



# SOMBRAS *de la* LONDRES



*Reglamento*

Londres, 1888.

En el momento en que bajas del carruaje, te das cuenta de que estás en la parada equivocada. Hace apenas unos minutos estabas en el elegante centro de la City, pero ahora callejones atestados y maldientes se extienden en todas las direcciones a tu alrededor. Vendedores ambulantes, comerciantes anunciando sus productos a gritos, niños mugrientos vestidos con harapos que corren entre la multitud y estiran de tu chaqueta mendigando unas monedas: todo lo que ves es pobreza y dejadez. Para algunas personas este distrito es como el Infierno, para otras, menos afortunadas, simplemente es el lugar donde viven. Aquí, por un penique o incluso menos, puedes ver acróbatas de circo y paradas de monstruos, o te puedes emborrachar en algún pub. El sexo también está a la venta: hay prostitutas en todas las esquinas. Se llaman a sí mismas "Las Desdichadas", y en los tiempos que corren no podrían haber elegido un nombre mejor.

Bienvenido a Whitechapel.

Bienvenido a las calles de Jack el Destripador.

## SOMBRAS sobre LONDRES

*Sombras sobre Londres* es un juego de deducción y engaño ambientado en el Londres de 1888, en la época de Jack el Destripador, para 2 a 6 jugadores, a partir de 13 años.

### Objetivo del juego

Cinco importantes detectives de Scotland Yard le siguen el rastro al asesino en serie más peligroso de todos los tiempos: ¡Jack el Destripador! El misterioso asesino será perseguido por las intrincadas calles y callejones del distrito de Whitechapel. El objetivo de Jack el Destripador es causar 5 víctimas sin ser capturado. El objetivo de los detectives es cooperar para atrapar a Jack el Destripador antes del fin de juego.

### Contenido de la caja

Esta caja contiene:

- este **reglamento**;
- 1 **tablero de juego** que reproduce el distrito de Whitechapel en 1888;
- 5 **hojas de Policía**, en 5 colores (azul, amarillo, marrón, rojo y verde);
- **hoja de Jack el Destripador**;
- 2 plantillas troqueladas que contienen:
  - 5 **losetas de Jefe de Investigación**, en 5 colores (azul, amarillo, marrón, rojo y verde);
  - 7 **fichas de Patrulla Policial**, de color negro, 5 de ellas marcadas con 5 colores diferentes (azul, amarillo, marrón, rojo y verde);
  - 8 **fichas de Mujer**, de color blanco, 5 de ellas marcadas en rojo;
  - 1 **ficha de Momento del Crimen**, de color rojo;
  - 5 **fichas de Movimiento Especial**: 3 Carruajes y 2 Callejones;
  - 4 **losetas de Carta de Jack** (*Dear Boss*, *Saucy Jacky*, *From Hell*, *Goulston Street*);
- 5 **peones de Desdichada** de madera, de color blanco;
- 5 **peones de Policía** de madera en 5 colores diferentes (azul, amarillo, verde, marrón y rojo);
- 2 **peones de Jack** de madera, uno para llevar el control de los movimientos y otro para las noches, ambos de color negro;
- 1 **pantalla de Jack el Destripador**;
- 1 bloque de **hojas de registro de movimiento de Jack el Destripador**;
- 3 **fichas de Pistas Falsas**, de color amarillo, de plástico transparente;
- 19 **fichas de Pista**, de color blanco, de plástico transparente;
- 5 **fichas de Escena del Crimen**, de color rojo, de plástico transparente.

# Componentes del juego

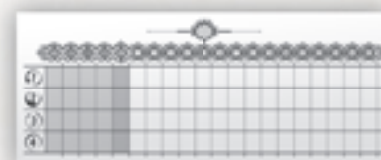
Tablero de juego



Pantalla de Jack



Hoja de registro de movimiento de Jack



Un bloque de 30 hojas

Hoja de Jack



Dorso



Frente

Hojas de Policía



Dorso



Frente en cinco colores (uno por agente)

Losetas



Dorso

Frente en cinco colores (uno por agente)

Cartas



Dorso

Frente (4 diferentes)

Peones de madera



Jack (2)



Policías en cinco colores (uno por agente)



Desdichadas (5)



Pista (19)



Escena del Crimen (5)



Pistas Falsas (3)



Mujer (8)



Patrulla Policial (7)



Momento del Crimen (1)



Carruaje (3)



Callejón (2)

Fichas de plástico transparente

Fichas

## Preparativos

1

El **tablero de juego** representa el distrito de Whitechapel en la época de Jack el Destripador, con **199 casillas numeradas**, conectadas entre sí por **líneas punteadas**. Se debe colocar en el centro de la mesa.

2

Jack, los Policías y las Desdichadas se mueven por la líneas punteadas que atraviesan las calles de Whitechapel:



**Jack el Destripador** mueve sigilosamente de una **casilla numerada** a otra.



Los cinco **Policías** patrullan las calles, moviendo de un **cruce** (tenga borde o no) a otro.



Las **Desdichadas** vagan en solitario de una **casilla numerada** a otra.

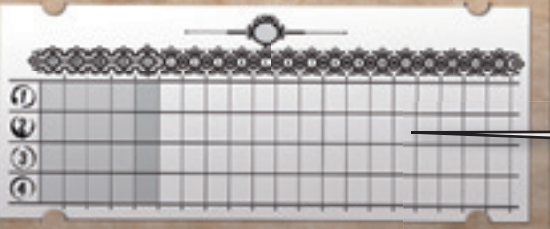
3

Un jugador (**normalmente el más experimentado**) controla a Jack. Los otros jugadores representan a los detectives de la policía y se distribuyen entre ellos los 5 peones de Policía de manera uniforme. ¡Los Policías siempre juegan juntos!

4

### Jack el Destripador

Jack toma una nueva **hoja de registro de movimiento** del bloque, coloca su **pantalla** y toma un lápiz (no incluido).



La **pantalla de Jack** con una hoja de registro de movimiento correctamente colocada.

5

### Jack el Destripador

Jack coloca un **peón negro** de Jack en la primera casilla de noche en el marcador de noches del tablero de juego.



Casilla numerada

Peón de policía

Cruce

Notas históricas: sobre los sucesos de 1888

Casilla numerada roja: Jack colocará aquí a las Mujeres

El Jefe de Investigación decide cómo organizar los Policías en el tablero

Jefe de Investigación: elegido al azar por la loseta revelada

Marcador de movimiento: uno de los peones negros de Jack lleva el control de los movimientos hechos por Jack

6

### Jack el Destripador

Jack elige en secreto una de las casillas numeradas del tablero (excepto las de color rojo) como su Guarida y escribe su número en su hoja de registro de movimiento, en la casilla prevista. El objetivo de Jack es volver a su guarida después de un asesinato sin ser arrestado por la policía.



Jack elige la casilla número 90 como su Guarida.



Cruce (con un borde amarillo)

Guardia (elegida por Jack para la partida actual)

Marcador de noches: uno de los peones negros de Jack lleva el control de las noches transcurridas a medida que avanza la partida.

WHITECHAPEL  
LONDON'S DISTRICT 1588

Guardia: donde Jack anota su objetivo secreto

### 7 Jack el Destripador

Jack toma las fichas de *Escena del Crimen*, las fichas transparentes de *Pista*, las fichas blancas de *Mujer*, las fichas de *Movimiento Especial*, la ficha roja de *Momento del Crimen* y, **si se están usando las reglas opcionales**, las losetas de Cartas de Jack y las fichas amarillas de *Pistas Falsas* (consultar página 14).



5 fichas de Escena del Crimen



19 fichas de Pista



8 fichas de Mujer (frentes)



5 fichas de Movimiento Especial:  
3 Carruajes y 2 Callejones



1 ficha de Momento del Crimen

### 8 Policía



Las cinco hojas de **Policía** se dividen lo más igualmente posible entre los jugadores detective. Todos los cinco Policías deben estar siempre en juego. El color de las hojas que los jugadores reciben coincide con uno o más Policías. Cuando jueguen menos de seis jugadores, alguno de ellos inevitablemente controlará más de un policía.

### 9 Policía



Uno de los jugadores detective mezcla las **losetas de Jefe de Investigación** boca abajo, y las apila en la casilla prevista en el tablero.

### 10 Policía

Los jugadores detective colocan cerca de ellos los peones de *Desdichadas* y las fichas negras de *Patrulla Policial*. **¡Empieza la partida!**



5 peones de Desdichadas



7 fichas de Patrulla Policial (frentes)










## Cómo se juega

Una partida de Sombras sobre Londres se divide en 4 noches:




①	<b>1ª noche</b> (31 de agosto de 1888)
②	<b>2ª noche</b> (8 de septiembre de 1888)
③	<b>3ª noche</b> (30 de septiembre de 1888) — Doble acontecimiento
④	<b>4ª noche</b> (9 de noviembre de 1888)

Cada noche se divide en dos partes, cada una compuesta de diferentes fases:

### Primera parte: el Infierno

1	 <b>Jack el Destripador:</b> preparar la escena
2	 <b>Jack el Destripador:</b> identificar los objetivos
3	 <b>Policía:</b> patrullar las calles
4	 <b>Jack el Destripador:</b> elegir las víctimas
5	 <b>Jack el Destripador:</b> sangre en las calles
6	 <b>Policía:</b> el suspense crece
7	 <b>Jack el Destripador:</b> preparado para matar
8	 <b>Jack el Destripador:</b> un cadáver en la acera
9	 <b>Policía:</b> silbato de alarma

### Segunda parte: la Cacería

1	 <b>Jack el Destripador:</b> huida en la noche
2	 <b>Policía:</b> cazando al monstruo
3	 <b>Policía:</b> pistas y sospechas

*Dear Boss,  
I keep on hearing the police  
have caught me but they wont  
fix me just yet.  
...*

## Cómo se juega

### Primera parte: el Infierno

*La oscuridad cae sobre los infames callejones de Whitechapel y el miedo se vuelve palpable para aquellos que vagan por la noche: cualquier sombra podría ser la de Jack.*

#### 1. Jack el Destripador: preparar la escena

Jack toma las **fichas de Movimiento Especial** (Carruaje y Callejón):

Noche		Fichas
1	31 de agosto de 1888	3 Carruajes y 2 Callejones
2	8 de septiembre de 1888	2 Carruajes y 2 Callejones
3	30 de septiembre de 1888	2 Carruajes y 1 Callejón
4	9 de noviembre de 1888	1 Carruaje y 1 Callejón

#### 2. Jack el Destripador: identificar los objetivos

Jack toma las **fichas de Mujer**:

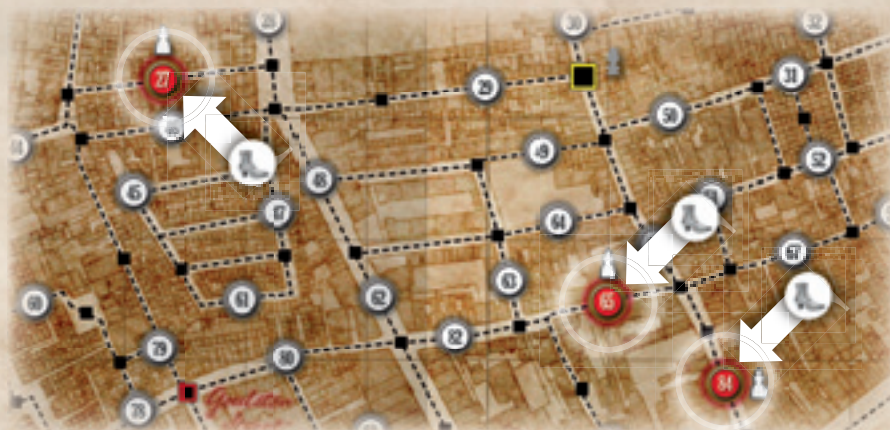
Noche		Fichas
1	31 de agosto de 1888	8 Mujeres 5 de ellas marcadas
2	8 de septiembre de 1888	7 Mujeres 4 de ellas marcadas
3	30 de septiembre de 1888	6 Mujeres 3 de ellas marcadas
4	9 de noviembre de 1888	4 Mujeres 1 de ellas marcada

Jack el Destripador coloca las fichas de Mujer boca abajo en las casillas numeradas rojas del tablero.

Algunas de las fichas están marcadas en rojo en el lado inferior y representan los posibles objetivos de Jack el Destripador. Las otras fichas (completamente blancas) son objetivos falsos usados para poner a la Policía tras un rastro falso, según la estrategia de Jack.

El lado rojo de las fichas marcadas debe permanecer oculto: ¡Jack es el único que sabe cuáles son los objetivos reales!

**Nota:** Jack no puede colocar fichas de Mujer en casillas numeradas rojas que estén ocupadas por fichas rojas de Escena del Crimen.



*Ejemplo: Jack coloca las fichas de Mujer boca abajo en las casillas numeradas rojas: él es el único que sabe cuáles están marcadas. ¡Su próxima víctima es una de ellas!*

### 3. Policía: patrullar las calles

Los detectives giran la primera loseta de la pila de Jefe de Investigación: el jugador que controle el Policía del color correspondiente será el Jefe de Investigación durante la noche actual.

El Jefe de Investigación es el jugador inicial entre los policías y dirige la investigación: Durante la primera noche, el Jefe de Investigación coloca las siete fichas de Patrulla Policial en las casillas negras con borde amarillo del tablero.

Algunas de las fichas están marcadas en su lado inferior con los cinco colores de los peones de Policía. Dos de ellas (completamente negras) son Patrullas Policiales falsas que se usan para engañar a Jack, según la estrategia del Jefe de Investigación.

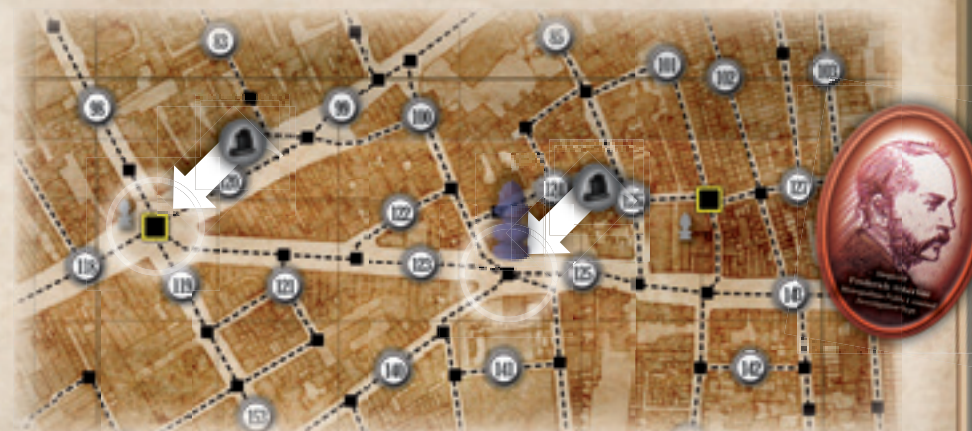
El lado de color de las fichas de Patrulla Policial debe permanecer oculto: ¡el Jefe de Investigación es el único que sabe las posiciones reales de los Policías!



*Ejemplo: Durante la noche actual, el Jefe de Investigación coloca las fichas de Patrulla Policial en el tablero: ¡Jack debe adivinar dónde están los Policías e intentar que no lo capturen!*

A partir de la segunda noche, el Jefe de Investigación coloca las 7 fichas de Patrulla Policial como prefiera, pero deben cubrir:

- todas las cinco posiciones ocupadas por los peones de Policía al final de la noche anterior. Las fichas de Patrulla Policial que sustituyen a los peones de Policía pueden tener marcado un color diferente o ser fichas falsas.
- dos casillas negras con borde amarillo diferentes.



*Ejemplo: El nuevo Jefe de Investigación debe sustituir los peones de Policía con las fichas de Patrulla Policial. Usando las dos casillas negras con borde amarillo, será capaz de mejorar su estrategia basada en la posición de los Policías, heredada durante la Cacería de la noche anterior. Será capaz de confundir a Jack y controlar el tablero siguiendo sus propias tácticas. ¡La Policía se prepara para volver a cazar a Jack!*

**Reglas opcionales:** A partir de la segunda noche, después de que se hayan colocado las fichas de Patrulla Policial, Jack el Destripador puede usar una de sus losetas de Carta de Jack (una por noche), para cambiar la posición de las Patrullas Policiales según especifique cada loseta (consultar "Cartas de Jack, página 14").

...  
*I have laughed when they look  
 so clever and talk about being  
 on the right track.  
 That joke about Leather Apron  
 gave me real fits.*  
 ...

#### 4. Jack el Destripador: elegir las víctimas

Todas las fichas de Mujeres se revelan y se sustituyen, si están marcadas, por los peones de Desdichadas. La ficha roja de Momento del Crimen se mueve al número I (en números romanos) en el marcador de movimiento, en el lateral del tablero.



*Ahora que se han revelado las fichas, la estrategia de Jack queda clara: ¡en un momento un grito agonizante quebrará el silencio de la noche Londinense!*

#### 5. Jack el Destripador: sangre en las calles

Ahora Jack el Destripador puede decidir matar a un objetivo o pasar el turno y proceder con la siguiente fase: “6: Policía: el suspense crece”.

Si decide matar, elige uno de los peones de Desdichadas del tablero y lo sustituye por una ficha roja de Escena del Crimen. Ese peón de Desdichada y una ficha de Mujer (marcada en rojo) se retiran y ya no se volverán a usar durante esta partida.

Si la ficha de Momento del Crimen está en la casilla con el número romano V en el marcador de movimiento del tablero, Jack el Destripador debe matar a alguien.



*Ejemplo: Jack ha elegido a su víctima y determinado la escena del crimen: ¡el cadáver yace en la calle, con los signos de su violencia!*

**Nota:** el 30 de septiembre de 1888, la tercera noche, habrá dos asesinatos. Consultar el capítulo “La tercera noche: el doble acontecimiento”, en la página 13, para ver las reglas.

Si Jack mata a una víctima, la partida continúa con la fase “8. Jack el Destripador: un cadáver en la acera”.

#### 6. Policía: el suspense crece

La ficha de Momento del Crimen se mueve al siguiente número romano (en orden ascendente) y el Jefe de Investigación mueve cada uno de los peones de Desdichadas en el tablero. El movimiento se debe hacer siguiendo las líneas punteadas, hacia una casilla numerada adyacente y libre.



*Ejemplo: La ficha de Momento del Crimen se mueve al siguiente número romano y el Jefe de Investigación mueve por el tablero los peones de Desdichadas.*



*Ejemplo: Se debe mover el peón de Desdichada de la casilla número 65, y el Jefe de Investigación puede elegir entre 63, 66, 51, 67, 84, 83 y 82. Elige 82.*

Al mover los peones de Desdichadas nunca pueden:

- acabar su movimiento en una casilla adyacente a una ficha de Patrulla Policial;
- pasar por encima de una ficha de Patrulla Policial;
- acabar su movimiento en una casilla que contenga una ficha de Escena del Crimen.



### 7. Jack el Destripador: preparado para matar

Jack el Destripador elige y revela una ficha de Patrulla Policial del tablero: si la Patrulla Policial es falsa, la ficha se retira del tablero, en caso contrario permanece en el tablero, boca arriba.

En este punto la partida continúa con la fase “5. Jack el Destripador: Sangre en las calles”.

### 8. Jack el Destripador: un cadáver en la acera

Jack el Destripador anota en su hoja (en la casilla correspondiente al número romano en el cual está el Momento del Crimen) el número de la casilla del tablero marcada con una ficha de Escena del Crimen que acabe de colocar, en la línea correspondiente a la noche actual. Jack está ahora en esa casilla y debe volver a su Guarida desde ahí. Para prepararse para la Cacería, Jack coloca el segundo peón negro de Jack en el marcador de movimiento del tablero, en la casilla marcada por la ficha de Momento del Crimen. Ese peón de Jack se usará para llevar el control de los movimientos de Jack mientras intente escapar.



**Ejemplo:** En esta partida, la víctima de Jack está en la casilla 82 del tablero. Anota el número 82 en su hoja, en la casilla correspondiente al número romano indicado por el Momento del Crimen. Jack ha administrado su “justicia”: ¡las calles de Whitechapel están cubiertas de sangre!

### 9. Policía: silbatos de alarma

Los detectives revelan todas las fichas de Patrulla Policial que aún no hayan sido reveladas, se sustituyen las marcadas por los peones de Policía correspondientes y se retiran del tablero todos los peones de Desdichadas que aún estén en juego.



**Ejemplo:** Los peones de Policía entran en juego, sustituyendo las fichas marcadas de Patrulla Policial. Los policías se revelan: ¡tienen que ser rápidos para detener al monstruo!

¡Empieza la Caza!

...

*Grand work the last job was.  
I gave the lady no time to  
squeal. How can they catch  
me now. I love my work and  
want to start again. You will  
soon hear of me with my funny  
little games. I saved some  
of the proper red stuff in a  
ginger beer bottle over the last  
job to write with but it went  
thick like glue and I cant  
use it. Red ink is fit enough  
I hope ha. ha.*

...



## Segunda parte: la Cacería

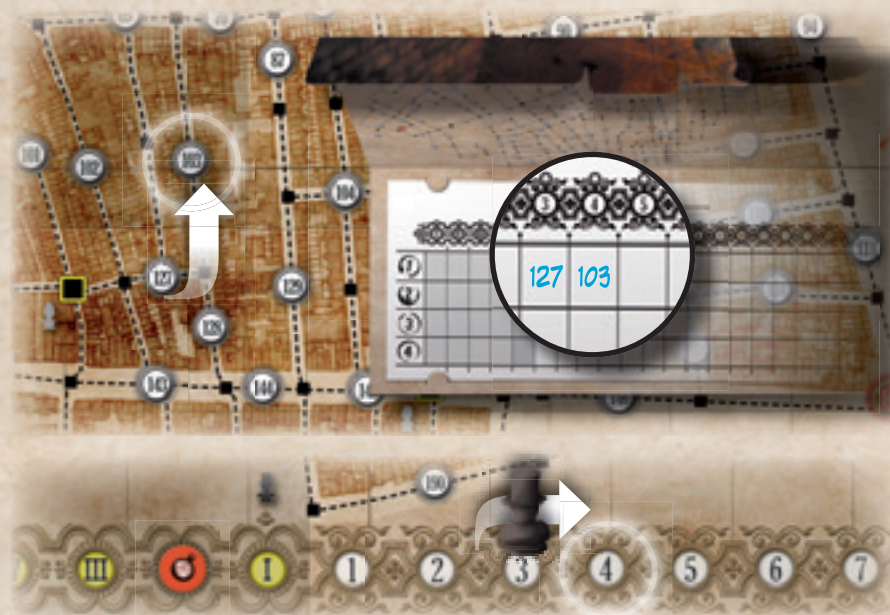
*La sangre sobre la acera aún está fresca, los gritos y los silbatos de alarma perforan la noche: Jack aún está en estas calles, ¡debe ser atrapado antes de que vuelva a desaparecer!*

### 1. Jack el Destripador: huida en la noche

Jack se mueve sobre el tablero de una casilla numerada a otra adyacente, siguiendo las líneas punteadas.

Después de examinar el tablero, Jack elige en secreto la casilla a la que quiere mover y la anota en su hoja, en la primera casilla disponible al lado derecho de la anterior, siguiendo la misma línea de la noche actual.

Una vez el movimiento esté anotado, Jack actualiza el marcador de movimiento en el tablero, moviendo el peón negro de acuerdo al número del movimiento que haya hecho.



**Ejemplo:** Jack hace su movimiento desde la casilla 127 a la casilla 103. Anota el nuevo número en su hoja. A continuación mueve el peón negro de Jack para actualizar el marcador de movimiento. El asesino se mueve sigilosamente por el distrito de Whitechapel. ¿Dónde se esconde?

**Nota:** Jack no puede pasar por encima de peones de Policía con su movimiento normal. Si, por este motivo, no puede hacer ningún movimiento legal, Jack pierde el juego.

Jack puede sustituir su movimiento normal por un movimiento especial para facilitar su huida, usando una ficha de Movimiento Especial (Carruaje o Callejón) entre las que tenga disponibles para la noche actual (consultar "Movimientos Especiales", en la página 12). Si el número de la casilla a la que se mueve corresponde al número de su Guarida, Jack el Destripador anuncia que su huida ha tenido éxito y la Cacería termina (consultar "Fin de la Cacería", en la página 11). Si Jack se queda sin movimientos (esto es, rellena la casilla en la columna 15 de su hoja) sin haber llegado hasta su Guarida, pierde el juego (ver "Fin de Juego", en la página 13).

### 2. Policía: cazando al monstruo

Después de discutirlo todos juntos, los detectives pueden mover sus propios peones de Policía, empezando por el Jefe de Investigación y continuando en el sentido de las agujas del reloj.

Siguiendo las líneas punteadas, un Policía puede mover hasta dos casillas de distancia (se ignoran las casillas numeradas).



**Ejemplo:** El Policía amarillo mueve dos casillas para llegar al área de la que sospecha: ¡si Jack pasó por esa calle, seguramente dejó algunas pistas!

Cuando mueve, un peón de Policía puede pasar por encima de otros peones de Policía, pero no puede terminar su movimiento en una casilla en la que ya esté otro peón de Policía.

### 3. Policía: pistas y sospechas

**Reglas opcionales:** Jack puede usar las fichas de Pista Falsa, si están disponibles (consultar "Pistas Falsas", en la página 14).

Empezando por el Jefe de Investigación y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada detective puede declarar, por cada peón que controle, que "busca pistas" o "hace un arresto". Un Policía puede hacer un arresto o buscar pistas en las casillas adyacentes al peón (es decir, las casillas numeradas directamente conectadas por líneas punteadas a la casilla negra en la que está el peón).

*The next job I do I shall clip  
the ladys ears off and send to  
the police officers just for jolly  
wouldn't you.*

...



**Ejemplo:** Las casillas numeradas 99, 100 y 120 son adyacentes al Policía amarillo. La casilla 83 no se considera adyacente, porque está interrumpida por una casilla negra.

Cada Policía puede hacer sólo una acción. Sin embargo, si un jugador controla más peones, puede elegir hacer diferentes acciones con diferentes peones.

### Buscar pistas

Al buscar pistas, el detective dice en voz alta el número de las casillas que quiere inspeccionar, de una en una y en el orden que prefiera. Jack comprueba si el número indicado aparece en alguna casilla de su hoja, en la línea correspondiente a la noche actual. Si es así, debe colocar una ficha de Pista en esa casilla del tablero y la búsqueda de pistas hecha por ese Policía termina inmediatamente. Si no es así, la búsqueda continúa con las casillas adyacentes al mismo peón.



**Ejemplo:** El Policía amarillo decide investigar: de acuerdo a sus suposiciones empieza diciendo el número "99". Jack responde negativamente. El Policía amarillo continúa y dice "100". Jack revela una pista, colocando una ficha de Pista en esa casilla numerada en el tablero. Jack ha estado ahí esta noche... ¿pero cuándo? Incluso aunque la casilla 120 sea adyacente, no se puede investigar durante este turno, porque ya se han encontrado algunas pistas en otra casilla.

**Reglas opcionales:** si durante la misma noche Jack revela cinco pistas, recibe una ficha de Pista Falsa (ver "Pistas Falsas", en la página 14).

### Hacer un arresto

Para hacer un arresto, un detective elige y dice en voz alta el número de una (¡y sólo una!) casilla, adyacente a la casilla en la que esté el Policía.

Jack comprueba si su posición actual (el último número que ha anotado en su hoja) corresponde con el número que el detective ha dicho. Si así es, Jack es arrestado y pierde el juego. Si el número no coincide, no se da ninguna información.



**Ejemplo:** El Policía amarillo decide hacer un arresto: debe elegir una de las casillas adyacentes para hacerlo. Elige la casilla 99. Jack responde negativamente. Jack no está ahí: ¿dónde está entonces?

Si al final de esta fase la Cacería no ha terminado, la partida continúa con "1. Jack el Destripador: huida en la noche".

### Fin de la Cacería

Cuando Jack llega a su Guarida, la Cacería y la noche actual terminan. Retira del tablero todas las fichas transparentes de Pista, pero no muevas los peones de Policía ni las fichas rojas de Escena del Crimen. Retira del marcador de movimiento las fichas de Movimiento Especial y el peón de Jack que se hayan usado durante la Cacería. Jack descarta todas las fichas de Movimiento Especial y de Pistas Falsas que no haya usado (si se están usando las reglas opcionales). A continuación, empieza la siguiente noche por la fase 1 del Infierno "Jack el Destripador: Preparar la escena". Jack mueve su peón negro de Jack a la siguiente casilla de noche en el marcador de noche.

...  
*Keep this letter back till I do  
 a bit more work, then give it  
 out straight.*  
 ...

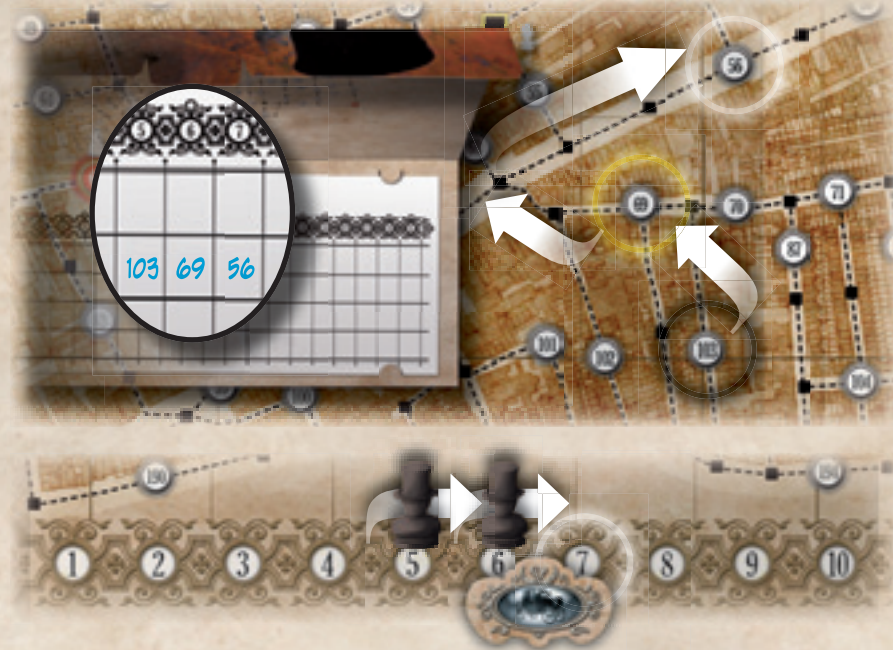
## Movimientos Especiales

En vez de hacer un movimiento normal, Jack el Destripador puede decidir usar una de las fichas de Movimiento Especial que tenga disponibles. Una vez usadas, las fichas se deben colocar en el movimiento correspondiente en el marcador de movimiento y no se pueden volver a usar durante la noche actual. Si Jack decide usar una ficha, debe aplicar sus efectos.

**¡Atención!** Jack no puede llegar directamente a su Guarida con un Movimiento Especial. El último movimiento que lleve a Jack hasta su Guarida debe ser siempre un movimiento normal.

Hay dos tipos de Movimientos Especiales:

**Carruaje:** Jack puede usar un Carruaje para mover por dos casillas adyacentes en el tablero, como si fuera un movimiento doble. Además, con el Carruaje, Jack puede pasar por encima de casillas que contengan un peón de Policía. Las dos casillas implicadas en este movimiento deben ser diferentes la una de la otra y de la casilla inicial y deben ser anotadas en la hoja de Jack en el orden en el que son atravesadas. Jack puede usar 3 Carruajes durante la primera noche, 2 durante la segunda y tercera, y 1 durante la cuarta.



**Ejemplo:** Jack decide usar el Carruaje desde la casilla 103, donde está actualmente. Juega la ficha de Carruaje, colocándola en el marcador de movimiento, como recordatorio para la Policía. Jack elige en secreto y anota las dos casillas implicadas en el movimiento: primero la 69 y a continuación la 56. Ahora Jack está en la casilla 56, pero ha gastado uno de sus Movimientos Especiales disponibles. El sonido de las pezuñas de los caballos resuena en las calles del distrito: pocas personas pueden permitirse un carruaje en Londres...



**Callejón:** Jack puede usar un Callejón para atravesar una manzana de casas en el tablero. Una manzana es una parte del tablero completamente rodeada por líneas punteadas.

Usando el Callejón, Jack se mueve de una casilla en el perímetro de una manzana a cualquier otra casilla de la misma manzana.

Jack puede usar 2 Callejones durante la primera y segunda noche, y 1 durante la tercera y la cuarta.



**Ejemplo:** Jack decide usar el Callejón desde la casilla 56, donde está actualmente. Juega la ficha de Callejón, colocándola en el marcador de movimiento, como recordatorio para la Policía. Jack elige en secreto y anota la casilla a la que se mueve con este movimiento especial. Entre la 57, 73, 72, 71, 70 y 69, elige la 72. Jack atraviesa la manzana y ahora está en la casilla 72. Conocer los secretos de los Callejones de Whitechapel puede ser muy útil, cuando es necesario...

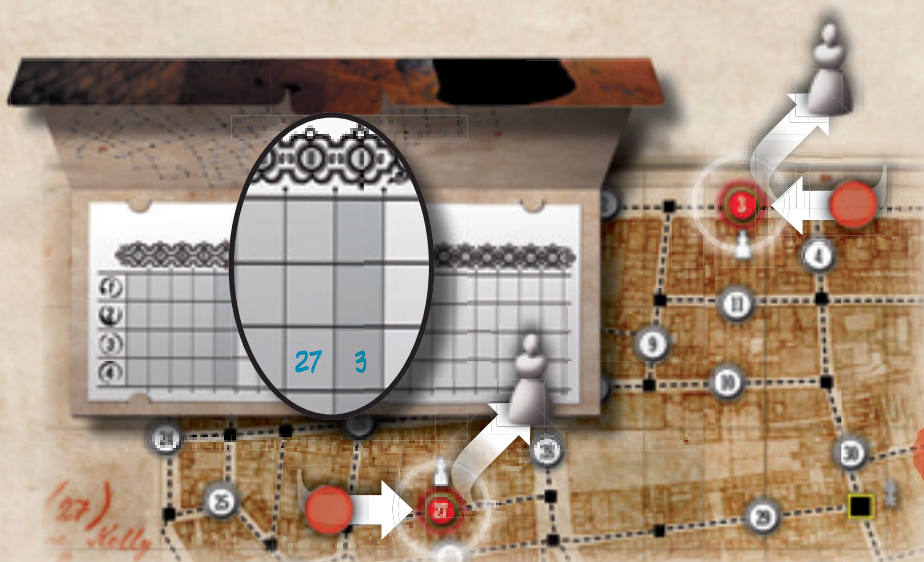


## La tercera noche: el doble acontecimiento

El procedimiento sigue el proceso ya descrito, pero Jack el Destripador elige dos víctimas en lugar de una durante la fase "5. Jack el Destripador: sangre en las calles".

Elige dos peones de Desdichadas y los sustituye por dos fichas de Escena del Crimen. A continuación, anota los números de las dos casillas en su hoja, en dos celdas consecutivas: la indicada por la ficha de Momento del Crimen y la de su derecha, en el orden que prefiera.

Jack empezará su huida desde la casilla correspondiente al segundo número que haya anotado. La Policía, sin embargo, sólo conoce las dos Escenas del Crimen, pero no el orden en que han sido anotadas en la hoja de Jack: así pues, no saben exactamente dónde está Jack al principio de la Cacería.



**Ejemplo:** Jack elige en la tercera noche dos víctimas: coloca las dos fichas de Escena del Crimen en las casillas 3 y 27. En secreto anota en su hoja 27 y luego 3: su última víctima está en la casilla 3 y (desconocido por la Policía) su huida empezará desde esa casilla. ¡La furia de Jack crece!

**¡Atención!** La segunda Escena del crimen cuenta como el primer movimiento de Jack durante la noche actual, lo que permite a los detectives actuar en primer lugar, empezando por la fase "2. Policía: cazando al monstruo". A continuación la Cacería procede como se ha descrito antes.

## Sugerencias y trucos

- Elegid al jugador más experto del grupo para que sea Jack el Destripador.
- Jack el Destripador debería usar las fichas de Carruaje y Callejón con cuidado, para tenerlas cuando realmente las necesite.
- Jack el Destripador no debería sobreestimar el número de sus movimientos disponibles antes del fin de la noche actual: la Policía le puede obligar a desviarse de forma fatal con un movimiento inesperado.
- Los jugadores que controlan la Policía no deberían necesariamente intentar atrapar a Jack durante la primera noche: al principio es mucho más importante delimitar las áreas en las que podría estar la Guarida de Jack.
- Los jugadores que controlan la Policía deben hablar sobre sus decisiones y tácticas delante de Jack el Destripador: antes de empezar a hablar, sin embargo, es aconsejable esperar a que Jack mueva, para no favorecerle demasiado.
- Cuando esté mirando el tablero para estudiar sus propias estrategias, el jugador que controla a Jack el Destripador debería intentar ocultar los movimientos de sus ojos, para evitar revelar información vital sobre sus tácticas.

## Fin de Juego

Jack gana el juego si consigue matar a 5 mujeres sin ser atrapado, volviendo a su guardia antes del fin de cada noche. La Policía gana el juego si atrapan a Jack el Destripador o si evitan que llegue a su Guarida dentro del número permitido de movimientos.

**¡Ahora ya estás listo para jugar!**

...  
*My knife's so nice and sharp  
 I want to get to work right  
 away if I get a chance.  
 Good Luck.*

*Yours truly  
 Jack the Ripper*

## Reglas opcionales

### Para ayudar a Jack el Destripador

#### Las Cartas

A partir de la segunda noche, una vez el Jefe de Investigación haya colocado las fichas de Patrulla Policial (durante “el Infierno”, fase “3. Policía: patrullar las calles”) Jack el Destripador puede usar una de las losetas de Carta de Jack (una por cada noche), para cambiar la posición de las Patrullas Policiales.

Una vez usada la carta y aplicados sus efectos, la loseta se retira del juego. Éstos son los efectos de cada Carta:



#### “Dear Boss”

Jack toma una Patrulla Policial (sin comprobar si está marcada) de una sección del tablero indicada por las coordenadas A/a o C/b y la coloca en cualquier casilla negra con borde amarillo que esté libre.



#### “Saucy Jacky”

Jack elige dos fichas de Patrulla Policial de la sección del tablero indicada por las coordenadas B/a o B/b. El Jefe de Investigación las mueve a cualesquiera dos casillas negras con borde amarillo que estén libres.



#### “From Hell”

Jack toma una Patrulla Policial (sin comprobar si está marcada) de una sección del tablero indicada por las coordenadas A/b o C/a y la coloca en cualquier casilla negra con borde amarillo que esté libre.



#### “Goulston Street”

Esta loseta no es realmente una carta, sino un grafiti, y sólo se puede jugar durante la Cacería, después de que Jack se haya movido (fase “1. Jack el Destripador: huida en la noche”), y antes del movimiento de la Policía. Jack indica uno de los Policías, eligiendo entre el rojo, verde o azul.

El Jefe de Investigación decide si el peón marrón (Policía de la Ciudad de Londres) o el que ha elegido Jack (Policía Metropolitana) se debe mover inmediatamente a la Calle Goulston, en la casilla de borde rojo, en las coordenadas A5/b8.

#### Pistas falsas



Jack gana una ficha amarilla de Pista Falta por cada 5 Pistas que revele a la Policía en el tablero durante una noche. Puede usar una ficha de Pista Falsa al principio de la fase “3. Policía: pistas y sospechas”. Una vez usada, esta ficha “bloquea” una casilla numerada (elegida por Jack) durante toda la noche. Esa casilla no puede ser investigada y no se puede hacer ningún arresto en ella.

Las fichas de Pista Falsa que no se usen se descartarán al final de la noche.

### Para ayudar a la Policía

#### Arrestos de Área

Durante la fase “3. Policía: pistas y sospechas”, mientras se esté haciendo un arresto, el detective elige y dice en voz alta todos los números de las casillas adyacentes a la casilla en la que esté su Policía. Jack comprueba si su posición actual (el último número anotado en su hoja) corresponde con los números dichos. Si es así, Jack es arrestado y pierde el juego. En caso contrario, no se da ninguna información.

*Don't mind me giving  
the trade name*

*PS Wasnt good enough to post  
this before I got all the  
red ink off my hands curse it No luck yet.  
They say I'm a doctor now. ha ha*



## Notas históricas

### ■ DICIEMBRE DE 1887

**Lunes 26.** El cuerpo de la “desdichada” llamada Fairy Fay se encontró en el callejón de Commercial Road [65] con una estaca atravesando su abdomen, pero no hay evidencia alguna de asesinatos en Whitechapel durante las Navidades de 1887, ni tampoco poco antes o después. Muchos autores coinciden en que Fairy Fay podría haber sido creada por la prensa del momento.

### ■ ABRIL DE 1888

**Martes 3.** Emma Smith fue violentamente asaltada en el cruce entre la calle Osborn y Brick Lane [84], en las primeras horas del día. Sobrevivió al ataque y consiguió volver andando hasta la casa de huéspedes en la que se alojaba en el 18 de la calle George, en Spitalfields. Emma Smith fue llevada al Hospital de Londres donde entró en coma y murió el día siguiente a las 9 de la mañana. Declaró que había sido atacada por tres hombres.

**Sábado 7.** La investigación sobre la muerte de Emma Smith fue dirigida por el juez de instrucción de East Middlesex, Wynne Edwin Baxter y asistida por el inspector local del Servicio de Policía Metropolitana, División H de Whitechapel, Edmund Reid [**Jefe de Investigación Verde**].

### ■ AGOSTO DE 1888

**Martes 7.** Martha Tabram fue asesinada alrededor de las 2:30 de la madrugada. Su cuerpo fue encontrado en la escalera del edificio George Yard. Su asesino la había apuñalado 39 veces.

**Viernes 31.** Mary Ann Nichols fue encontrada alrededor de las 3:40 de la madrugada yaciendo en el suelo delante de una puerta en Buck's Row (cuyo nombre cambió a calle Durwards) [21], a unas 150 yardas (137 metros) del Hospital de Londres. Su garganta había sido cortada dos veces de izquierda a derecha y su abdomen mutilado con una profunda herida irregular. El asesinato fue investigado por la División de Bethnal Green de la Policía Metropolitana. Las sospechas de que existía un asesino en serie en Londres llegaron a algunos inspectores de la Oficina Central de Scotland Yard, entre ellos Frederick Abberline [**Jefe de Investigación Rojo**].

### ■ SEPTIEMBRE DE 1888

**Sábado 8.** El cuerpo terriblemente mutilado de Annie Chapman fue encontrado alrededor de las 6 de la mañana yaciendo en el suelo cerca de un portal en el patio trasero del 29 de la calle Hanbury, en Spitalfields [3]. Su garganta había sido cortada de izquierda a derecha, y su cuerpo había sido muy maltratado. El examen en el depósito de cadáveres reveló que faltaban algunos órganos internos. El patólogo George Baxter Phillips defendía la opinión de que el asesino debía de tener conocimientos de anatomía para haber podido extraer los órganos reproductores tan limpiamente.

**Lunes 10.** John Pizer, también conocido como “Mandil de cuero”, era un conocido zapatero de Whitechapel, que tenía la reputación de aterrorizar a las prostitutas locales. La policía lo arrestó por el asesinato de dos prostitutas, pero fue declarado libre de sospecha cuando demostró que

tenía coartada. La señora Long, una testigo, describió al asesino como un hombre de unos cuarenta años, un poco más alto que Chapman, de tez oscura, bien vestido, con un sombrero oscuro y una capa. Se fundó el Comité de Vigilancia de Whitechapel presidido por George Lusk [**Jefe de Investigación Amarillo**] y se ofreció una recompensa por la captura del asesino. El Comité contrató a dos detectives privados para investigar el caso.

**Jueves 27.** La Agencia Central de Noticias recibió la carta “Dear Boss” en la cual su redactor, que firmaba “Jack el Destripador”, afirmaba haber cometido los asesinatos.

**Domingo 30.** Se descubre el cuerpo de la prostituta Elizabeth Stride alrededor de la 1 de la madrugada en Dutfield's Yard, [158], dentro del portal del número 40 de la calle Berner (cuyo nombre cambió a calle Henriques). Había sido asesinada apenas unos minutos antes, pero su cuerpo no había sido mutilado.

Es posible que el asesino se viera interrumpido antes de que pudiera mutilar el cuerpo por alguien que entrase en el patio. A la 1:45 de la madrugada, el cuerpo horriblemente mutilado de Catherine Eddowes fue encontrado en la esquina sudeste de la plaza Mitre [149], aproximadamente a 12 minutos a pie de la calle Berner. Había sido asesinada con un tajo en su garganta de izquierda a derecha, su cara estaba desfigurada y su cuerpo maltratado. A las 3 de la madrugada se encontró un pedazo manchado de sangre del delantal de Eddowes tirado en el corredor del portal que lleva del 108 al 119 de la calle Goulston [A5-a8]. En la pared del portal estaba escrito con tiza “Los judíos son los hombres que no serán culpados de nada”. A las 5 de la mañana, el comisionado Warren [**Jefe de Investigación Azul**], acudió a la escena y ordenó que se borrasen las palabras por temor a que pudieran desembocar en disturbios antisemitas.

### ■ OCTUBRE 1888

**Lunes 1.** Una tarjeta postal, conocida como “Saucy Jacky”, firmada también por “Jack el Destripador”, fue recibida en la Agencia Central de Noticias. Se atribuía la responsabilidad de los asesinatos más recientes y describía los asesinatos de las dos mujeres como el “doble acontecimiento”.

**Martes 2.** El torso de una mujer no identificada se encontró en el sótano de New Scotland Yard. La prensa lo relacionó con los asesinatos de Whitechapel, pero no se incluyó en el archivo de los asesinatos de Whitechapel. El caso se conoció como el Misterio de Whitehall.

**Lunes 15.** George Lusk del Comité de Vigilancia de Whitechapel recibió la carta “From Hell” que llegó junto con una pequeña caja que contenía la mitad de un riñón humano conservado en alcohol.

### ■ NOVIEMBRE DE 1888

**Viernes 9.** Mary Jane Kelly fue asesinada en la habitación individual en la que vivía en el 13 de Miller's Court, detrás del 26 de la calle Dorset, en Spitalfields [27]. El cuerpo gravemente mutilado de Kelly fue descubierto poco después

de las 10:45 de la mañana yaciendo en la cama. La mujer había sido asesinada con un corte en la garganta. Después de su muerte, su cavidad abdominal fue abierta y todas sus vísceras extraídas y esparcidas por la habitación. Sus pechos habían sido amputados, y su cara mutilada más allá de cualquier posibilidad de reconocimiento. A diferencia de las otras víctimas, tuvo tiempo de quitarse la ropa, que estaba cuidadosamente doblada en una silla.

**Domingo 18.** Charles Warren renuncia como comisionado de la Policía Metropolitana. James Monro fue nombrado para sustituirlo.

### ■ DICIEMBRE DE 1888

**Jueves 20.** Un condestable de patrulla encuentra a la prostituta Rose Mylett estrangulada en Clarke's Yard, en la calle High de Poplar [147].

### ■ JULIO DE 1889

**Miércoles 17.** Alice McKenzie fue asesinada en el callejón Castle. Su arteria carótida izquierda estaba seccionada de izquierda a derecha y tenía heridas en su abdomen. Sin embargo, sus heridas no eran tan graves como en los asesinatos anteriores.

**Martes 10.** El torso de una mujer fue encontrado debajo de un viaducto ferroviario en la calle Pinchin, igual que en el caso de “el Misterio de Whitehall”.

### ■ JUNIO DE 1890

**Sábado 21.** Monro fue sustituido como comisionado por Sir Edward Bradford.

### ■ FEBRERO DE 1891

**Viernes 13.** Frances Coles fue asesinada debajo de un viaducto ferroviario en la calle Royal Mint. Su cuerpo no estaba mutilado, pero su garganta fue cortada al menos dos veces. Un hombre llamado James Sadler, que había sido visto antes con Coles, fue arrestado por la policía y acusado de su asesinato. Una exhaustiva investigación realizada por Donald Swanson [**Jefe de Investigación Marrón**] y Henry Moore sobre el pasado de Sadler y su paradero durante la época de los anteriores asesinatos de Whitechapel indicaron que la policía podía haber sospechado que él era el Destripador.

### ■ MARZO 1891

**Martes 3.** Sadler fue liberado el 3 de marzo por falta de pruebas.

**En 1896** los asesinatos de Whitechapel fueron archivados. El asesino o asesinos nunca fueron identificados y los casos permanecen sin resolver.

## Resumen de juego

Una partida se divide en 4 noches. Cada noche se divide en 2 partes, cada una compuesta de diferentes fases:

### Primera parte: el INFIERNO

1	<b>Jack el Destripador: preparar la escena.</b> Jack toma las fichas de Movimiento Especial.
2	<b>Jack el Destripador: identificar los objetivos.</b> Jack el Destripador coloca las fichas de Mujer boca abajo en las casillas numeradas rojas del tablero. Jack NO PUEDE colocar fichas de Mujer en las casillas numeradas rojas ocupadas por fichas rojas de Escena del Crimen.
3	<b>Policía: patrullar las calles.</b> Los detectives giran la primera loseta de la pila de Jefe de Investigación: el jugador que controle el Policía del color correspondiente será el Jefe de Investigación durante la noche actual y colocará las 7 fichas de Patrulla Policial en el tablero.
4	<b>Jack el Destripador: elegir las víctimas.</b> Todas las fichas de Mujeres se revelan y se sustituyen, si están marcadas, por los peones de Desdichadas. La ficha de Momento del Crimen (de color rojo) se mueve al número I (en números romanos) en el marcador de movimiento, en el lateral del tablero.
5	<b>Jack el Destripador: sangre en las calles.</b> Jack debe elegir entre matar a una víctima y continuar con la fase 8 o esperar y seguir con la fase 6.
6	<b>Policía: el suspense crece.</b> La ficha de Momento del Crimen se mueve al siguiente número romano (en orden ascendente) y el Jefe de Investigación mueve cada uno de los peones de Desdichadas en el tablero.
7	<b>Jack el Destripador: preparado para matar.</b> Jack el Destripador elige y revela una ficha de Patrulla Policial del tablero. En este punto la partida continúa con la fase 5.
8	<b>Jack el Destripador: un cadáver en la acera.</b> Jack el Destripador anota en su hoja el número de la casilla del tablero marcada con una ficha de Escena del Crimen.
9	<b>Policía: silbatos de alarma.</b> Los detectives revelan todas las fichas de Patrulla Policial que aún no hayan sido reveladas, se sustituyen las marcadas por los peones de Policía correspondientes y se retiran del tablero todos los peones de Desdichadas que aún estén en juego. ¡Empieza la Cacería!

### Segunda parte: la CACERÍA

1	<b>Jack el Destripador: huida en la noche.</b> Jack se mueve sobre el tablero de una casilla numerada a otra adyacente, siguiendo las líneas punteadas. Una vez el movimiento esté anotado, Jack actualiza el marcador de movimiento.
2	<b>Policía: cazando al monstruo.</b> Después de discutirlo todos juntos, los detectives pueden mover sus propios peones de Policía, empezando por el Jefe de Investigación y continuando en el sentido de las agujas del reloj.
3	<b>Policía: pistas y sospechas.</b> Empezando por el Jefe de Investigación y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada detective puede declarar, por cada peón que controle, que “busca pistas” o “hace un arresto”.

## Créditos

Un juego de **Gabriele Mari** y **Gianluca Santopietro**

SOMBRAS  
sobre  
LONDRES

Diseño de juego **Gabriele Mari** y **Gianluca Santopietro**

Ilustraciones **Gianluca Santopietro**

Dirección artística **Fabio Maiorana** (NG International) y

**Gianluca Santopietro** (e-Nigma.it)

Gráficos **Demis Savini**

Maquetación **Lorem Ipsum**

Desarrollo **e-Nigma.it** y **Andrea Chiarvesio**

Reglamento **Giacomo Santopietro**, **Demis Savini** y **Livio Valentini**

Edición **Fabrizio Rolla**

Investigación histórica **Gabriele Mari** y **Giacomo Santopietro**

Producción **Roberto Di Meglio** y **Luca Pansecchi**

**Pruebas de juego** **Andrea Chiarvesio**, **GiocaTorino crew**,

**Francesco Villani**, **Michele Patuelli**, **Monica Socci**,

**Alessandro Zandoli**, **Simona Alessandri**, **Giacomo Giannotti**, **Thomas**

**Franco**, **Massimiliano Rossi**, **Roberto Argalia**,

**Devil Pierantoni**, **Roberto Benelli** y **Katjuscia Ceccarelli**.

Edición en Español

Traducción **Francisco Franco Garea**

Edición **Xavi Garriga**

Un juego creado y publicado mundialmente por **NG International Srl**



Via Pradazzo 6/B, 40012, Calderara di Reno (BO), Italy

[www.nexusgames.com](http://www.nexusgames.com)

Edición en Español distribuida por **Devir Iberia, S.L.**



París, 162 - 164 3º 1ª, 08036 Barcelona, España

[www.devir.es](http://www.devir.es)

Guarda esta información para futuras referencias.

Edición en Español ©2010 NG International Srl.



© 2010 NG International Srl. Sombras sobre Londres™ is a trademark of NG International Srl. All rights reserved. ¡ATENCIÓN! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que podrían ser ingeridas.