

Whitechapel™

ERWEITERUNG

Dear Boss

Der Brief „Dear Boss“ wurde am Donnerstag, den 27. September 1888 von der Central News Agency in London empfangen und zwei Tage später an Scotland Yard weitergegeben. Er war in roter Schrift verfasst und enthielt makabere Details, die man nicht ignorieren konnte.

Unterzeichnet war er mit: Jack the Ripper.

Der Schrecken Whitechapels hatte endlich einen Namen. Einen Namen, der für immer mit Whitechapel verbunden bleibt.

Dear Boss ist die erste Erweiterung des Spiels *Die Akte Whitechapel* und lässt einen in die schmutzige Atmosphäre von Whitechapel eintauchen: Die Spieler werden die Hauptfiguren dieses furchterregenden Herbstes kennenlernen und sowohl als Jack wie auch als Ermittler vor neuen fesselnden Herausforderungen stehen.

Spielinhalt

Die Schachtel enthält:

- Dieses **Regelheft**;
- Einen neuen, verbesserten und auf die neuen Regeln abgestimmten **Sichtschirm für Jack**;
- 5 **Polizisten-Figuren aus Kunststoff** (blau, gelb, braun, rot und grün);
- 2 **Jack-Figuren aus Kunststoff** (schwarz);
- 5 „**Unglückliche**“-**Figuren aus Kunststoff** (weiß);
- 40 Karten: 23 **Verdächtige Jacks**, 5 **Polizisten**, 12 **Potentielle Opfer**.



Jack
(2)



Polizisten
(5)



Unglückliche
(5)

Neue Regeln

Figuren

Die **fantastischen Figuren**, die für diese Erweiterung entwickelt wurden, ersetzen die hölzernen Figuren des Grundspiels. Die Spieler erleben neue, faszinierende Szenarien und wir hoffen, dass Fans uns weiterhin viele tolle Bilder senden.

Jacks Sichtschirm

Auf der rechten Seite des neuen **Sichtschirms für Jack** ist (wie von Fans vorgeschlagen) die Frauenmarkertabelle nach Nächten sortiert abgebildet, sodass man nicht in den Regeln nachschauen muss. Um Jacks Spiel zu vereinfachen, ist die Karte, genauso wie der Spielplan, in Bereiche unterteilt.

Karten

Die **wunderschönen 40 Karten** enthalten historische Informationen zu den Charakteren aus dem Bezirk Whitechapel. Die Autoren stießen bei der Erforschung der Dokumente und Chroniken aus dieser Zeit auf die Hauptverdächtigen, die Ermittler und einige der Opfer. Die Spieler entscheiden gemeinsam, welche und wie viele Karten sie verwenden möchten. Die drei Kartenarten (Verdächtiger Jack, Polizisten, Potentielle Opfer) können nach Belieben verwendet werden.

Alarm schlagen

In Phase 2: Polizei: „Das Monster wird gejagt“ im zweiten Teil „Die Jagd“ kann ein (vom Ermittlungsleiter bestimmter) Ermittler die optionale Regel *Alarm schlagen* nutzen.

Alarm schlagen: Ein Ermittler darf seine Figur nur 1 Übergang (statt 2) weit bewegen und zusätzlich eine andere *Polizisten*-Figur eines Streifenpolizisten (rot, braun oder grün) auf einen zu ihm benachbarten Übergang setzen (ungeachtet der Zahlenfelder). Wenn dieser Streifenpolizist sich noch nicht bewegt hat, gilt dies als seine Bewegung.



Karten „Verdächtiger Jack“

Wie man die Karten „Verdächtiger Jack“ verwendet

Die Karten „Verdächtiger Jack“ werden gemischt, der Spieler, der Jack spielt, zieht eine Karte und legt sie hinter seinen Sichtschirm. Er muss die Vorgaben dieser Karte beachten. Der Spieler kann sich auch zuvor einen Schwierigkeitsgrad aussuchen und eine Karte dieses Schwierigkeitsgrads ziehen.

Kartenvorderseite

Die Ellipse in der oberen linken Ecke gibt den Spielern zwei Informationen. Eine historische Information, nämlich die in Farben ausgedruckte **Schuldwahrscheinlichkeit**: *weiß (unwahrscheinlich)*, *gelb (niedrig)*, *rot (hoch)*, *schwarz (sehr hoch)*. Außerdem gibt die Nummer den Schwierigkeitsgrad (1 bis 4) an, der zeigt, wie schwer es ist, diesen Jack zu spielen.

In der Tabelle rechts neben dem Portrait findet man in der ersten gelben Zeile zunächst den **Versteck-Bereich**; Jack muss sein Versteck in diesem Bereich wählen. Die weiteren Zeilen (sie entsprechen den Nächten) zwingen Jack, eine Unglückliche als Opfer auszuwählen, die sich **NICHT** in einem dieser Bereiche befindet.

Im Textfeld findet man **Sonderregeln** (besondere Fähigkeiten oder Vorgaben) und das **Historische Profil** (Informationen über den Verdächtigen).

Kartentrückseite

Alle Rückseiten der Karten „Verdächtiger Jack“ sind rot und zeigen einen Zylinder.





⊙ Karten „Polizisten“ ⊙

Wie man die Karten „Polizisten“ verwendet

Jeder Ermittler nimmt die Karte in der Farbe seiner Polizisten-Figur und kann die angegebene Fähigkeit nutzen, wenn der abgebildete Ermittlungsleiter aktiv ist.

Kartenvorderseite

Die Spielerfarbe ist durch den farbigen Klecks im Hintergrund gekennzeichnet. Neben dem Portrait findet man den zugehörigen Ermittlungsleiter (siehe Regeln von *Die Akte Whitechapel*). Im Textfeld ist der Dienstgrad des Polizisten angegeben. Darunter ist die besondere Fähigkeit beschrieben, die in Kraft tritt, wenn dieser Spieler Ermittlungsleiter ist.

Kartenrückseite

Alle Rückseiten der 5 Polizistenkarten sind schwarz und zeigen den typischen Custodian helmet.

⊙ Karten „Potentielles Opfer“ ⊙

Wie man die Karten „Potentielles Opfer“ verwendet

Die Karten „Potentielles Opfer“ werden gemischt und es werden acht Karten gezogen. Die auf den Karten aufgedruckten Zahlenfelder werden in diesem Spiel als rote Zahlenfelder betrachtet, auf denen die Frauenmarker platziert werden. Sie können nicht als Versteck gewählt werden. Die übrigen Karten werden zurück in die Schachtel gelegt.

Kartenvorderseite

Das Zahlenfeld in der oberen rechten Ecke gibt den Tatort des potentiellen Opfers an. In Phase 2: Jack the Ripper: „Die möglichen Ziele werden festgelegt“ im ersten Teil „Die Hölle“ legt Jack die Frauenmarker auf die auf den Karten angegebenen Zahlenfelder (anstatt auf das übliche rote Zahlenfeld). Wenn Jack sich für ein Opfer entschieden hat, wird der Effekt der Karte aktiviert, die am nächsten zum „Tatort“-Chip liegt (bei gleicher Entfernung entscheidet Jack). Dann wird diese Karte aus dem Spiel genommen. Frauenmarker können nicht mehr auf dieses Feld gelegt werden.

Im Textfeld findet man **Sonderregeln** (besondere Fähigkeiten oder Vorgaben) und ein **Historisches Profil** (Informationen, die auf den Recherchen basieren).

Kartenrückseite

Alle Rückseiten der Karten „Potentielles Opfer“ sind weiß und zeigen einen Schuh.

DIE ERFORSCHUNG DER GESCHICHTE

Die historischen Profile der Verdächtigen und Opfer beschreiben die Situation vor dem Herbst des Terrors im Jahr 1888. Alle die mehr über die Geschichte erfahren möchten, laden wir ein, nachzulesen, was mit jedem einzelnen von ihnen geschah. Dies geschah beispielsweise mit den „Kanonischen Fünf“:

Mary Ann Nichols war das erste Opfer. Ihre Leiche wurde am 31. August um 3.40 Uhr von einem berittenen Polizisten auf seinem Weg zur Arbeit auf einem Bürgersteig gefunden.

Annie Chapman war das zweite Opfer. Ihre Leiche wurde am 8. September gegen 6 Uhr in einem Hinterhof in der Hanbury Street entdeckt. Die zugefügten Verletzungen sprechen für weitreichende anatomische Kenntnisse.

Elizabeth Stride war das insgesamt dritte Opfer und das erste Opfer des „Doppelereignisses“. Ihre Leiche wurde am 30. September um 1.00 Uhr im Hinterhof eines häufig von Russen und Juden besuchten Clubs gefunden. Jack schnitt ihre Kehle auf und verschwand.

Catherine Eddowes war das zweite Opfer des „Doppelereignisses“. Ihre Leiche wurde um 1.45 Uhr von einem Polizeibeamten in Mitre Square gefunden. Catherine war von der Polizei festgenommen worden, weil sie die ganze Nacht betrunken gewesen war.

Mary Jane Kelly war das letzte „kanonische“ Opfer, das Jack zugeschrieben wird. Dieser Mord gilt als der schrecklichste. Die Leiche wurde am 8. November in ihrem Apartment in 13 Miller's Court gefunden.

CREDITS

AUTOREN **Gabriele Mari** und **Gianluca Santopietro**
 HISTORISCHE RECHERCHE **Gabriele Mari** ENTWICKLUNG **e-Nigma.it** REDAKTION **Gabriele Mari** KÜNSTLERISCHE LEITUNG **Gianluca Santopietro** GRAFIK **Alan D'Amico** GRAFISCHE GESTALTUNG **Demis Savini** FIGUREN **Alan D'Amico** SPIELTESTER **Andrea Chiarvesio, Francesco Villani, Monica Socci, Maria Vittoria Pieri, Alessandro Zandoli, Simona Alessandri, Michele Patuelli, Katjuscia Ceccarelli, Vito Antonio Lioce, Isabella Solenne**, die Spieler von **La Ludoteca dei Cacciatori di Teste** PRODUKTION **Giacomo Santopietro** für **Sir Chester Cobblepot** und **Giuliana Santamaria** für **Giochi Uniti**.

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Redaktion: **Sven Biberstein**
 Übersetzung: **Rajja Wollersheim**
 Produktionsmanagement: **Heiko Eller**
 Unter Mitarbeit von: **Fiona Carey, Yvonne Distelkämper** und **Michael Kröhnert**
 © 2016 **Tiopi srl**. Die Akte Whitechapel und **Sir Chester Cobblepot** sind Warenzeichen im Besitz von **Tiopi srl**. Alle Rechte vorbehalten. German version published by **Heidelberger Spieleverlag**.

DIESES PRODUKT IST KEIN SPIELZEUG, NICHT FÜR KINDER UNTER 14 JAHREN GEEIGNET.



SirChesterCobblepot.com



GiochiUniti.it



Heidelbaer.de

