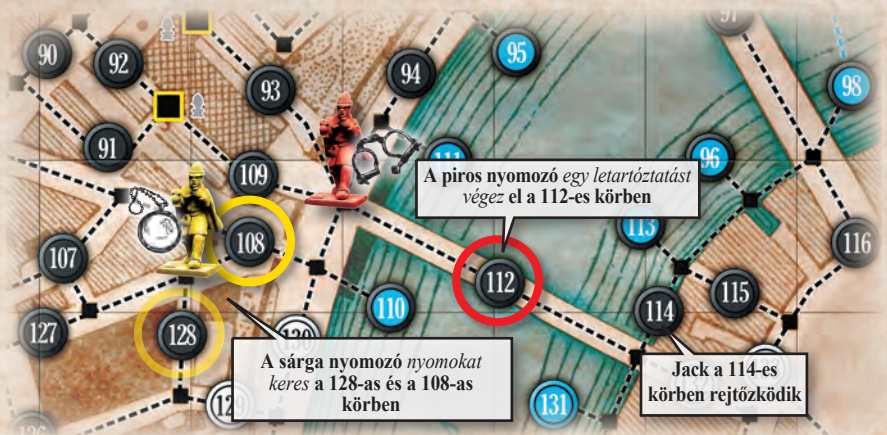
JACK-ET SEGÍTŐ OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Gyilkos szabadlábón:

Mikor Jack használja valamelyik különleges mozgáslapkát, a szokásos szabályokat követi, de ahelyett, hogy a lapkát képpel felfelé helyezné a mozgáskövető-sáv mellé, képpel lefelé helyezi le őket és a nyomozóknak nem mondja el, melyik különleges mozgást hajtott végre. A lapkákat nem ismerik meg a nyomozók addig, míg az adott körnek vége nem lesz.

Álhírek:

Mikor új kör kezdődik, Jack visszakap 1 **sikátor-** vagy **csónaklapkát** a játékban korábban felhasználtak közül.



Először a sárga nyomozó keres nyomokat a 128-as körben, majd a 108-as körben; nem talál semmit. Nem kereshet nyomokat a 107-es vagy a 127-es körökben, mivel figurájának kereszteződésével azok nem szomszédosak. A piros nyomozó egy letartóztatást hajt végre a 112-es körben, remélve, hogy Jack ott van. Nem tartóztathat le senkit a 93-as vagy a 109-es körben ebben a fordulóban, még ha szomszédosak is a kereszteződésével, mivel ezzel az akcióval csak egy kört lehet kiválasztani.

A két akció közül (nyomok keresése vagy egy letartóztatás végrehajtása) csak az **egyiket** hajthatja végre mindegyik nyomozófigura. Ha egy játékos több figurát is irányít, minden figurájának választhat különböző akciót.

Nyomok keresése



Nyomok kereséséhez a nyomozó játékos bejelenti, egyesével, bármilyen sorrendben, azon körök számait, ahol a figurájával vizsgálandni szeretne. Jack-nek ellenőriznie kell, vajon ezek a számok szerepelnek-e a lapján **ennek a körnek** bármelyik helyén.

Ha igen, akkor Jack 1 átlátszó sárga nyomjelzőt rak arra a számozott körre (további információk felfedése nélkül) és a nyomozó *nyomokat kereső* akciójának azonnal vége szakad. Máskülönben, ez a folyamat ismétlődik meg a többi számozott körrel, ami szomszédos ugyan azzal a figurával, míg egy nyomjelző a táblára nem kerül, vagy az összes szomszédos helyszín át nem lett vizsgálva.



A kék nyomozó játékos a úgy dönt, hogy nyomokat keres, a 84-es körrel kezdve: Jack jelzi, hogy nem talált. A nyomozó folytatja a keresést a 70-es körrel: Jack ekkor egy sárga nyomjelzőt helyez a számozott körre. Jack ebben a körben már járt ott, de mikor? Habár szomszédos a kék nyomozó figurájával, a 83-as körben ebben a fordulóban nem lehet nyomokat keresni, mivel a nyomozó már talált egy nyomot, ezzel ennek az akciójának vége szakad.

Egy letartóztatás végrehajtása



Egy letartóztatás végrehajtásához, egy nyomozó játékos a bejelenti a számát egy (és csak egy) körnek, ami szomszédos a figurájával, egy letartóztatásban reménykedve. Jack ellenőrzi, hogy az **aktuális** pozíciója (a lapján az utolsóként beírt szám az aktuális kör sorában) egyezik-e a bejelentett számmal. Ha igen, Jack-et letartóztatják és elveszti a játékot; ha nem, akkor nem kell megadnia semmiféle további információt.

◉ A kör vége ◉

Mikor Jack eléri egy új felfedezés helyszínét, tudja, hogy ez az utolsó forduló a körben, de még nem kell, hogy megossa ezt az információt.

A forduló 3. fázisának – „Nyomozók: Nyomok és sejtések” – végén, ha Jack-et nem tartóztatták le, bejelenti, hogy elérte egy újabb felfedezés helyszínét, és lehelyez egy új piros jelzőt a táblán a megfelelő, számozott fehér körre.

Majd elkezdődik az új kör. Jack a fekete figuráját visszahelyezi a mozgáskövető-

A NYOMOZÓKAT SEGÍTŐ OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Nekigyürkőzés:

A nyomozók használhatják a fekete lapkájukon lévő képességeiket. Mindegyik képesség játékonként egyszer használható.

Használat után a nyomzónak képpel lefelé kell fordítania a lapkát; nem használható fel újra.

Smoker orra:

A sárga nyomozó, a saját fekete lapkáján kívül megkapja a Smoker lapkát is. A rajta lévő képességet a játék során egyszer használhatja. Használat után a nyomzónak képpel lefelé kell fordítania a lapkát; nem használható fel újra.

A sárga nyomozó segítője

SMOKER
Spitzbergen dog
The yellow Investigator can either move his figure by 1 additional Crossing (but he cannot look for clues or execute an arrest) or he can continue looking for clues in every adjacent numbered circle, even if he has already found a clue.

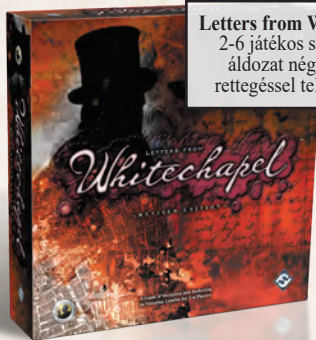
Képesség (opcionális szabály)

Szín





JACK-ET SEGÍTI, HA MEGVAN A...



Letters from Whitechapel:
2-6 játékos számára; öt
áldozat négy hosszú,
rettegéssel teli éjszakán.

Hamis nyomok: A körben minden ötödik sárga nyomjelző megtalálásakor, Jack kap egy kék hamis nyomjelzőt (maximum hármat). A 3. fázis – „Nyomozók: Nyomok és sejtések” – elején, Jack lehelyezhet egy kék hamis nyom jelzőt, hogy elzárja bármelyik számozott kört, amelyiket csak akarja. A nyomozók azon a körön nem *kereshetnek nyomokat* és nem is *tartóztathatnak le* senkit ennek a körnek a további részében. Minden hamis nyom-jelzőt, ami nem lett kijátszva, a kör végén el kell dobni. Jack nem rakhat hamis nyomjelzőt olyan körre, amit a lapján az egyik felfedezés helyszíneként jelölt meg.



sáv „0”-val jelölt (piros) mezőjére, eltávolítja az összes sárga nyomjelzőt a tábláról (a piros jelzők játékban maradnak), és eldobja azokat a kék különleges mozgáslapkákat, amiket az előző körben kijátszott.

Jack-nek most fel kell írnia az előbb elért felfedezés helyszínének számát a mozgáskövető lapjának **következő sorában** lévő szürke helyre. Az új kör az 1. fázissal – „Jack: Menekülés az éjszakába” – kezdődik el.

◉ A vadászat vége ◉

Mikor Jack lehelyezi a negyedik piros jelzőjét a táblán a megfelelő, számozott fehér körre, a vadászat véget ért, Jack megnyerte a játékot.

◉ Különleges mozgások ◉

Jack felhasználhatja egyik kék különleges mozgáslapkáját a rendes mozgása helyett.

Mikor Jack egy különleges mozgáslapkát használ, a mozgásjelző-sáv mellé kell helyeznie azt a fordulót jelző számhoz igazítva, amikor a mozgást végrehajtotta vele. Mindegyik különleges mozgáslapka egyszer használható fel játékonként.

Ha egy különleges mozgáslapkát felhasznált, Jack-nek használnia kell a hatását.



Hátulja



Hintó



Sikátor



Csónak

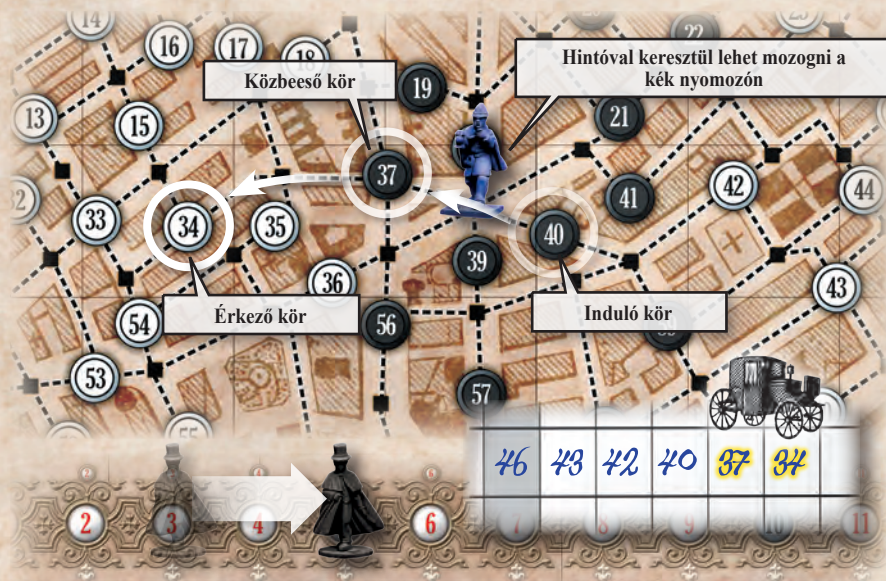
Megjegyzés: Jack nem használhat egy különleges mozgáslapkát arra, hogy a következő felfedezés helyszínének számozott körére mozogjon.



A különleges mozgáslapkáknak háromféle fajtája van:



Hintó: Jack egy **hintót** használ arra, hogy mozogjon két szomszédos számozott környi távolságot (fehér vagy fekete) egyszerre (dupla mozgás). A **hintók** átmozoghatnak olyan kereszteződéseken, ami áll nyomozófigura. A két számozott körnek különbözőnek kell egymástól és attól a körtől is, ahonnan Jack elindult. Mindkét kört külön helyre kell felvezetni Jack lapjára, a helyes sorrendben. Jack kétszer tudja használni a **hintót** az egész játék alatt.



Jack úgy dönt, **hintót** használ a 40-es körben, ahol épp rejtőzködik. Bejelenti, hogy különleges mozgást fog használni és a kék **hintólapkát** a mozgáskövető-sáv mellé, a mozgásának megfelelő számok (4 és 5) mellé rakja. Jack kiválasztja a két számozott kört, ahová a **hintóval** menni akar, és titokban leírja a lapjára: 37-es, majd a 34-es kör. Jack most már a 34-es körben bujkál. Mivel **hintót** használt, Jack át tudott menni a kék nyomozó figuráján, aki egyébként megakadályozta volna Jack 40-es körről a 37-es körre történő mozgását.



A NYOMOZÓKAT SEGÍTI, HA MEGVAN A...



Whitechapel Dear Boss:
Új alkatrészek és további szabályok Jack, a rendőrök és a szerencsétlenek számára.

Erősítések: Amikor a **Nekigyürközés** opcionális szabályt használjátok, kicserélhetitek bármelyik játékban lévő figurát a zöld és/vagy barna figurára. A figurák a következő képességekkel rendelkeznek:

Zöld nyomozó (4-es elsőbbség): Mikor egy *letartóztatást* hajt végre, a zöld nyomozó a figurájával szomszédos összes körön végrehajthatja az akcióját, nem csak az egyiken.

Barna nyomozó (5-ös elsőbbség): Ahelyett, hogy *nyomozókat keresne*, vagy egy *letartóztatást* hajtana végre, a barna nyomozó megnevezheti **bármelyik** számozott fehér kört. Ha ez a kör egyike azoknak a felfedezés helyszíneinek, amiket Jack még nem ért el, a nyomozók azonnal megnyerik a játékot.





A RENDŐRSÉGI NYOMOZÁS

Arthur Ferris őrmester (kék nyomozó) a fővárosi rendőrséghez tartozik, ahhoz a rendőri erőhöz, akiknek nyomozati jogköre kiterjedt majdnem egész Londonra. A Met-et, ahogy általában hívták, 1829-ben alapították, és a főhadiszállásukat Scotland Yard-ként ismerték. A név a fővárosi rendőrség főhadiszállásának eredeti helyszínéből – Whitehall Place 4 – ered, melynek volt egy hátsó bejárata a Nagy Scotland Yard nevű utcában. 1887-ben elkezdődtek az Új Scotland Yard építési munkálatai a Victória rakparton, közvetlen kilátással a Temzére (a 165-ös számozott fehér kör). 1888-ban, ezen építési munkálatok alatt találtak rá a megcsónkított női testre. A bűntény „A Whitehall-rejtély”-ként lett közismert. Manapság, ezen épületekben parlamenti irodák találhatóak, és Norman Shaw Buildings néven ismeretesek.



Sikátor: Jack a kék sikátorlapkát használja, hogy keresztül vágjon egy háztömbön. Egy háztömb a játéktábla azon területe, ami teljesen körbe van véve fekete pontozott vonalakkal, és számozott kék köröket nem tartalmaz. A sikátorok segítségével Jack egyik körről a másikra tud átmozogni a blokk határain belül. Jack kétszer tudja használni a **sikátorokat** az egész játék alatt.



*Jack úgy dönt, hogy felhasznál egy **sikátort** a 85-ös körben, ahol épp rejtőzködik. Bejelenti, hogy különleges mozgást fog használni, és a **sikátorlapkát** a mozgáskövető-sáv mellé, a mozgásának megfelelő számok (4 és 5) mellé rakja. Jack kiválasztja a számozott kört, ahová a **sikátor** segítségével menni akar, és titokban leírja a lapjára: 121-es kör, ami még a tömbházon belül van. Jack most már a 121-es körben bujkál.*



Csónak: Jack a **csónaklapkát** használja arra, hogy az egyik számozott kék körről egy másik számozott kék körre mozogjon ugyan azon a vízblokkon belül. Egy vízblokk a játéktábla azon területe, ami teljesen körül van véve fekete és kék pontozott vonalakkal és számozott kék köröket tartalmaz. Jack kétszer tudja használni a **csónakokat** az egész játék alatt.



Jack úgy dönt, hogy felhasznál egy **csónakot** a 138-as körben, ahol éppen rejtőzködik. Bejelenti, hogy különleges mozgást fog használni és a **csónak-lapkát** a mozgáskövető-sáv mellé, a mozgásának megfelelő számok (8 és 9) mellé rakja. Jack kiválasztja a számozott kört, ahová a **csónakkal** menni akar, és titokban leírja a lapjára: a 157-es számozott kék kör, ugyan azon a vízblokkon belül. Jack most már a 157-es körben bujkál.

A játék vége

Ha Jack képes mind a négy piros felfedezés helyszínre jelzőt lerakni anélkül, hogy letartóztatná, a Jackkel lévő játékos győz. Ha bármelyik nyomozó letartóztatja Jack-et, vagy ha Jack-et megakadályozzák abban, hogy a megengedett lépésszámon belül elérjen egy új felfedezés helyszínét, a nyomozók együttesen megnyerik a játékot.

Most már készen állsz a játéokra!



Scarica su
App Store

APP ANDROID SU
Google play



WHITEHALL ESETTANULMÁNY

A *Whitehall Casebook* elérhető az AppStore-ban* és a PlayStore-ban, mindegyik Apple és Android okostelefonon és tableten működik. Ez az izgalmas app egy új és lekötő kihívást jelent még a legtapasztaltabb Jack játékosnak is. A *Casebook* véletlenszerűen kiválasztja a felfedezés helyszíneit, a játékosok pedig 4 nehézségi szint közül – normál, könnyű, közepes és nehéz – választhatnak. Meg tudsz felelni ezeknek az új kihívásoknak?



*Ebből végül nem lett semmi, bár egy rajongói app azért elérhető külső forrásból (nem az AppStore-ból), ami helyettesíti a hivatalos programot. (ford.)



JAVASLATOK

Jack szerepét a csoport legtapasztaltabb játékosára osszátok, legalább az első néhány játékban.

A Jack-el lévő játékosnak a különleges mozgáslapkákat óvatosan kell felhasználnia, nehogy akkor ne legyen belőlük amikor kellene.

A Jack-el lévő játékosnak nagyon figyelnie kell, mennyi lépése maradt arra, hogy elérje egy felfedezés helyszínét. A nyomozók egy váratlan lépésének kikerülése sokba kerülhet neki.

Mikor a Jack-el lévő játékos a térképet nézi, hogy kitalálja következő lépését, figyelnie kell, hogy pillantását a paraván takarja, hogy mozgása titokban maradjon a nyomozók előtt. Egyébként azt kockáztatja, hogy szemei kulcsinformációt árulnak el.

A nyomozókat alakító játékosoknak nem szabad elbátortalanodni a vadászat alatt – nem találni nyomot már önmagában is egy nyom lehet!



◉ A vadászat összefoglalása ◉

A játék három körön keresztül tart. Mindegyik kör maximum 15 fordulón keresztül tart, amik három részre vannak osztva: Jack mozgása, a nyomozók mozgása és esély a nyomok keresésére és a letartóztatásra.

A VADÁSZAT

1	Jack: Menekülés az éjszakában. Jack a lapjára utoljára feljegyzett számozott körről egy szomszédos számozott körre mozog, a fekete pontozott vonalakat követve. Mozgatja a figuráját a tábla mozgáskövető-sávján és feljegyzi a kör számát a mozgáskövető lapjára.
2	Nyomozók: Vadászat a szörnyetegre. Miután közösen tanácskoztak, a nyomozók mozgathatják figuráikat az elsőbbségi sorrend alapján: sárga az első, majd a kék végül a piros.
3	Nyomozók: Nyomok és sejtések. Miután közösen tanácskoztak, figuráikkal <i>nyomokat kereshetnek</i> vagy <i>egy letartóztatást hajthatnak végre</i> . Ezt elsőbbségi sorrendben (sárga, kék, piros) tehetik meg. Jack bejelentheti, hogy a körnek vége, ha elért egy újabb felfedezés helyszínét. Ha ezt teszi, egy piros jelzőt tesz arra a számozott körre.

Kövessd **SirChesterCobblepot**-ot a **Facebook**-on és **Twitter**-en: oszd meg velünk a legjobb játék alatti képeidet és meséld el a legérdekesebb házi szabályaitokat – szerzőink lehet, hogy felhasználják majd azokat a jövőbeni fejlesztésekhez és javításokhoz!

