

GABRIELE MARI GIANLUCA SANTOPIETRO

Letters from
Whitechapel™

— EDICIÓN REVISADA —

Reglamento

DEVIR



DISEÑO DEL JUEGO

Gabriele Mari y Gianluca Santopietro

REGLAS

Gabriele Mari, Gianluca Santopietro y e-Nigma.it

INVESTIGACIÓN HISTÓRICA

Gabriele Mari y Giacomo Santopietro

DESARROLLO

e-Nigma.it

REVISIÓN

Gabriele Mari

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Gianluca Santopietro

ILUSTRACIONES

Gianluca Santopietro

DISEÑO GRÁFICO

Demis Savini para e-Nigma.it

FOTOGRAFÍAS

Alessandro Lonzi y Rob Robinson

PROBADORES

Andrea Chiarvesio, el equipo de GiocaTorino, **Francesco Villani**, **Michele Patuelli**, **Monica Socci**, **Maria Vittoria Pieri**, **Andrea Alessi**, **Daniela Brasini**, **Alessandro Zandoli**, **Simona Alessandri**, **Giacomo Giannotti**, **Thomas Franco**, **Massimiliano Rossi**, **Roberto Argalia**, **Devil Pierantoni**, **Roberto Benelli**, **Katjuscia Ceccarelli**, los jugadores de Essen Spiel 2009 y 2010, los jugadores de La Ludoteca dei Cacciatori di Teste, los jugadores de Lucca Games 2010 con **Giada Ghetti** al frente, **Mario Cortese**, **Loris Casagrandi** y su gente, los jugadores de BoardGameGeek, especialmente **Don C. Donelson**, **Chris Norwood**, **Andrew Stanley-Jones**, **Peter Dalemans** y **Rob Robinson**, y todos los jugadores de Play 2012.

COLABORADORES

Monica Socci y Francesco Villani

PRODUCCIÓN

Giacomo Santopietro para Sir Chester Cobblepot y **Silvio Negri Clementi** para Stratelibri srl

© 2012/2014 Tiopi srl. Sombras sobre Londres, Letters from Whitechapel y Sir Chester Cobblepot son marcas registradas propiedad de Tiopi srl. Todos los derechos reservados. Conserva esta información para futuras referencias. El contenido de la caja puede variar respecto al que aparece en la imagen. La editorial se reserva el derecho a realizar cambios. Fabricado en China.

ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 13 AÑOS.



SirChesterCobblepot.com



Stratelibri.it



Devir.es

No apto para niños de menos de 3 años; contiene piezas pequeñas que podrían ingerirse.

Londres, 1888.

Nada más bajarte del carruaje te das cuenta de que te has equivocado de lugar. Hace unos minutos estabas en el elegante centro de la ciudad y ahora no hay más que callejones atestados y malolientes a tu alrededor. Vendedores ambulantes, tenderos vociferando y niños sucios y harapientos que surgen corriendo de entre la multitud y te tiran de la chaqueta pidiendo limosna... Por todas partes no hay más que podredumbre y desolación.

Hay quien llama a este barrio el Infierno. Algunos otros, menos afortunados, lo llaman hogar. Aquí, por un penique o menos, puedes ver acróbatas callejeros y espectáculos de rarezas, o puedes emborracharte en un pub. También el sexo está a la venta; en cada esquina hay una prostituta. Las llaman las desdichadas, un nombre que les encaja a la perfección.

*Bienvenidos a Whitechapel.
Bienvenidos a las calles de Jack el
Destripador.*





Sombras sobre Londres™ es un juego de deducción y engaño situado en el Londres de Jack el Destripador, en 1888. Pueden jugar entre 2 y 6 jugadores a partir de 14 años de edad.

◉ Objetivo del juego ◉

Cinco detectives de renombre le están siguiendo la pista a Jack el Destripador, el asesino en serie más tristemente famoso de todos los tiempos, y deberán perseguir al escurridizo criminal por las enmarañadas calles y callejones del barrio de Whitechapel. Un jugador se pondrá en la piel de Jack el Destripador y su objetivo será cobrarse cinco víctimas sin que le capturen, mientras que el resto de jugadores encarnará a los detectives de la policía que tendrán que cooperar para atrapar a Jack antes de que la partida finalice.

◉ Componentes ◉

En la caja encontrarás:

- este **reglamento**;
- 1 **tablero de juego** que representa el barrio de Whitechapel en 1888;
- 5 **hojas de policía** (de color azul, amarillo, marrón, rojo y verde);
- 4 **hojas de cartas de Jack** (*Dear Boss*, *Saucy Jacky*, *From Hell* y *Goulston Street*);
- 1 plancha de cartón troquelada que contiene:
 - 5 **fichas de jefe de la investigación** (de color azul, amarillo, marrón, rojo y verde);
 - 5 **fichas de movimiento especial**: 3 carruajes y 2 callejones;
- 7 **fichas de patrulla policial** de madera negra (2 fichas de patrulla falsa y 5 de color azul, amarillo, marrón, rojo y verde);
- 8 **fichas de mujer** de madera blanca (5 con una marca roja);
- 1 **ficha de hora del crimen** de madera roja;
- 5 **figuras de desdichadas** de madera blanca;
- 5 **figuras de agentes de policía** de madera (con los colores azul, amarillo, marrón, rojo y verde);
- 2 **figuras de Jack** de madera negra;
- 1 **pantalla de Jack el Destripador**;
- 1 cuaderno de **hojas de registro de movimientos para Jack el Destripador**;
- 3 **fichas de pista falsa** de plástico azul transparente;
- 19 **fichas de pista** de plástico amarillo transparente;
- 5 **fichas de escena del crimen** de plástico rojo transparente.



LOS DISEÑADORES

Gabriele Mari a la derecha de la imagen, y Gianluca Santopietro, a la izquierda.

Nacido en 1973 en Rávena (Italia), **Gabriele Mari**, aparte de ser educador para personas con autismo y trastornos psicológicos es también diseñador de juegos y redactor publicitario. Sus otros juegos son *Garibaldi™ La Trafila* y *Mister X™ Flucht Durch Europa*.

Nacido en 1962 en Rávena (Italia), **Gianluca Santopietro** es diseñador de juegos, diseñador gráfico, director artístico, desarrollador y probador de juegos. Su primer juego publicado fue *¡Si, Oscuro Padrino!™* seguido de *MotoGrandPrix™*, *Prodigy™ GameCards* y *Collapsible D™ Los Ultimos Minutos del Titanic*.

Han trabajado juntos en *Whitechapel™ Sombras sobre Londres* y también en *Ravenna™ Fatto d'Arme*.



NUEVOS COMPONENTES

A partir de los comentarios y sugerencias aportados por jugadores de todo el mundo, Sir Chester Cobblepot ha mejorado muchos de los componentes de *Sombras sobre Londres™*.

Pantalla de Jack el

Destripador. Ahora resulta más práctica todavía. El mapa es más grande y se ha incluido una tabla que indica las fichas de movimiento especial disponibles cada noche, de modo que no es necesario consultar el reglamento durante la partida. El nuevo diseño físico permite que la pantalla se sostenga por sí sola y a la vez protege aún más la información secreta de Jack del resto de jugadores.

Hojas de policía. Ahora las distintas fases se explican con ilustraciones en vez de textos, de manera que es más sencillo recordar las instrucciones durante la partida. El tamaño de las hojas se ha reducido para mejorar la experiencia de juego y por ello las últimas fases del turno aparecen en el dorso de la hoja.

Fichas de madera. Si se usan muy a menudo las fichas de mujer, de patrulla y de hora del crimen, pueden desgastarse o quedar marcadas. Ahora, al estar hechas de madera, es más difícil que se deterioren y se desgasten.

Fichas. Algunas de las fichas de plástico ahora son de un color distinto para que destaquen más sobre el tablero. Las fichas de pista son de color amarillo y las fichas de pista falsa son azules.



Fichas

Dorso



Anverso
de cinco colores
(una para cada
policía)



Fichas de madera



Mujer
(8)



Patrulla
(7)

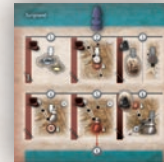


Hora del crimen
(1)

Componentes

Hojas de

de cinco colores
(una para cada
policía)



Tablero

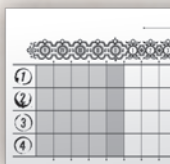


Pantalla de Jack el Destripador



Registro de m

Cuadern



Fichas de m



Ca

es del juego

e policía

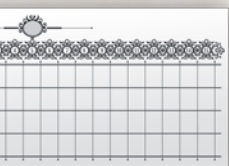


de juego



movimientos de Jack

no con 30 hojas



movimiento especial

rruaje
(3)



Callejón
(2)

Figuras de madera



Jack
(2)



Agente de policía
(1 de cada color)



Desdichada
(5)

Fichas transparentes de plástico



Pistas
(19)

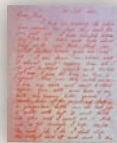


Escena del crimen
(5)



Pistas falsas
(3)

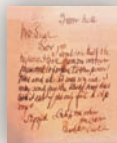
Cartas



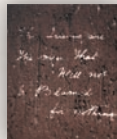
Dear Boss



Soucy Jacky



From Hell



Goulston Street



NUEVOS COMPONENTES

Cartas. Se trata de unos componentes opcionales que se han hecho con hojas de papel en vez de con cartón para reducir los costes de producción. En el dorso de estas hojas se describe en detalle el efecto de cada carta, de modo que no sea necesario tener que consultar el reglamento durante la partida.

Reglamento. Las reglas del juego no han cambiado pero se han enmendado las erratas de la edición anterior. El formato del reglamento se ha cambiado para que aquellos jugadores que adquirieron la primera edición del juego puedan actualizar su copia con los nuevos componentes. De esta forma cualquier jugador podrá disfrutar de esta versión del juego sin tener que comprar otro ejemplar.

Finalmente queremos agradecer a todos nuestros socios internacionales el apoyo que nos han prestado para esta edición.

¡Es gracias a ellos que podrás disfrutar de este fantástico juego!



1 Coloca el **tablero de juego** que representa el barrio de Whitechapel durante la época de Jack el Destripador en el centro de la mesa. Este tablero incluye **195 casillas numeradas** unidas entre sí por unas **líneas discontinuas**.

2 Por las **líneas discontinuas** que representan las calles de Whitechapel se moverán:



Jack el Destripador se moverá de forma oculta entre las **casillas numeradas**.



Los **Policías** se moverán durante sus patrullas entre los **cruces** (sin importar si esos tienen un borde de color o no).



Las **Desdichadas** se moverán entre las **casillas numeradas**.

3 Un jugador encarna a Jack el Destripador (es aconsejable que sea el jugador con **más experiencia**). El resto de jugadores encarna a los detectives. Los detectives siempre trabajan juntos. Deben distribuirse las cinco figuras de policía entre sí del modo que prefieran.

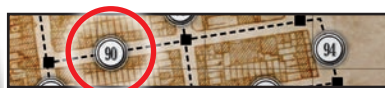
4 Jack toma una nueva **hoja de registro de movimientos** del cuaderno y la coloca en su **pantalla de Jack el Destripador**. También necesitará un lápiz (no se incluye entre los componentes).

Pantalla de Jack con una hoja de movimientos insertada correctamente



Preparación de la partida

5 Jack coloca una **figura negra** de Jack en el espacio correspondiente a la primera noche del marcador de noches.

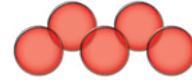


Jack elige la casilla con el número 90 como guarida.

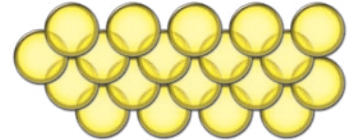
6 Jack elige en secreto su **guarida**. Puede elegir cualquier **casilla numerada** del tablero, excepto las rojas. Jack anota el número en el óvalo que hay en la parte superior de su hoja de registro de movimientos. El objetivo de Jack es regresar a su guarida después de cada asesinato sin que los detectives logren arrestarlo.



7 Jack recoge las fichas de **escena del crimen**, de **mujer**, de **hora del crimen**, de **carruaje** y de **callejón**. Si se utilizan las **reglas opcionales** (véase la página 22) también deberá tomar las hojas de las cartas de Jack y las fichas de **pista falsa**.



5 fichas de escena del crimen



19 fichas de pista



5 fichas de movimiento especial
3 carruajes y 2 callejones

8 Las cinco **hojas de Policía** se reparten entre los jugadores que encarnarán a los detectives, de modo que cada jugador tenga la hoja del mismo color que la figura que eligió anteriormente.

9 Uno de los detectives mezcla las fichas ovaladas de **Jefe de la Investigación** y las deja boca abajo formando una pila en el espacio para tal efecto que hay en el tablero de juego.

10 Los detectives recogen las figuras de las **Desdichadas** y las fichas de **Patrulla policial**. **¡Ya puede empezar la partida!**

◉ Cómo se juega ◉

Una partida se divide en cuatro *Noches*:

1	Primera noche (31 de agosto de 1888)
2	Segunda noche (8 de septiembre de 1888)
3	Tercera noche (30 de septiembre de 1888), el “doble acto”
4	Cuarta noche (9 de noviembre de 1888)

Cada *noche* se divide en dos partes.

Cada parte se compone de un número distinto de fases.

Primera parte. EL INFIERNO

1		Jack el Destripador – Preparar la Escena
2		Jack el Destripador – Seleccionar los Objetivos
3		Policía – Patrullar las Calles
4		Jack el Destripador – Elegir las Víctimas
5		Jack el Destripador – Sangre en las Calles
6		Policía – Aumenta el Suspense
7		Jack el Destripador – Preparado para Matar
8		Jack el Destripador – un Cadáver en la Acera
9		Policía – Silbatos de Alarma

Segunda parte. LA CAZA

1		Jack el Destripador – Huida en la Oscuridad
2		Policía – a la Caza del Monstruo
3		Policía – Pistas y Sospechas

◉ DICIEMBRE DE 1887

Lunes 26. Al parecer se encontró el cuerpo sin vida de una desdichada apodada *Fairy Fay* en un callejón de **Commercial Road [65]**.

Sin embargo, durante esas navidades no se registró ningún asesinato en Whitechapel. La mayoría de autores actuales creen que *Fairy Fay* fue una invención de la prensa de la época.



Desarrollo de la partida

◉ Primera parte. El Infierno ◉

*La oscuridad se cierne sobre las infames callejuelas de Whitechapel...
Aquellos que deambulan de noche pueden sentir el miedo en su piel;
cualquier sombra podría ser la de Jack...*

1. 🕵️ Jack el Destripador – Preparar la Escena

Jack toma las **fichas de movimiento especial** (carruajes y callejones) que le correspondan:

Noche		Fichas de movimiento especial
1	31 de agosto de 1888	3 carruaje y 2 callejón
2	8 de septiembre de 1888	2 carruaje y 2 callejón
3	30 de septiembre de 1888	2 carruaje y 1 callejón
4	9 de noviembre de 1888	1 carruaje y 1 callejón

2. 🕵️ Jack el Destripador – Seleccionar los Objetivos

Jack toma la cantidad de **fichas de Mujer** que correspondan según la noche:

Noche		Fichas de Mujer
1	31 de agosto de 1888	8 mujeres, 5 de ellas con una marca roja
2	8 de septiembre de 1888	7 mujeres, 4 de ellas con una marca roja
3	30 de septiembre de 1888	7 mujeres, 4 de ellas con una marca roja
4	9 de noviembre de 1888	4 mujeres, 1 de ellas con una marca roja

Jack coloca las fichas de mujer boca abajo en las casillas numeradas rojas del tablero. Puede distribuirlas como le parezca.

Las fichas de mujer con una marca roja en el anverso indican los posibles objetivos de Jack el Destripador. Las fichas de mujer cuyo anverso no tiene ninguna marca (completamente blancas) son falsos objetivos, que servirán de señuelo para confundir a los policías de acuerdo con la estrategia que Jack haya previsto.

Recuerda: las fichas deben permanecer boca abajo cuando Jack las coloca. ¡Sólo él puede saber quiénes son las víctimas potenciales!

Importante: a partir de la segunda noche de la partida, Jack no podrá colocar una ficha de mujer sobre una casilla roja que contenga una ficha de escena del crimen.



ABRIL DE 1888

Martes 3. Emma Smith fue agredida con saña en el cruce entre **Osborn Street y Brick Lane [84]** de madrugada.

Logró sobrevivir al ataque y pudo regresar a la casa donde se alojaba en el 18 de George Street, en Spitalfields. Fue llevada hasta el London Hospital, donde entró en coma y murió a las 9 de la mañana siguiente. Afirmó que la habían atacado tres hombres.

Sábado 7. Las pesquisas sobre la muerte de Emma Smith fueron realizadas por el forense de East Middlesex, Wynne Edwin Baxter, con la ayuda del inspector Edmund Reid, perteneciente a la División H de Whitechapel de la Policía Metropolitana [**jefe de investigación verde**].





AGOSTO DE 1888

Martes 7. Martha Tabram fue asesinada cerca de las 2:30 de la madrugada. Su cuerpo se halló cerca de George Yard Buildings, en George Yard. Había sido apuñalada repetidas veces.

Viernes 31. El cuerpo de Mary Ann Nichols fue encontrado a las 3:45 de la noche, tumbado junto a la entrada de un establo en **Buck's Row** (que más tarde cambiaría su nombre por Durward Street) [21], no muy lejos del London Hospital.

La División Bethnal Green de la Policía Metropolitana se encargó de la investigación.

La posibilidad de que pudiera ser obra de un asesino en serie llamó la atención de algunos detectives de Scotland Yard, entre ellos Frederick Abberline [jefe de investigación rojo].



Jack sitúa las fichas de mujer boca abajo en las casillas rojas. Él es el único que sabe cuáles están marcadas. ¡Su próxima víctima se encuentra entre ellas!

3. Policía – Patrullar las Calles

Los detectives descubren la primera ficha de la pila de jefes de la investigación. El jugador que controle al policía del color correspondiente será el jefe de la investigación durante el resto de la noche.

El jefe de la investigación es quien encabeza la investigación. Durante la primera noche, deberá colocar las siete fichas de patrulla policial en los cruces de borde amarillo tal como desee.

Algunas de las fichas tienen en el anverso uno de los cinco colores correspondientes a las figuras de policía. Las otras dos fichas, completamente negras, son falsas patrullas, utilizadas para confundir a Jack según la estrategia que trace el jefe de la investigación.

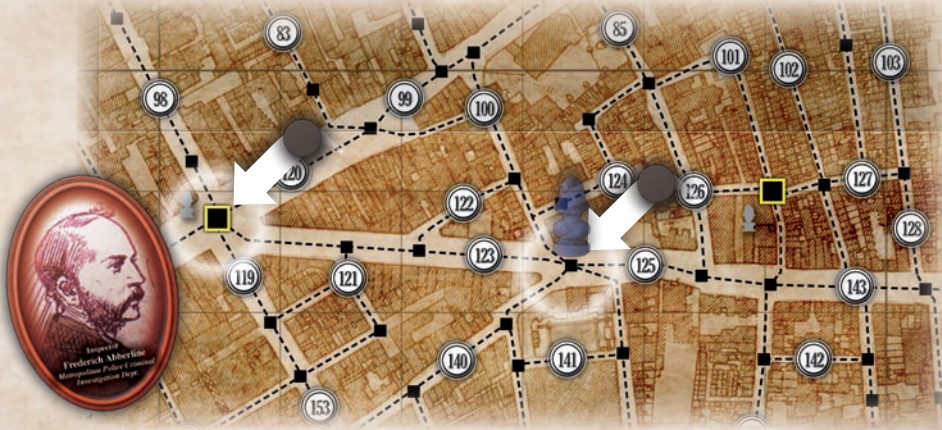
Ten presente que las fichas de patrulla policial con una marca de color deben permanecer ocultas en el momento de colocarse. ¡Sólo el actual jefe de la investigación sabe donde se encuentra realmente cada policía!



El jefe de la investigación coloca las fichas de patrulla policial sobre el tablero. ¡Jack intentará adivinar dónde están los policías para evitar que le capturen!

A partir de la segunda noche, el jefe de la investigación colocará las fichas de patrulla policial repartidas entre las siete ubicaciones que elija pero siguiendo las siguientes restricciones:

- **Cinco de las fichas deben colocarse en ubicaciones que estuvieran ocupadas por una figura de Policía al finalizar la noche anterior.** No es necesario que el color de la ficha y de la figura que anteriormente ocupaba esa posición coincidan, y puede colocarse asimismo una falsa Patrulla.
- **Las otras dos fichas deben colocarse en cruces de borde amarillo.**



La segunda noche el nuevo jefe de la investigación distribuye las fichas de patrulla policial. Debe colocar una ficha en cada uno de los lugares en los que hubiera una figura de policía al acabar la noche anterior, pero también tiene que poner dos fichas en sendos cruces de borde amarillo. Puede mezclar las patrullas verdaderas con las falsas según le convenga, con la esperanza de confundir a Jack y cubrir la zona del tablero que le interese. ¡La policía ya está lista para dar caza de nuevo a Jack!

Regla opcional: a partir de la segunda noche, después de colocar las fichas de patrulla policial, Jack puede utilizar una de sus cartas (véase “Las cartas de Jack”, pág. 22)

4. Jack el Destripador – Elegir las Víctimas

Se le da la vuelta a todas las fichas de mujer y aquellas que tengan un círculo rojo se sustituyen por una figura de desdichada. Las que no tengan ninguna marca simplemente se retiran del tablero. Se coloca la ficha de hora del crimen en la casilla marcada con el número romano “I” del marcador de movimiento.



SEPTIEMBRE DE 1888

Sábado 8. El cuerpo de Annie Chapman fue encontrado cerca de las 6 de la madrugada en el suelo, junto a la entrada de un patio trasero en el **29 de Hanbury Street, en Spitalfields [3]**. La autopsia reveló que faltaban algunas partes de sus órganos internos. El patólogo, George Baxter Phillips, opinó que el asesino debía tener unos considerables conocimientos de anatomía para haberlos podido extraer con tanta precisión.

Lunes 10. John Pizer, un conocido zapatero que tenía fama de intimidar a las prostitutas de la zona y apodado “Mandil de cuero”, fue arrestado por el asesinato de dos mujeres. Dejó de considerarse sospechoso cuando mostró que tenía una coartada. Una tal Sra. Long, que al parecer fue testigo de los hechos, afirmó que el asesino tenía más de 40 años, era un poco más alto que Annie Chapman, de tez oscura y que iba bien vestido con una capa y un sombrero oscuro.

Se fundó luego el Comité de Vigilancia de Whitechapel, presidido por George Lusk [**jefe de investigación amarillo**], que ofreció una recompensa por la captura del asesino. El Comité contrató a dos detectives privados para que investigaran el caso.



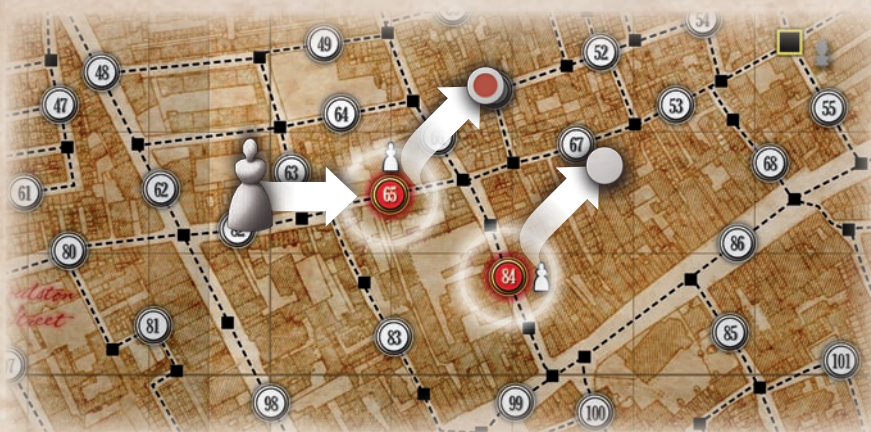


SEPTIEMBRE DE 1888

Jueves 27. La agencia de noticias Central News Agency recibió la carta que sería conocida como *Dear Boss* en la que su autor, Jack el Destripador, afirmaba ser el responsable de los asesinatos.

Domingo 30. El cuerpo de la prostituta Elizabeth Stride fue descubierto cerca de la 1:00 de la noche en **Dutfield's Yard [158]**, dentro del portal del número **40 de Berner Street** (que luego cambiaría su nombre por el de Henriques Street). Había sido asesinada hacía apenas unos minutos. Hubo quien supuso que el asesino había sido interrumpido por alguien que entró en el edificio.

Más tarde, esa misma noche, a la 1:45, se halló el cuerpo de Catherine Eddowes en la esquina sudoeste de **Mitre Square [149]**, a unos 12 minutos a pie desde Berner Street. A las 3 de la madrugada se encontró un trozo ensangrentado del delantal de Eddowes junto al portal del número 108-119 de **Goulston Street [A5/b8]**. En la pared junto a la entrada había una inscripción escrita con tiza. A las 5 de la madrugada el comisario Warren [**jefe de investigación azul**] visitó la escena y ordenó que se borrara la inscripción.



Al descubrir las fichas se hace evidente la estrategia de Jack.

5. Jack el Destripador – Sangre en las Calles

Ahora Jack debe decidir si quiere matar a un objetivo o si espera un poco más. Si espera, Jack dispondrá de más tiempo para huir, pero también le dará al jefe de la investigación la oportunidad de mover las figuras de las desdichadas para complicarle la labor al asesino. Atención: si la ficha de hora del crimen ya se encuentra en el número romano “V”, Jack no podrá esperar más y deberá matar a una desdichada. Si Jack decide matar, elige una de las figuras de las desdichadas que estén en el tablero y la sustituye por una ficha de escena del crimen. Luego devuelve a la caja la figura de la desdichada y una de las fichas de mujer con la marca roja. Si Jack decide esperar, la noche continúa con la fase 6 (“Policía – Aumenta el Suspense”).



Jack elige a su víctima y sustituye la figura de la desdichada por una ficha de escena del crimen. ¡Hay un cadáver destripado en la acera!

Atención: durante la tercera noche, el 30 de septiembre, tienen lugar dos asesinatos. En el apartado “La tercera noche: el doble acto” (pág. 21) se detallan las reglas pertinentes.

Si Jack decide matar, la noche sigue con la fase 8 (“Jack el Destripador – un Cadáver en la Acera”).

6. Policía – Aumenta el Suspense

Primero la ficha de hora del crimen se desplaza al siguiente número romano en orden ascendente. Luego el jefe de la investigación debe mover todas las figuras de desdichadas que haya sobre el tablero. Cada una debe moverse siguiendo las líneas discontinuas hasta una casilla numerada que esté vacía.



La ficha de hora del crimen avanza un espacio hasta el siguiente número romano y el jefe de la investigación mueve las figuras de las desdichadas.



La figura de la desdichada situada en la casilla 65 debe moverse. El jefe de la investigación tiene que elegir entre las casillas 63, 66, 51, 67, 84, 83 y 82. Elige la 82 y mueve allí la figura de la desdichada.

Una figura de desdichada a la hora de moverse no puede:

- Quedar adyacente a una ficha de patrulla policial;
- Atravesar una ficha de patrulla policial durante el movimiento o;
- Acabar su movimiento en una casilla que contenga una ficha de escena del crimen.

7. Jack el Destripador – Preparado para Matar

Jack elige una ficha de patrulla policial y la descubre. Si se trata de una falsa patrulla (no tiene ninguna marca de color), se retira del tablero. Si no, se queda en el tablero boca arriba. Luego prosigue la partida volviendo a repetir a partir de la fase 5 (“Jack el Destripador – Sangre en las Calles”).



OCTUBRE DE 1888

Lunes 1. En la Central News Agency se recibe una postal que sería conocida como la postal *Saucy Jacky* y que venía firmada también por “Jack el Destripador”. En ella el autor afirmaba ser el responsable de los asesinatos más recientes y se refería a la muerte de las dos mujeres como el “doble acto”.

Martes 2. En el sótano de New Scotland Yard se halló el cuerpo de una mujer sin identificar y se relacionó con los crímenes en Whitechapel. Este caso sería conocido como el Misterio de Whitehall.

Lunes 15. George Lusk, [jefe de investigación amarillo] del Comité de Vigilancia de Whitechapel, recibió la carta *From Hell*.

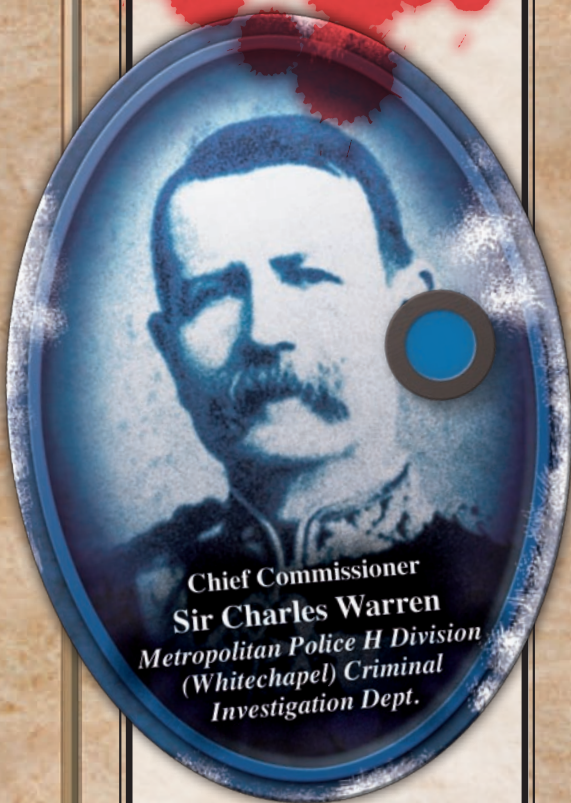




NOVIEMBRE DE 1888

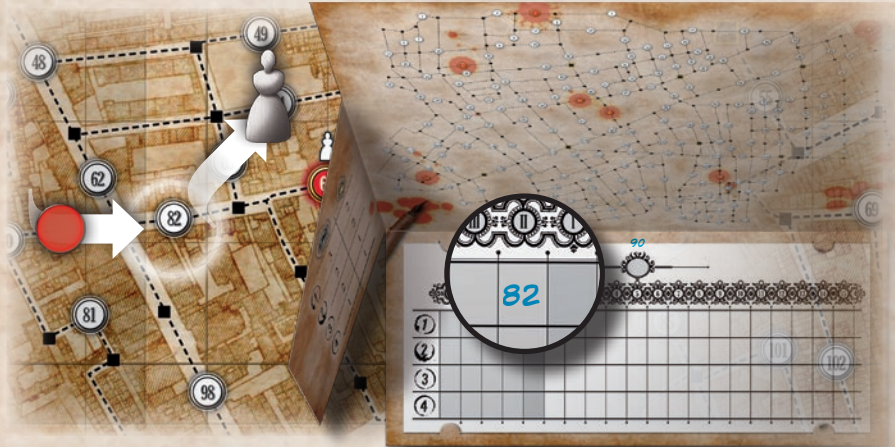
Viernes 9. Mary Jane Kelly fue asesinada en la habitación en la que se hospedaba del **13 de Miller's Court, detrás del 26 de Dorset Street, en Spitalfields [27]**. El cuerpo de Kelly fue hallado poco después de las 10:45 de la mañana, tumbado en la cama.

Domingo 18. Charles Warren [jefe de investigación azul] dimitió como comisario de la Policía Metropolitana. Le sustituyó James Monro.



8. Jack el Destripador – un Cadáver en la Acera

Jack anota en su hoja, en la columna correspondiente al número romano que señala la ficha de hora del crimen y en la hilera correspondiente a la actual noche, el número de la casilla que contiene la ficha de escena del crimen que acaba de colocar sobre el tablero. Ahora Jack está situado en esa casilla, intentando volver a su guarida sin que le capturen. Para prepararse para la Caza, se coloca la segunda figura de Jack en el marcador de movimiento del tablero, en la casilla señalada con la ficha de hora del crimen. Esta figura se utilizará para indicar los movimientos que Jack ha realizado en su intento por huir.



La víctima de Jack está en la casilla con el número 82. Jack anota “82” en su hoja en el espacio correspondiente a la columna “II”, tal como indica la ficha de la hora del crimen. Lo anota en la primera hilera de su hoja ya que se trata de la primera noche de la partida.



9. Policía – Silbatos de Alarma

Los detectives descubren ahora las fichas de patrulla policial que no hubieran sido reveladas. Luego sustituyen las fichas que tengan una marca de color por las figuras de policía del color correspondiente y retiran del tablero las fichas de falsa patrulla. También retiran del tablero cualquier figura de desdichada que quedara.



Las figuras de policía entran en juego sustituyendo las fichas de color de las patrullas policiales. Las fichas de patrulla policial sin ninguna marca

simplemente se retiran del tablero. ¡Ahora la policía debe darse prisa para detener al monstruo!

¡Empieza la caza!

⊙ Segunda parte. La Caza ⊙

¡Jack el Destripador está en algún lugar cercano, y hay que detenerle antes de que vuelva a desaparecer!

1. 🕵️ Jack el Destripador – Huida en la Oscuridad

Jack se mueve desde su actual casilla hasta otra casilla numerada adyacente, siguiendo las líneas discontinuas. No puede moverse atravesando un cruce ocupado por una figura de policía. Jack debe trazar su movimiento en secreto, anotando su casilla de destino en el siguiente espacio de su hoja situado a la derecha de su ubicación actual, en la hilera que se corresponde con la actual noche. En cuanto haya anotado en secreto su destino, Jack mueve su figura un espacio hacia la derecha en el marcador de movimiento que hay en el tablero. La posición de esta figura en el marcador (ya sea con un número árabe o romano) siempre debe corresponderse con el movimiento que Jack acaba de anotar.



Jack se mueve desde la casilla 127 (su anterior ubicación) hasta la casilla 103. Anota este nuevo número en su hoja en el espacio correspondiente y luego mueve la figura de Jack un espacio hacia la derecha en el marcador del tablero. Jack merodea por las calles de Whitechapel, oculto entre las sombras...

Atención: Jack no puede elegir una casilla que le obligara a atravesar un cruce ocupado por una figura de policía. ¡Si por este motivo Jack no pudiera realizar ningún movimiento, pierde la partida!

DICIEMBRE DE 1888

Jueves 20. Un agente de policía de patrulla encontró a la prostituta Rose Mylett muerta en **Clarke's Yard, junto a Poplar High Street [147]**.



JULIO DE 1889

Miércoles 17. Alice McKenzie fue asesinada en Castle Alley. Sin embargo sus heridas no eran tan profundas como las de las otras víctimas.



Si lo desea, Jack puede sustituir su movimiento normal por un movimiento especial. Para hacerlo debe gastar una ficha de carruaje o callejón (para más información véase “Movimientos especiales”, en la página 19). Si Jack llega hasta su guarida, puede anunciar que ha logrado huir y termina la caza de la presente noche (véase “Fin de la caza”, pág. 18). Si Jack se ha quedado sin movimientos (es decir, si ya ha rellenado el espacio 15 de su hoja de registro) y todavía no ha alcanzado su guarida y declarado que ha huido, pierde la partida (véase “Fin de la partida”, pág. 22).

2. Policía – a la Caza del Monstruo

Tras deliberar entre sí, los detectives mueven sus figuras de policía. Cada jugador mueve la figura o figuras de policía que controle, empezando por el jefe de la investigación y siguiendo en sentido horario (hacia la izquierda) alrededor de la mesa. Si un jugador controla varias figuras, elige el orden en el que desea moverlas. Las figuras de policía se mueven por las líneas discontinuas. Al moverse, un policía puede desplazarse hasta dos cruces (0, 1 ó 2). Las figuras de policía ignoran las casillas numeradas al moverse.



El policía amarillo se mueve dos cruces. ¡Si Jack ha pasado por esta calle, seguro que habrá dejado alguna pista!

Al moverse, una figura de policía puede pasar por encima de otras figuras de policía, pero no puede terminar su movimiento en el mismo cruce que otra figura de policía.

3. Policía – Pistas y Sospechas

Regla opcional: si se utiliza la regla opcional de la pista falsa, Jack puede conseguir y utilizar fichas de pista falsa durante esta fase (véase la página 23, “Pistas falsas”).

Empezando por el jefe de la investigación y siguiendo en sentido horario, cada detective declara, para cada uno de los policías que controle, si ese policía está *buscando pistas* o bien *practicando una detención*. Ambas acciones pueden realizarse en las casillas numeradas adyacentes a la figura de ese policía (es decir, en las casillas directamente conectadas por un línea discontinua con el cruce en el que se encuentra la figura del policía). No puede haber ningún cruce más entre el cruce en el que está el policía y la casilla en la que *busca pistas* o quiere *practicar una detención*.



Las casillas 99, 100 y 120 están adyacentes a la figura del policía amarillo. La casilla 83 no lo está, ya que la línea que conduce hasta ella queda interrumpida por un cruce.

Cada policía puede realizar sólo una acción. Es decir, puede o bien buscar pistas o bien practicar una detención, pero no ambas cosas (si un jugador controla más de un policía puede realizar una acción distinta para cada uno de ellos).

Buscar pistas



Para buscar pistas el detective dice en voz alta el número de la casilla adyacente a su policía que desee inspeccionar. Jack luego comprueba si ese número aparece en cualquier lugar de su hoja de anotaciones para la hilera de la presente noche. Si aparece, coloca una ficha de pista en esa casilla y concluye la acción del policía. Si no aparece, el detective pregunta el número de otra casilla adyacente. El proceso se repite hasta que se haya colocado una ficha de pista o hasta que no queden más casillas adyacentes por inspeccionar.



El policía amarillo decide buscar pistas. Dice en voz alta: "99". Este número no aparece en la hilera de la actual noche, de modo que Jack dice que no. Luego dice "100". Jack ha pasado por aquí esta noche... ¿pero cuándo ha sido? A pesar de que la casilla 120 también está adyacente a la ubicación del policía amarillo, el policía no puede seguir investigando porque al encontrar una pista finaliza su acción.



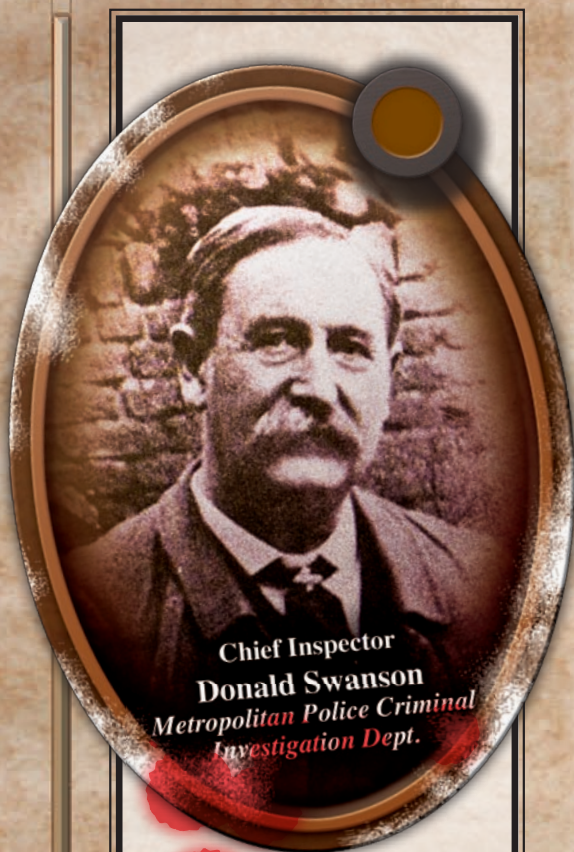
AGOSTO DE 1889

Martes 10. El cuerpo sin identificar de una mujer apareció bajo un puente ferroviario en Pinchin Street, del mismo modo que con el Misterio de Whitehall.

JUNIO DE 1890

Sábado 21. El comisario James Monro fue reemplazado por Sir Edward Bradford.





FEBRERO DE 1891

Viernes 13. Frances Coles fue asesinada bajo un puente ferroviario en Royal Mint Street. Un hombre llamado James Sandler, que había sido visto antes junto con Coles, fue arrestado por la policía y acusado de homicidio. Donald Swanson [**jefe de investigación marrón**] y Henry Moore dirigieron una exhaustiva investigación para averiguar los antecedentes de Sandler y su paradero cuando se cometieron los anteriores asesinatos en Whitechapel, lo cual sugeriría que la policía sospechaba que podía tratarse de Jack el Destripador.



Reglas opcionales: si se utiliza la regla opcional de la pista falsa, Jack recibe una ficha de pista falsa cada vez que coloque cinco fichas de pista durante la misma noche (para más información véase “Pistas falsas”, pág. 23).

Practicar una detención



Para *practicar una detención*, el detective anuncia una casilla (¡sólo puede ser una!) adyacente a su figura de policía. Si dice la actual ubicación de Jack (es decir, el número más reciente que Jack ha anotado en su hoja), Jack es arrestado y pierde la partida. Si el número que ha dicho no es la actual ubicación de Jack, no se da más información y concluye la acción de ese policía.



El policía amarillo decide practicar una detención. Elige la casilla 99, que le queda adyacente. Jack comprueba su ubicación actual y responde que no. Si Jack no está aquí, ¿dónde estará?

Si no se ha detenido a Jack y éste todavía no ha alcanzado su guarida, la partida prosigue empezando de nuevo por la fase 1 de la Caza (“Jack el Destripador – Huida en la Oscuridad”).

Fin de la Caza

Si Jack está en la casilla numerada que eligió como su guarida, puede declarar que su huida y la caza han finalizado (con lo cual también concluye la noche).

Todas las fichas de pista se retiran del tablero y se dejan las figuras de policía y las fichas de escena del crimen donde estén. Las fichas de movimiento especial y la figura de Jack del marcador de movimiento también se retiran. Si se está utilizando la regla opcional de las pistas falsas, es necesario descartar también las fichas de pista falsa que no se hayan utilizado.

La siguiente noche empieza con la fase 1 del Infierno (“Jack el Destripador – Preparar la Escena”). Jack avanza su figura hasta la siguiente noche del marcador de noches.

Recuerda: si Jack no ha logrado alcanzar su guarida y declarar que ha huido después de su último movimiento posible (la casilla 15 de su hoja de registro), pierde la partida.

◉ Movimientos especiales ◉

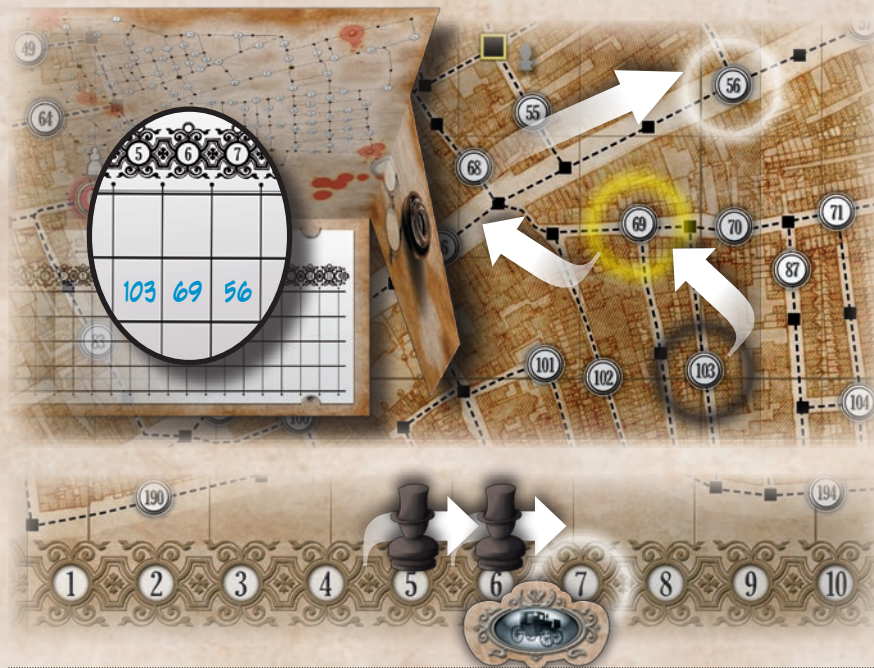
En vez de realizar un movimiento normal, Jack puede optar por emplear una de sus fichas de movimiento especial. Al utilizarla, la ficha de movimiento especial se coloca en el espacios del marcador de movimiento correspondientes al turno en el que se realizó el movimiento. Esa ficha no podrá volverse a utilizar esa misma noche. Si Jack utiliza una ficha de movimiento especial, debe aplicar su efecto.

Importante: Jack no puede recurrir a un movimiento especial para llegar a su guarida.

Hay dos tipos de movimientos especiales:



Carruaje: Jack puede utilizar un carruaje para moverse dos casillas numeradas adyacentes de forma consecutiva sobre el tablero de una sola vez como si se tratara de un doble movimiento. Además, con el carruaje Jack puede atravesar cruces ocupados por una figura de policía. Las dos casillas numeradas de un movimiento con carruaje deben ser distintas y tampoco puede volver a la casilla desde la que empezó el movimiento. Ambas casillas deben ser anotadas en un espacio distinto de la hoja de anotación y en el orden correcto. Jack puede utilizar tres carruajes la primera noche, dos en la segunda y en la tercera, y uno en la cuarta.



Jack está en la casilla 103 y decide utilizar el carruaje. Jack elige en secreto las dos casillas numerada de su movimiento y las anota en su hoja: primero la 69 y luego la 56. Ahora Jack se encuentra en la casilla 56. Coloca la ficha de carruaje de modo que cubra los dos espacios del marcador de movimientos, como recordatorio para los detectives, y mueve la figura de Jack dos espacios en dicho marcador. El sonido de unas pezuñas resuena sobre los adoquines; pocas personas pueden permitirse un carruaje en Londres...



MARZO DE 1891

Martes 3. James Sadler fue puesto en libertad por falta de pruebas.

1896

En 1896 se archivó el caso sobre los asesinatos de Whitechapel. Nunca se llegó a identificar al asesino o asesinos. El caso sigue sin resolver.





ATENCIÓN

En estas dos páginas aparecen los textos de las cartas que envió en 1888 el hombre conocido como Jack el Destripador. Emplean un lenguaje muy explícito y pueden resultar ofensivas para algunas personas.

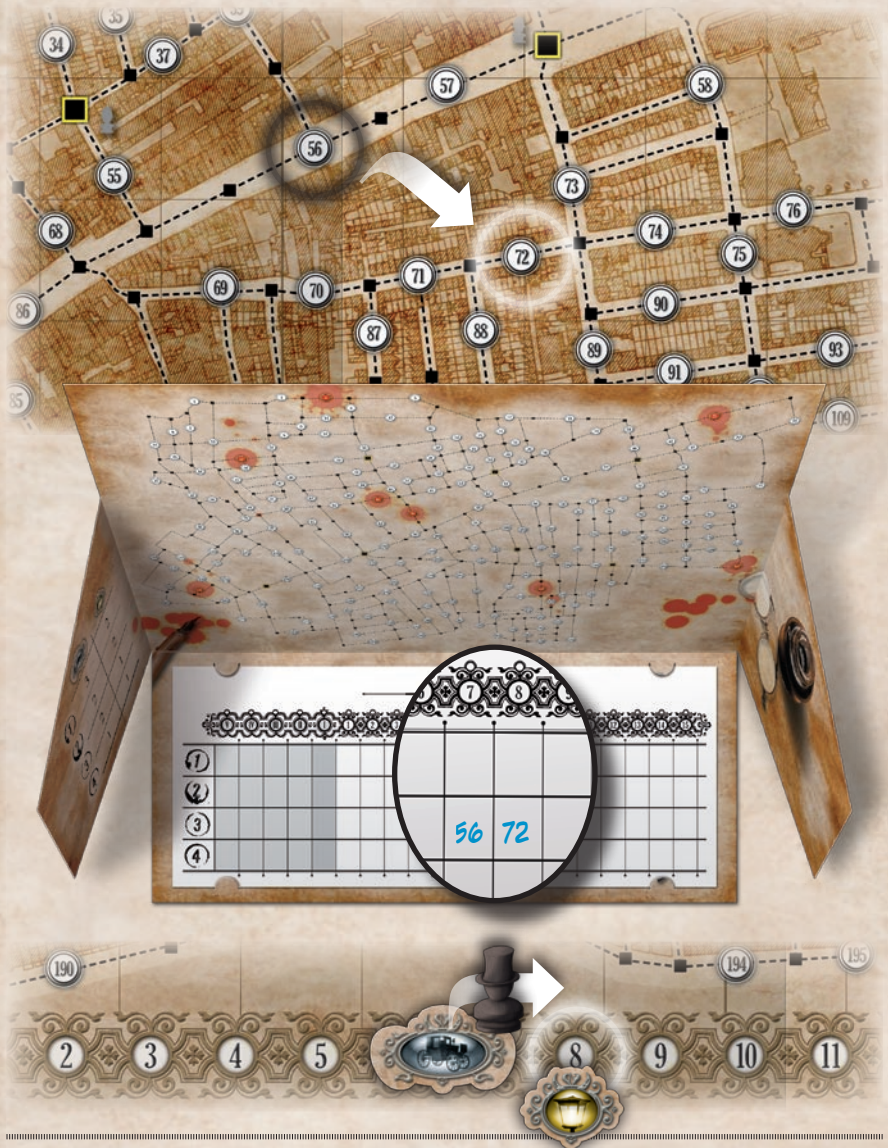
DEAR BOSS

25 de Septiembre de 1888 / Querido jefe: / No dejo de oír que la policía me ha detenido pero no me van a pillar todavía. Como me río con ese aire de espabilados y diciendo de que están sobre la buena pista. Esa broma del mandil de cuero realmente fue la monda. Voy a por las putas y seguiré destripándolas hasta hartarme. El último trabajito fue estupendo. No le di a la señora ni tiempo para chillar. Cómo me van a atrapar ahora. Me encanta mi trabajo y quiero volver a empezar. Muy pronto sabrán de mí y de mis divertidos jueguecitos. Guardé un poco de sustancia roja del último trabajo en una botella de cerveza para poder escribir con ella pero se ha vuelto dura como la cola y no puedo utilizarla. Espero que la tinta roja sirva, ja ja ja. En la próxima faena que haga le cortaré las orejas a la dama y se las enviaré a los agentes de policía para divertirse ah que sí. Conserve esta carta hasta que haga otro trabajito y luego ya la podrá divulgar. Mi cuchillo es tan largo y afilado que quiero ponerme a trabajar enseguida en cuanto pueda. Buena suerte. Atentamente: / Jack el Destripador / No les importa si les doy mi apodo particular / PD No estaba lo bastante bien como para enviar esto antes de quitarme la tinta roja de las manos mierda No hay suerte. Ahora dicen que soy médico. / ja ja.



Callejón: Jack puede utilizar una ficha de callejón para atravesar una manzana de casas, moviéndose desde una casilla numerada situada en el perímetro de una manzana a cualquier otra casilla de ese mismo perímetro.

Una manzana de casas es una zona del tablero que está completamente limitada por líneas discontinuas sin estar entrecortada por otras. Cuando Jack utilice un callejón deberá poner la ficha de callejón en el espacio correspondiente del marcador de movimiento. Jack puede utilizar dos callejones durante la primera y la segunda noche, y un callejón durante la tercera y cuarta noches.



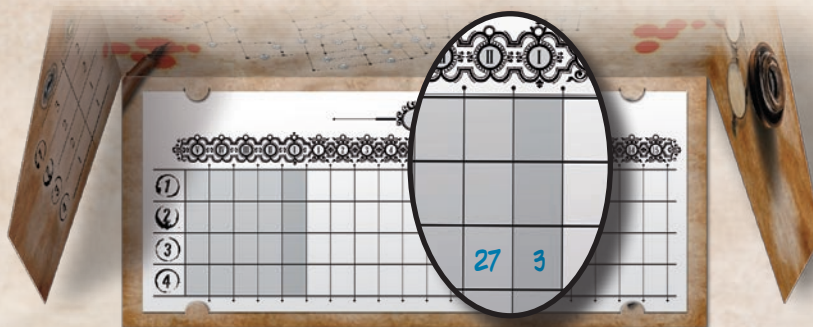
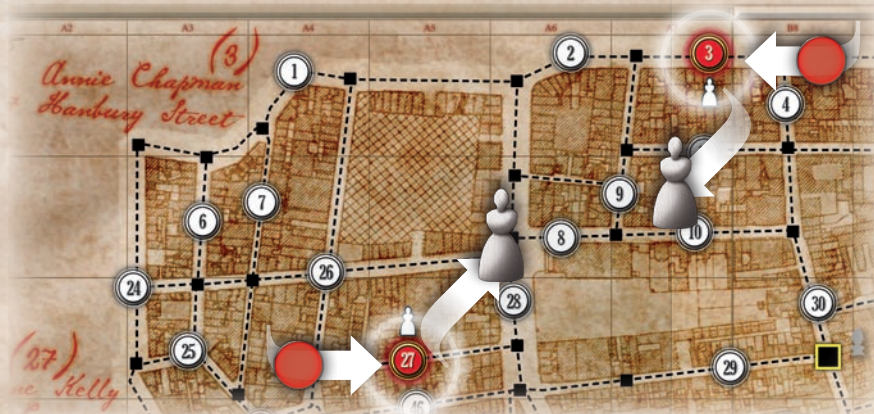
Jack está en la casilla 56 y decide usar un callejón. Sus destinos posibles en esta manzana de casas serían las casillas 57, 73, 72, 71, 70 y 69. Elige la casilla 72 como destino y anota ese número en el siguiente espacio de su hoja. Después coloca la ficha de callejón en el marcador de movimiento como recordatorio para los detectives y finalmente avanza la figura de Jack un espacio, como siempre. **Las enmarañadas callejuelas de Whitechapel pueden complicar enormemente la labor de los detectives...**

◉ La tercera noche: el doble acto ◉

La tercera noche, el 30 de septiembre, Jack el Destripador debe matar a dos desdichadas. Se sigue el procedimiento habitual con la excepción de que Jack elige dos víctimas en vez de una durante la fase 5 ("Jack el Destripador – sangre en las calles"). Jack elige dos figuras de desdichadas y las sustituye por sendas fichas de escena del crimen. A continuación anota el número de esas dos casillas en su hoja en dos espacios consecutivos: el señalado por la hora del crimen y el que queda a su derecha. Puede anotarlos en el orden en el que prefiera.

Atención: como la segunda escena del crimen de la tercera noche cuenta como el primer movimiento de Jack para esa noche, los detectives actúan primero, de modo que se empieza con la fase 2 de la Caza ("Policía – a la Caza del Monstruo"). Después la Caza prosigue del modo habitual.

Jack empieza su huida desde la ubicación correspondiente al segundo número que ha anotado (el situado más a la derecha). Jack coloca su figura en el espacio a la derecha de la ficha de hora del crimen en el marcador de movimiento, ya que el "movimiento" de Jack desde la primera escena del crimen hasta la segunda supone su primer movimiento para esa noche. Los detectives saben cuáles son las escenas del crimen pero desconocen el orden en el que se han llevado a cabo los asesinatos, así que no pueden estar seguros de dónde está exactamente Jack al principio de la tercera noche.



En la tercera noche Jack elige dos víctimas, situando las fichas de escena del crimen en las casillas 3 y 27. Después anota en secreto en su hoja "27" seguido de un "3". Así pues, su segunda víctima (la situada más a la derecha) es la de la casilla 3, la ubicación desde donde empezará su huida. ¡Pero los detectives no saben cuál de ellas es!



SAUCY JACK

No le estaba tomando el pelo al querido jefe cuando le di la pista, mañana oirán hablar del trabajo de Jacky el Impertinente esta vez es un doble acto la primera chilló un poco no pude terminar bien. No tuve tiempo de conseguir las orejas para la policía gracias por conservar la última carta hasta que volviera a la faena. / Jack el Destripador

FROM HELL

Desde el infierno / Sr. Lusk / Señor, / le envió la mitad / del riñón que le saqué a una mujer conservado para usted la otra parte / la freí y me la comí y estaba muy buena. Tal vez le envíe el cuchillo ensangrentado con el que lo saqué si se espera un poco. / firmado / Atrápeme cuando pueda / Señor Lusk.

GOULSTON STREET

Los judíos son los hombres que no serán culpados sin motivo.





CONSEJOS Y SUGERENCIAS

- El jugador más experto del grupo debería encarnar a Jack.
- Jack el Destripador debería utilizar las fichas de carruaje y callejón astutamente, para poder disponer de ellas cuando realmente las necesite.
- Jack el Destripador no debe olvidar la cantidad de movimientos que le quedan para el resto de la noche. Un movimiento inesperado de los detectives puede obligarle a tomar un desvío que resulte fatal.
- Los detectives no deberían centrarse necesariamente en atrapar a Jack a toda costa durante la primera noche. Al principio de la partida es mucho más importante determinar las zonas en las que puede estar la guarida de Jack.
- Los detectives tendrán que discutir su estrategia delante de Jack, pero deberían esperar a que Jack se haya movido antes de comentarlo para evitar revelar demasiada información sobre sus planes.
- Jack el Destripador debería intentar no delatar su posición por la forma en cómo mira el tablero.



Fin de la partida

Jack el Destripador gana la partida si mata a cinco desdichadas sin que le capturen, llegando a su guarida al final de cada noche. Los detectives de la policía ganan la partida si capturan a Jack o si evitan que alcance su guarida con el número permitido de movimientos.

¡Ya puedes empezar a jugar!

Reglas opcionales

Para ayudar a Jack el Destripador

Las cartas de Jack

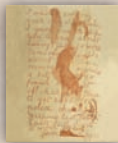
En la segunda, tercera y cuarta noches Jack puede utilizar una carta cada noche para cambiar la posición de las patrullas policiales. Una carta sólo puede emplearse después de que se hayan colocado las fichas de patrulla policial. En cuanto se haya usado una carta y se haya aplicado su efecto, la carta se retira del juego y no podrá utilizarse ninguna carta más hasta la siguiente noche. Tres de las cartas (*Dear Boss*, *Saucy Jacky* y *From Hell*) se juegan durante la fase 3 del Infierno ("Policía - patrullar las calles"). La otra carta (*Goulston Street*) se juega durante la fase 1 de la Caza ("Jack el Destripador – Huida en la Oscuridad").

Estos son los efectos de cada carta:



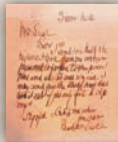
"Dear Boss"

Jack mueve una ficha de patrulla policial (sin mirar si tiene una marca de color) desde las secciones A/a o C/b del tablero hasta cualquier cruce amarillo vacío.



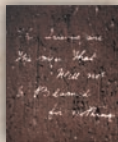
"Saucy Jacky"

Jack elige dos fichas de patrulla policial de las secciones B/a o B/b del tablero. El jefe de la investigación mueve ambas fichas a cualquier otro cruce amarillo vacío.



"From Hell"

Jack mueve una ficha de patrulla policial (sin mirar si está marcada) desde las secciones A/b o C/a del tablero hasta cualquier otro cruce amarillo vacío.



"Goulston Street"

Esta carta representa en realidad una inscripción en la pared más que una carta. Se juega durante la Caza, justo después de que Jack se haya movido en la fase 1 ("Jack el Destripador – Huida en la Oscuridad") pero antes de que ningún policía se mueva en la fase 2 ("Policía – a la Caza del Monstruo"). Cuando Jack juega esta carta, elige una de las figuras de policía roja, verde o azul. Luego el jefe de la investigación elige o bien la figura seleccionada por Jack (que representa a la Policía Metropolitana) o bien la figura marrón (que representa a la policía de la

City of London) y mueve de inmediato esa figura a Goulston Street, señalado por el cruce de borde rojo en A5/b8.

Pistas falsas



Jack recibe una ficha de pista falsa por cada cinco fichas de pista amarilla que haya descubierto a la policía en una sola noche.

Jack puede colocar una de estas fichas de pista falsa en cualquier casilla numerada al principio de la fase 3 de la Caza (“Policía – Pistas y Sospechas”). Una ficha de pista falsa anula esa casilla durante el resto de la noche, de modo que una figura de policía no puede ni *buscar pistas* ni *practicar una detención* en esa casilla.

⦿ Para ayudar a la policía ⦿

Apresurarse

Durante la fase 3 de la Caza (“Policía – Pistas y Sospechas”) cada detective, empezando por el jefe de la investigación y siguiendo en sentido horario, dispone de una tercera acción a elegir: apresurarse.

Apresurarse: un detective elige una figura de policía que todavía no haya actuado y la mueve a un cruce adyacente (ignorando las casillas numeradas).

Detenciones por zona

Durante la fase 3 de la Caza (“Policía – Pistas y Sospechas”), al *practicar una detención* el detective anuncia todas las casillas numeradas adyacentes a la localización de su policía. Si cualquiera de estas casillas se corresponde con la localización actual de Jack, éste es detenido y pierde la partida. Si no, no se desvela ninguna otra información.

Atrápame si puedes

Durante el sexto paso de preparación de la partida, cuando Jack elige en secreto una de las casillas numeradas del tablero como guarida, no puede elegir ninguna casilla roja ni ninguna casilla adyacente a una casilla roja. Deberá anotar el número en su hoja de movimientos de la forma habitual.

Sé dónde vives

Durante la fase 3 del Infierno (“Policía – Patrullar las Calles”), si el jefe de la investigación que se ha revelado es Swanson (marrón) o Abberline (rojo), el detective que lo encarna puede *practicar inmediatamente una detención* anunciando el número de cualquier casilla del tablero. Si esa casilla es la que Jack eligió como guarida, los detectives ganan la partida. Esta opción sólo se puede realizar una vez durante toda la partida.

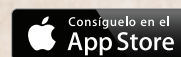
¡Gracias por jugar con nosotros!



WHITECHAPEL™ HIDEOUT GENERATOR

Disponible en la App Store para los dispositivos Apple (iPod Touch, iPhone y iPad), **Whitechapel™ Hideout Generator** es una aplicación que supondrá un emocionante reto para los Jacks con cierta experiencia.

Esta aplicación le permite a Jack determinar su guarida al azar, seleccionando primero entre varios niveles de dificultad (fácil, normal, medio y difícil). La aplicación también incorpora la regla opcional “Atrápame si puedes”. ¿Lograrás superar este reto?





AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DE LOS DISEÑADORES

A **Alessandro Drei** por su gran ayuda; a **Loris Casagrandi**, **Rob Robinson** y **Don C. Donelson** por sus inestimables sugerencias; a **Rosalía Alvisi** y **Linda Cavina** per la pubblicità che hanno fatto e continuano a fare, a **Massimiliano Calimera** por la pubblicità que han hecho y siguen haciendo; a **Alessandro Lonzi** y **Marina Morbidoni** y a todos los periodistas de Gioconomicon por su ayuda leal y sincera; a **Andrea Dominici** (alias “Jack”) y **Chiara Pappi** (alias la “Desdichada”) por su gran actuación en esas fotos; a **R.R. “Zombiegod”** por esas imágenes tan inspiradoras; y finalmente, a **Roberto Di Meglio** por confiar en nosotros.



◉ Resumen del juego ◉

Una partida se divide en cuatro noches.

Cada noche se divide en dos partes.

Cada parte tiene varias fases.

Primera parte. EL INFIERNO

1	Jack el Destripador – Preparar la Escena. Jack recoge las fichas de movimiento especial.
2	Jack el Destripador – Seleccionar los Objetivos. Jack coloca las fichas de mujer boca abajo en las casillas numeradas rojas. Jack no puede colocar una ficha de mujer en una casilla que contenga una ficha de escena del crimen.
3	Policía – Patrullar las Calles. Los detectives descubren la ficha del jefe de la investigación. Ese jugador, que será el jefe de la investigación durante el resto de la noche, coloca siete fichas de patrulla policial sobre el tablero.
4	Jack el Destripador – Elegir las Víctimas. Se descubren las fichas de mujer. Las que tengan una marca roja se sustituyen por figuras de desdichadas. Se coloca la ficha de hora del crimen en el número romano I del marcador de movimiento.
5	Jack el Destripador – Sangre en las Calles. Jack decide si mata a una desdichada (y pasa a la fase 8) o bien si espera (y sigue con la fase 6).
6	Policía – Aumenta el Suspense. La ficha de hora del crimen avanza al siguiente número en orden ascendente. El jefe de la investigación mueve todas las figuras de desdichadas.
7	Jack el Destripador – Preparado para Matar. Jack elige y destapa una ficha de patrulla policial. La partida prosigue repitiendo los mismos pasos a partir de la fase 5.
8	Jack el Destripador – un Cadáver en la Acera. Jack anota en su hoja el número de la casilla donde se ha colocado la ficha de escena de crimen para la presente noche.
9	Policía – Silbatos de Alarma. Los detectives descubren las fichas de patrulla policial restantes y sustituyen las que tengan una marca de color por la figura de policía del color correspondiente. Después retiran del tablero las figuras de las desdichadas. ¡Empieza la caza!

Segunda parte. LA CAZA

1	Jack el Destripador – Huida en la Oscuridad. Jack se mueve en secreto desde su ubicación actual a una casilla numerada adyacente, siguiendo las líneas discontinuas y anotando su nueva localización en la hoja. Después avanza su figura en el marcador de movimiento.
2	Policía – a la Caza del Monstruo. Cada detective mueve su figura de policía, empezando por el jefe de la investigación y siguiendo en sentido horario.
3	Policía – Pistas y Sospechas. Empezando por el jefe de la investigación y siguiendo en sentido horario, cada figura de policía realiza una acción: o bien <i>buscar pistas</i> o bien <i>practicar una detención</i> .