



LETTRES DE WHITECHAPEL

Résumé des règles

(Guillaume Gaudé (DocGuillaume) — 23/11/2015)



Jack choisit secrètement le numéro de sa cachette et l'écrit dans l'emplacement en haut de sa fiche (n'importe lequel sauf un numéro rouge).

L'ENFER

[1]. **Jack** prend les déplacements spéciaux et pions femmes suivant le tableau ci-dessous et pose un des pions Jack sur la nuit en cours (à droite du plateau). Jack utilisera sur sa fiche la ligne de la nuit en cours.

Nuits	Nb Pions femmes	Nb Fiacres	Nb Ruelles
1 (Aug 31st, 1888)	5 + 3 leurres	3	2
2 (Sept 8th, 1888)	4 + 3 leurres	2	2
3 (Sept 30th, 1888)	3 + 3 leurres	2	1
4 (Nov 9th, 1888)	1 + 3 leurres	1	1

[2]. **Jack** pose les pions femmes face cachée uniquement sur les numéros rouges cerclés (pas sur les scènes de crimes déjà utilisées). Sa prochaine victime est parmi elles. Il est le seul à connaître les pions femmes marqués, où seront les misérables.

[3]. L'**enquêteur** est tiré au hasard et pose les pions noirs face cachée : 5 pions noirs remplacent les policiers de la nuit précédente (sans tenir compte des couleurs) et 2 doivent obligatoirement être placés sur des croisements jaunes. L'enquêteur est le seul à connaître les pions noirs marqués où seront les policiers.

Lors de la 1^{ère} nuit, tous les pions noirs sont placés sur les croisements jaunes.

[4]. Retourner les pions femmes : les pions femmes marqués sont remplacés par les misérables et les autres sont retirés du plateau. Placer le marqueur rouge Heure du crime sur le I. (*ou sur le V dans la variante « Heure du crime »*)

[5]. **Jack** a alors deux choix :

— soit il décide de tuer : il place une pastille rouge à l'emplacement de la misérable tuée (2 pastilles rouges durant la 3^e nuit) et retire du plateau les autres misérables. Aller au [8].

Jack doit obligatoirement tuer s'il est sur le V. (*ou sur le I dans la variante « Heure du crime »*)

— soit il décide de ne pas tuer : aller au [6].

[6]. Placer le marqueur rouge Heure du crime sur le chiffre romain suivant (vers la gauche). (*ou vers la droite sans la variante « Heure du crime »*)

L'**enquêteur** déplace chaque misérable vers un cercle adjacent en suivant une ligne (ne pas tenir compte des croisements = carrés noirs).

Une misérable ne peut pas :

- finir juste à côté d'un policier (au moins un croisement doit les séparer)
- finir sur une scène de crime précédente
- passer par un policier

Si une misérable ne peut pas faire de mouvement légal, elle reste sur sa case.

[7]. **Jack** retourne un pion noir de son choix : si c'est un leurre il le retire du plateau, sinon il le remplace par le pion policier correspondant. Retourner au [5].

[8]. **Jack** inscrit sur sa fiche, dans la colonne correspondant au chiffre romain du marqueur rouge Heure du crime, le numéro où a eu lieu le meurtre et place le pion Jack sur le marqueur Heure du crime.

S'il s'agit de la 3^e nuit, Jack doit aussi inscrire sur sa fiche dans la case suivante le numéro où a lieu le 2^e meurtre (dans l'ordre de son choix) ; cela correspond à son premier déplacement (inconnu des policiers). Le pion Jack doit donc être avancé d'une case vers la droite et Jack ne fera rien lors du premier tour de la traque. Ce sont les policiers qui agiront en se déplaçant puis en enquêtant.

L'enquêteur connaît les deux lieux des crimes mais pas leur ordre, et ne sait donc pas d'où part Jack la 3^e nuit.

[9]. L'enquêteur remplace les pions noirs restants par les pions policiers correspondants.

LA TRAQUE

[1]. **Jack** se déplace secrètement vers un numéro adjacent au dernier numéro inscrit sur sa fiche. Il écrit ce nouveau numéro juste à droite du précédent sur sa fiche et déplace le pion Jack sur la piste de suivi des déplacements en bas du plateau (chiffres romain décroissants ou chiffres arabes croissants).

Règles de déplacement de Jack :

- il doit se déplacer (d'une case au moins)
- il ne peut pas traverser un policier (sauf en fiacre)
- si Jack atteint sa cachette, il peut l'annoncer et dans ce cas la traque prend fin. S'il ne le dit pas alors la traque continue et puisque Jack se déplacera obligatoirement au prochain tour, il devra sortir de sa cachette.

[2]. L'enquêteur déplace chaque pion policier :

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

[3]. L'enquêteur a deux choix (l'un ou l'autre, pas les deux) pour chaque pion policier, après les avoir tous déplacés:

— soit il procède à une arrestation : le policier dit qu'il arrête Jack à un numéro qui lui est directement adjacent. Si Jack n'est pas arrêté, ce policier a terminé son tour.

— soit il cherche des indices : le policier peut demander pour chaque numéro qui lui est directement adjacent si Jack y est passé (Jack regarde sur sa fiche la ligne complète de la nuit en cours). Si la réponse est « oui » pour un numéro, Jack pose une pastille jaune sur ce numéro et le tour de ce policier est terminé. Si la réponse est « non », ce policier peut interroger Jack pour un autre numéro adjacent, jusqu'à ce qu'il obtienne un indice (une pastille jaune) ou que tous les numéros aient été inspectés en vain.

Si Jack est parvenu à rejoindre sa cachette, la traque prend fin. Retirer du plateau tous les indices (pastilles jaunes), laisser en place les pions policiers et les marqueurs scène de crime (pastilles rouges). Retirer les déplacements spéciaux de la piste de suivi des déplacements, ainsi que le pion Jack.

La nuit suivante commence : aller à **L'ENFER [1]**.

LES DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX

Les déplacements spéciaux ne peuvent pas être utilisés en dernier déplacement pour atteindre la cachette.

Fiacre : Jack inscrit sur sa fiche deux numéros à la suite, place un marqueur fiacre sur la piste des déplacements en bas du plateau, à cheval sur les deux déplacements, puis pose le pion Jack dessus. Jack ne peut pas, avec ses deux déplacements, revenir sur son numéro précédent.

L'utilisation d'un fiacre permet de passer par un croisement occupé par un pion policier, sans que Jack ne soit vu.

Ruelle : L'utilisation d'une ruelle permet à Jack d'aller sur un numéro appartenant au périmètre du quartier sur lequel il est.

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

Jack gagne s'il est revenu dans sa cachette à chacune des quatre nuits et l'annonce lors de la 4^e nuit de meurtre.

Jack perd :

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



Variantes

(Guillaume Gaudé (DocGuillaume) — 23/11/2015)



Variante de Palferso

Je vous recommande d'utiliser cette variante trouvée sur BGG qui évite, par exemple, avec des policiers encore un peu trop dans le flou à l'issue des 2 premières nuits, que Jack ne tue à la troisième nuit en ralliant sa planque après que la prostituée a bougé d'une case pour retuer au même point de départ à la 4^{ème} nuit en ralliant sa planque directement ou presque sans laisser à la police le temps d'intervenir et/ou de découvrir un indice qui pourrait s'avérer important...

1. Variante « Heure du crime » :

Le curseur « Heure du crime » fonctionne exactement de la même manière que dans la règle mais en sens inverse en démarrant du chiffre romain V et étant déplacé de case en case vers le I (de gauche à droite) au fur et à mesure que Jack décide de retarder l'échéance de son crime. Dans tous les cas, qu'il tue au V, IV, III, II ou I, Jack ne pourra pas rejoindre sa planque avant le tour 1.

S'il tue tôt (au V), il laisse le temps aux policiers de trouver des indices ; s'il tue tard (au maximum au I), il se laisse la possibilité de vite rejoindre sa planque en laissant un minimum d'indices mais il laisse aussi la possibilité aux policiers de bouger les prostituées près d'eux et/ou à des endroits peu propices à une évasion discrète et/ou loin du lieu où ils suspectent qu'il ait sa planque.

Cette variante est à mon sens magnifique, bien plus intuitive d'un point de vue ludique et bien plus logique thématiquement (plus Jack tue tôt, plus il a du temps ; plus il tue tard, moins il en a). De plus, elle n'interdit en rien une stratégie de rush vers la planque mais la rend juste plus tendue et risquée.



Variantes de Lord Kalbut

Quelques trucs pour compliquer la tâche de Jack. Après pas mal de parties, il nous apparaît, à tort ou à raison, que pour des joueurs expérimentés qui connaissent très bien le jeu sous ses 2 aspects, Jack et Policiers, Jack a un avantage non négligeable.

Je n'ai pas envie de révéler les différentes stratégies à sa disposition pour ne pas spoiler la découverte du jeu, mais il peut faire des trucs bien moches et pas seulement en termes de déplacements !

Alors avec un bon Jack et un bon/des bons enquêteurs pour que les parties restent le plus tendues possibles des deux cotés, voilà comment on fait :

2. Variante « Les policiers s'investissent » :

Au lieu de déplacer d'abord tous les policiers et seulement ensuite de les faire enquêter, **chaque policier enchaîne sa phase d'enquête directement après son déplacement.**

De cette manière les autres policiers voient tout de suite le résultat et peuvent réagir en conséquence. Aussi, les policiers jouent dans l'ordre qu'ils veulent (avant l'ordre n'avait pas d'importance puisqu'ils bougeaient tous avant de pouvoir enquêter). Cette manière de faire offre une réactivité améliorée aux policiers et plus de choix tactiques, ça les rend plus efficaces. (On joue en permanence avec cette règle, on ne pourrait pas revenir en arrière maintenant qu'on s'y est habitué !)

3. Variante « Double indice » :

Les policiers peuvent revenir enquêter sur des traces découvertes précédemment dans la même manche, pour voir si Jack est repassé par là, si c'est le cas ils trouvent un 2^e indice : 2^e pastille jaune sur un cercle en possédant déjà une. Ça permet de se rendre compte plus vite qu'avant si Jack est revenu sur ses pas...

4. Variante « Sprint » (officielle de l'auteur) :

Un policier peut se déplacer de 3 cases noires au lieu de 2 à condition qu'il n'enquête pas à l'issue de son déplacement.

5. Variante « Difficulté augmentée pour Jack » :

Vous pouvez, en plus, si vous le souhaitez, durcir le dosage des Fiacres et Ruelles :

1^{ère} manche : On enlève un Fiacre à Jack (voir 2 si Jack veut du gros challenge)

2^e manche : On lui enlève une Ruelle (et un Fiacre si Jack veut du gros challenge)

3^e manche : On lui enlève un Fiacre.

Je conseille très très vivement d'appliquer en priorité la variante « **Heure du crime** », associée à la mienne « **Les policiers s'investissent** ».

Voilà vous pouvez appliquer tous ces changements/ajustements en même temps ou seulement certains, à vous de trouver le bon dosage qui vous amuse et vous satisfait le plus. Je vous conseille également de faire au moins votre première partie sans aucune variante, et de commencer à piocher dedans seulement si vous en ressentez le besoin. Loin de moi l'idée de laisser penser que le jeu est déséquilibré à la base ou autre, ce sont juste des trucs que l'on a tentés pour essayer de rendre la vie plus difficile à Jack, pour mieux profiter du jeu selon nos propres goûts. Ceux-là marchent très très bien, ce jeu est une bombe !



Variantes de *Kwisatz*

6. Variante « Scènes de crime préservées » :

Il y a un point faible dans les règles : Jack peut laisser la police bouger les prostituées pour pouvoir tuer deux fois au même endroit (près de sa planque les deux dernières nuits...) La variante "Heure du crime" résout un peu le problème mais rallonge les parties qui peuvent être déjà assez longues à la base.

Le principe est que si Jack décide de dévoiler une patrouille de police plutôt que de tuer ce sont les patrouilles qui bougent (de 0 à 2 déplacements par patrouille) et non les prostituées, ce qui est plus logique. Ainsi les scènes de crime initialement prévues sont préservées. Les restrictions de mouvement sont les mêmes : un mouvement ne peut se terminer à côté d'une prostituée.

7. Variante « Traces fraîches » :

Cette variante est une précision de la variante "Double indice". Les policiers peuvent demander si Jack est passé par là depuis la dernière fois qu'ils ont enquêté. Ce qui implique que Jack marque sur sa feuille les indices qu'il révèle. Disons que Jack soit déjà passé deux fois par 92 sans qu'aucun policier n'ait encore enquêté sur cette case. **Un policier demande ensuite s'il est passé en 92, Jack répond que oui, place un jeton indice sur cette case (du plateau) et marque d'un i la case 92 la plus à droite de sa fiche (il y a des traces de Jack sur cette case, la police n'est pas capable de déterminer s'il s'agit d'un ou plusieurs passages)**. Si par la suite un policier lui demande s'il est repassé par la case 92 depuis, il répond non car il n'est pas repassé depuis la dernière enquête (le 92 le plus à droite est déjà marqué d'un i), il n'y a pas de nouvelles traces que la police n'ait pas déjà vues. Si plus tard il repasse une troisième fois en 92 et que par la suite un policier demande s'il est repassé en 92, Jack répond oui (le 92 le plus à droite n'est pas marqué d'un i) et place un deuxième jeton indice sur la case 92 et marque d'un i la troisième case 92 (le plus à droite). De plus le titre "Traces fraîches" est plus clair et ne laisse pas sous entendre qu'il ne peut y avoir que deux jetons maximum sur une case.