

Ein packendes Verwirr-Spiel für 2 Taktiker ab 9 Jahren von Bruno Cathala und Ludovic Maublanc

London 1888 - Stadtteil Whitechapel

Dunkle Nacht liegt über den engen, nebelverhangenen Gassen Londons! Das trübe Licht der flackernden Gaslaternen vermag kaum die Finsternis zu durchdringen, Jack the Ripper ist unterwegs...Acht Detektive haben sich in Londons berüchtigtem Stadtteil versammelt, um Jacks Treiben ein Ende zu setzen. Doch gerissen, wie Mr. Jack nun mal ist, verbirgt er sich mitten unter ihnen...

Hinweis

Wir empfehlen, vor der ersten Partie die Spielregeln vollständig durchzulesen, um sich einen guten Überblick zu verschaffen. Jetzt baut man das Spiel so auf wie unter „Spielvorbereitung“ beschrieben. Während des ersten Spiels könnt ihr aufkommende Fragen dann in den Spielregeln nachlesen.

In Zweifelsfällen, schaut unter „Häufig gestellte Fragen“ nach.

Wir wünschen euch viel Vergnügen!

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan, der den Londoner Stadtteil Whitechapel darstellt. Rechts ein Rundenzähler als Spielhilfe.

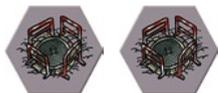
- 8 Personenspielsteine in 8 verschiedenen Farben, mit je einer Seite „verdächtig“ und einer Seite „unschuldig“. (Vor der ersten Partie müsst ihr die Aufkleber in der jeweiligen Farbe auf die entsprechenden Spielsteine kleben.)



- 6 Spielplättchen „Brennende Gaslaterne“, davon vier von 1 bis 4 nummeriert und zwei nicht nummeriert.



- 2 Spielplättchen „Geschlossener Kanaldeckel“



- 1 doppelseitige Karte

Zeuge Kein Zeuge



- 2 Spielplättchen „Polizeisperre“



- 8 Personenkarten mit grüner Rückseite. Jede zeigt eine Person und trägt Symbole für die Zugweise und die besondere Stärke.



- 1 Rundenzählstein (vor der ersten Partie müsst ihr den zugehörigen Aufkleber anbringen)



- 8 Alibikarten mit roter Rückseite. Jede zeigt eine Person.



SPIELPRINZIP

Licht und Schatten: Der Spielplan stellt den Stadtteil Whitechapel mit seinen schlecht erleuchteten Gassen dar. Nur einige Gaslaternen sind angezündet, und deren benachbarten Felder gelten als beleuchtet, während die anderen Felder im Dunkeln liegen.

Ein Spieler übernimmt die Rolle Jack the Rippers.

Er wird im Folgenden „**Jack**“ genannt.

Er allein kennt die Identität, hinter der er sich verbirgt. Sein Ziel ist es, vor Morgengrauen (Ende der 8. Spielrunde) seinen Verfolgern zu entweichen oder im Schutze der Dunkelheit aus dem Stadtteil zu fliehen.

Der andere Spieler übernimmt die Rolle der Polizei.

Er wird im Folgenden als „**Inspektor**“ bezeichnet.

Sein Ziel ist es, Jacks Identität aufzudecken und ihn vor Morgengrauen festzunehmen.

In jeder Runde sind vier Personen aktiv: zwei auf Seiten des Inspektors und zwei auf Seiten Jacks.

Anschließend werden Zeugen befragt. Jack muss nun angeben, ob die Person, als die er sich ausgibt, sichtbar oder nicht sichtbar ist.

Sichtbare Personen: Die Personen, die sich auf einem beleuchteten Feld (also auf einem zu einer brennenden Gaslaterne angrenzenden Feld oder in Richtung von Watsons Gaslaterne) befinden, sind sichtbar, denn sie können von allen Bewohnern des Stadtteils gesehen werden. Dasselbe gilt für Personen, die sich auf unmittelbar zueinander benachbarten Feldern befinden, auch wenn sie im Dunkeln liegen. Diese Personen sind sichtbar, denn ihre Nähe zueinander erlaubt es ihnen, sich trotz Dunkelheit gegenseitig zu sehen.

Nicht sichtbare Personen: Personen, die sich weder auf einem (von einer Gaslaterne oder Watsons Taschenlampe) beleuchteten Feld noch direkt neben einer anderen Person befinden, gelten als nicht sichtbar.

So kann der Inspektor am Ende einer jeden Runde anhand von Jacks Hinweisen (An- oder Abwesenheit eines Zeugen) bestimmte Personen definitiv für unschuldig erklären und nach und nach den wahren Schuldigen ermitteln.

Das Spiel besteht aus dem erbitterten Tauziehen zwischen Jack und dem Inspektor, die auf clevere Art und Weise die verschiedenen Personen im Schatten lassen oder ins Licht zu holen versuchen. Dabei geht es dem Inspektor darum, möglichst rasch die Zahl der Verdächtigen zu verringern, während Jack alles daran setzt, den Inspektor zu behindern.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spieler entscheiden, wer die Rolle Jacks übernimmt und wer die **des Inspektors**.

Der Inspektor setzt sich so an den Spielplan, dass er ihn richtig herum sieht. **Der Rand** des Spielplans vor ihm **ist gelb**. **Jack** nimmt gegenüber Platz. Er sieht den Spielplan umgekehrt. Der **Spielplanrand** vor ihm ist **grau**.

Die Spielsteine, die Kanaldeckel-Plättchen und die Gaslaternen-Plättchen werden auf dem Spielplan platziert wie in Abbildung (1) angegeben. Das ist der Startaufbau, der bei jeder Partie gleich ist.

Achtung: Zu Spielbeginn befinden sich vier Personen im Schatten und vier im Licht. Alle Spielsteine werden so platziert, dass die Seite „verdächtig“ sichtbar ist.

Die 8 Personenkarten werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan abgelegt (2).

Die 8 Alibikarten werden ebenfalls gemischt und verdeckt neben dem Spielplan abgelegt (3).

Die Karte „Zeuge“/ „Kein Zeuge“ wird für die erste Runde mit der „Zeuge“-Seite nach oben neben den Spielplan gelegt (4).

Der Rundenzähler wird auf das Feld „1. Runde“ (das erste Feld der Rundenzählerleiste neben dem Inspektor) gestellt (5).



Der Jack-Spieler zieht eine Alibikarte, schaut sie sich an und legt sie verdeckt vor sich ab (6). Diese Karte gibt die Identität der Person an, hinter der sich Jack während dieser Partie verbirgt. (Diese Person ist die einzige ohne Alibi.)

SPIELVERLAUF

Eine Partie dauert höchstens 8 Runden. Jede Runde verläuft folgendermaßen:

I. Wahl und Aktivierung der Personen

In jeder Runde werden vier Personen aktiv, zwei durch jeden der beiden Spieler.

Ungerade Runden (1-3-5-7)

Zieht die ersten vier Personenkarten vom Stapel und legt sie offen auf dem Tisch aus.

Der Inspektor wählt als erster eine dieser vier Personenkarten und aktiviert sie (das heißt er zieht den Spielstein auf dem Spielplan und/oder setzt ihre besondere Stärke ein). Diese Personenkarte wird dann zur Seite gelegt. Sie ist für diese Runde verbraucht.

Jetzt wählt Jack zwei der drei verbliebenen Personenkarten aus. Er aktiviert sie auf die beschriebene Weise und legt sie zur Seite.

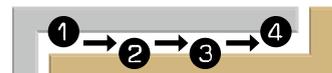
Schließlich aktiviert der Inspektor die letzte Personenkarte.

Gerade Runden (2-4-6-8)

Deckt die **übrigen** vier Personenkarten auf und legt sie auf dem Tisch aus.

Dieses Mal wählt Jack zuerst eine Personenkarte, dann der Inspektor zwei und zuletzt Jack die vierte.

Der Rundenzähler als Spielhilfe zeigt durch die darunter zu sehenden Kartensymbole an, in welcher Reihenfolge die Spieler die Personen auswählen. Die Farbe der Karten entspricht der Farbe des Spielbrettrandes, den jeder Spieler vor sich hat (gelb für den Inspektor, der das Spielbrett richtig herum sieht, grau für Jack, der es von der anderen Seite her sieht).



II. Zeugenbefragung

Die vier Personen wurden gespielt. Jack muss nun mitteilen, ob es einen Zeugen gibt oder nicht.

Zeugen _____



Gibt es einen Zeugen (das heißt die Person, deren Identität Jack angenommen hat, befindet sich auf einem beleuchteten Feld oder direkt neben einer anderen Person) legt Jack die Zeugenkarte mit der Seite „Zeuge“ nach oben neben den Spielplan.
In diesem Fall sind alle Personen, die im Schatten stehen, unschuldig. Der Inspektor dreht sie deshalb sofort auf die Seite „unschuldig“, ohne sie von ihren Feldern fortzubewegen.
Die Zeugenkarte bleibt während der folgenden Runde so liegen.



Keinen Zeugen _____



Gibt es keinen Zeugen (das heißt die Person, deren Identität Jack angenommen hat, befindet sich auf einem unbeleuchteten Feld und nicht direkt neben einem anderen Spielstein) legt Jack die Zeugenkarte mit der Seite „Kein Zeuge“ nach oben neben den Spielplan.
In diesem Fall sind alle Personen, die im Licht stehen, unschuldig. Der Inspektor dreht sie deshalb sofort auf die Seite „unschuldig“, ohne sie von ihren Feldern fortzubewegen.
Die Zeugenkarte bleibt während der folgenden Runde so liegen.



Aufgepasst: Nur wenn Jack im Dunkeln steht (also die Zeugenkarte mit «Kein Zeuge» nach oben liegt), und nur dann, kann Jack versuchen, den Stadtteil zu verlassen. Kann er mit seinem Zug den Stadtteil verlassen, gewinnt er die Partie!

III. Löschen der Gaslaternen

Je länger die Nacht andauert, desto schwächer werden die Gaslaternen. Nehmt also das Gaslaternen-Plättchen, dessen Nummer der Runde entspricht, aus dem Spiel. (Nur vier Plättchen „Gaslaternen“ sind mit einer Nummer versehen. Es sind die Gaslaternen 1, 2, 3 und 4. Dementsprechend verlöschen in den letzten vier Runden keine Gaslaternen mehr.)

Auf der Rundenzählleiste ist jeweils angegeben, welche Gaslaterne am Ende jeder Runde zu löschen ist.

IV. Ende der Runde

Sind alle diese Spielzüge und Schritte ausgeführt worden, beginnt die nächste Runde.

Zieht den Rundenzähler ein Feld weiter.

Hinweis: Natürlich werden nur am Ende der geradzahligten Runden die Personenkarten neu gemischt.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel kann auf DREI verschiedene Arten enden:

1. Jack flieht aus dem Stadtteil

Jack kann seinen Spielstein aus dem Stadtteil ziehen, und zwar durch einen Ausgang, der nicht von einer Polizeisperre blockiert ist. Jack gewinnt das Spiel.

Hinweis: Dies ist nur in einer Runde möglich, in der die Zeugenkarte mit der Seite „Kein Zeuge“ nach oben ausliegt.

2. Der Inspektor ergreift Jack

Der Inspektor zieht einen Spielstein auf dasselbe Feld, auf dem Jack (d.h. die Person, als die er sich ausgibt) steht, und klagt an:

- Stimmt die Anklage, gewinnt der Inspektor das Spiel.

- Ist die Anklage falsch, gewinnt Jack die Partie, weil ihm das Durcheinander dieses Justizirrtums die Flucht ermöglicht hat.

3. Jack wird nicht verhaftet

Wenn Jack am Ende der 8. Runde noch nicht verhaftet werden konnte, gewinnt er das Spiel.

DIE PERSONEN UND IHRE VERWENDUNG

Im **silbernen** Kreis wird die Zugweise angegeben.



Im **goldenen** Kreis wird die besondere **Stärke** der Person angegeben.



Die besondere Stärke **MUSS** entweder **vor** oder **nach** dem Zug eingesetzt werden



Die besondere Stärke **MUSS nach** dem Zug eingesetzt werden.



Die besondere Stärke **KANN an Stelle** eines Zuges eingesetzt werden.



Die besondere Stärke **KANN während** des Zuges eingesetzt werden.

Es gibt acht verschiedene Personen. Wird eine Person aktiviert, muss sie bewegt und/oder ihre besondere Stärke eingesetzt werden. Anhand der Symbole auf den Karten kann man sich die besondere Stärke jeder einzelnen Person merken und wann genau sie eingesetzt werden kann oder muss.



Sherlock Holmes: zieht 1 bis 3 Felder weit UND setzt DANN seine besondere Stärke ein.

Der größte Privatdetektiv der Welt ist vor Ort, um den größten Verbrecher überhaupt aufzuspüren und sich dabei noch unsterblicher zu machen, als er bereits ist.

Besondere Stärke (VERPFLICHTEND): NACH SEINEM ZUG schaut sich Sherlock Holmes die oberste Alibikarte an und legt sie verdeckt vor sich ab.



John H. Watson: zieht 1 bis 3 Felder weit UND benutzt DANN seine besondere Stärke.

Doktor Watson, der ständige Assistent, Chronist und Freund Sherlock Holmes 'versucht ebenfalls Licht in diese Sache zu bringen und sich dabei aus dem Schatten seines Freundes zu lösen.

Besondere Stärke (VERPFLICHTEND): Watson hat eine Taschenlampe, die auf seinem Spielstein abgebildet ist. Mit dieser Taschenlampe erleuchtet er alle Personen, die in gerader Linie vor der Lampe stehen!! (Zu beachten: Watson selber wird von seiner Taschenlampe nicht erleuchtet.)

Wer Watson zieht, bestimmt die Orientierung des Spielsteins und damit den Bereich, der vom Lichtschein seiner Taschenlampe getroffen wird.



John Smith: zieht 1 bis 3 Felder weit UND setzt seine besondere Stärke ein.

John ist Mitarbeiter der Stadtwerke und widmet sich der Wartung und Pflege der ständig ausgehenden Gaslaternen. Er träumt gerne von Glühwürmchen.

Besondere Stärke (VERPFLICHTEND): Verschiebt ein Plättchen „Gaslaterne“ von einem beleuchteten Feld auf das Feld einer erloschenen Gaslaterne.

Diese Fähigkeit kann vor oder nach einem Zug eingesetzt werden.



Inspektor Lestrade: zieht 1 bis 3 Felder weit UND benutzt seine besondere Stärke.

Der härteste Spürhund von Scotland Yard war sowieso zufällig vor Ort und will Jack persönlich ergreifen, aber noch vor dem Frühstück noch Zeit zum Karatetraining findet!

Besondere Stärke (VERPFLICHTEND): Versetzt eine Polizeisperre. Auf diese Weise öffnet ihr einen Ausgang, verschließt aber einen anderen!

Diese Fähigkeit kann vor oder nach einem Zug eingesetzt werden.



Miss Stealthy: zieht 1 bis 4 Felder weit BEI gleichzeitig möglichem Einsatz ihrer besonderen Eigenschaft.

Eine echte Persönlichkeit in Whitechapel, die sich unermüdlich für ein Ende der Diskriminierung von Frauen einsetzt und nebenbei auch noch Zeit zum Karatetraining findet!

Besondere Stärke (OPTIONAL): Während ihres Zuges kann Miss Stealthy jedes beliebige Spielfeld (Gebäude, Platz, Gaslaterne) überqueren, muss aber ihren Zug auf einem Straßefeld beenden.



Sergeant Goodley: zieht 1 bis 3 Felder weit UND benutzt seine Trillerpfeife.

Der sympathische und gemütliche Sergeant ist im Besitz einer schrillen Trillerpfeife (ein Geschenk seiner Gemahlin), um schnell Verstärkung zu sich zu rufen, wenn es mal brenzlig wird.

Besondere Stärke (VERPFLICHTEND): Sergeant Goodley ruft die Anderen mit seiner Trillerpfeife zu Hilfe! Ihr habt deshalb 3 Felder zusätzlich zur Verfügung, die ihr auf einen oder mehrere Spielsteine verteilen könnt, die sich dann auf Sergeant Goodley zubewegen müssen.

Diese Fähigkeit kann vor oder nach einem Zug eingesetzt werden.



Sir William Gull: zieht 1 bis 3 Felder weit ODER setzt seine besondere Stärke ein.

Der Leibarzt Ihrer Majestät, wurde von der Königin persönlich beauftragt, der Polizei als Mitglied des CSI (Club der Super-Inspektoren) unter die Arme zu greifen.

Besondere Stärke (OPTIONAL): An Stelle eines normalen Zuges könnt ihr William Gull mit irgend einer Person das Feld tauschen lassen.



Jeremy Bert: zieht 1 bis 3 Felder weit UND benutzt seine besondere Stärke.

Der berühmte Journalist des „Star“, gab Jack seinen Spitznamen „the Ripper“. Dieser Name wurde inspiriert von dem gleichnamigen Fleischgericht in Berts Stammkneipe.

Besondere Stärke (VERPFLICHTEND): Journalisten lieben es, ihre Nase überall hineinzustecken... Jeremy Bert öffnet einen Kanaldeckel und verschließt einen anderen (versetzt ein Plättchen „Geschlossener Kanaldeckel“ auf ein anderes Kanaldeckel-Feld). Diese Fähigkeit kann vor oder nach einem Zug eingesetzt werden.

DIE SPEZIALSPIELSTEINE UND DIE SPEZIELLEN SPIELFELDER



Straßfelder / Hindernisse

Die hellgrauen Felder und diejenigen mit einem Kanaldeckel sind Straßfelder. Die anderen Felder sind Gebäude- und Laternenfelder, die für alle Personen außer Miss Stealthy unüberwindliche Hindernisse darstellen.

Polizeisperre

Zwei Polizeisperren sind an zweien der vier Ausgänge aus dem Stadtteil aufgebaut. Niemand kann den Stadtteil durch eine Polizeisperre verlassen.

Felder „Offener Kanaldeckel“ / Plättchen „Geschlossener Kanaldeckel“

Zieht ein Spielstein auf oder über ein Feld mit offenem Kanaldeckel, kann er für einen Bewegungspunkt auf irgendein anderes Feld mit offenem Kanaldeckel gezogen werden (sozusagen durch die Kanalisation).

Die Plättchen „Geschlossener Kanaldeckel“ verhindern die Fortbewegung durch die Kanäle.

Felder „Erlöschene Gaslaterne“ / Plättchen „Brennende Gaslaterne“

Die Gaslaternen brennen, wenn sie mit einem entsprechenden Plättchen belegt sind. Dann beleuchten sie alle angrenzenden Straßensfelder. Befindet sich kein Plättchen „Brennende Gaslaterne“ auf dem Feld, gilt die Gaslaterne als erloschen. **Achtung:** Laternenfelder können wie Gebäudfelder nicht betreten werden (außer von Miss Stealthy), egal ob sie brennen oder nicht.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Wenn ich eine Person aktiviere, kann ich sie dann auf ihrem Ausgangsfeld stehen lassen?

Nein! Wenn eine Person aktiviert wird, muss sie mindestens 1 Feld weit gezogen werden und darf im selben Zug nicht auf ihr Ausgangsfeld zurückkehren.

Darf ich während des Zuges einer Person über ein Feld, das von einem anderen Spielstein besetzt ist, hinweg ziehen?

Ja! Die Spielsteine versperren nicht den Weg.

Aber man darf nur dann seinen Zug auf dem Feld einer anderen Person beenden, wenn man Anklage erheben will.

Wenn ich eine Person aktiviere, muss ich dann auch ihre besondere Stärke einsetzen?

Die meisten der besonderen Stärken sind in der Tat verpflichtend. In diesem Fall müsst ihr sie einsetzen, ob es euch passt oder nicht.

Die einzigen besonderen Stärken, die nicht eingesetzt werden müssen, sind die von Sir William Gull (violett), der sein Feld mit einer beliebigen anderen Person tauschen darf, und von Miss Stealthy, die auch über Hindernisfelder hinweg ziehen kann.

Kann Watson mit seiner Taschenlampe auch Personen beleuchten, die sich hinter einem Hindernis befinden?

Nein! Die Hindernisse (brennende Gaslaterne, Plätze, Gebäude) stoppen den Lichtstrahl von Watsons Taschenlampe, Personen aber nicht!

Achtung: Watson beleuchtet nie sich selbst, sondern nur andere Personen.

Was passiert, wenn der Inspektor es geschafft hat, Jacks Identität zu erraten, ihn aber nicht vor dem Ende der letzten Runde fassen kann?

Die Tarnung ist aufgefliegen. Jack kommt ganz schön ins Schwitzen. Doch er schafft es gerade noch rechtzeitig unterzutauchen. Jack gewinnt die Partie.

Kann ein Spieler mit einem anderen Spielstein außer Jack den Stadtteil verlassen?

Auf keinen Fall! Nur der Spieler in der Rolle Jacks darf einen Spielstein über einen nicht von einer Polizeisperre blockierten Ausgang aus dem Stadtteil ziehen. Und dieser Spielstein muss Jack sein.

Angenommen, ich bin der Jack-Spieler, welchen Sinn hat es, die besondere Stärke von Sherlock Holmes einzusetzen?

Sherlock Holmes einzusetzen, erlaubt es dem Jack-Spieler, eine Alibikarte vom Stapel zu ziehen. Die gezogene Person kann nun vom Gegenspieler nur noch durch aufeinander folgende Schlüsse für unschuldig befunden werden, was dessen Aufgabe erheblich verkompliziert.

Kann man die Kanäle benutzen, um auf Goodley zuzugehen, wenn er seine Trillerpfeife einsetzt?

Nein! Man muss sich ihm auf der Straße nähern und ohne Einsatz von persönlichen Stärken.

Kann man die besondere Stärke Goodleys dazu benutzen, den Spielstein Jacks auf das Feld eines anderen Spielfelds zu lassen, um ihn so anzuklagen?

Nein! Um Jack anzuklagen, muss der Inspektor mit einem Spielstein auf Jacks Feld ziehen, nicht umgekehrt.

Man kann aber Goodley dazu benutzen, den Verdächtigen einer anderen Person anzunähern, die ihn dann im nächsten Zug erreichen und Anklage erheben kann.

Was versteht man genau darunter, Personen auf Goodley zugehen zu lassen?

Jede Person, die mit Hilfe der besonderen Stärke Goodleys gezogen wird, muss ihren Zug auf einem Feld beenden, das näher an Goodley liegt als das Ausgangsfeld. Die Distanz wird nur anhand der Straßensfelder gemessen, nicht Luftlinie.

Kann man einen Kanaldeckel öffnen oder schließen, auf dem ein Spielstein steht?

Ja! Man kann einen Kanaldeckel unter den Füßen eines Spielsteins öffnen oder schließen. Man muss sich das so vorstellen, dass eine Person, auch wenn sie auf einem Kanaldeckelfeld steht, sich eigentlich direkt neben dem Kanaldeckel befindet, so dass sie Zugang zum Kanal hat, sollte dieser geöffnet sein.

Kann man einen Kanaldeckel benutzen (also ein- oder aussteigen), auch wenn eine anderer Spielstein darauf steht?

Ja! Sofern man nicht auf dem Feld stehen bleibt, es sei denn, man erhebt Anklage.

Kann man auch nebeneinander sitzend spielen?

Klar geht das! So sehen beide Spieler den Spielplan von der „richtigen“ Seite. In diesem Fall nimmt der „Inspektor“ rechts Platz, wo der vertikale Spielplanrand gelb ist, während „Jack“ sich links platziert, an der Seite des grauen vertikalen Spielplanrands.

Für mehr Informationen und Support für Mr. Jack besucht einfach die Internetseiten www.hds-fantasy.de oder www.hurricangames.com.

Dank:

Wir danken Allen, die direkt oder indirekt an der Entwicklung dieses Spiels mitgewirkt haben, insbesondere: Dalila, Roselyne, Eléonore, Thierry, Stéphane, Cò, Léa und Aline.

Besonderer Dank geht an Neuroludic, ohne die dieses Spiel sicher nicht bereits jetzt hätte veröffentlicht werden können.