

GABRIELE MARI GIANLUCA SANTOPIETRO

T A J E M N I C A

Whitehall

TM



Fasady gry



AUTORZY

Gabriele Mari i Gianluca Santopietro

BADANIA HISTORYCZNE

Gabriele Mari

WYKONANIE

e-Nigma.it

EDYCJA

Gabriele Mari dla e-Nigma.it

OPRACOWANIE ARTYSTYCZNE

Gianluca Santopietro dla e-Nigma.it

GRAFIKI

Gianluca Santopietro (okładka),

Alan D'Amico

PROJEKT GRAFICZNY

Demis Savini dla e-Nigma.it

PROJEKT FIGUREK

Alan D'Amico dla Orco Nero

TESTERZY

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

WSPÓŁPRACOWNICY

Podziękowania dla **Silvia Niccolini** i **Gregorio Pampaloni** za wspaniałe zdjęcia oraz **Orco Nero** za przepiękne figurki.

PRODUKCJA

Giacomo Santopietro dla Sir Chester Cobblepot,

Giuliana Santamaria dla Giochi Uniti srl

TŁUMACZENIE

Krzysztof Koschany

KOREKTA

Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

WERSJA POLSKA

Galakta

Gra wydana i dystrybuowana w Polsce przez wydawnictwo Galakta (GALAKTA Dariusz Waszkiewicz, ul. Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków, tel. 012 6563489, www.galakta.pl) na licencji Tiopi srl.™ i © 2016 Tiopi srl. Wszelkie prawa zastrzeżone. Znaki towarowe Whitechapel oraz Sir Chester Cobblepot zostały użyte na podstawie licencji. Wyprodukowano w Chinach.



Galakta.pl



SirChesterCobblepot.com



GiochiUniti.it

UWAGA: Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej trzeciego roku życia. Ryzyko zadławienia małymi elementami. Elementy gry mogą różnić się od przedstawionych na zdjęciach.

Nowy terror na ulicach Londynu

To było krótko po trzeciej popołudniu. Właśnie schodziłem do piwnicy po parę desek, kiedy zauważyłem tę paczkę. Opakowana w papier, miała jakieś pół metra na metr. Co za czort? Rozpakowałem i pod spodem znalazłem coś owiniętego w czarny materiał. Zanim zobaczyłem co było w środku, uwolniony z pudła smród zdradził wszystko.

– Frederick Wildborn, stolarz

2 października 1888, w trakcie budowania nowej siedziby Policji Miejskiej w pobliżu Whitehall znaleziono pozbawiony kończyn kobiecy korpus.

Szczałki były w zaawansowanym stadium rozkładu. Po dokładniejszym badaniu skóry mogę stwierdzić brak jakichkolwiek śladów ran. Mogę wykluczyć również, że kobieta ta zmarła na skutek uduszenia lub utonięcia. Amputacja kończyn została dokonana dokładnymi cięciami, wskazującymi na dobrą znajomość ludzkiej anatomii przez sprawcę. Wszystkie cięcia zostały wykonane po śmierci ofiary. Korpus zdaje się idealnie pasować do odnalezionej w zeszłym miesiącu ręki.

– Thomas Bond, chirurg

11 września 1888, na błotnistym brzegu Tamizy, w pobliżu Pimlico, odnaleziono odciętą prawą rękę.

Wszyscy mówią teraz o tym, że to duch Kuby Rozpruwacza kryje się za tajemnicą Whitehall. Myślę sobie, że gdyby tylko pozostali dżentelmeni marnowali trochę mniej czasu na gazetowe plotki, a zamiast tego podobnie jak ja zakasali rękawy do pracy, mieszkalibyśmy teraz w dużo lepszym mieście. Nie potrzebujemy bohaterów. Potrzebujemy tylko silnych nóg i nosa mojego wiernego psa Smokera.

– Jasper T.C. Waring, dziennikarz

Prasa próbuje połączyć te wydarzenia z morderstwami z Whitechapel, ale policja zaprzecza, że istnieje jakikolwiek związek między tymi sprawami. Według nich na wolności grasuje inny morderca, lubujący się w rozrzucaniu po londyńskich ulicach kawałków ciała martwej kobiety. Wygląda to jak makabryczna wersja poszukiwania skarbów. 18 października Pan Waring z pomocą swojego psa rasy Spitsbergen Terrier znalazł ludzką lewą nogę.

Kuba czy nie – odnajdziemy tego mordercę. To plama na honorze policji. Wybudowanie nowej siedziby Scotland Yardu dokładnie w miejscu popełnienia nierozwiązanego morderstwa byłoby koszmarną ironią.

– Arthur Ferris, sierżant, Metropolitan Police

Nigdy nie odnaleziono głowy ani pozostałych kończyn ofiary. Zarówno jej tożsamość, jak i tożsamość mordercy pozostanie nieznana już na zawsze. Sprawa ta zostanie zapamiętana jako Tajemnica Whitehall.



Tajemnica Whitehall™ jest dopracowaną grą dedukcji i blefu, której akcja rozgrywa się w roku 1888 w Londynie, na obszarze „polowań” Kuby Rozpruwacza. Przeznaczona jest dla dwóch do czterech osób w wieku od 14 lat.

◉ Cel gry ◉

Gdy na ulicach wciąż grasuje Kuba Rozpruwacz, Scotland Yard depcze po piętach innemu seryjnemu mordercy. W ciasnej sieci uliczek i przejść rozpoczyna się polowanie na nowego, tajemniczego zabójcę. Gracz wcielający się w postać Kuby Rozpruwacza wygrywa, jeśli uda mu się popełnić zbrodnię i uniknąć złapania. Zadaniem pozostałych graczy jest kierowanie działaniami śledczych tak, aby jeden z nich złapał Kubę.

◉ Zawartość pudełka ◉

W pudełku znajdują się:

- **zasady gry;**
- **plansza** przedstawiająca mapę londyńskiej dzielnicy Whitehall z roku 1888;
- 1 kartonowy arkusz z żetonami: **6 niebieskich żetonów Ruchów Specjalnych** (2 Powozy, 2 Ciemne Zaułki i 2 Łodzie) oraz **4 czarne żetony**: 3 Śledczych i 1 pies **Smoker** (pomocnik żółtego Śledczego);
- **3 figurki Śledczych**: żółta, niebieska i czerwona;
- **1 figurka Kuby Rozpruwacza** (czarna), do śledzenia postępu jego ruchów;
- **1 zaslonka Kuby Rozpruwacza;**
- **1 bloczek 30 arkuszy ruchu Kuby Rozpruwacza;**
- **15 przezroczystych żółtych znaczników Śladów;**
- **4 przezroczyste czerwone znaczniki Scen Zbrodni.**



AUTORZY

Przed zaprojektowaniem *Tajemnicy Whitehall™*, **Gabriele Mari** i **Gianluca Santopietro** pracowali już wspólnie nad *Listami z Whitechapel™* oraz dodatkiem *Whitechapel™ Drogi Szeffie*.

Urodzony w 1973 w Ravennie (Włochy) **Gabriele Mari**, oprócz zajmowania się edukacją osób z autyzmem

i chorych psychicznie, projektuje gry i jest copywriterem. Inne jego tytuły to *Garibaldi™ La Trafila* i *Mister X™ Flucht Durch Europa*.

Urodzony w 1962 w Ravennie (Włochy) **Gianluca Santopietro** jest projektantem gier, grafikiem, dyrektorem artystycznym, autorem i testerem.

Jego dotychczas opublikowane gry to: *Si, Oscuro Padrino™*, *MotoGrandPrix™*, *Prodigy™ GameCards*, *Collapsible D™ The Final Minutes of the Titanic* oraz razem z Andrea Chiarvesio, *Kingsport Festival™*.



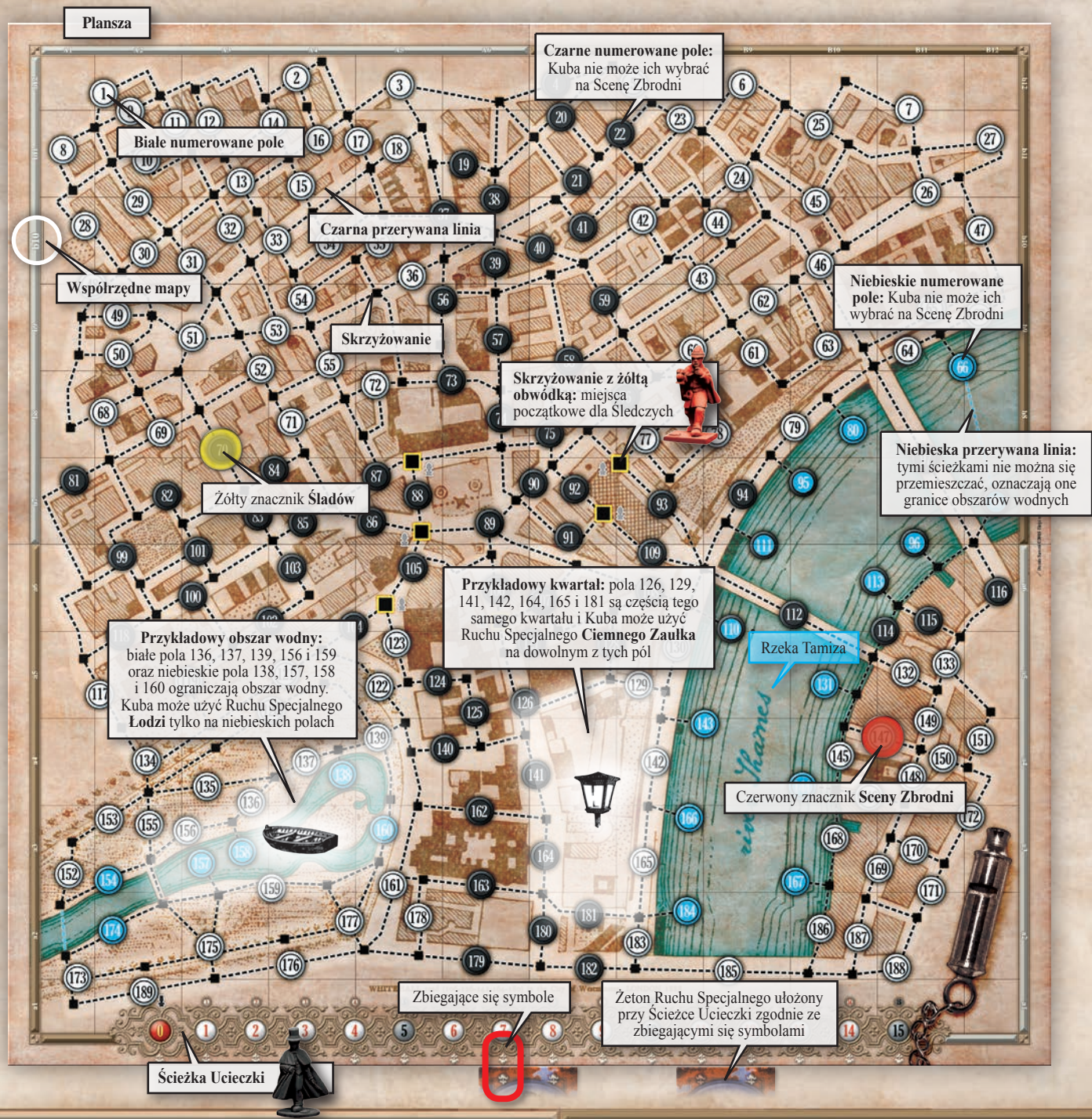
G. Mari



G. Santopietro



Tajemnica Whitehall



Przygotowanie gry

1 Na środku stołu należy położyć **planszę** przedstawiającą mapę dzielnicy Whitehall z czasów Kuby Rozpruwacza. Zaznaczono na niej **189 ponumerowanych pól**, połączonych przerywanymi liniami.

2 W czasie gry gracze poruszają się wzdłuż **czarnych przerywanych linii**, reprezentujących londyńskie ulice:



Kuba Rozpruwacz porusza się niezauważony pomiędzy **ponumerowanymi polami** niezależnie od ich koloru (czarne, białe i niebieskie).



Trzech **Śledczych** porusza się pomiędzy **Skrzyżowaniami** (niezależnie od tego, czy posiadają żółte obwódki, czy też nie).

3 Jeden z graczy zostaje Kubą Rozpruwaczem (najlepiej, jeśli tę rolę obejmie **najbardziej doświadczony gracz**). Pozostali przyjmują rolę Śledczych. Śledczy zawsze działają wspólnie, rozdzielając między siebie **trzy kolorowe figurki** (żółtą, niebieską i czerwoną) według uznania.

4 Kuba umieszcza czysty **arkusz ruchu** za swoją **zasłonką** *. Gracz będzie potrzebował czegoś do pisania.

5 Gracz kontrolujący Kubę Rozpruwacza umieszcza swoją **czarną figurkę** na Ścieżce Ucieczki, na polu 0 (czerwonym).



6 Gracz kontrolujący Kubę Rozpruwacza w sekrecie wybiera na planszy **4 białe pola**. Każde z nich musi należeć do innej ćwiartki mapy (bA, aA, aB i bB). Następnie zapisuje numery wybranych pól w okrągłych polach na górze arkusza ruchu. Są to **Sceny Zbrodni**.

7 Gracz kontrolujący Kubę zabiera przezroczyste znaczniki: czerwone znaczniki **Scen Zbrodni** i żółte znaczniki **Śladów**, także niebieskie żetony **Ruchów Specjalnych**.

8 Wszystkie **czarne żetony** rozdaje się według kolorów graczom kontrolującym Śledczych, **możliwie po równo**. Wszystkie trzy kolory zawsze biorą udział w grze. Gracze otrzymują także odpowiadające kolorom żetonów pionki Śledczych. Podczas rozgrywki w mniej niż cztery osoby może się zdarzyć, że niektórzy gracze będą prowadzić więcej niż jednego Śledczego.

9 Śledczy **umieszczają swoje figurki** na dowolnie wybranych skrzyżowaniach z żółtą obwódką. **Gra może się rozpocząć!**

ELEMENTY GRY

Znaczniki



Ślady
(15)



Scena Zbrodni
(4)

Figurki



Kuba
(1)



Śledczy
(3)



Zasłonka Kuby

Żetony



Ruch Specjalny
(6)

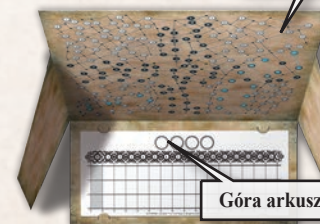


Śledczy
(4)



Arkusz ruchu
Kuby Rozpruwacza
(błoczek 30 arkuszy)

Mapa



Góra arkusza ruchu

(*) Zasłonka Kuby z poprawnie umieszczonym w niej arkuszem ruchu

Śledczy

JASPER T.C. WARING
Dziennikarz

Priorytet

1

Zdolność (reguła opcjonalna)

Kolor



Figurka

Śledczy. Możesz przenieść dowolną inną figurkę na przyległe skrzyżowanie (ignorując numerowane pola). Ten Śledczy nie może wykonywać ruchów, szukać śladów ani dokonywać przeszkowania.



CZARNE ŻETONY ŚLEDZCZYCH

Każdy ze Śledczych reprezentowany jest przez figurkę w odpowiadającym mu kolorze i żeton zawierający wszystkie jego cechy i umiejętności, także te opcjonalne.

Priorytet: Liczba ta określa kolejność (w rosnącym porządku, od najniższej do najwyższej), w której gracze wykonują swoje akcje.




Zdolność: Efekt, który może być użyty raz w trakcie rozgrywki, jeśli w grze ma zastosowanie opcjonalna reguła Zakasać Rękawy (strona 11).



◉ Zasady gry ◉

Po przygotowaniu gry Kuba musi w sekrecie wybrać pole startowe. Musi to być **jedno z czterech białych numerowanych pól, które zapisał wcześniej w górnej części swojego arkusza ruchu jako Sceny Zbrodni**. Następnie Kuba umieszcza czerwony znacznik Sceny Zbrodni na mapie, na polu startowym, aby pokazać Śledczym, z którego miejsca rozpoczyna swoją ucieczkę. Dodatkowo Kuba zapisuje wybrany numer na szarym polu (0) w pierwszej linii swojego arkusza ruchu. Jego celem jest dotarcie do wszystkich pozostałych Scen Zbrodni w trakcie ucieczki przed Śledczymi.

Gra składa się z jednego polowania podzielonego na **trzy rundy**. W każdej rundzie Kuba może wykonać maksymalnie **15 ruchów**. Każda runda podzielona jest na trzy fazy:

POLOWANIE		
1		Kuba Rozpruwacz: Ucieczka w Mrok
2		Śledczy: Polowanie na Potwora
3		Śledczy: Ślady i Podejrzenia

Kiedy Kuba oświadczy, że dotarł do nowej Sceny Zbrodni, kończy się aktualna runda i zaczyna kolejna. Kuba przechodzi też do kolejnej linii na swoim arkuszu ruchu.

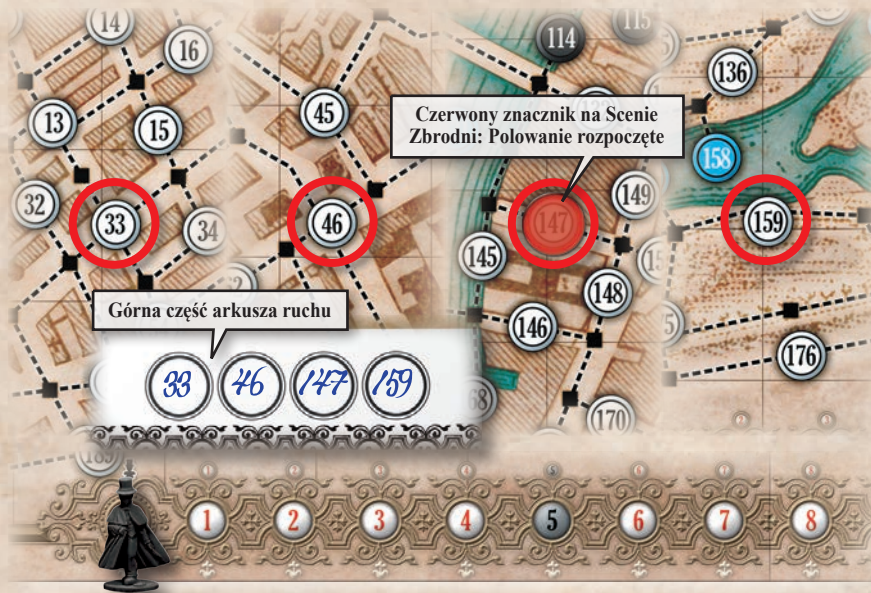
Kuba **nie musi dotrzeć do Scen Zbrodni w żadnej konkretnej kolejności**. Kolejność, w jakiej miejsca te zapisane są na górze jego arkusza ruchu, **nie ma żadnego wpływu** na grę i **nie powinna wpływać** na strategię Kuby.

Gra kończy się, gdy Kuba dotrze do czwartej, a tym samym ostatniej Sceny Zbrodni lub gdy jeden ze Śledczych złapie Kubę.

Uwaga: W trakcie przygotowania do gry Śledczy rozdzielają między siebie czarne żetony. Żółty Śledczy otrzymuje 2 żetony: Jaspера T.C. Waringa i służącego mu swoim nosem wiernego psa Smokera. Żeton Smokera potrzebny jest tylko, jeśli w rozgrywce używane są dodatkowe zasady dotyczące Śledczych. W innym przypadku należy odłożyć jego żeton do pudełka.

Sycygołowy opis zasad

◉ Polowanie ◉



W tej rozgrywce Kuba (w sekrecie) wybrał pola 33 (bA), 46 (bB), 147 (aB) i 159 (aA) na Sceny Zbrodni. Zanotował je na górze swojego arkusza ruchu. Następnie wybrał pole 147 jako pierwszą Scenę Zbrodni i umieścił na tym polu na mapie czerwony znacznik. Wpisał także jego numer w pierwsze szare pole pierwszego wiersza na swoim arkuszu ruchu. Czas rozpocząć polowanie! Celem Kuby jest od teraz dotarcie do kolejnej Sceny Zbrodni w maksymalnie 15 ruchach, natomiast zadaniem Śledczych jest schwytanie go w tym czasie.

1. Kuba Rozpruwacz: Ucieczka w Mrok

Kuba porusza się po przerywanej linii z bieżącego numerowanego pola na sąsiednie numerowane pole. Kuba w sekrecie wybiera pole, na które chce się poruszyć, i zapisuje je na swoim arkuszu w pierwszej wolnej kratce na prawo od ostatniego zapisanego pola, w tym samym wierszu. Po zapisaniu swojego ruchu na arkuszu Kuba przesuwa czarną figurkę na Ścieżce Ucieczki w prawo, na pole odpowiadające numerowi aktualnego ruchu.



Scotland Yard 1889

◉ NIEROZWIĄZANA SPRAWA

2 Października 1888:

W czasie budowy nowego gmachu komendy Policji Miejskiej, znanego później jako Nowy Scotland Yard, na Wale Wiktorii w pobliżu Whitehall w Westminster robotnik znalazł ludzkie szczątki.

Gazety sugerowały związek z morderstwami prostytutek popełnianymi w tym samym czasie przez seryjnego mordercę zwanego Kubą Rozpruwaczem, lecz Policja Miejska twierdziła, że nie ma między nimi żadnego połączenia.

Tajemnica Whitehall jest obok morderstw z Whitechapel kolejną nierozwiązaną sprawą toczącą się w Londynie roku 1888. Rozczłonkowane szczątki kobiecego ciała zostały znalezione w trzech różnych miejscach w okolicach centrum miasta.



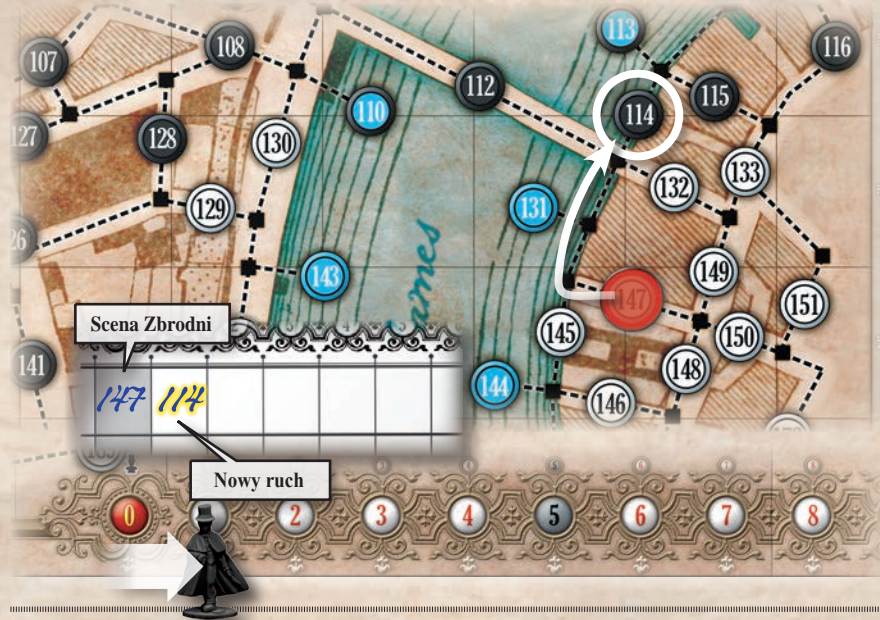


MAKABRYCZNE ODKRYCIE

Pozbawiony członków kobiecej tors w głębokim stadium rozkładu został znaleziony w podziemiach. Ciało zostało owinięte w materiał, prawdopodobnie czarną halkę, i obwiązane sznurkiem.

Tors został dopasowany przez policyjnego chirurga Thomasa Bonda [Czerwony Śledczy] do prawej ręki i ramienia znalezionego wcześniej (11 września) na błotnistym nabrzeżu Tamizy w Pimlico.

Gazeta *The Times* początkowo przypuszczała, że ramię zostało podrzucone jako żart studentów medycyny.



Kuba musi wykonać pierwszy ruch i z pola 147, czyli z jego pierwszej Sceny Zbrodni, wybiera w sekrecie ruch na pole 114. Zapisuje to pole na swoim arkuszu ruchu i porusza odpowiednio figurkę na Ścieżce Ucieczki.

Uwaga: Kuba Rozpruwacz **musi się poruszyć** za każdym razem (nie może pozostać na tym samym polu przez dwie kolejne tury). Nie może przy tym wykonać ruchu, w którym przekroczyłby skrzyżowanie zajmowane przez figurkę Śledczego. Jeśli z tego powodu Kuba nie może się poruszyć, przegrywa grę.

Kuba może zamiast zwykłego ruchu wykonać Ruch Specjalny: **Powóz**, **Ciemny Zaulek** lub **Łódź** (szczegóły Ruchów Specjalnych opisano na stronie 12, w sekcji Ruchy Specjalne).

Kiedy Kuba dotrze do pola z numerem, który odpowiada numerowi innej Sceny Zbrodni, **na końcu tury** ogłasza to Śledczym i zaczyna się kolejna runda (szczegóły opisano na stronie 11, w sekcji Koniec Rundy).

Jeśli Kuba nie zdoła dotrzeć do kolejnej Sceny Zbrodni w przeciągu 15 ruchów, przegrywa grę.

2. Śledczy: Polowanie na Potwora

Po naradzeniu się Śledczy poruszają swoje figurki w kolejności Priorytetów (liczba w żółtym kółku na karcie Śledczego – 1.żółty, 2.niebieski, 3.czerwony).

W ramach ruchu figurka Śledczego może poruszyć się o 0, 1 lub 2 skrzyżowania wzdłuż przerywanych linii. Podczas tego ruchu ignoruje się numerowane pola.



Śledczy poruszają swoimi figurkami w odpowiedniej kolejności (żółty, niebieski i czerwony) ze skrzyżowań, na których rozpoczynali grę. Żółta i niebieska figurka zostały przesunięte o 2 skrzyżowania, a czerwona o 1, aby chronić przejścia przez most.

Figurki Śledczych mogą mijać się w czasie ruchu, ale nie mogą kończyć ruchu na tym samym polu, co inni Śledczy.

3. Śledczy: Ślady i Podejrzenia

Gracze kontrolujący poszczególnych Śledczych w kolejności Priorytetów (liczba w żółtym kółku na karcie Śledczego – 1.żółty, 2.niebieski, 3.czerwony) decydują, czy będą *szukać śladów*, czy *próbować dokonać aresztowania*.

Obydwie te akcje dotyczą tylko numerowanych pól sąsiadujących bezpośrednio z polem, na którym znajduje się figurka Śledczego (czyli połączonych z nim przerywaną linią). Pomiędzy polem, na którym znajduje się Śledczy, a polem, gdzie chce szukać śladów lub przeprowadzić aresztowanie, nie może być żadnych skrzyżowań.



DOCHODZENIE

8 października 1888. John Troutbeck, koroner z Westminster, rozpoczął dochodzenie. Oceniał, że ciało należało do kobiety “słusznych rozmiarów i dobrze odżywionej”. Z ciała została usunięta macica. Prawe ramię zostało odcięte od reszty ciała przez osobę dobrze znającą ludzką anatomię. Zabójca najpierw założył opaskę uciskową, aby zatamować krwawienie, a samo ramię odciął po śmierci ofiary. Kobieta w momencie śmierci miała na sobie satynową suknię wyprodukowaną w Bradford (model sprzed 3 lat). Kawałki papieru znalezione przy szczątkach pochodziły z gazety Echo z dnia 24 sierpnia i Chronicle z niewiadomej daty. Mimo że przyczyna śmierci pozostała nieznana, wykluczono uduszenie i utonięcie. W ciele brakowało macicy, a lewe płuco nosiło znamiona ostrego zapalenia. Kobieta nie była w ciąży, jej serce było zdrowe, prawe płuco, wątroba, żołądek, nerki i śledziona także nie wykazały oznak choroby. Oszacowano, że ofiara została znaleziona sześć do ośmiu tygodni od momentu zgonu. Kobieta miała jasną skórę, ciemne włosy i nie przywykła do fizycznej pracy. Dziennikarz Jasper T.C. Waring [żółty Śledczy], z pomocą psa rasy Spitsbergen i za pozwoleniem policji, odnalazł później w okolicy placu budowy odciętą nad kolanem nogę. Głowy ani pozostałych kończyn ofiary nigdy nie odnaleziono i nigdy nie ustalono jej tożsamości.





OPCJONALNE REGUŁY, ABY UŁATWIĆ GRĘ KUBIE

Morderca na wolności:

Kiedy Kuba używa niebieskich żetonów Ruchów Specjalnych, wykonuje ruch zgodnie z ich zasadami, ale zamiast umieścić żeton przy Ścieżce Ucieczki w normalny sposób, może umieścić go zakryty, obrazkiem do dołu. Nie mówi Śledczym, jakiego ruchu użył. Śledczy mogą sprawdzić, które ruchy zostały użyte, dopiero na końcu rundy.

Sfalszowane artykuły:

Na początku każdej rundy Kuba może pobrać 1 niebieski żeton Ruchu Specjalnego **Ciemnego Zaulka** lub **Łodzi** spośród tych, które odłożył wcześniej.



Żółty Śledczy poszukuje po kolei śladów na okrągłych polach 128 oraz 108 i nic nie znajduje. Pola 107 i 127 nie mogą być przez niego przeszukane, ponieważ nie sąsiadują bezpośrednio ze skrzyżowaniem, na którym stoi Śledczy. Czerwony Śledczy próbuje dokonać aresztowania na polu 112, licząc, że znajduje się na nim Kuba. Czerwony Śledczy nie może już podczas tej tury dokonywać aresztowania na polach 93 i 109, mimo że bezpośrednio sąsiadują z jego skrzyżowaniem, ponieważ akcja ta pozwala na wybór tylko jednego pola.

Każdy Śledczy może przeprowadzić **tylko jedną akcję** (poszukiwania śladów lub dokonania aresztowania). Jeśli gracz kieruje wieloma figurkami Śledczych, może wybrać inną akcję dla każdej z nich.

Poszukiwanie śladów



Śledczy może *szukać śladów*, deklarując po kolei (w wybranej kolejności) numery pól, które bezpośrednio sąsiadują z jego polem. Gracz kontrolujący Kubę Rozpruwacza sprawdza, czy podany numer znajduje się na którymś polu jego arkusza ruchu, w wierszu odpowiadającym bieżącej rundzie.

Jeśli numer znajduje się w tym wierszu, Kuba umieszcza na sprawdzanym numerowanym polu żółty znacznik Śladu (nie podając żadnych innych informacji), a akcja Śledczego natychmiast się kończy. W przeciwnym wypadku sprawdzenie powtarza się dla kolejnego wybranego pola sąsiadującego z figurką Śledczego.



Niebieski Śledczy poszukuje śladów, zaczynając od pola 84. Kuba oświadcza, że nie było go na tym polu. Śledczy kontynuuje i sprawdza tym razem pole 70. Kuba przyznaje się, że był na tym polu i umieszcza na nim żółty znacznik Śladu. Kuba Rozpruwacz był tutaj w tej rundzie... pytanie brzmi jak dawno? Pole 83, mimo że sąsiaduje ze skrzyżowaniem, nie może być już sprawdzane w tej turze.

Dokonanie aresztowania



W celu dokonania aresztowania Śledczy wybiera jedno (i tylko jedno) z pól bezpośrednio sąsiadujących z jego figurką, po czym ogłasza aresztowanie. Jeśli Kuba Rozpruwacz przebywa właśnie na tym polu (jego numer pokrywa się z ostatnim numerem wpisanym na arkuszu ruchów, w linii odpowiadającej bieżącej rundzie), zostaje aresztowany i przegrywa grę. Jeżeli wymienione pole nie jest aktualnym miejscem przebywania Kuby, Śledczy nie dostaje żadnych dodatkowych informacji i jego akcja się kończy.

◉ Koniec Rundy ◉

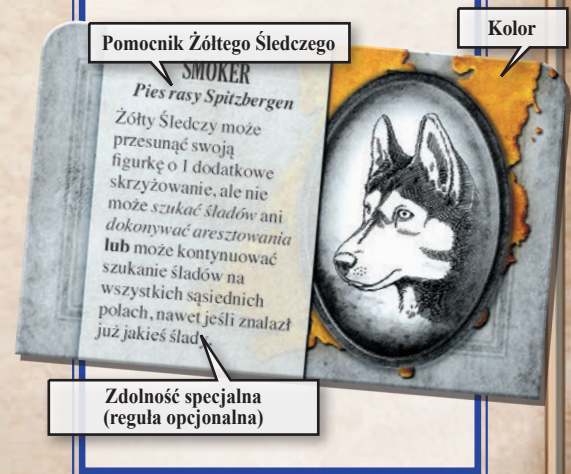
Kiedy Kuba dotrze do nieodwiedzanej jeszcze Sceny Zbrodni, wie już, że to ostatnia tura w tej rundzie, ale nie zdradza tego Śledczym.

Na końcu fazy 3. Śledczy: Ślady i Podejrzenia w tej turze, jeśli Kuba nie został aresztowany, oznajmia, że dotarł do nowej Sceny Zbrodni i umieszcza czerwony znacznik na tym właśnie białym numerowanym polu na planszy.

OPCJONALNE REGULY, ABY UŁATWIĆ GRĘ ŚLED CZYM

Zakasać rękawy: Śledczy mogą używać specjalnych zdolności zapisanych na ich żetonach. Zdolności te mogą być używane tylko raz na każdą grę. Po wykorzystaniu zdolności Śledczy muszą odwrócić swoje żetony dla przypomnienia, że nie mogą już z nich korzystać.

Nos Smokera: Żółty Śledczy, oprócz swojego żetonu, otrzymuje również żeton psa Smokera. Raz na grę może też użyć jego specjalnej zdolności. Po jej wykorzystaniu Śledczy odwraca żeton Smokera dla przypomnienia, że nie może już z niego korzystać.



Pomocnik Żółtego Śledczego

Kolor

SMOKER
Pies rasy Spitzbergen
Żółty Śledczy może przesunąć swoją figurkę o 1 dodatkowe skrzyżowanie, ale nie może szukać śladów ani dokonywać aresztowania lub może kontynuować szukanie śladów na wszystkich sąsiednich polach, nawet jeśli znalazł już jakies ślad.

Zdolność specjalna
(reguła opcjonalna)

OPCJONALNE REGUŁY,
ABY UŁATWIĆ
GRĘ KUBIE, JEŚLI
POSIADASZ...



Listy z Whitechapel:
2-6 graczy, pięć ofiar
w przeciągu 4 nocy
terroru i grozy.

Falszywe Ślady: Za każde 5 znaczników Śladów odkrytych przez Śledczych Kuba otrzymuje jeden niebieski znacznik Falszywego Śladu (maksymalnie 3). Na początku fazy 3. Śledczy: Ślady i Podejrzenia Kuba może umieścić 1 niebieski znacznik Falszywego Śladu na jednym z numerowanych pól na planszy, aby je „zablokować”. Śledczy nie będą mogli szukać śladów ani dokonywać aresztowania na takim polu aż do końca bieżącej rundy. Gracz traci wszystkie niewykorzystane niebieskie żetony na końcu rundy. Kuba nie może ogłosić końca rundy na Scenie Zbrodni „zablokowanej” przez niebieski znacznik.

Rozpoczyna się nowa runda. Kuba przesuwając swoją czarną figurkę z powrotem na pole 0 (czerwone) Ścieżki Ucieczki, zdejmując z planszy wszystkie żółte znaczniki Śladów (czerwone znaczniki pozostają na planszy) i żetony Ruchów Specjalnych, których użył w tej rundzie.

Następnie zapisuje numer odwiedzonej właśnie Sceny Zbrodni na szarym polu (0) w kolejnej linii na swoim arkuszu ruchu. Kolejna runda rozpoczyna się od fazy 1. Kuba Rozpruwacz: Ucieczka w Mrok.

◉ Koniec Polowania ◉

Jeśli gracz umieści czwarty czerwony znacznik na odpowiednim białym polu na planszy, Polowanie dobiega końca i Kuba wygrywa rozgrywkę.

◉ Ruchy Specjalne ◉

Kuba zamiast zwykłego ruchu może wykonać jeden z Ruchów Specjalnych.

Umieszcza wtedy wybrany żeton Ruchu Specjalnego na tych polach Ścieżki Ucieczki, których dotyczy ten ruch. Każdy taki znacznik może być użyty tylko raz na grę.

Jeśli Kuba wybierze jeden z Ruchów Specjalnych, musi zastosować się do jego reguł i nie wolno mu wykonać w tej kolejce zwykłego ruchu.



Tył żetonu



Powóz



Ciemna Alejka



Lódź

Ważne: Kuba nie może użyć Ruchu Specjalnego, aby dotrzeć na Scenę Zbrodni.

W grze występują trzy rodzaje Ruchów Specjalnych:



Powóz: Kuba może użyć **Powozu**, aby poruszyć się w jednym ruchu o dwa pola (dowolnego koloru). Co więcej, taki ruch pozwala mu przejeżdżać skrzyżowania, na których stoją figurki Śledczych.

Obydwa pola ruchu **Powozem** muszą być różne od siebie i różne od pola, z którego zaczął się ruch. Oba muszą być zapisane w odpowiedniej kolejności w dwóch kolejnych polach na arkuszu ruchu. Pionek Kuby należy przesunąć o dwa pola na Ścieżce Ucieczki, a żeton Powozu umieścić przy Ścieżce pod tymi polami. Kuba ma do dyspozycji dwa **Powozy** na całą rozgrywkę.



Kuba ukrywa się na czarnym polu 40 i decyduje się na użycie Ruchu Specjalnego **Powozu**. Umieszcza w tym celu niebieski żeton **Powozu** pod Ścieżką Ucieczki, przy numerach odpowiadających bieżącemu ruchowi (4 i 5). Kuba wybiera w sekrecie dwa pola, po których chce się poruszyć i zapisuje je w arkuszu ruchu: najpierw pole 37 następnie pole 34. Po ruchu ukrywa się na polu 34. Dzięki temu, że użył **Powozu**, Kuba mógł minąć figurkę niebieskiego Śledczego, który w normalnych okolicznościach zablokowałby ruch z pola 40 na pole 37.

**OPCJONALNE REGULY,
ABY UŁATWIĆ GRĘ
ŚLED CZYM JEŚLI
POSIADASZ...**



Whitechapel Drogi Szeffe:
Nowe elementy i dodatkowe
zasady dotyczące Kuby,
Policjantów i Nieszczęśnic

Wsparcie: Możesz zastąpić dowolną figurkę w grze zielonym i/lub brązowym Policjantem i jednocześnie zastosować opcjonalną regułę **Zakasać Rękawy**.

Zielony Śledczy
(priorytet 4): Ten Śledczy *dokonyjąc aresztowania* może wybrać i sprawdzić nie jedno, ale wszystkie pola przyległe do skrzyżowania, na którym się znajduje.

Brązowy Śledczy
(priorytet 5): Ten Śledczy, zamiast *poszukiwać śladów* albo *dokonywać aresztowania*, może sprawdzić dowolne białe numerowane pole. Jeśli pole to jest jedną ze Scen Zbrodni, do której nie dotarł jeszcze Kuba, Śledczy wygrywają grę.



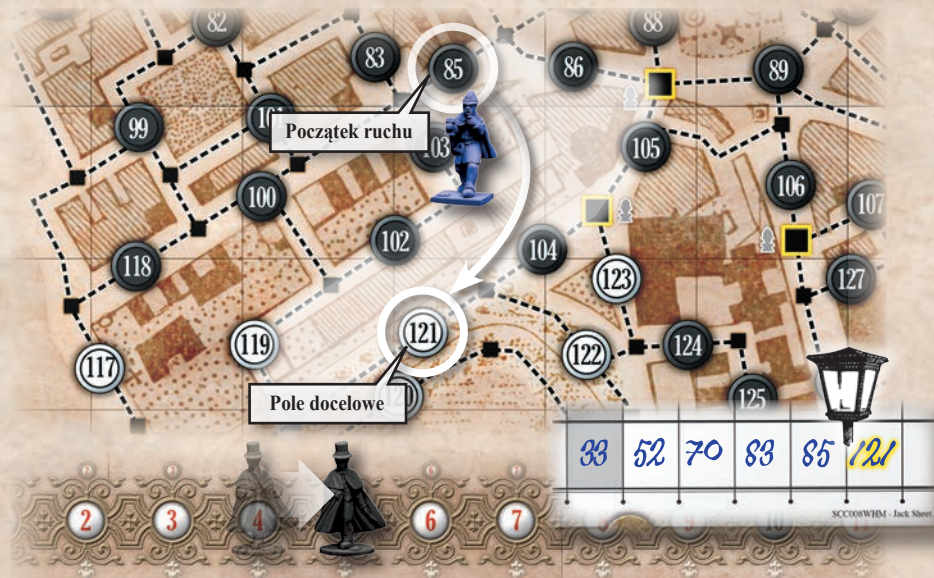
Sierżant A. Ferris

POLICYJNE ŚLEDZTWO

Sierżant Arthur Ferris [**niebieski Śledczy**] należy do Policji Miejskiej (Metropolitan Police), której jurysdykcja rozciąga się na cały Londyn z wyjątkiem Square Mile, za który odpowiada Policja Miasta Londyn. Met, jak zwykle się nazywać Metropolitan Police, została założona w 1829 roku. Nazwa jej siedziby, Scotland Yard, pochodzi od miejsca pierwszej siedziby Policji Miejskiej na Whitehall Place 4, do którego tylne wejście prowadziło z ulicy Great Scotland Yard. W 1887 zaczęły się prace nad budową nowej siedziby przy Wale Wiktorii, z bezpośrednim widokiem na Tamizę. To właśnie w trakcie tych prac w 1888 r. znaleziono kobiecy korpus, a sprawa zyskała miano Tajemnicy Whitehall [**białe numerowane pole 165**]. Dzisiaj budynki te znane są jako Norman Shaw Buildings i służą za siedzibę biur parlamentu.



Ciemna Alejka: Kuba może użyć żetonu **Ciemnej Alejki**, aby skrócić sobie drogę, przecinając kwartał. Kwartał to obszar na planszy ograniczony ze wszystkich stron czarną przerywaną linią, ale nieprzecięty nią i niezawierający niebieskich numerowanych pól. Kuba może poruszyć się z białego lub czarnego pola na obwodzie kwartału na dowolne inne białe lub czarne pole na jego obwodzie. Kuba ma do dyspozycji dwa żetony **Ciemnej Alejki** na całą rozgrywkę.



*Kuba ukrywa się na czarnym polu 85 i decyduje się przejść **Ciemną Alejką**. Umieszcza w tym celu niebieski żeton **Ciemnej Alejki** przy **Ścieżce Ucieczki**, przy numerach odpowiadających bieżącemu ruchowi (4 i 5). Kuba wybiera w sekrecie pole, na które chce się poruszyć, i zapisuje je w arkuszu. Wybrał pole 121 i to na nim ukrywa się po tym ruchu.*



Łódź: Kuba może użyć żetonu **Łodzi**, aby poruszyć się z jednego niebieskiego pola na inne niebieskie pole w obrębie jednego obszaru wodnego. Obszar wodny to obszar na planszy ograniczony ze wszystkich stron czarnymi i niebieskimi przerywanymi liniami, zawierający niebieskie numerowane pola. Kuba ma do dyspozycji dwa żetony **Łodzi** na całą rozgrywkę.



Kuba ukrywa się na niebieskim polu 138 i decyduje się na użycie Ruchu Specjalnego **Łodzi**. Umieszcza w tym celu żeton **Łodzi** przy Ścieżce Ucieczki, przy numerach odpowiadających bieżącemu ruchowi (8 i 9). Kuba wybiera w sekrecie pole, na które chce się poruszyć i zapisuje je w arkuszu. Wybrał pole 157 i to na nim ukrywa się po tym ruchu.

Koniec Gry

Gra kończy się zwycięstwem Kuby, jeśli udało mu się umieścić na planszy wszystkie cztery czerwone znaczniki Scen Zbrodni i uniknąć złapania. Śledczy zwyciężają jeśli którykolwiek z nich aresztuje Kubę Rozpruwacza lub razem uniemożliwią mu dotarcie do Sceny Zbrodni w dozwolonej liczbie ruchów.

Jesteś gotowy, aby rozpocząć grę!



Pobierz w
App Store

POBIERZ Z
Google play

WHITEHALL CASEBOOK

Whitehall Casebook to dostępna w sklepach AppStore i PlayStore aplikacja, która może być uruchomiona na wszystkich najnowszych urządzeniach Apple i urządzeniach z systemem Android (smartfony i tablety). Aplikacja pozwala na zwiększenie trudności wyzwania dla najbardziej doświadczonych graczy. Generuje ona losowo Sceny Zbrodni dla 4 różnych stopni trudności: Normalny, Łatwy, Średni i Trudny. Czy dacie radę podołać temu wyzwaniu?



SUGESTIE

Rolę Kuby powinien objąć najbardziej doświadczony gracz w grupie (przynajmniej przez kilka pierwszych partii).

Gracz kierujący Kubą musi mądrze zarządzać żetonami Ruchów Specjalnych, tak aby nie został bez żadnego z nich w momencie, kiedy najbardziej będzie ich potrzebował.

Kuba nie może przeceniać ilości ruchów pozostałych mu w rundzie. Nieoczekiwany ruch Śledczych może zmusić go do użycia dłuższej drogi niż na początku planował.

Przy analizowaniu strategii gracz kierujący Kubą powinien używać swojej zasłonki, aby nie zdradzić za dużo pozostałym graczom, wpatrując się w określone miejsce planszy.

Gracze prowadzący Śledczych nie powinni poddawać się za szybko – brak znalezionych śladów w miejscu poszukiwań także może być cenną wskazówką!



◉ Podsumowanie Przebiegu Gry ◉

Gra składa się z jednego Polowania podzielonego na 3 kolejne rundy.

POLOWANIE

- | | |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Kuba Rozpruwacz: Ucieczka w Mrok. Kuba porusza się wzdłuż czarnej, przerywanej linii z ostatniego numerowanego pola zapisanego na arkuszu ruchu na sąsiadujące z nim wolne numerowane pole. Zapisuje swoje nowe miejsce położenia na arkuszu ruchu i przesuwa czarny pionek w prawo na Ścieżce Ucieczki. |
| 2 | Śledczy: Polowanie na Potwora. Śledczy naradzają się, po czym poruszają swoimi figurkami w kolejności: najpierw żółta figurka, następnie niebieska i na końcu czerwona. |
| 3 | Śledczy: Ślady i Podejrzenia. Śledczy naradzają się, po czym w stałej kolejności (najpierw żółta figurka, następnie niebieska i na końcu czerwona) przeprowadzają jedną z akcji: <i>poszukiwanie śladów</i> lub <i>próba dokonania aresztowania</i> .
Kuba deklaruje zakończenie rundy, jeśli dotarł do nowej Sceny Zbrodni. W takim wypadku umieszcza na planszy jeden czerwony znacznik. |

Śledź stronę [SirChesterCobblepot](#) na [Facebooku](#) i [Twitterze](#):
Podziel się tam z nami zdjęciami ze swoich rozgrywek.
Daj nam znać, jeśli sami zmieniacie zasady gry –
nasi autorzy mogą skorzystać z waszych doświadczeń
i wykorzystać je, żeby ulepszyć naszą grę!

