

Un gioco di deduzione per 2 giocatori, dai 9 anni in su, di Bruno Cathala e Ludovic Maublanc.

1888 - Londra - Quartiere di Whitechapel

La notte ricopre i vicoli tenebrosi con un velo di oscurità.

**Jack lo squartatore** si sta muovendo nelle ombre... I migliori investigatori dell'epoca dei lampioni si sono radunati per catturarlo prima che scompaia nell'oscurità. La trappola si sta lentamente chiudendo su di lui... Ma Jack è astuto. Ha infatti preso le sembianze di uno degli investigatori... Riusciranno gli altri a smascherarlo?

**Avviso:**

Prima della tua prima partita, ti consigliamo di leggere le regole completamente: questo ti permetterà di avere un quadro d'insieme del gioco.

Poi prepara il gioco seguendo le istruzioni nella sezione PREPARAZIONE.

Infine leggi le regole nuovamente prima di giocare.

Per eventuali domande fai riferimento alle FAQ (Risposte alle Domande più Frequenti).

Dalla seconda partita in poi ti accorgerai che non avrai più bisogno del regolamento. Ti auguriamo un sacco di divertimento!

## CONTENUTO

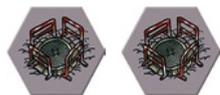
- 1 tabellone di gioco con disegnato il quartiere di Whitechapel diviso in aree esagonali (che chiameremo semplicemente esagoni). Nella parte destra del tabellone si trova il contatore di turni.
- 8 dischetti di legno in 8 colori che rappresentano i personaggi, su un lato vi è il disegno con il personaggio «sospettato» e sull'altro lato il disegno con «innocente». (Prima della prima partita, devi staccare gli adesivi e incollarli sui dischetti di legno, facendo attenzione al colore - ovvero gli adesivi con lo sfondo Rosso vanno incollati sul dischetto rosso, ecc.)



- 6 tessere lampioni a gas (4 tessere con i numeri da 1 a 4 e 2 tessere senza numeri)



- 2 tessere tombini coperti



- 1 carta (nei due lati)

Testimone    Nessun testimone



- 2 tessere cordone della polizia



- 8 carte personaggio, con lo sfondo verde, in ciascuna è rappresentato un personaggio e dei simboli che riassumono il movimento e l'abilità speciali



- 1 dischetto di legno conta turno (prima della prima partita devi staccare l'adesivo e incollarlo sul dischetto)



- 8 carte alibi, con lo sfondo rosso, ciascuna rappresenta un personaggio



## IDEA DEL GIOCO

**Oscurità e luce:** il tabellone rappresenta il quartiere di Whitechapel, con i suoi vicoli oscuri. Alcuni lampioni sono accesi e gli esagoni adiacenti sono considerati illuminati, mentre tutti gli altri esagoni sono considerati al buio.

Uno dei giocatori gioca il ruolo di Jack lo squartatore.

Sarà chiamato «**Jack**» in queste regole.

Solo lui conosce la vera identità sotto la quale si nasconde. Il suo obiettivo è quello di non farsi catturare dagli investigatori prima dell'arrivo dell'alba (ovvero alla fine dell'ottavo turno) oppure di andarsene dal quartiere aiutato dall'oscurità.

L'altro giocatore gioca il ruolo dell'investigatore di polizia.

Sarà chiamato «**l'investigatore**» in queste regole.

Il suo scopo è quello di scoprire la vera identità di Jack e di catturarlo prima del sorgere del sole.

Ad ogni turno sono usati quattro personaggi (due da Jack e due dall'investigatore).

Poi verranno sentiti i testimoni. Jack deve far sapere all'avversario, in questo turno, se il personaggio sotto cui si cela è stato visto (c'è un Testimone) o meno (Nessun Testimone).

**Personaggi visibili:** i personaggi che stanno su un esagono illuminato (ovvero adiacenti ad un lampione acceso) sono visibili, in quanto possono essere visti da qualsiasi passante. La stessa cosa vale per i personaggi che stanno su esagoni adiacenti tra loro, indipendentemente dal fatto che si trovino al buio o meno. Questi due personaggi sono considerati visibili in quanto sono vicini tra loro abbastanza da vedersi l'un l'altro, al di là delle ombre.

**Personaggi non visibili:** i personaggi che non stanno né in un esagono illuminato (da una tessera lampione), né adiacente ad altri personaggi, sono considerati non visibili.

Quindi, alla fine di ogni turno, in accordo con le indicazioni di Jack (Testimone o Nessun Testimone) l'investigatore può scagionare dai possibili sospettati alcuni personaggi dai possibili sospetti.

Il gioco si basa sulle mosse astute di Jack e dell'investigatore che devono muovere sapientemente i personaggi in zone di luce o di buio. L'investigatore cerca di ridurre il più velocemente possibile il numero di sospettati mentre Jack fa del suo meglio nel ritardare le deduzioni.

## PREPARAZIONE

I giocatori scelgono chi gioca con il ruolo di Jack e chi con il ruolo dell'investigatore.

L'investigatore si siede davanti al tabellone in modo che abbia il lato giallo di fronte a sé.

Jack si siede di fronte in modo da avere il lato grigio del tabellone di fronte a sé.

I dischetti di legno dei personaggi, le tessere dei tombini coperti e le tessere lampioni sono posizionati come indicati dal disegno (1).

Da notare che all'inizio della partita 4 personaggi sono in esagoni illuminati e 4 personaggi sono in esagoni bui - tutti i dischetti sono inizialmente girati in modo che il lato sospetto sia visibile.

Le otto carte personaggio sono mescolate e piazzate a faccia in giù vicino al tabellone (2).

Le otto carte alibi sono mescolate e piazzate a faccia in giù vicino al tabellone (3).

La carta Testimone/Nessun Testimone è piazzata vicino al tabellone in modo che la faccia Testimone sia visibile nel primo turno (4).

Il dischetto conta turno è posizionato nella casella «Turno N° 1» (5). (si tratta della prima casella vicina all'investigatore).



Il giocatore con il ruolo di Jack pesca una carta «alibi» e, segretamente, la guarda. Poi la piazza vicino a sé (6). Questo è il personaggio che rappresenta Jack in questa partita (tale personaggio è l'unico che non ha un alibi).

## TURNO DI GIOCO

Ogni partita si svolge al massimo in 8 turni. Ogni turno si svolge come segue:

### I. Scelta e utilizzo dei personaggi

Durante ogni turno, quattro personaggi sono usati, due per ciascun giocatore.

*Durante i turni dispari (1-3-5-7)*

Pesca le prime 4 carte personaggio dal mazzetto e piazzale a faccia in su.

L'investigatore sceglie il primo personaggio tra i quattro disponibili e lo gioca (lo muove e ne usa eventuali abilità speciali). Il personaggio è poi girato a faccia in giù.

Poi Jack sceglie due personaggi tra i tre rimasti. Li gioca nello stesso modo, e gira le carte scelte a faccia in giù.

Alla fine l'investigatore gioca l'ultimo personaggio e gira la carta corrispondente.

*Durante i turni pari (2-4-6-8)*

Pesca le ultime 4 carte personaggio dal mazzetto e piazzale a faccia in su.

Questa volta è Jack ad iniziare, sceglie un personaggio e lo gioca, poi l'investigatore sceglie due personaggi e li gioca, infine Jack gioca l'ultimo personaggio.

L'ordine di gioco in cui i giocatori scelgono e giocano le carte personaggio è indicato con dei simboli sul contatore di turno.

Il colore delle carte identifica il colore del bordo del tabellone vicino a ciascun giocatore (giallo per l'investigatore e grigio per Jack).



## II. Interrogatorio dei Testimoni

I quattro personaggi sono stati giocati. Jack deve dire se ci sono o meno testimoni.

Testimone \_\_\_\_\_



**C'è un Testimone** se Jack è visibile (il personaggio sotto il quale Jack è mascherato è in un esagono illuminato oppure è adiacente ad un altro personaggio.) Jack gira la carta in modo che il lato Testimone sia a faccia in su. In questo caso tutti i personaggi non visibili sono considerati innocenti. L'investigatore gira sul lato « innocente » tutti questi personaggi, senza cambiarne la posizione. La carta Testimone rimane in questa posizione per tutta la durata del prossimo turno.



Nessun testimone \_\_\_\_\_



**Non c'è Nessun Testimone** se Jack è invisibile (il personaggio sotto il quale Jack è mascherato è in un esagono buio e non ha nessun altro personaggio adiacente.) Jack gira la carta in modo che il lato Nessun Testimone sia a faccia in su. In questo caso i personaggi che sono visibili sono considerati innocenti. L'investigatore gira sul lato « innocente » tutti questi personaggi, senza cambiarne la posizione. La carta Nessun Testimone rimane in questa posizione per tutta la durata del prossimo turno.



**ATTENZIONE:** quando, alla fine di un turno, non ci sono testimoni, e solo allora, Jack potrà tentare, durante il turno successivo, di scappare dal quartiere. Se i suoi movimenti gli permetteranno di raggiungere una uscita, Jack vincerà la partita!!

## III. Spegnerne un lampione

Durante la notte i lampioni si spengono uno ad uno. Prendi la tessera lampione con il numero corrispondente al numero del turno e rimuovila dal tabellone (solo le 4 tessere numerate saranno rimosse durante i primi 4 turni, mentre nessun lampione viene spento durante gli ultimi 4 turni). Il numero è indicato nel conta turno.

## IV. Fine del turno

Quando tutti i passi precedenti sono stati effettuati ha inizio un nuovo turno. Muovi il dischetto conta turni un passo avanti verso il lato superiore del tabellone. Nota: alla fine di ogni turno pari (e solo allora) le carte personaggio saranno rimescolate.

### FINE DELLA PARTITA

Ci sono TRE modi in cui la partita può finire:

#### Jack scappa dal quartiere

Jack riesce a muovere il suo personaggio fuori dal tabellone, spostando il dischetto del personaggio su un'uscita che non è bloccata dal cordone della polizia. Jack vince la partita.

Ricordati: questa fine è possibile solamente in un turno in cui è visibile la faccia Nessun Testimone.

#### L'investigatore cattura Jack

L'investigatore sposta un qualsiasi personaggio nello stesso esagono in cui si trova Jack e si confronta:

- se l'accusa è corretta: l'investigatore vince
- se l'accusa è sbagliata: Jack vince la partita in quanto approfitta della confusione che si è venuta a creare dall'errore investigativo e riesce a scappare con successo

#### Jack non è stato catturato

Alla fine dell'ottavo turno, se Jack non è stato catturato, vince la partita.

### I PERSONAGGI E IL LORO UTILIZZO

Il cerchio **argento** mostra il possibile movimento di ciascun personaggio.



Il cerchio **dorato** indica l'abilità del personaggio. La forma dell'area mostra quando usare l'abilità:



l'abilità **DEVE** essere usata **prima o dopo** il movimento



l'abilità **DEVE** essere usata **alla fine** del movimento



l'abilità **PUÒ** essere usata **al posto** del movimento



**PUÒ** essere usata **durante** il movimento

Ci sono otto personaggi differenti. Ciascuno, quando utilizzato, deve muovere e/o usare una Abilità speciale. I simboli sulla carta aiutano a ricordare qual'è l'abilità speciale del personaggio e quando deve (o può) essere usata.



**Sherlock Holmes : Movimento da 1 a 3 esagoni POI usa l'abilità**

*Il miglior investigatore privato al mondo è naturalmente sulla scena del delitto per risolvere il più famoso dei misteri.*

**Abilità speciale (OBBLIGATORIA):** DOPO IL MOVIMENTO, Sherlock Holmes pesca segretamente la prima carta dal mazzo delle carte alibi e la piazza a faccia in giù di fronte a sé.



**John H. Watson: Movimento da 1 a 3 esagoni E usa l'abilità**

*Doctor Watson è l'infallibile braccio destro di Sherlock Holmes.*

**Abilità speciale (OBBLIGATORIA):** DURANTE IL MOVIMENTO, Watson tiene in mano una lanterna nella direzione indicata nel dischetto di legno. Questa lanterna illumina tutti i personaggi in linea retta rispetto alla direzione della lanterna!! (tuttavia Watson non è illuminato dalla lanterna!!)

Il giocatore che muove Watson decide la direzione finale del personaggio, ovvero la linea di esagoni che vengono illuminati dalla sua lanterna.



**John Smith: Movimento da 1 a 3 esagoni E usa l'abilità**

*Si tratta del dipendente comunale incaricato di tenere accesi i lampioni a gas*

**Abilità speciale (OBBLIGATORIA):** Muovi una delle tessere lampione acceso in uno degli esagoni con un lampione spento. Questa abilità può essere usata prima o dopo il movimento, a discrezione del giocatore.



**Ispettore Lestrade: Movimento da 1 a 3 esagoni E usa l'abilità**

*Questo eccellente investigatore di Scotland Yard è stato mandato per mettere la parola fine ai crimini di Jack.*

**Abilità speciale (OBBLIGATORIA):** Muovi una tessera cordone di polizia. Così si apre una via di uscita, ma ne viene bloccata un'altra!! Questa abilità può essere usata prima o dopo il movimento, a discrezione del giocatore.



**Miss Stealthy: Movimento da 1 a 4 esagoni CON uso opzionale dell'abilità**

*Gli abusi sulle donne sono stati troppi in questo quartiere e Miss Stealthy è in prima fila a battersi per evitare che ciò accada ancora.*

**Abilità speciale (OPZIONALE):** Durante il movimento Miss Stealthy può attraversare qualsiasi tipo di esagono (edificio, lampione, giardino) ma deve concludere il suo movimento su un esagono di strada.



**Sergente Goodley: Movimento da 1 a 3 esagoni E usa l'abilità**

*Ha un fischietto fortissimo con cui può richiamare verso di sé gli altri investigatori.*

**Abilità speciale (OBBLIGATORIA):** Il sergente Goodley chiama aiuto con il suo fischietto!! Hai 3 punti movimenti per spostare a tuo piacimento uno o più personaggi in modo che, dopo tale spostamento, si trovino più vicino al sergente Goodley!!

Questa abilità può essere usata prima o dopo il movimento, a discrezione del giocatore..



**Sir William Gull: Movimento da 1 a 3 esagoni OPPURE usa l'abilità**

*Il medico della regina è stato mandato da Sua Maestà per dare una mano alla polizia.*

**Abilità speciale (OPZIONALE):** Invece di muovere William Gull, puoi scambiare la posizione di questo personaggio con quella di un personaggio a scelta.



**Jeremy Bert: Movimento da 1 a 3 esagoni E usa l'abilità**

*Giornalista per STAR, è lui che ha coniato il nome «Jack lo Squartatore».*

**Abilità speciale (OBBLIGATORIA):** ai giornalisti piace mettere il naso dove puzza... Jeremy Bert apre un tombino chiuso e ne chiude uno aperto (muovi una tessera tombino coperto in un esagono con un tombino aperto a tua scelta.)

Questa abilità può essere usata prima o dopo il movimento, a discrezione del giocatore.

**USO DEI DISCHETTI E DEGLI ESAGONI SPECIALI**

**Esagono strada/esagono ostacolo**

Gli esagoni colorati di grigio chiaro e gli esagoni con i tombini aperti sono considerati esagoni di strada. Gli altri sono edifici: non possono essere attraversati se non da Miss Stealthy.



### **Cordoni di polizia**

Due tessere cordoni di polizia sono posizionati in due delle quattro uscite del quartiere. Non è possibile uscire dagli esagoni dove ci sono le tessere cordoni di polizia.

### **Esagono tombino aperto/tessera tombino chiuso**

Quando un dischetto di un personaggio sta su (o muove attraverso) un esagono tombino aperto, può andare in un altro esagono con un tombino aperto, al solo costo di 1 punto movimento. La tessera tombino chiuso previene qualsiasi entrata o uscita dalle fogne.

### **Esagono lampione spento/tessera lampione acceso**

Un lampione è acceso quando c'è una tessera lampione su di esso. Questa illumina tutti gli esagoni adiacenti. Se non c'è alcuna tessera lampione acceso sull'esagono, il lampione è considerato spento.

## RISPOSTE ALLE DOMANDE PIÙ FREQUENTI (FAQ)

### ***Quando utilizzo un personaggio, posso lasciarlo nel punto di partenza?***

No!! Quando un personaggio è usato, lo devi muovere almeno di un esagono e il suo movimento non può finire nello stesso esagono da cui è partito.

### ***Quando muovo un personaggio posso attraversare un esagono dove è presente un altro personaggio?***

Sì!! I personaggi non bloccano il movimento degli altri personaggi.

Ma non è permesso fermare un dischetto personaggio sullo stesso esagono dove sia presente un altro dischetto, a meno che non si voglia accusare tale personaggio.

### ***Quando utilizzo un personaggio, sono obbligato a usare la sua abilità speciale?***

Molte delle abilità sono obbligatorie. Questo significa che la devi usare che ti piaccia oppure no.

Le sole abilità opzionali sono quella di Sir William Gull, il dischetto viola – che può scambiare la sua posizione con quella di un altro personaggio invece di muovere – e quella di Miss Stealthy – che può attraversare gli ostacoli durante il movimento.

### ***La lanterna di Watson può illuminare un personaggio che sta dietro un ostacolo?***

No!! Gli ostacoli (lampioni spenti, giardini ed edifici) fermano il raggio di luce della lanterna di Watson.

Ricorda: Watson non illumina sé stesso. Può quindi restare nel buio ed illuminare altri personaggi.

### ***Cosa succede se l'investigatore ha indovinato chi è Jack ma non riesce a catturarlo prima della fine dell'ultimo turno?***

Jack è fortunato... La sua identità è stata scoperta, ma è troppo tardi per riuscire a catturarlo. Jack vince la partita.

### ***È possibile, per uno dei giocatori, far uscire dal quartiere un personaggio che non sia Jack?***

No!! Solamente il giocatore che gioca il ruolo di Jack può far uscire dal quartiere un personaggio (attraverso una delle uscite non bloccate dal cordone di polizia). E tale personaggio deve essere Jack!!

### ***Se io ho il ruolo di Jack, che senso ha usare l'abilità di Sherlock Holmes?***

Anche se tu giochi come Jack l'abilità di Sherlock Holmes ti permette di pescare una carta alibi. Il personaggio che peschi non può essere riconosciuto dal tuo avversario tramite un alibi, ma può essere disculpato solo tramite deduzione... Il che rende le indagini più difficili!!

### ***È possibile usare le fogne per far avvicinare un personaggio a Goodley quando usa il fischietto?***

No!! L'abilità di avvicinare i personaggi grazie al fischietto deve avvenire «in superficie» e senza l'uso di alcuna abilità speciale.

### ***È possibile usare l'abilità di Goodley per far avvicinare Jack sopra un altro personaggio in modo che venga accusato?***

No!! Per accusare un personaggio, l'investigatore deve muovere un dischetto personaggio sopra quello di Jack, non il contrario.

Usare il fischietto di Goodley per avvicinare un sospetto è permesso, e questo potrebbe dare la possibilità di accusarlo in un secondo momento.

### ***Cosa significa esattamente «avvicinare a Goodley un personaggio»?***

Tutti i personaggi spostati dall'abilità di Goodley devono finire su un esagono più vicino a Goodley rispetto all'esagono da cui partiva.

(La distanza tra due esagoni è misurata attraverso gli esagoni di strada e non a volo d'uccello.)

### ***È possibile aprire o chiudere un tombino sotto un personaggio?***

Sì!! I tombini possono essere chiusi o aperti sotto i piedi di un personaggio (infatti anche se il dischetto è sullo stesso esagono, di fatto il personaggio si trova di fianco al tombino che permette l'accesso alle fogne sotterranee).

### ***È possibile far entrare o uscire un personaggio da un tombino dove sta un altro personaggio?***

Sì!! Ma non è permesso fermarsi sullo stesso esagono, a meno che non lo si voglia accusare.

### ***È possibile che i giocatori giochino uno a fianco dell'altro invece che di fronte?***

Sì!! I giocatori possono sedersi a fianco in modo che entrambi vedano il tabellone diritto. In tal caso l'investigatore si siede a destra, vicino alla riga gialla, e Jack si siede a sinistra vicino alla riga grigia.

Puoi mandarci un'email attraverso il nostro sito: [www.hurricangames.com](http://www.hurricangames.com), vi risponderemo con piacere.

### **Ringraziamenti:**

Vogliamo ringraziare tutti coloro che, vicini o lontani, hanno preso parte alla realizzazione di questo gioco. Specialmente: Dalila, Roselyne, Eléonore, Thierry, Stéphane, Léa et Aline.

Un ringraziamento speciale a NeuroLudic, senza il quale di sicuro questo gioco non sarebbe ancora stato pubblicato.