

GABRIELE MARI GIANLUCA SANTOPIETRO

DIE AKTE

Whitechapel

— NEUAUFLAGE —

Regelheft



SPIELAUTOREN

Gabriele Mari und Gianluca Santopietro

SPIELREGEL

**Gabriele Mari, Gianluca Santopietro,
und e-Nigma.it**

HISTORISCHE RECHERCHE

Gabriele Mari mit Giacomo Santopietro

ENTWICKLUNG

e-Nigma.it

REDAKTION

Gabriele Mari

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Gianluca Santopietro

GRAFIK

Gianluca Santopietro

GRAFISCHE GESTALTUNG

Demis Savini für e-Nigma.it

FOTOS

Alessandro Lonzi und Rob Robinson

SPIELTESTER

Andrea Chiarvesio, GiocaTorino team,
Francesco Villani, Michele Patuelli,
Monica Socci, **Alessandro Zandoli**, **Simona
Alessandri**, **Giacomo Giannotti**, **Thomas
Franco**, **Massimiliano Rossi**, **Roberto
Argalia**, **Devil Pierantoni**, **Roberto Benelli**,
Katjuscia Ceccarelli, die Spieler auf der SPIEL
2009 und 2010 in Essen, die Spieler der La
Ludoteca dei Cacciatori di Teste, die Spieler
der Lucca Games 2010, angeleitet von **Giada
Ghetti**, **Mario Cortese**, **Loris Casagrandi**
und seinem Team, die Spieler auf Board Game
Geek, insbesondere **Don C. Donelson**, **Chris
Norwood**, **Andrew Stanley-Jones**, **Peter
Dalemans**, **Rob Robinson**. Alle Spieler der
Play 2012.

UNTER MITARBEIT VON

Monica Socci und Francesco Villani

PRODUKTION

Giacomo Santopietro für Sir Chester
Cobblepot, **Giuliana Santamaria** für Giochi
Uniti srl.

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung: **Michael Kröhnert**, **Marco Reinartz**

Redaktion: **Marco Reinartz**

Lektorat: **Yvonne Distelkämper**, **Tanja Masche**

Produktionsmanagement: **Heiko Eller**.

© 2012/2015 Tiopi srl. Die Akte Whitechapel and Sir Chester Cobblepot
are trademarks owned by Tiopi srl. All rights reserved.

German version published by Heidelberger Spieleverlag.

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren, da verschluckbare
Kleinteile enthalten sind.



SirChesterCobblepot.com



Stratelibri.it



Heidelbaer.de

1888 London.

*Sie steigen aus der Kutsche und bemerken,
dass dies nicht die richtige Haltestelle ist.
Noch vor ein paar Minuten waren Sie im
vornehmen Stadtzentrum und jetzt sehen
Sie nichts als überfüllte und stinkende
Gassen. Straßenhändler, Marktschreier,
schmutzige, in Lumpen gekleidete Kinder,
die durch die Menge rennen und bettelnd an
Ihrer Jacke zerren. Überall herrscht trostlose
Armut. Einige nennen diesen Bezirk die
Hölle, andere, die weniger Glück hatten,
nennen ihn Heimat. Hier kann man für
weniger als einen Penny Straßenakrobaten
sehen, Kuriositätenkabinette oder sich in
einem der Pubs betrinken. Auch Liebe ist
käuflich: Prostituierte stehen an jeder
Straßenecke. Sie selbst nennen sich "die
Unglücklichen" und sie hätten sich wohl
keinen treffenderen Namen geben können.
Willkommen in Whitechapel.
Willkommen in den Straßen von
Jack the Ripper.*





Die Akte Whitechapel™ ist ein Deduktions- und Bluffspiel, angesiedelt im London des Jahres 1888, der Zeit von Jack the Ripper, für 2 bis 6 Spieler ab 14 Jahre.

◎ Spielziel ◎

Fünf bedeutende Ermittler von Scotland Yard sind dem gefährlichsten Serienkiller aller Zeiten auf der Spur: Jack the Ripper! Sie jagen den geheimnisvollen Mörder durch das Gewirr der Straßen und Gassen des Bezirkes Whitechapel. Das Ziel von Jack the Ripper ist es, 5 Morde zu begehen, ohne gefasst zu werden. Das Ziel der Ermittler ist es, derart zusammenzuarbeiten, dass Jack the Ripper vor Spielende gefangen werden kann.

◎ Spielinhalt ◎

Die Schachtel enthält:

- dieses **Regelheft**;
- 1 **Spielplan**, der den Whitechapel-Bezirk im Jahre 1888 zeigt;
- 5 **Polizeibögen**, in 5 Farben (blau, gelb, braun, rot und grün);
- 4 „**Jacks Nachrichten**“-**Bögen** (*Dear Boss, Saucy Jacky, From Hell, Goulston Street*);
- 1 Stanzbogen mit:
 - 5 **Ermittlungsleiter-Plättchen**, 5 Farben (blau, gelb, braun, rot und grün);
 - 5 **Spezial-Bewegungsmarker**: 3 Kutschen und 2 Gassen;
 - 7 schwarze **Polizeistreifen-Marker** aus Holz; 2 nicht markierte und 5 mit je einer der Farben (blau, gelb, braun, rot und grün) markiert;
 - 8 weiße **Frauenmarker** aus Holz; 5 rot markiert, 3 nicht markiert;
 - 1 roter **Tatzeitmarker** aus Holz;
 - 5 weiße „**Unglückliche**“-**Spielfiguren** aus Holz;
 - 5 **Polizisten-Figuren** aus Holz (blau, gelb, braun, rot und grün);
 - 2 schwarze **Jack-Figuren** aus Holz;
- 1 **Sichtschirm für Jack the Ripper**;
- 1 Block Notizblätter mit **Bewegungstabellen für Jack the Ripper**;
- 3 blaue „**Falscher Hinweis**“-**Chips** aus durchsichtigem Plastik;
- 19 gelbe „**Hinweis**“-**Chips** aus durchsichtigem Plastik;
- 5 rote „**Tatort**“-**Chips** aus durchsichtigem Plastik.



◎ DIE AUTOREN

Gabriele Mari (rechts) und *Gianluca Santopietro* (links).

Gabriele Mari wurde 1973 in Ravenna (Italien) geboren. Er ist Erzieher für Menschen mit Autismus und psychischen Erkrankungen. Außerdem ist er Spiele-Autor und Werbetexter. Andere Spiele von ihm sind *Garibaldi™ La Trafila*, und *Mister X™ Flucht Durch Europa*.

Gianluca Santopietro wurde 1962 in Ravenna (Italien) geboren. Er ist Spiele-Autor, Grafiker, Designer, Entwickler und Testspieler. Das erste von ihm herausgegebene Spiel war *Si, Oscuro Padrino™*, gefolgt von *MotoGrandPrix™*, *Prodigy™ GameCards*, und *Collapsible D™ The Final Minutes of the Titanic*.

Zusammen arbeiteten sie an *Die Akte Whitechapel™* und auch an *Ravenna™ Fatto d'Arme*.





NEUES SPIELMATERIAL

In der Neuauflage von *Die Akte Whitechapel™* wurden einige Spielkomponenten im Vergleich zur Voraufgabe deutlich verbessert. Wir danken hierfür vor allem den vielen Verbesserungsvorschlägen der weltweiten Spieler-Community.

Sichtschirm für

Jack the Ripper: Die Benutzerfreundlichkeit wurde deutlich verbessert. Die auf dem Sichtschirm abgebildete Karte ist größer und es ist eine Übersicht über die Spezial-Bewegungsmarker abgedruckt, so dass die Spieler während des Spiels nicht mehr im Regelheft nachlesen müssen. Die neue Beschaffenheit des Schirms bewirkt, dass er von sich selbst aus stehen bleibt und so für einen besseren Schutz der geheimen Informationen Jacks vor den anderen Spielern sorgt.

Polizeibögen: Die Polizeibögen sind nun beidseitig mit Grafiken anstatt Text bedruckt. Dies sorgt für eine bessere Übersichtlichkeit und eine raschere Orientierung im Spiel.

Holzmarker: Durch den ständigen Gebrauch der Frauen-, Polizeistreifen- und Tatzeitmarker konnten diese Gebrauchsspuren aufweisen, wodurch sie unter den anderen Markern zu erkennen waren. Aus diesem Grund sind sie nun aus Holz, was sie deutlich robuster macht.



Plättchen

Rückseite



Vorderseite
in fünf Farben (eine für jeden Polizisten)



Holzmarker



Spielma

Polizei

in fünf Farben (eine für jeden Polizisten)



Spiel

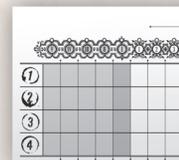


Jacks Sichtschirm



Jacks Block m

Ein Block



Material

Nachrichten

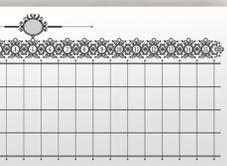


Spielplan



Bewegungstabelle

mit 30 Blättern



Marker

Gasse (3)



Gasse (2)



Hinweis (19)



Tatort (5)



Falscher Hinweis (3)

Nachrichten



Dear Boss



Saucy Jacky



From Hell



Goulston Street

Holzfiguren



Jack (2)



Polizisten (1 in jeder Spielerfarbe)



Unglückliche (5)

Durchsichtige Plastikchips

NEUES SPIELMATERIAL

Nachrichten: Auf der Rückseite der Nachrichten-Bögen sind die spielrelevanten Nachrichten-Effekte nun detailliert beschrieben, so dass die Spieler nicht mehr während des Spiels im Regelheft nachblättern müssen.

Regelheft: Die Spielregeln haben sich nicht geändert, allerdings wurde die offizielle Errata in das Regelheft aufgenommen.

Marker: Einige der Plastikchips haben nun andere Farben, damit man sie besser auf dem Spielbrett erkennen kann. Die „Hinweis“-Chips sind nun gelb und die „Falscher Hinweis“-Chips sind nun blau.



1 Der **Spielplan** stellt den Bezirk Whitechapel zur Zeit von Jack the Ripper dar, mit (unter anderem) **195 Zahlenfeldern**, die mit **gestrichelten Linien** verbunden sind. Er kommt in die Mitte der Spielfläche.

2 Jack, die Polizisten und die Unglücklichen bewegen sich entlang dieser **gestrichelten Linie** auf den Straßen Whitechapels.



Jack the Ripper bewegt sich (unsichtbar) von einem **Zahlenfeld** zum nächsten.



Die **Polizisten** patrouillieren durch die Straßen und bewegen sich von einem **Übergang** (schwarzes Feld, egal, ob farbig umrandet oder nicht) zum nächsten.

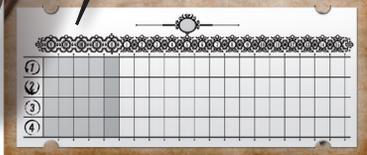


Die **Unglücklichen** wandern einzeln von einem **Zahlenfeld** zum nächsten.

3 Ein Spieler (am besten **der erfahrenste**) spielt Jack. Die anderen Spieler stellen die Ermittler der Polizei dar und verteilen unter sich die 5 Polizistenfiguren so gleichmäßig wie möglich. Die Polizisten arbeiten immer zusammen!

4 Jack nimmt sich ein neues **Blatt** vom Block der **Bewegungstabellen**, legt es in seinen **Sichtschirm** ein und nimmt sich einen Bleistift (liegt nicht bei).

Jacks vorbereiteter **Sichtschirm** mit darin eingeleger Bewegungstabelle.



Historische Anmerkungen: Sie erzählen von den Ereignissen des Jahres 1888.

Rotes Zahlenfeld: Hier wird Jack die Frauen einsetzen.

Ermittlungsleiter: Zufällig durch das aufgedeckte Plättchen bestimmt.

Der Ermittlungsleiter entscheidet, wie die Polizisten auf dem Spielplan angeordnet werden.

Bewegungsleiste: Eine von Jacks schwarzen Figuren zeigt die Bewegungen Jacks an.

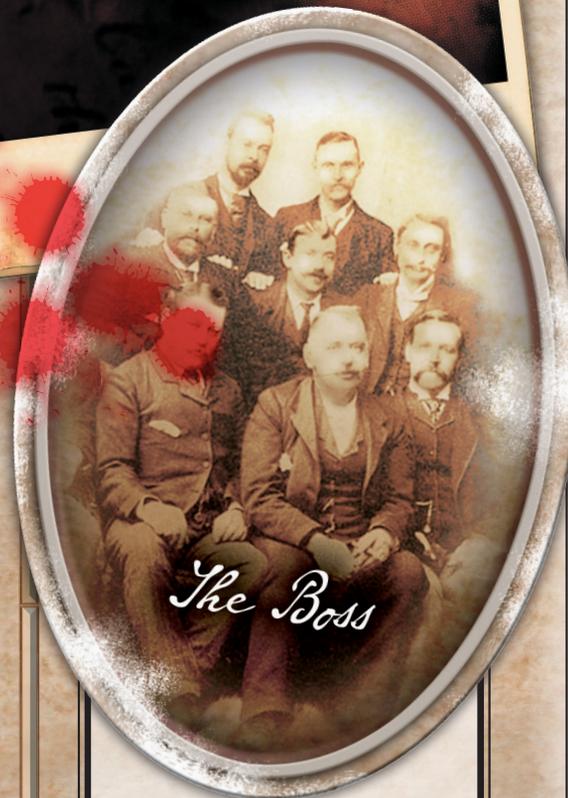
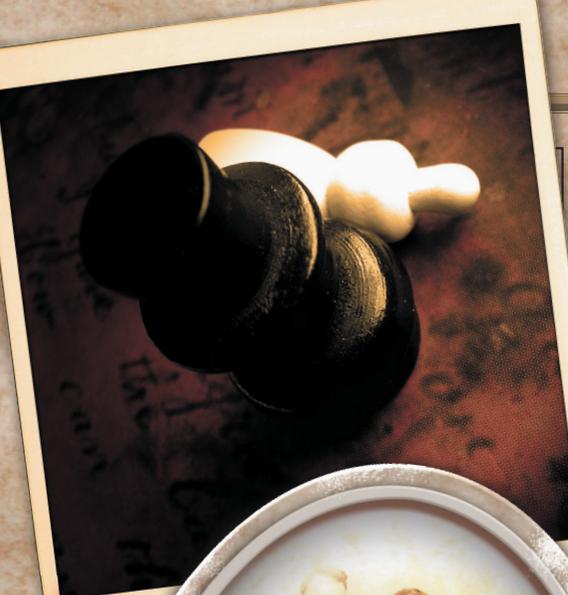
Spielvorbereitung

5 Jack stellt eine **schwarze Jack-Figur** auf das erste Feld der Nacht-Anzeige des Spielplans.

6 Jack wählt heimlich eins der **Zahlenfelder** auf dem Spielplan (kein rotes) als sein Versteck und trägt dessen Zahl in das entsprechende Feld seiner Bewegungstabelle ein. Jacks Ziel wird es sein, dieses Versteck nach einem Mord wieder aufzusuchen, ohne von der Polizei verhaftet zu werden.



Jack wählt **Feld 90** als sein Versteck.



DEZEMBER 1887

Montag, der 26. Es wird gemunkelt, dass die Leiche der Unglücklichen Fairy Fay in der **Commercial Road Alley [65]** gefunden wurde. Es gibt allerdings keine Aufzeichnungen über Morde in der Weihnachtszeit in Whitechapel in diesem Jahr. Viele zeitgenössische Autoren sind sich darüber einig, dass Fairy Fay von der Presse dieser Zeit erfunden worden war.



⊙ **Spielablauf** ⊙

Eine Partie *Die Akte Whitechapel*TM erstreckt sich über 4 **Nächte**:

①	Erste Nacht (31. August 1888)
②	Zweite Nacht (8. September 1888)
③	Dritte Nacht (30. September 1888) - Doppelereignis
④	Vierte Nacht (9. November 1888)

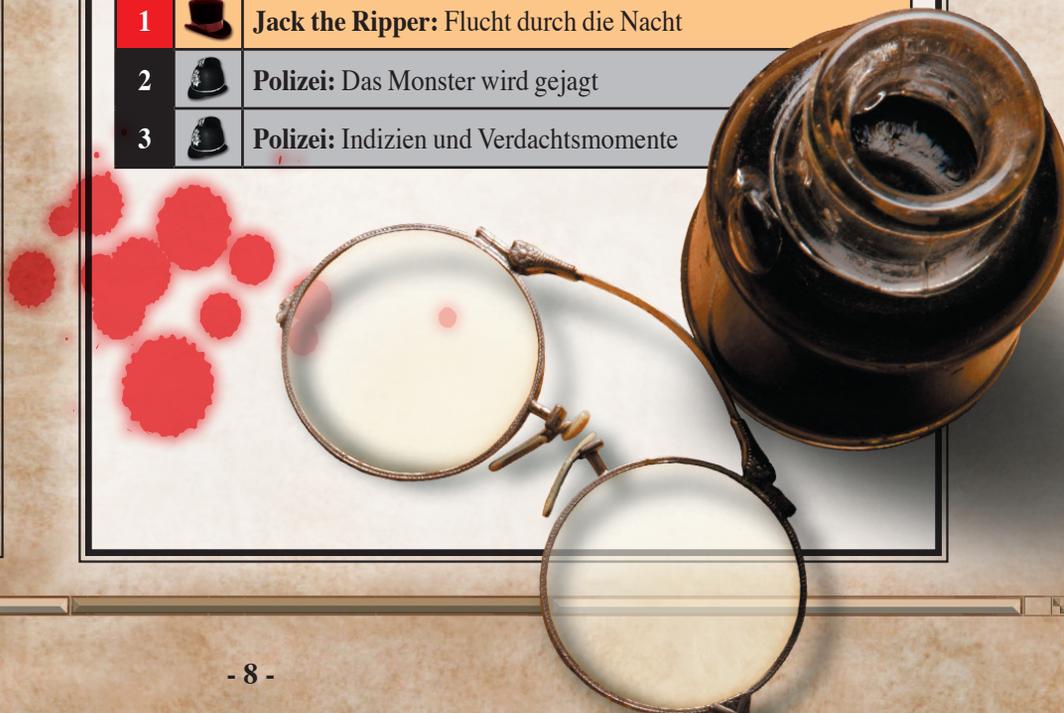
Jede Nacht besteht aus zwei Teilen. Jeder Teil ist aus verschiedenen Phasen zusammengesetzt. Jede Phase bestimmt entweder, dass Jack the Ripper oder die Polizei ihre besonderen Aktivitäten durchführen.

Erster Teil: DIE HÖLLE

1	 Jack the Ripper: Die Tat wird vorbereitet
2	 Jack the Ripper: Die möglichen Ziele werden festgelegt
3	 Polizei: Die Straßenpatrouille
4	 Jack the Ripper: Die Opfer werden bestimmt
5	 Jack the Ripper: Blut auf den Straßen
6	 Polizei: Die Spannung steigt
7	 Jack the Ripper: Bereit zum Töten
8	 Jack the Ripper: Eine Leiche auf dem Gehsteig
9	 Polizei: Alarmpfiffe schrillen

Zweiter Teil: DIE JAGD

1	 Jack the Ripper: Flucht durch die Nacht
2	 Polizei: Das Monster wird gejagt
3	 Polizei: Indizien und Verdachtsmomente



Spielablauf

Erster Teil: Die Hölle

Dunkelheit senkt sich über die verruchten Gassen von Whitechapel und Angst erfüllt jene, die des Nachts wandeln: Ein jeder Schatten könnte der von Jack sein.

1. Jack the Ripper: Die Tat wird vorbereitet

Jack nimmt sich die **Spezial-Bewegungsmarker** (Kutsche und Gasse):

	Nacht	Spezial-Bewegungsmarker
1	31. August 1888	3 Kutschen und 2 Gassen
2	8. September 1888	2 Kutschen und 2 Gassen
3	30. September 1888	2 Kutschen und 1 Gasse
4	9. November 1888	1 Kutsche und 1 Gasse

2. Jack the Ripper: Die möglichen Ziele werden festgelegt

Jack nimmt sich die der Nacht entsprechenden **Frauenmarker**:

	Nacht	Frauenmarker
1	31. August 1888	8 Frauen, 5 davon markiert
2	8. September 1888	7 Frauen, 4 davon markiert
3	30. September 1888	6 Frauen, 3 davon markiert
4	9. November 1888	4 Frauen, 1 davon markiert

Jack the Ripper legt die Frauenmarker verdeckt auf die roten Zahlenfelder des Spielplans.

Einige der Marker sind auf der verdeckt liegenden Vorderseite rot gekennzeichnet und stellen Jacks mögliche Ziele dar. Die anderen Frauenmarker (komplett weiß) sind Täuschziele und dienen zur Ablenkung der Polizei, je nachdem, was Jack bezweckt.

Die rote Seite der gekennzeichneten Marker muss immer verdeckt bleiben: Nur Jack kennt die wirklichen Ziele!

Hinweis: In der zweiten Nacht und in allen Folgenächten darf Jack keine Frauenmarker auf rote Zahlenfelder legen, die mit roten Tatort-Chips markiert sind.



APRIL 1888

Donnerstag, der 3. In den frühen Morgenstunden wurde Emma Smith in der Verbindung zwischen **Osborn Street und Bruck Lane [84]** brutal angegriffen. Sie überlebte den Angriff und schaffte es, in ihre Mietwohnung (18 George Street, Spitalfield) zurückzukehren. Sie wurde ins London Hospital gebracht, in dem sie ins Koma fiel und am nächsten Tag um 9 Uhr starb. Sie sagte aus, von drei Männern angegriffen worden zu sein.

Samstag, der 7. Die gerichtsmedizinische Untersuchung des Todes von Emma Smith wurde vom Gerichtsmediziner von East Middlesex, Wynne Edwin Baxter geleitet. Der örtliche Inspektor des Metropolitan Police Service, H Division Whitechapel, Edmund Reid [**grüner Ermittlungsleiter**], wohnte der Autopsie bei.

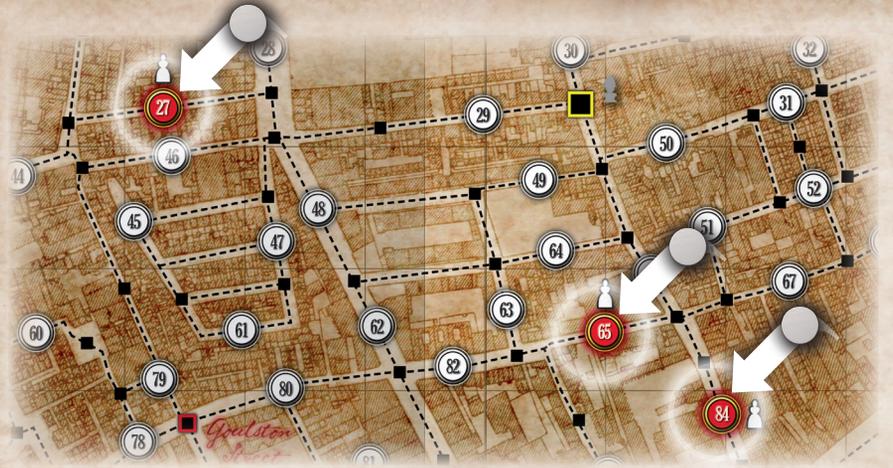




AUGUST 1888

Dienstag, der 7. Martha Tabram wurde etwa um 2:30 Uhr ermordet. Ihre Leiche fand man in der Nähe des George Yard Buildings in George Yard. Sie erlag ihren zahlreichen Verletzungen durch Messerstiche.

Freitag, der 31. Mary Ann Nichols wurde ermordet. Ihre Leiche wurde etwa um 3:45 Uhr außerhalb eines Stalls in der **Buck's Row** (später in Duward Street umbenannt) [21] in der Nähe des London Hospitals gefunden. Mit den Ermittlungen war die Bethnal Green Division der Metropolitan Police betraut. Die Wahrscheinlichkeit, dass es sich um das Werk eines Serienmörders handelte, rief einige Scotland Yard Detectives auf den Plan, so auch Frederick Abberline [**roter Ermittlungsleiter**].



Jack legt die Frauenmarker verdeckt auf die roten Zahlenfelder: Nur er weiß, welche gekennzeichnet sind; unter diesen befindet sich sein nächstes Opfer!

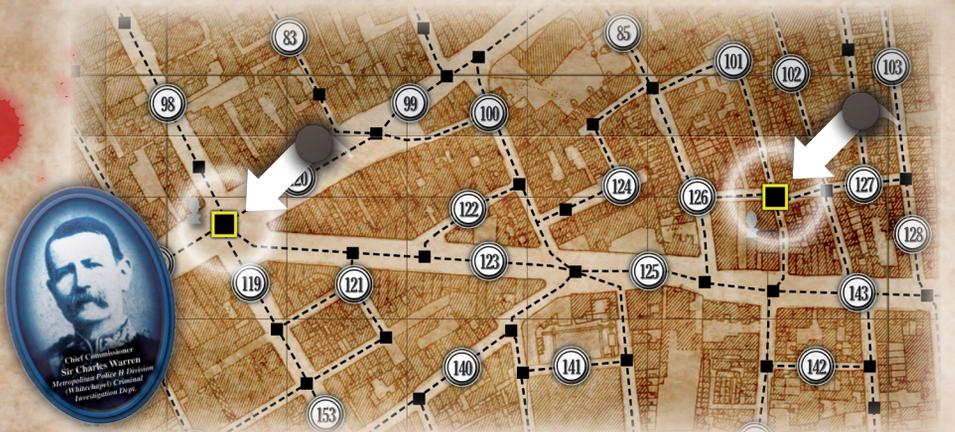
3. Polizei: Die Straßenpatrouille

Die Ermittler decken das oberste Ermittlungsleiter-Plättchen auf. Der Spieler, der den Polizisten der aufgedeckten Farbe kontrolliert, ist nun Ermittlungsleiter der laufenden Nacht.

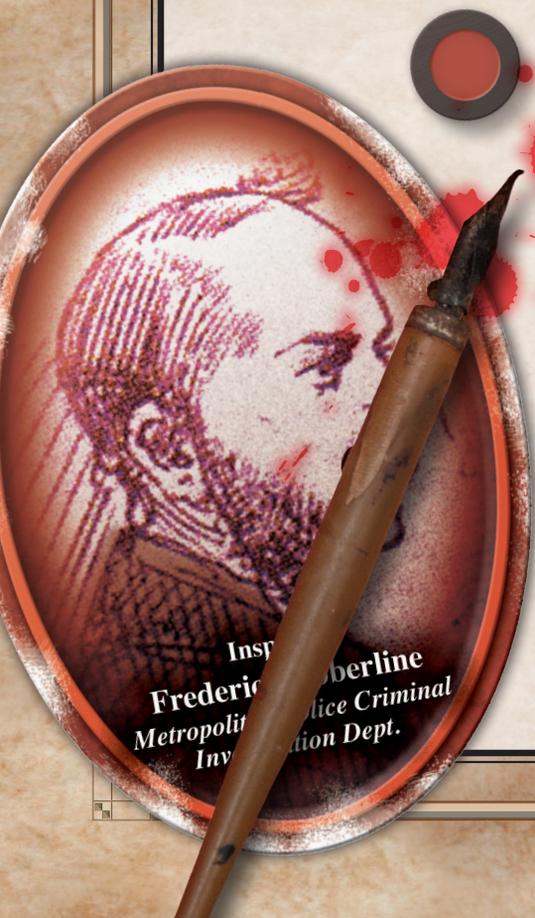
Der Ermittlungsleiter führt die Ermittlungen an. In der ersten Nacht platziert er die sieben Polizeistreifen-Marker beliebig auf den gelb-umrandeten Übergangsfeldern auf dem Spielplan.

Fünf der Marker sind auf der verdeckten Seite mit den Farben der Polizistenfiguren gekennzeichnet. Zwei Marker sind komplett schwarz; sie sind Täusch-Polizeistreifen, mit denen der Ermittlungsleiter Jack verwirren kann.

Die farbige Seite der gekennzeichneten Marker muss immer verdeckt bleiben. Nur der Ermittlungsleiter kennt die wirklichen Standorte der Polizisten!

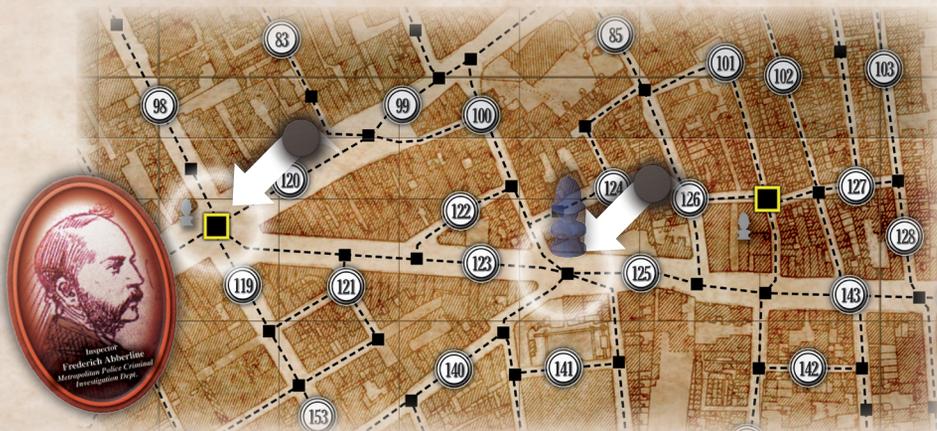


Der Ermittlungsleiter platziert die Polizeistreifen-Marker auf dem Spielplan. Jack kann nur raten, wo sich die Polizisten befinden und muss versuchen, seiner Verhaftung zu entgehen!



Ab der zweiten Nacht platziert der Ermittlungsleiter die Polizeistreifen-Marker nach Belieben auf 7 Orten auf dem Spielbrett. Allerdings muss er folgende Einschränkungen beachten:

- **Fünf Marker müssen auf Orten platziert werden, auf denen sich die Polizisten am Ende der letzten Nacht befanden.** Die Polizeistreifen-Marker, welche die Polizisten-Figuren ersetzen, dürfen aber auch eine andere Farbe haben oder sogar eine Täusch-Polizeistreife sein.
- **Zwei Polizeistreifen-Marker müssen auf gelb-umrandete Übergang-Felder platziert werden, die nicht bereits in der vorhergehenden Nacht durch Polizisten-Figuren besetzt waren.**



In der zweiten Nacht platziert der neue Ermittlungsleiter die Polizeistreifen-Marker. Er muss überall einen Marker platzieren, wo in der Nacht zuvor eine Polizistenfigur verblieben ist. Er muss aber auch zwei Marker auf gelb-umrandete Übergang-Felder platzieren und darf echte und Täusch-Polizeipatrouillen vermischen. Damit ist der Ermittlungsleiter in der Lage, Jack zu verwirren und die Kontrolle über den Spielplan zu gelangen. Die Polizei ist bereit, Jack erneut zu jagen!

Optionale Regel: Ab der zweiten Nacht, nach dem Platzieren der Polizeipatrouillen-Marker kann Jack the Ripper eine von „Jacks Nachrichten“ verwenden (siehe „Jacks Nachrichten“ auf Seite 22).

4. Jack the Ripper: Die Opfer werden bestimmt

Alle Frauenmarker werden aufgedeckt und die rot markierten mit den Figuren der Unglücklichen ausgetauscht. Die nicht markierten Marker werden einfach vom Spielplan entfernt. Der Tatzeitmarker wird auf der gelben römischen I der Bewegungsleiste am Rand des Spielplans platziert.



SEPTEMBER 1888

Samstag, der 8. Die Leiche von Annie Chapman wurde etwa um 6 Uhr auf dem Boden in der Nähe des Durchgangs zum Hinterhof in der **Hanbury Street 29, Spitalfields [3]** gefunden. Die Autopsie ergab, dass Teile ihrer inneren Organe fehlten. Der Pathologe George Baxter Phillips vermutete, dass der Mörder über beachtliche anatomische Fachkenntnisse verfügen musste, damit er die Organe auf so präzise Weise entfernen konnte.

Montag, der 10. John „Leather Apron“ (dt. Lederschürze) Pizer, ein angesehener Schuhmacher aus Whitechapel, der dafür bekannt war, die örtlichen Straßenprostituierten zu terrorisieren, wurde auf Grund des Mordverdachts an zwei Prostituierten festgenommen. Er wurde aber von jeglichem Verdacht freigesprochen, als sich herausstellte, dass er ein Alibi hatte. Mrs. Long, eine Zeugin, beschrieb den Mörder als über 40, etwas kleiner als Annie Chapman, dunkler Teint, gut gekleidet mit einem dunklen Hut und einem Mantel. Es wurde das Whitechapel Vigilance Committee unter dem Vorsitz von George Lusk [**der gelbe Ermittlungsleiter**] gegründet, das eine Belohnung für die Ergreifung des Mörders aussetzte. Das Committee beauftragte zwei Privatdetektive, die den Fall untersuchen sollten.



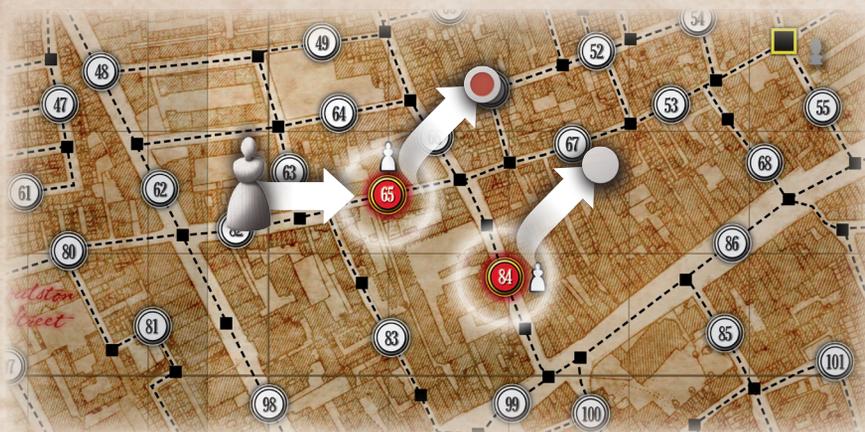


SEPTEMBER 1888

Donnerstag, der 27. Die Central News Agency erhielt die *Dear Boss*-Nachricht in der sich der Autor, Jack the Ripper, zu den Morden bekannte.

Sonntag, der 30. Um 1 Uhr wurde die Leiche der Prostituierten Elizabeth Stride in einer Einfahrt zur **Berner Street 40** (inzwischen in Henriques Street umbenannt) gefunden. Sie wurde nur wenige Minuten zuvor ermordet. Es gab Vermutungen, dass der Mörder von jemandem gestört worden war, der den Hinterhof betreten hatte.

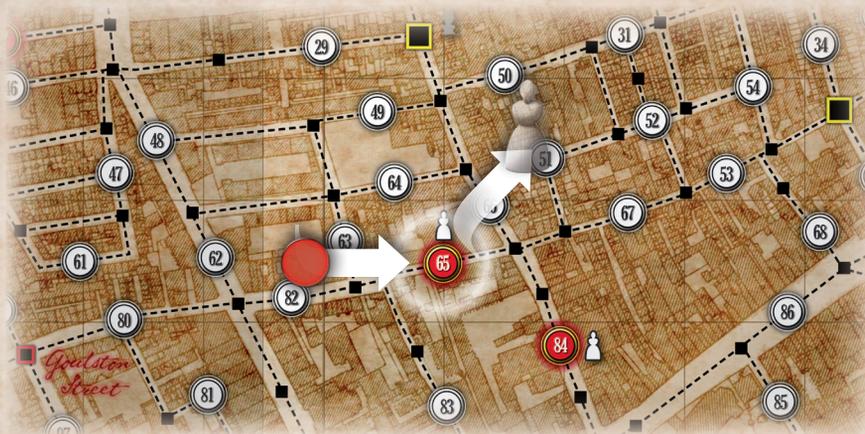
Später wurde in derselben Nacht um etwa 1:45 Uhr die Leiche von Catherine Eddowes am südwestlichen Ende von **Mitre Square [149]** gefunden, etwa 12 Minuten zu Fuß von der Berner Street entfernt. Um 3 Uhr wurde ein blutbefleckter Fetzen der Schürze von Catherine Eddowes in der Nähe des Eingangs zur **Goulston Street 108-119 [A5/B8]** gefunden. Neben dem Eingang befand sich ein *Kreide-Graffiti* an der Wand. Um 5 Uhr besichtigte Commissioner Warren den Tatort **[der blaue Ermittlungsleiter]** und ordnete an, das Graffiti zu entfernen.



Jetzt, da die Marker aufgedeckt wurden, werden Jacks Absichten klar.

5.  Jack the Ripper: Blut auf den Straßen

Jetzt kann sich Jack the Ripper entscheiden, ein Opfer zu ermorden oder damit noch ein wenig zu warten. Entscheidet sich Jack noch ein wenig zu warten, ermöglicht ihm dies bessere Fluchtchancen. Doch gleichzeitig bietet es dem Ermittlungsleiter die Gelegenheit, die Unglücklichen-Figuren derart zu bewegen, dass sie für Jack ungünstig stehen (sollte der Tatzeitmarker auf der römischen Ziffer V der Bewegungsleiste liegen, darf Jack nicht länger warten und muss einen Mord begehen). Entscheidet sich Jack dafür einen Mord zu begehen, wählt er eine der Unglücklichen-Figuren auf dem Spielplan und tauscht sie mit einem Tatort-Chip aus. Die Unglücklichen-Figur und einer der rot-markierten Frauenmarker werden zurück in die Spielschachtel gelegt. Entscheidet sich Jack zu warten, geht das Spiel sofort mit Phase 6 „Polizei: Die Spannung steigt“ weiter.



Jack hat sein Opfer gewählt und den Tatort bestimmt. Die Leiche liegt grausam verstümmelt auf der Straße!

Hinweis: Am 30. September 1888, der dritten Nacht, werden zwei Morde begangen. Im Kapitel „Die dritte Nacht: Das Doppelereignis“ auf Seite 21 stehen die Regeln dazu.

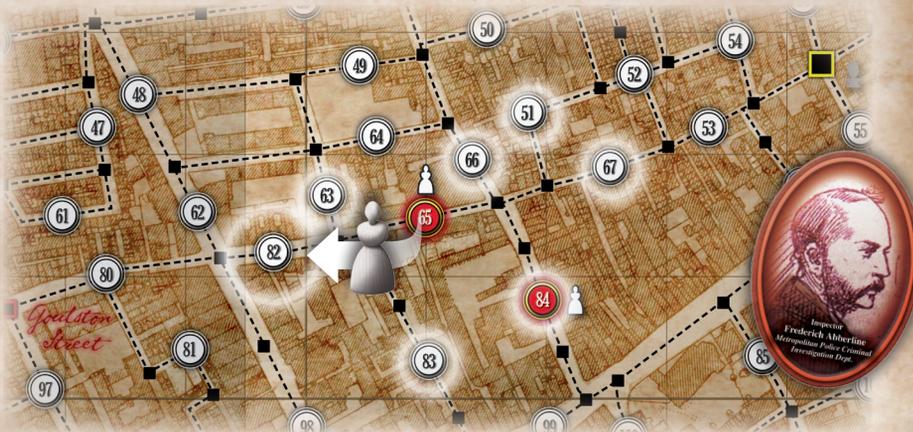
Entscheidet sich Jack ein Opfer zu ermorden, geht das Spiel sofort mit Phase 8 „Jack the Ripper: Eine Leiche auf dem Gehsteig“ weiter.

6. Polizei: Die Spannung steigt

Der Tatzeitmarker wird auf der nächsten römischen Ziffer in aufsteigender Reihenfolge platziert. Danach muss der Ermittlungsleiter jede der Unglücklichen-Figuren auf dem Spielplan bewegen. Jede Figur muss entlang einer gestrichelten Linie auf ein benachbartes, noch unbesetztes Zahlenfeld bewegt werden.



Der Tatzeitmarker wird auf der nächsten römischen Ziffer platziert und der Ermittlungsleiter bewegt die Unglücklichen-Figuren.



Die Unglückliche auf Zahlenfeld 65 muss bewegt werden. Der Ermittlungsleiter kann dazu Feld 63, 66, 51, 67, 84, 83 und 82 wählen und bewegt die Unglückliche schließlich auf Feld 82.

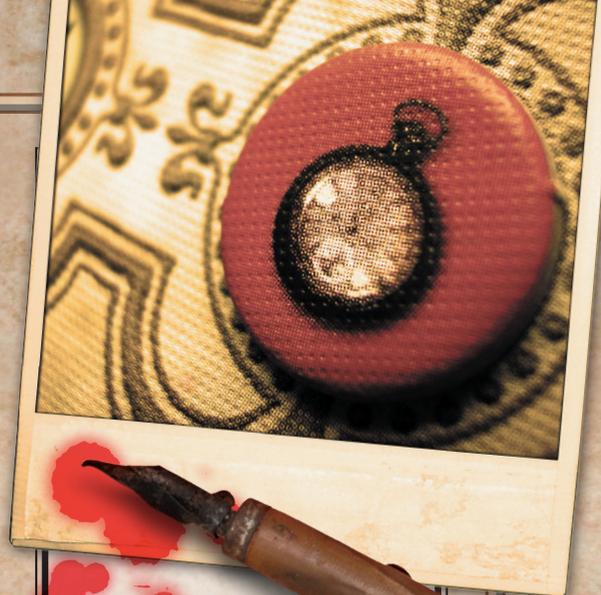
Die Unglücklichen-Figuren unterliegen folgenden Beschränkungen. Sie können nicht:

- ihre Bewegung auf einem Feld beenden, das zu einem Polizeistreifen-Marker benachbart ist;
- einen Polizeistreifen-Marker überschreiten;
- ihre Bewegung auf einem Feld mit einem Tatort-Chip beenden.

Kann eine Unglücklichen-Figur nicht nach den gültigen Bewegungsregeln gezogen werden, bleibt sie auf ihrem aktuellen Feld stehen.

7. Jack the Ripper: Bereit zum Töten

Jack sucht sich einen Polizeistreifen-Marker auf dem Spielplan aus und deckt ihn auf. War es ein Täusch-Marker (ohne farbliche Markierung), wird er vom Spielplan



OCTOBER 1888

Montag, der 1. Eine Postkarte (die *Saucy Jacky* Postkarte), die mit *Jack the Ripper* unterzeichnet wurde, erreichte die Central News Agency. Der Unterzeichner bekannte sich zu den jüngsten Morden und nannte sie „Das Doppelereignis“.

Dienstag, der 2. Eine nicht identifizierte weibliche Leiche wurde im Keller des New Scotland Yard Gebäudes gefunden. Man brachte sie in Verbindung zur Akte Whitechapel. Dieser Fall wurde als das „Whitehall Mystery“ (dt. Whitehall Rätsel) bekannt.

Montag, der 15. George Lusk [der gelbe Ermittlungsleiter], vom Whitechapel Vigilance Committee erhielt die *From Hell*-Nachricht.

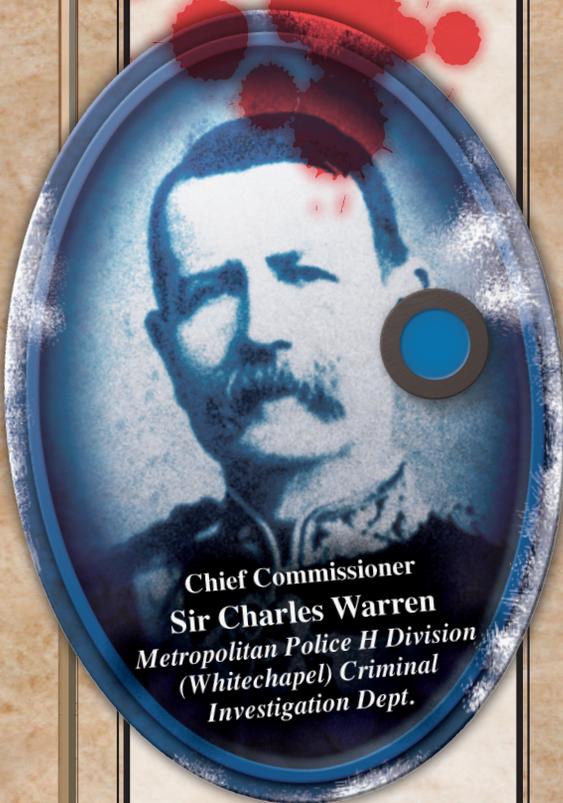




NOVEMBER 1888

Freitag, der 9. Mary Jane Kelly wurde in ihrem Einzelzimmer im **Miller's Court 13**, hinter der **Dorset Street 26, Spitalfields [27]** ermordet. Ihre Leiche wurde kurz nach 10:45 Uhr auf dem Bett liegend entdeckt.

Sonntag, der 18. Charles Warren [der **blaue Ermittlungsleiter**] trat als Commissioner der Metropolitan Police zurück. James Monro wurde zu seinem Nachfolger.



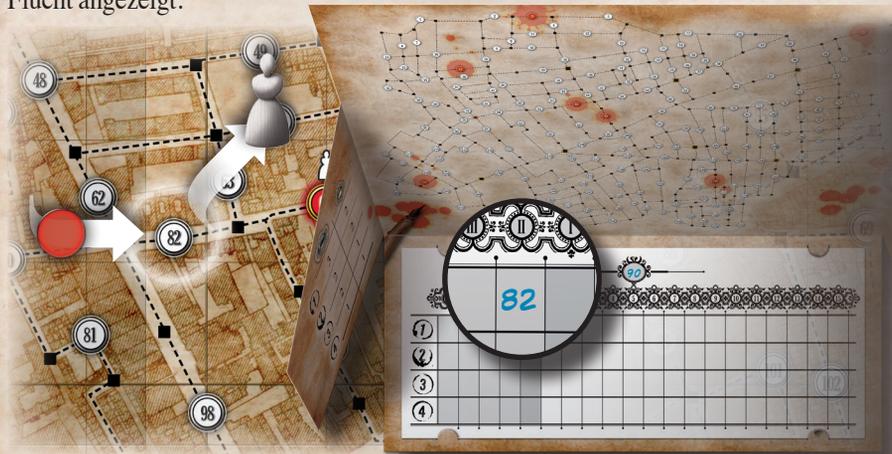
entfernt. Andernfalls verbleibt er offen auf dem Spielplan. Das Spiel geht wieder bei Phase 5 „Jack the Ripper: Blut auf den Straßen“ weiter.

8. 🎩 Jack the Ripper: Eine Leiche auf dem Gehsteig

Jack notiert auf seinem Blatt die Zahl des Feldes, das er gerade mit einem Tatort-Chip belegt hat (unterhalb der römischen Ziffer, bei der der Tatzeitmarker liegt, in der Zeile des Blattes, die zur laufenden Nacht gehört).

Jack steht damit genau auf diesem Feld und muss sich von dort zu seinem Versteck zurück begeben.

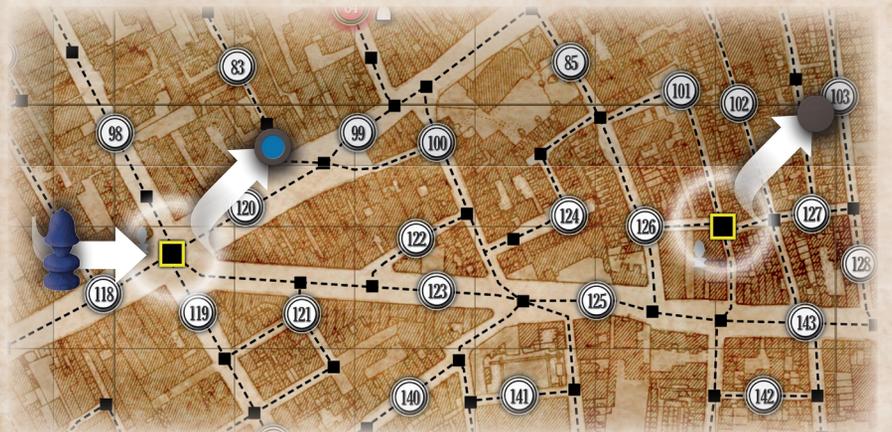
Als Vorbereitung für die Jagd stellt Jack seine zweite schwarze Jack-Figur auf die Bewegungsleiste des Spielplans und zwar auf das Feld, das mit dem Tatzeitmarker belegt ist. Mit dieser Jack-Figur wird die Anzahl der Bewegungen Jacks auf seiner Flucht angezeigt.



Jacks Opfer befindet sich auf Feld 82. Jack notiert die 82 auf seiner Bewegungstabelle in das Feld unter der römischen Ziffer II, so wie es der Tatzeitmarker anzeigt. Er macht dies in der ersten Zeile der Tabelle, da es sich gerade um die erste Nacht in diesem Spiel handelt.

9. 🚔 Polizei: Alarmpfeifen schrillen

Die Ermittler decken alle Polizeistreifen-Marker auf, die bisher noch nicht aufgedeckt worden sind, und ersetzen die farbig markierten Marker mit den passenden Polizistenfiguren. Alle noch im Spiel befindlichen Unglücklichen-Figuren werden entfernt.



Die Polizistenfiguren kommen ins Spiel und ersetzen die farbigen Polizeistreifen-Marker. Nicht markierte Polizeistreifen-Marker werden vom Spielplan entfernt. Die Polizei muss schnell handeln, um das Monster zu stoppen!

Die Jagd beginnt!

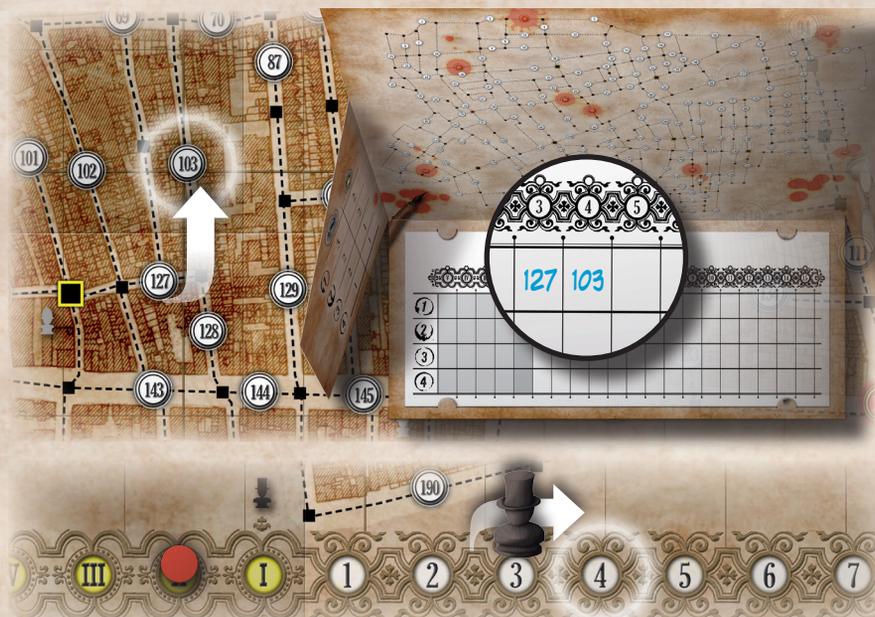
◎ Zweiter Teil: Die Jagd ◎

Irgendwo in den Straßen befindet sich Jack the Ripper und er muss gestellt werden, ehe er erneut verschwindet!

1. Jack the Ripper: Flucht durch die Nacht

Jack bewegt sich von seinem gegenwärtigen Feld auf ein benachbartes, jeweils den gestrichelten Linien folgend. Er darf keinen Übergang überqueren, der von einer Polizistenfigur besetzt ist. Jack führt seine Bewegungen heimlich durch und notiert sein Ziel-Feld in seiner Bewegungstabelle rechts neben seinem gegenwärtigen Feld, in der Zeile der entsprechenden Nacht.

Sobald er sein Ziel geheim notiert hat, bewegt Jack die Jack-Figur auf der Bewegungsleiste des Spielplans um ein Feld weiter nach rechts. Dabei muss die römische oder arabische Ziffer auf der Bewegungsleiste immer mit der entsprechenden Ziffer in der Tabelle übereinstimmen.



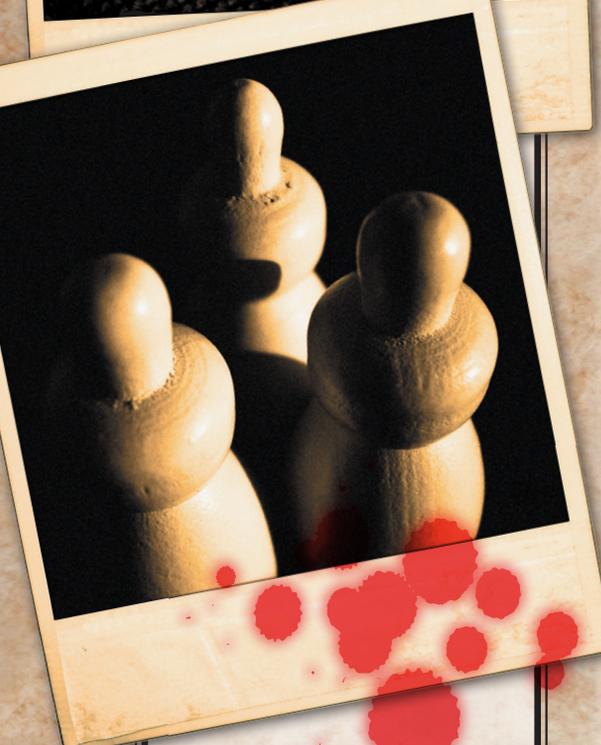
Jack bewegt sich von Feld 127 auf Feld 103. Er trägt die neue Zahl in seiner Bewegungstabelle in das nächste freie Feld ein. Dann bewegt er die Jack-Figur auf der Bewegungsleiste des Spielplans um ein Feld weiter nach rechts. **Jack schleicht durch die Straßen von Whitechapel, verborgen in den Schatten ...**

Hinweis: Jack darf sich kein Feld als Ziel aussuchen, das ihn zwingt, ein Feld zu überqueren, das von einer Polizistenfigur besetzt ist. Kann er aus diesem Grund keine gültige Bewegung durchführen, hat er das Spiel verloren.



DEZEMBER 1888

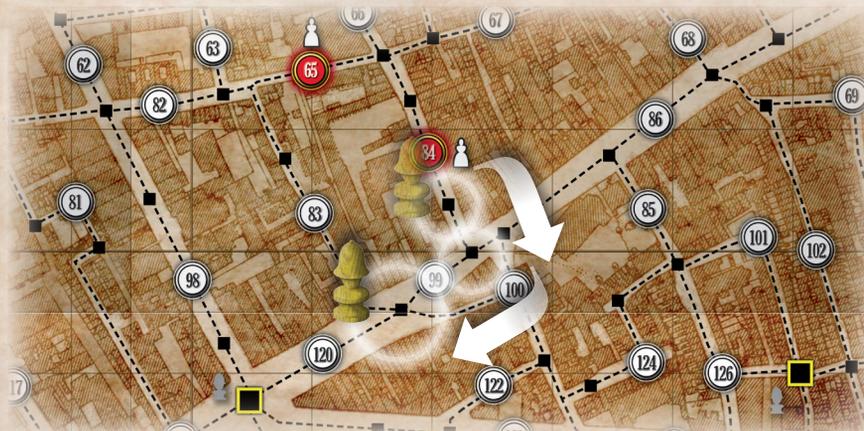
Donnerstag, der 20. Ein Polizeibeamter auf Streife fand die Prostituierte Rose Mylett tot im Clarke's Yard, abseits der Poplar High Street [147].



Jack kann seine normale Bewegung durch eine Spezial-Bewegung ersetzen. Dazu muss er entweder einen Kutschen- oder einen Gassen-Marker ausgeben (siehe Spezial-Bewegungen auf Seite 19). Sobald Jack auf das Feld seines Verstecks zieht, erklärt er, dass seine Flucht erfolgreich war und die Jagd ist für diese Nacht beendet (siehe „Das Ende der Jagd“ auf Seite 18). Falls Jack die Bewegungsmöglichkeiten ausgehen (er also das Kästchen in der 15. Spalte seiner Bewegungstabelle ausfüllt, ohne sein Versteck erreicht zu haben), verliert er das Spiel (siehe „Das Ende des Spiels“ auf Seite 22).

2. **Polizei: Ein Monster wird gejagt**

Nachdem sie sich beratschlagt haben, bewegen die Ermittler ihre Polizistenfiguren. Jeder Spieler bewegt die Polizistenfigur, die er selbst kontrolliert, beginnend mit dem Ermittlungsleiter, dann im Uhrzeigersinn. Sollte ein Spieler mehrere Figuren kontrollieren, wählt der betreffende Spieler die Reihenfolge, in der er sie bewegen möchte. Die Polizistenfiguren werden entlang der gestrichelten Linien bewegt. Dabei können sie sich über eine Distanz von bis zu zwei Übergängen (schwarze Felder) weit bewegen, sprich 0, 1 oder 2 Übergänge. Die Zahlenfelder spielen bei der Bewegung der Polizistenfiguren keine Rolle.



Die gelbe Polizistenfigur bewegt sich über zwei Übergänge. Sollte Jack hier entlang gekommen sein, wird er sicherlich einen Hinweis hinterlassen haben.

Wenn sich eine Polizistenfigur bewegt, kann sie zwar an einer anderen Polizistenfigur vorbeiziehen, darf aber ihre Bewegung nicht auf einem Übergang beenden, der von einem anderen Polizisten besetzt ist.

3. **Polizei: Indizien und Verdachtsmomente**

Optionale Regel: Falls mit der optionalen Regel „Falsche Hinweise“ (siehe Seite 23) gespielt wird, kann Jack in dieser Phase „Falscher Hinweis“-Chips sammeln und benutzen.

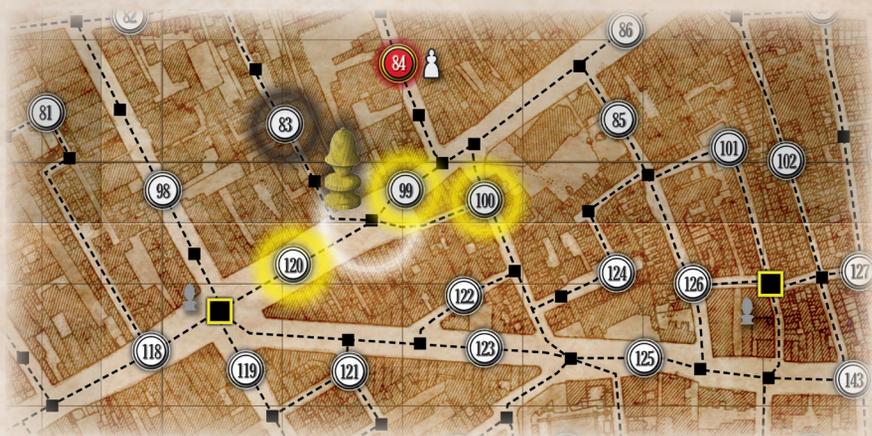
Beginnend mit dem Ermittlungsleiter, dann im Uhrzeigersinn sagt jeder Ermittler für jede seiner Polizistenfiguren an, ob er *nach Hinweisen sucht* oder *verhaften* möchte. Ein Polizist kann nur auf Zahlenfeldern eine Verhaftung durchführen oder nach Hinweisen suchen, die zu seiner Spielfigur benachbart sind (d.h. die Zahlenfelder, die durch gestrichelte Linien direkt mit dem schwarzen Übergang verbunden sind, auf dem seine Figur steht). Es darf kein weiterer Übergang zwischen dem Übergang liegen, auf der sich die Polizistenfigur befindet, und dem Zahlenfeld, auf dem er nach Hinweisen suchen oder eine Verhaftung vornehmen möchte.



JULI 1889

Mittwoch, der 17. Alice McKenzie wurde in der Castle Alley ermordet. Ihre Wunden waren allerdings nicht so tief, wie die der vorherigen Opfer.





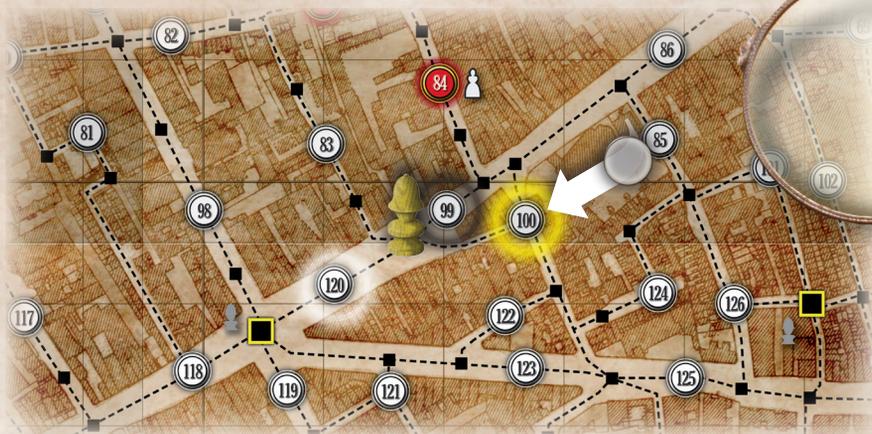
Die Zahlenfelder 99, 100 und 120 sind zum gelben Polizisten benachbart. Feld 83 ist nicht benachbart, denn die Verbindung ist durch einen schwarzen Übergang unterbrochen.

Jeder Polizist kann nur eine Aktion ausführen. Das bedeutet, er kann entweder nach Hinweisen suchen oder eine Verhaftung vornehmen, aber nicht beides. (Kontrolliert ein Spieler allerdings mehrere Polizistenfiguren, kann er für jede dieser Figuren eine andere Aktion auswählen.)

Nach Hinweisen suchen



Um nach Hinweisen zu suchen, nennt der Ermittler die Nummer eines benachbarten Zahlenfeldes, das er untersuchen möchte. Jack überprüft, ob er die genannte Zahl in irgendein Kästchen seiner Bewegungstabelle in der laufenden Nacht eingetragen hat. Falls dies so ist, muss er einen Hinweis-Chip auf dieses Feld des Spielplans legen und die Aktion des Polizisten ist sofort beendet. Falls dies nicht so ist, nennt der Ermittler eine weitere Zahl eines benachbarten Zahlenfeldes. Dieser Vorgang wird solange fortgesetzt, bis entweder ein Hinweis-Chip platziert wurde oder es keine weiteren benachbarten Felder mehr gibt, die der Ermittler untersuchen könnte.



Der gelbe Polizist möchte nach Hinweisen suchen. Er nennt das Zahlenfeld 99. Diese Zahl hat Jack nicht in der Zeile der laufenden Nacht notiert, weshalb er verneint. Der gelbe Polizist nennt nun Zahlenfeld 100. Da diese Zahl in der Zeile der laufenden Nacht erscheint, platziert Jack einen Hinweis-Chip auf dem entsprechenden Zahlenfeld auf dem Spielplan. Jack war heute Nacht dort ... aber wann? Obwohl auch Zahlenfeld 120 zum gelben Polizisten benachbart ist, darf



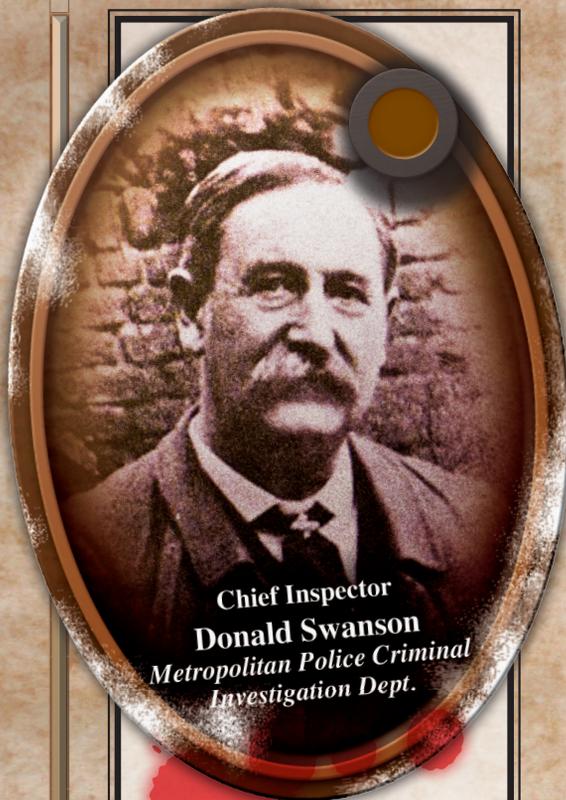
AUGUST 1889

Dienstag, der 10. Eine nicht identifizierte weibliche Leiche wurde unter einem Eisenbahnbogen gefunden, ähnlich wie die des Whitehall Mystery.

JUNI 1890

Samstag, der 21. James Monro wurde als Commissioner durch Sir Edward Bradford ersetzt.





FEBRUAR 1891

Freitag, der 13. Frances Coles wurde unter einem Eisenbahnbogen in der Royal Mint Street ermordet. Ein Mann namens James Sandler, der kurz zuvor zusammen mit ihr gesehen worden war, wurde von der Polizei festgenommen und beschuldigt, Frances Coles umgebracht zu haben. Donald Swanson [**brauner Ermittlungsleiter**] und Henry Moore führten eine gründliche Ermittlung zur Vorgeschichte und der Aufenthaltsorte Slanders zur Zeit der früheren Morde in Whitechapel durch. Die Ermittlung ergab genügend Indizien, dass die Vermutung aufgestellt werden konnte, dass James Sandler Jack the Ripper sein könnte.

dieser es in dieser Runde nicht mehr untersuchen, da bereits ein Hinweis-Chip auf einem anderen benachbarten Zahlenfeld platziert wurde.

Optionale Regel: Falls mit der optionalen Regel „Falsche Hinweise“ (siehe „Falsche Hinweise“ auf Seite 23) gespielt wird, erhält Jack jedes Mal, wenn er in derselben Nacht fünf Hinweise gibt, einen „Falscher Hinweis“-Chip.

Verhaften



Um eine *Verhaftung* durchzuführen, nennt ein Ermittler ein einziges zu seiner Polizistenfigur benachbartes Zahlenfeld.

Falls das genannte Feld mit Jacks aktueller Position übereinstimmt (die letzte Zahl, die er in seine Bewegungstabelle eingetragen hat), wird Jack verhaftet und das Spiel ist zu Ende. Stimmt die genannte Zahl nicht mit Jacks aktueller Position überein, wird keine weitere Information preisgegeben und die Aktion des Polizisten endet.



Der gelbe Polizist entscheidet sich zu verhaften. Er wählt das benachbarte Zahlenfeld 99. Jack überprüft seine aktuelle Position und verneint. Jack ist also nicht dort. Wo kann er nur stecken?

Falls Jack weder verhaftet wurde noch sein Versteck erreicht hat, nachdem alle Polizisten ihre Aktionen beenden haben, geht das Spiel bei Phase 1 „Jack the Ripper: Flucht durch die Nacht“ weiter.

Das Ende der Jagd

Sobald Jack sein Versteck erreicht hat, erklärt er seine Flucht als erfolgreich – die Jagd und damit die laufende Nacht sind vorüber.

Alle Hinweis-Chips werden vom Spielplan entfernt. Die Polizistenfiguren und die Tatort-Chips bleiben auf ihren Plätzen. Die Spezial-Bewegungsmarker sowie die Jack-Figur wird von der Bewegungsleiste entfernt. Falls mit der optionalen Regel „Falsche Hinweise“ gespielt wird, muss Jack alle „Falscher Hinweis“-Chips ablegen.

Die nächste Nacht beginnt mit der Hölle, Phase 1 „Jack the Ripper: Die Tat wird vorbereitet“. Jack setzt seine Jack-Figur auf das nächste Feld der Nacht-Anzeige.

Nicht vergessen: Falls es Jack nicht gelingt sein Versteck zu erreichen und seine Flucht für erfolgreich zu erklären wenn sein letzter möglicher Schritt (Kästchen 15 in seiner Bewegungstabelle) beendet ist, verliert er das Spiel.

◎ Spezial-Bewegungen ◎

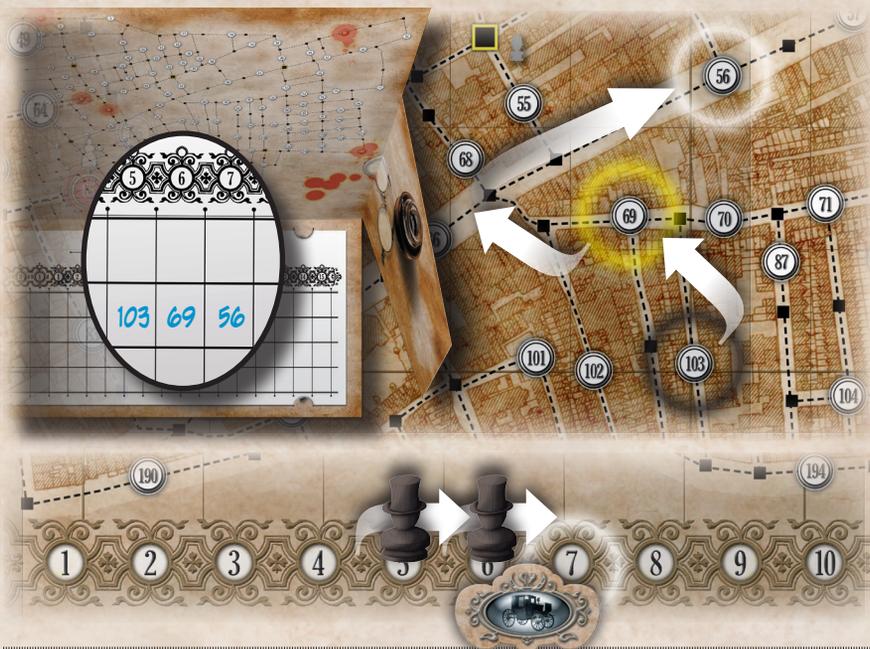
Statt seiner normalen Bewegung kann Jack sich entscheiden, einen seiner verfügbaren Spezial-Bewegungsmarker einzusetzen. Sobald er ihn benutzt, muss der Marker auf die Bewegungsleiste gelegt werden und zwar auf die Nummer(n) der entsprechenden Bewegung. Wenn Jack einen Spezial-Bewegungsmarker einsetzt, muss er dessen Effekt auch einsetzen. Er darf nicht einen Spezial-Bewegungsmarker einsetzen und stattdessen eine normale Bewegung durchführen.

Wichtig: Jack darf sein Versteck nicht direkt mit einer Spezial-Bewegung erreichen. Die letzte Bewegung, mit der Jack sein Versteck erreicht, muss immer eine normale Bewegung sein.

Es gibt zwei verschiedene Spezial-Bewegungen:



Kutsche: Jack kann eine Kutsche nehmen, um sich über zwei aufeinanderfolgende Zahlenfelder des Spielplans zu bewegen, quasi als Doppelbewegung. Noch dazu darf sich Jack mit einer Kutsche über schwarze Übergänge bewegen, auf denen Polizistenfiguren stehen. Die beiden Zahlenfelder, auf die sich Jack mit einer Kutsche bewegt, und das Zahlenfeld, von dem aus er seine Bewegung beginnt, müssen unterschiedliche Felder sein. Beide Felder muss Jack in der Reihenfolge, wie er sie benutzt hat, in der entsprechenden Reihe seiner Bewegungstabelle eintragen. Die Jack-Figur auf der Bewegungsleiste wird ebenfalls um zwei Felder bewegt und der Kutschen-Marker wird so auf der Bewegungsleiste platziert, dass er beide Felder bedeckt. Jack darf 3 Kutschen in der ersten Nacht benutzen, 2 in der zweiten und dritten und 1 in der vierten Nacht.



Jack will von Zahlenfeld 103 aus eine Kutsche nehmen. Er wählt heimlich die Zahlenfelder 69 und 56, die er nacheinander in seine Bewegungstabelle einträgt. Jetzt befindet sich Jack auf Zahlenfeld 56, jedoch hat er eine seiner Spezial-Bewegungen für diese Nacht aufgebraucht. Jack deckt mit einem seiner Kutschen-Marker zwei Felder auf der Bewegungsleiste ab und bewegt seine Figur um zwei Felder auf der Leiste weiter. **Das Klappern von Hufen hallt über das Pflaster: Nicht viele können sich eine Kutsche leisten ...**



MÄRZ 1891

Dienstag, der 3. James Sadler wurde aus Mangel an Beweisen wieder freigelassen.

1896

1896 wurde die Akte Whitechapel geschlossen.

Der oder die Mörder wurden nie identifiziert.

Der Fall gilt bis heute als ungelöst.





Achtung! Es folgen die Texte, aus den verstörenden Original-Nachrichten von Jack the Ripper aus dem Jahr 1888. Die Texte könnten teilweise als anstößlich empfunden werden.

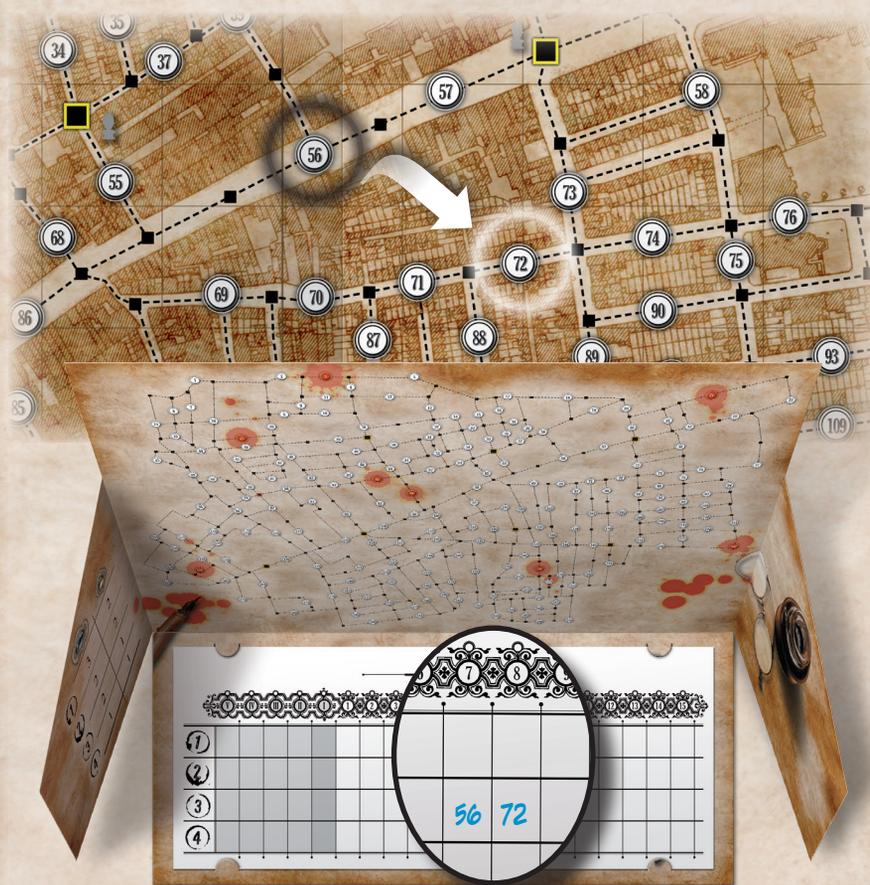
DEAR BOSS

Lieber Boss, / ich höre immer wieder, die Polizei hätte mich geschnappt, aber sie wird mich nicht gerade jetzt erwischen. Ich habe gelacht, als sie so schlau aussehen und darüber reden, sie seien auf der richtigen Spur. Dieser Witz über „Leather Apron“ versetzte mich richtig in Lachkrämpfe. Ich bin hinter Huren her und werde nicht damit aufhören, sie aufzuschlitzen, bis ich geschnappt werde. Der letzte Job war großartige Arbeit. Ich habe der Dame keine Gelegenheit zu kreischen gelassen. Wie können sie mich da schnappen? Ich liebe meine Arbeit und will wieder anfangen. Sie werden bald wieder von mir und meinen witzigen Spielchen hören. Ich habe etwas von diesem so vortrefflich geeigneten roten Zeug von meinem letzten Job in einer Gingerale-Flasche erhalten, um damit zu schreiben, aber leider wurde es zäh wie Leim und ich kann es nicht mehr verwenden. Rote Tinte tut's auch, hoffe ich, ha ha. Beim nächsten Job sollte ich der Dame die Ohren abschneiden und sie der Polizei zuschicken, nur so zum Spaß, meinen Sie nicht auch? Halten Sie diesen Brief zurück, bis ich noch ein bisschen mehr gearbeitet habe und veröffentlichen Sie ihn dann sofort. Mein Messer ist so schön und scharf und ich möchte gleich wieder an die Arbeit gehen, wenn sich mir die Gelegenheit bietet. Viel Glück. / Ihr ergebener / Jack the Ripper / Macht ihnen doch nichts aus, mir diesen Markennamen zu geben. /

P. S.: Hab's leider nicht geschafft, diesen Brief aufzugeben ehe ich all die rote Tinte von meinen Händen bekommen habe. Verflucht. Kein Glück bisher. Jetzt sagen sie, ich sei ein Arzt. Ha ha



Gasse: Jack kann eine Gasse benutzen, um einen Häuserblock auf dem Spielplan zu durchqueren. Ein Häuserblock ist ein Teil des Spielplans, der vollständig und ununterbrochen von gestrichelten Linien umgeben ist. Dabei bewegt Jack sich von einem Zahlenfeld der Außengrenze des Häuserblocks auf ein beliebiges anderes Zahlenfeld auf der Außengrenze desselben Häuserblocks. Wenn Jack eine Gasse benutzt, platziert er den Gassen-Marker auf dem entsprechenden Feld der Bewegungsleiste. Jack kann je 2 Gassen in der ersten und zweiten Nacht benutzen und je 1 Gasse in der dritten und vierten Nacht.



Jack befindet sich auf Zahlenfeld 56 und entscheidet sich, eine Gasse zu benutzen. Will er damit den südlichen Häuserblock durchqueren, hat er die Wahl, sich auf Zahlenfeld 57, 73, 72, 71, 70 oder 69 zu bewegen. Er wählt Zahlenfeld 72 und notiert diese Zahl in dem entsprechenden Kästchen seiner Bewegungstabelle. Als Gedankenstütze für die Ermittler platziert er dann einen Gassen-Marker auf der Bewegungsleiste und bewegt dann seine Jack-Figur ganz normal um ein Feld auf der Bewegungsleiste vor. Das Gassenlabyrinth von Whitechapel macht es den Polizeiermittlern nicht gerade leichter ...

◉ Die dritte Nacht: Das Doppelereignis ◉

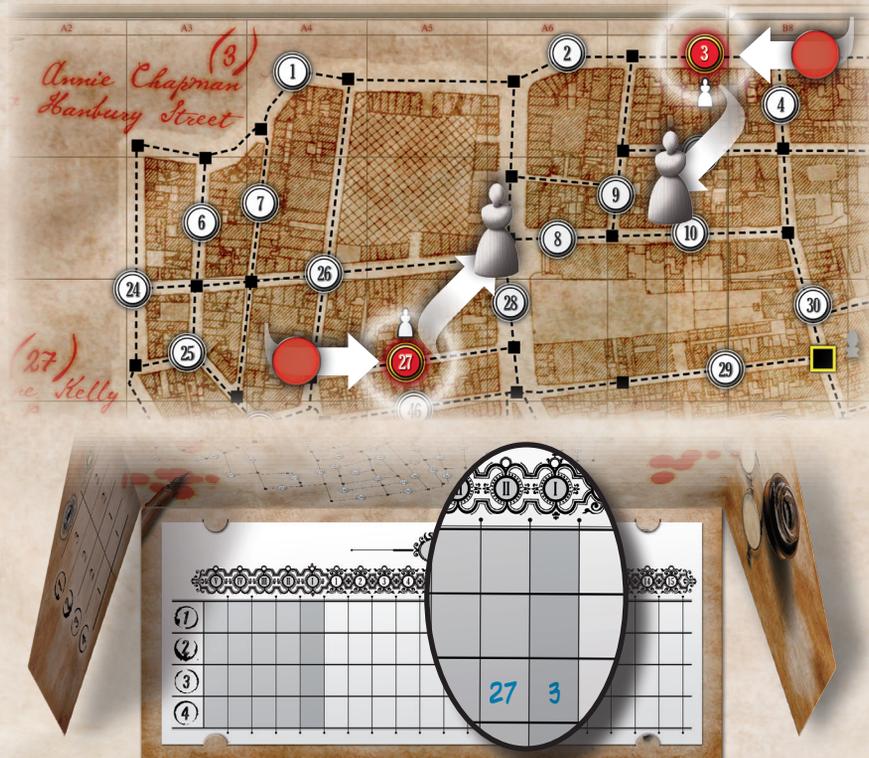
In der dritten Nacht (30. September 1888) muss Jack the Ripper zwei der Unglücklichen im Spiel ermorden.

Der Ablauf ist so wie oben beschrieben, jedoch wählt Jack in der Phase 5 „Jack the Ripper: Blut auf den Straßen“ zwei statt einem Opfer.

Jack wählt zwei Unglückliche-Figuren und ersetzt sie durch zwei Tatort-Chips. Dann trägt er die Zahlen der beiden Felder in seiner Bewegungstabelle in zwei aufeinanderfolgende Kästchen ein: Eine Zahl in der Spalte, die vom Tatzeitmarker angegeben wird, eine in das Kästchen rechts daneben. Die Reihenfolge darf er dabei selbst bestimmen.

Hinweis: Da der zweite Tatort als Jacks erste Bewegung in dieser Nacht zählt, dürfen die Ermittler zuerst handeln. Sie beginnen mit der Jagd in Phase 2 „Polizei: Das Monster wird gejagt“. Die Jagd geht dann weiter, wie zuvor beschrieben.

Jack beginnt seine Flucht von dem Zahlenfeld, das er in das zweite (das rechte) Kästchen eingetragen hat. Er platziert seine Jack-Figur auf dem Feld rechts neben dem Tatzeit-Marker auf der Bewegungsleiste, da Jacks „Bewegung“ vom ersten zum zweiten Tatort seine erste Bewegung in dieser Nacht darstellt. Die Ermittler kennen zwar beide Tatorte, sie wissen jedoch nicht die Reihenfolge, in der Jack sie in seiner Bewegungstabelle eingetragen hat, so dass sie nicht sicher wissen können, auf welchem Zahlenfeld sich Jack zu Beginn der Jagd in dieser Nacht aufhält.



Jack wählt in der dritten Nacht zwei Opfer. Er platziert die zwei Tatort-Chips auf den Feldern 3 und 27. In seine Bewegungstabelle trägt er zuerst die 27, dann die 3 ein. Das zweite (rechte) Opfer ist also das auf Zahlenfeld 3 und damit der Ort, von dem aus er seine Flucht beginnt, was die Ermittler jedoch nicht wissen können ...



SAUCY JACKY

Ich habe keine Witze gemacht, lieber alter Boss, als ich ihnen den Hinweis gab. Sie werden morgen von Saucy Jackys (dt. „schmissiger Jack“) Arbeit hören. Doppelereignis diesmal. Nummer eins quietschte etwas. Konnte nicht ganz fertig werden. Hatte keine Zeit die Ohren für die Polizei zu besorgen. Vielen Dank, dass sie den letzten Brief zurückgehalten haben, bis ich wieder an die Arbeit gehen konnte. Jack the Ripper

FROM HELL

Aus der Hölle. / Mr. Lusk, / Mein Herr / Ich schicke Ihnen die halbe Niere, die ich aus einer Frau genommen und für sie konserviert habe. Das andere Stück habe ich gebraten und gegessen, es war sehr gut. Vielleicht schicke ich ihnen das blutige Messer, mit dem ich sie entnommen habe, wenn sie nur noch ein wenig warten. / Gezeichnet / Fangen sie mich, wenn sie können Mister Lusk

GOULSTON STREET GRAFFITI

Die Juwes (dt. vermutlich „die Juden“) sind die Menschen, die nicht grundlos beschuldigt werden.





SPIELTIPPS

- Der erfahrenste Spieler sollte die Rolle von Jack the Ripper übernehmen.
- Jack the Ripper sollte seine Kutschen- und Gassen-Marker mit Bedacht einsetzen, damit er sie dann zur Verfügung hat, wenn er sie wirklich braucht.
- Jack the Ripper sollte die Anzahl seiner verfügbaren Züge während der laufenden Nacht nicht überschätzen. Die Ermittler könnten ihn mit einem unerwarteten Zug zu fatalen Umwegen zwingen.
- Die Ermittler sollten nicht notwendigerweise versuchen, Jack the Ripper in der ersten Nacht zu fangen. Am Anfang ist es wichtiger, die Bereiche einzugrenzen, in denen sich Jacks Versteck befinden könnte.
- Die Ermittler müssen ihre Entscheidungen und Taktiken unter den Ohren des Jack-Spielers diskutieren. Bevor sie also mit der Diskussion beginnen, sollten sie abwarten, bis Jack sich bewegt hat, um ihm nicht noch mehr Vorteile zu verschaffen.
- Der Jack-Spieler sollte darauf achten, dass er den Ermittler-Spielern keine Informationen durch die Art, wie er auf den Spielplan sieht, preis gibt.



Das Ende des Spiels

Jack gewinnt das Spiel, wenn es ihm gelingt, 5 Frauen zu ermorden und ohne gefasst zu werden, am Ende der Nacht in sein Versteck zurückzukehren. Die Ermittler gewinnen gemeinsam, wenn sie Jack the Ripper fassen oder verhindern, dass er sein Versteck innerhalb der ihm verfügbaren Bewegungen erreicht.

Das Spiel kann nun beginnen!

Optionale Regeln

◉ Hilfe für Jack the Ripper ◉

Jacks Nachrichten

Jeweils in der zweiten, dritten und vierten Nacht kann Jack the Ripper eine der Nachrichten ausspielen, um die Positionen der Polizeistreifen zu verändern. Eine Nachricht kann erst benutzt werden, nachdem die Polizeistreifen-Marker bereits platziert wurden. Sobald eine Nachricht ausgespielt wurde und ihre Wirkungen zur Anwendung gekommen sind, wird sie aus dem Spiel entfernt. Eine weitere Nachricht kann erst in der nächsten Nacht ausgespielt werden. Drei der Nachrichten (*Dear Boss*, *Saucy Jacky* und *From Hell*) werden bei die Hölle in Phase 3 „Polizei: Die Straßenpatrouille“ ausgespielt. Die vierte Nachricht (*Goulston Street*) bei die Jagd in Phase 1 „Jack the Ripper: Flucht durch die Nacht“.

Die Wirkungen der Nachrichten sind:



„Dear Boss“

Jack nimmt einen Polizeistreifen-Marker (ohne nachzusehen, ob er vielleicht markiert ist) von einem Abschnitt des Spielplans innerhalb der Koordinaten A/a oder C/b und legt ihn auf einen beliebigen freien gelb-umrandeten Übergang.



„Saucy Jacky“

Jack wählt zwei Polizeistreifen-Marker in den Abschnitten B/a oder B/b auf dem Spielplan aus. Der Ermittlungsleiter legt diese auf zwei beliebige andere freie, gelb-umrandete Übergänge.



„From Hell“

Jack nimmt einen Polizeistreifen-Marker (ohne nachzusehen, ob er markiert ist oder nicht) von einem Abschnitt des Spielplans innerhalb der Koordinaten A/b oder C/a und legt sie auf einen beliebigen freien, gelb-umrandeten Übergang.



„Goulston Street“

Diese Nachricht ist ein Graffiti. Es wird während der Jagd gespielt, sofort nachdem Jack sich bewegt hat (Phase 1 „Jack the Ripper: Flucht durch die Nacht“) aber noch bevor sich die Polizisten in Phase 2 „Polizei: Jagd nach dem Monster“ bewegen. Wenn Jack diese Nachricht ausspielt, wählt er entweder die rote, grüne oder

blaue Polizistenfigur aus. Der Ermittlungsleiter entscheidet dann, ob er den

braunen Polizisten (City of London Police) oder den von Jack gewählten Polizisten (Metropolitan Police) sofort nach Goulston Street versetzt, auf den rot umrandeten Übergang innerhalb der Koordinaten A5/b8.

Falsche Hinweise



Für je fünf gelbe Hinweis-Chips, die Jack der Polizei in einer Nacht gibt, erhält er einen blauen „Falscher Hinweis“-Chip.

Einen solchen falschen Hinweis kann Jack zu Beginn der Phase 3 „Polizei: Indizien und Verdachtsmomente“ auf einem beliebigen Zahlenfeld platzieren. Macht er dies, blockiert der „Falscher Hinweis“-Chip das gewählte Feld für den Rest der Nacht, was bedeutet, dass keine Polizistenfigur auf diesem Feld *nach Hinweisen suchen* und keine *Verhaftung* vornehmen darf.

⊙ Hilfe für die Polizei ⊙

Hetzjagd

Während der Jagd in Phase 3 „Polizei: Hinweise und Verdachtsmomente“ hat jeder Ermittler, beginnend mit dem Ermittlungsleiter und dann im Uhrzeigersinn, eine dritte Aktion, aus der er wählen kann: die *Hetzjagd*.

Hetzjagd: Ein Ermittler sucht sich eine Polizistenfigur aus, die sich noch bewegen darf, und bewegt diese auf einen angrenzenden Übergang (Zahlenfelder werden dabei ignoriert).

Massenfestnahme

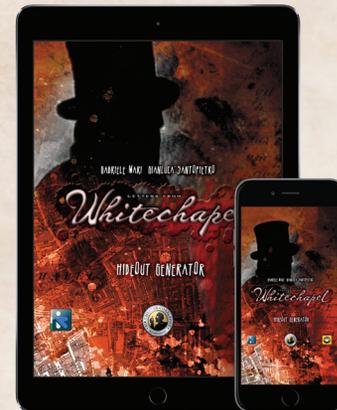
Wenn ein Polizist in Phase 3 „Polizei: Indizien und Verdachtsmomente“ eine *Verhaftung* durchführen möchte, nennt er sämtliche Zahlen der Felder, die zu seinem Standort benachbart sind. Jack muss prüfen, ob sein derzeitiger Standort (die letzte Zahl, die er in seine Bewegungstabelle eingetragen hat) einer der genannten Zahlen entspricht. Falls ja, wird Jack verhaftet und verliert das Spiel. Falls nein, gibt er keine weiteren Informationen preis.

Fang mich doch!

Wenn Jack the Ripper in Schritt 6 der Spielvorbereitung sein Versteck auswählt, darf er keines der roten Zahlenfelder oder Zahlenfelder die zu diesen benachbart sind, auswählen. Dann notiert er die Zahl, wie gewöhnlich, in seiner Bewegungstabelle.

Ich weiß, wo du wohnst

Wenn während die Hölle, Phase 3 „Polizei: Die Straßenpatrouille“ Swanson (brauner Ermittlungsleiter) oder Abberline (roter Ermittlungsleiter) als Ermittlungsleiter aufgedeckt werden, kann dieser sofort eine *Verhaftung* durchführen, indem er ein beliebiges Zahlenfeld des Spielplans benennt. Falls dieses Zahlenfeld Jacks Versteck ist, haben die Ermittler das Spiel gewonnen. Diese Fähigkeit kann nur ein Mal während des gesamten Spiels verwendet werden.



Laden im
App Store

ANDROID APP BEI
Google play



WHITECHAPEL™ HIDEOUT GENERATOR

Der *Whitechapel™ Hideout Generator* ist verfügbar im AppStore und im PlayStore und kann auf allen mobilen Apple- und Android-Geräten verwendet werden (Smartphones und Tablets). Diese interessante App birgt neue aufregende Herausforderungen für erfahrene Jack-Spieler.

Der Hideout Generator ermöglicht Jack sein Versteck zufällig zu bestimmen. Dabei kann zwischen leicht, normal, mittel und hart gewählt werden. Die App setzt auch die optionale Regel „Fang mich doch!“ um. Wer ist in der Lage, diese neuen Herausforderungen zu bewältigen?



⊙ Zusammenfassung des Spielablaufs ⊙

Ein Spiel besteht aus 4 Nächten.

Jede Nacht hat 2 Teile, die aus verschiedenen Phasen bestehen:

Erster Teil: die HÖLLE

1	Jack the Ripper: Die Tat wird vorbereitet. Jack nimmt sich die Spezial-Bewegungsmarker.
2	Jack the Ripper: Die möglichen Ziele werden festgelegt. Jack setzt die Frauenmarker verdeckt auf die roten Zahlenfelder. Er darf keine Frauenmarker auf Zahlenfelder legen, auf denen Tatort-Chips liegen.
3	Polizei: Die Straßenpatrouille. Die Ermittler decken das oberste Plättchen des Stapels der Ermittlungsleiter auf. Dieser Spieler ist der Ermittlungsleiter in der laufenden Nacht. Er platziert die 7 Polizeistreifen-Marker auf dem Spielplan.
4	Jack the Ripper: Die Opfer werden bestimmt. Die Frauenmarker werden aufgedeckt. Diejenigen, die rot markiert sind, werden gegen Unglückliche-Figuren ausgetauscht. Der Tatzeitmarker wird auf der gelben römischen Ziffer I auf der Bewegungsleiste platziert.
5	Jack the Ripper: Blut auf den Straßen. Jack entscheidet entweder einen Mord zu begehen (das Spiel geht mit Phase 8 weiter) oder noch zu warten (das Spiel geht mit Phase 6 weiter).
6	Polizei: Die Spannung steigt. Der Tatzeitmarker wird auf der nächsten römischen Ziffer in aufsteigender Reihenfolge platziert. Der Ermittlungsleiter bewegt jede Unglückliche-Figur auf dem Spielplan.
7	Jack the Ripper: Bereit zum Töten. Jack deckt einen beliebigen Polizeistreifen-Marker auf dem Spielplan auf. Das Spiel geht wieder mit Phase 5 weiter.
8	Jack the Ripper: Eine Leiche auf dem Gehsteig. Jack trägt in seiner Bewegungstabelle das Zahlenfeld ein, das auf dem Spielplan mit dem neuen Tatort-Chip markiert wurde.
9	Polizei: Alarmpfeifen schrillen. Die Ermittler decken alle noch verdeckten Polizeistreifen-Marker auf, tauschen die markierten mit den entsprechenden farbigen Polizistenfiguren aus und entfernen alle noch auf dem Spielplan stehenden Unglückliche-Figuren. Die Jagd beginnt!

Zweiter Teil: DIE JAGD

1	Jack the Ripper: Flucht durch die Nacht. Jack bewegt sich auf dem Spielplan von einem Zahlenfeld zu einem benachbarten, entlang der gestrichelten Linien. Er trägt seinen neuen Aufenthaltsort in seiner Bewegungstabelle ein und rückt dann mit seiner Figur auf der Bewegungsleiste weiter vor.
2	Polizei: Das Monster wird gejagt. Jeder Ermittler bewegt seine(n) eigene(n) Polizistenfigur(en), beginnend mit dem Ermittlungsleiter und dann weiter im Uhrzeigersinn.
3	Polizei: Hinweise und Verdachtsmomente. Beginnend mit dem Ermittlungsleiter und dann weiter im Uhrzeigersinn wird für jede Polizistenfigur angesagt, ob er <i>nach Hinweisen sucht</i> oder <i>Verhaftet</i> .



BESONDERER DANK DER AUTOREN

An **Alessandro Drei** für seine enorme Hilfe, an **Loris Casagrandi**, **Rob Robinson**, und **Don C. Donelson** für ihre präzisen Vorschläge, an **Rosalia Alvisi** und **Linda Cavina** für die großartige Werbung, an **Massimiliano Calimera** und an alle Journalisten von Gioconomicon für ihre ehrlichen Kritiken, an **Alessandro Lonzi** und **Marina Morbidoni** für ihre großartigen Fotos und an **Andrea „Jack“ Dominici** und **Chiara „Sventurata“ Pappi** für ihre großartige Performance auf den Bildern, an **R.R. „Zombiegod“** für diese sehr inspirierenden Bilder und schließlich an **Roberto Di Meglio** für das in uns gesetzte Vertrauen.

