

GABRIELE MARI GIANLUCA SANTOPIETRO

DER
Whitehall
M O R D

TM



Spielregel



Ein neues Grauen in London

SPIELAUTOREN
Gabriele Mari und **Gianluca Santopietro**

HISTORISCHE RECHERCHE
Gabriele Mari

ENTWICKLUNG
e-Nigma.it

REDAKTION
Gabriele Mari für e-Nigma.it

KÜNSTLERISCHE LEITUNG
Gianluca Santopietro für e-Nigma.it

GRAFIK
Gianluca Santopietro (Cover),
Alan D'Amico

GRAFISCHE GESTALTUNG
Demis Savini für e-Nigma.it

FIGUREN
Alan D'Amico für Orco Nero

SPIELTESTER
Livio Valentini (Leiter), **Francesco Villani**, **Monica Socci**, **Maria Vittoria Pieri**, **Leexena Frantini**, **Enrico De Cono**, **Salvatore Gualtieri**, **Matteo Pironi**, die Spieler von **La Ludoteca dei Cacciatori di Teste**, die Spieler von **IdeaG Costa Est 2015**.

UNTER MITARBEIT VON
Silvia Niccolini und **Gregorio Pampaloni** mit ihren wundervollen Fotos, **Orco Nero** mit ihren großartigen Figuren.

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

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE
Übersetzung: **Raija Wollersheim**
Redaktion: **Sven Biberstein**
Produktionsmanagement: **Heiko Eller**
Unter Mitarbeit von: **Florian Jehn**, **Michael Kröhnert** und **Franziska Schuster**.

Deutsche Ausgabe herausgegeben vom Heidelberger Spieleverlag unter der Lizenz von Tiopi srl.™ und © 2016 Tiopi srl. Alle Rechte vorbehalten. Der Whitehall Mord und Sir Chester Cobblepot Marken werden von Giochi Uniti mit Genehmigung verwendet. Made in China.



Heidelbaer.de



SirChesterCobblepot.com



GiochiUniti.it

WARNUNG: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren - enthält Kleinteile, die eine Erstickungsgefahr darstellen können.

– Es war gerade einmal kurz nach drei Uhr nachmittags. Ich war soeben in den Keller gegangen, um nach ein paar Brettern zu schauen, als mir sofort dieses Paket ins Auge fiel: etwa 60x90 cm groß und in Papier eingewickelt. Was zum Teufel war das? Ich packte es aus und fand darin einen schwarzen Stoff. Einen Unterrock. Noch bevor ich sehen konnte, was darin war, wurde mir bereits alles von dem entgegenschlagenden Gestank erklärt.

– Frederick Wildborn, Zimmermann

Am 2. Oktober 1888 wurde während des Baus der neuen Zentrale der Metropolitan Police, später als Scotland Yard bekannt, in der Nähe von Whitechapel der abgetrennte Oberkörper einer Frau gefunden.

– Die Überreste waren bereits in einem fortgeschrittenen Verwesungszustand. Nach einer gründlichen Untersuchung der Haut kann ich festhalten, dass es keine Anzeichen für Wunden gibt. Die Möglichkeit, dass die Frau durch Erstickten oder Ertrinken gestorben ist, kann ich ausschließen. Die Amputation der Glieder wurde mit sehr präzisen Schnitten durchgeführt, was auf eine gute Kenntnis der menschlichen Anatomie schließen lässt. Alle Schnitte scheinen nach dem Tod gemacht worden zu sein. Der Oberkörper scheint perfekt zu dem Arm zu passen, der bereits letzten Monat gefunden wurde.

– Thomas Bond, Chirurg

Am 11. September 1888 wurde am schlammigen Ufer der Themse, nahe Pimlico, ein abgetrennter rechter Arm gefunden.

– Und nun spekulieren alle, ob Jack the Ripper hinter dem Geheimnis von Whitehall steckt. Ich denke, wenn alle Ehrenmänner wie ich etwas weniger Zeit mit der Produktion von Zeitungen verschwenden und ihre Ärmel hochkrempeln würden, könnten wir in einer besseren Stadt leben. Wir brauchen keine Helden: wir brauchen nur gute Beine und die Nase meines treuen Begleiters Smoker.

– Jasper T.C. Waring, Journalist

Die Presse versucht, die Ereignisse mit den Morden von Whitechapel in Verbindung zu bringen, aber die Polizei verneint dies vehement. Doch die Gerüchte reißen nicht ab, dass es Jack the Ripper ist, der frei herumläuft und es genießt, die Körperteile einer unschuldigen Frau in London zu verteilen, wie bei einer makaberen Schnitzeljagd. Am 18. Oktober fand Mr. Waring mit der Unterstützung seines Spürhunds das linke Bein.

– Ob es Jack ist oder nicht, wir werden diesen Mörder finden. Es wäre eine Schande für die Ehre der Polizei und eine schreckliche Ironie für das neue Scotland Yard, genau dort gebaut zu werden, wo ein ungelöster Mord verübt wurde ...

– Arthur Ferris, Sergeant, Metropolitan Police

Der Kopf des Opfers und weitere Gliedmaßen wurden nie gefunden. Ihre Identität ist weiterhin unbekannt. Dieser Mordfall ist als das Whitehall-Mysterium in die Geschichte eingegangen.



Der Whitehall Mord™ ist ein raffiniertes Deduktions- und Bluffspiel für 2 bis 4 Spieler ab 13 Jahren, das im Jahr 1888 in London spielt, dem „Jagdrevier“ von Jack the Ripper.

◎ Spielziel ◎

Scotland Yard ist gerade Jack the Ripper dicht auf den Fersen, als die Überreste eines Körpers gefunden werden! Im engen Netzwerk der Straßen und Alleen beginnt erneut die Jagd nach einem mysteriösen Mörder. Der Spieler, der Jack spielt, gewinnt das Spiel, falls er sein Verbrechen vollenden kann, ohne verhaftet zu werden. Die Ermittler spielen gemeinsam und gewinnen, wenn einer von ihnen Jack verhaftet.

◎ Spielinhalt ◎

Diese Schachtel enthält:

- diese **Spielregel**;
- 1 **Spielplan**, der den Whitechapel-Bezirk im Jahr 1888 zeigt;
- 1 **Stanzbogen** mit folgenden Elementen: **6 blaue Spezialbewegungs-Plättchen**: 2 Kutschen, 2 Gassen und 2 Boote und **4 Ermittler-Plättchen**: 3 **Ermittler** (gelb, blau und rot) und 1 **Smoker** (Spürhund des gelben Ermittlers);
- 3 **Ermittlerfiguren** aus Kunststoff (gelb, blau und rot);
- 1 schwarze **Jack-Figur** aus Kunststoff, um seine Bewegung nachzuverfolgen;
- 1 **Sichtschirm** für Jack the Ripper;
- 1 **Block mit 30 Bewegungstabellen** für Bewegungen von Jack the Ripper;
- 15 gelbe „**Hinweis**“-**Chips** aus durchsichtigem Plastik;
- 4 rote „**Fundort**“-**Chips** aus durchsichtigem Plastik.



DIE AUTOREN

Gabriele Mari und Gianluca Santopietro arbeiteten bereits vor der Entwicklung von *Der Whitehall Mord™* bei *Die Akte Whitechapel™* und *Whitechapel Dear Boss™* zusammen.

Gabriele Mari

wurde 1973 in Ravenna (Italien) geboren und ist neben seiner Tätigkeit als Pädagoge für Menschen

mit Autismus und psychischen Erkrankungen, Spieleautor und Texter. Weitere Spiele von ihm sind *Garibaldi™ La Trafila* und *Mister X™ Flucht durch Europa*.



G. Mari

Gianluca

Santopietro

wurde 1962 in Ravenna (Italien) geboren und ist Spieleautor, Grafikdesigner, künstlerischer Leiter, Entwickler

und Spieltester. Sein erstes Spiel, das veröffentlicht wurde, war *Si, Oscuro Padrino™*, gefolgt von *MotoGrandPrix™*, *Prodigy™ GameCards*, *Collapsible D™ The Final Minutes of the Titanic* und, in Zusammenarbeit mit Andrea Chiarvesio, *Kingsport Festival™*.



G. Santopietro



Spielvorbereitung

1 Der **Spielplan**, der Whitehall zu Zeiten von Jack the Ripper zeigt, wird in die Mitte des Tisches gelegt. Er zeigt **189 Zahlenfelder**, die durch **gestrichelte Linien** miteinander verbunden sind.

2 Während des Spiels bewegen sich alle entlang der **schwarz gestrichelten Linien**, die die Straßen Londons darstellen:



Jack the Ripper bewegt sich (unsichtbar) von einem **Zahlenfeld zum nächsten**, unabhängig von dessen Farbe (schwarz, weiß oder blau).



Die drei **Ermittler** bewegen sich zwischen **Übergängen** (ohne Rücksicht darauf, ob die Übergänge gelb umrandet sind oder nicht).

3 Ein Spieler (am besten der **erfahrenste**) spielt Jack. Die anderen Spieler spielen die Ermittler. Die Ermittler arbeiten immer zusammen. Sie verteilen die **3 Ermittlerfiguren** (gelb, blau und rot) nach ihrer Wahl unter sich.

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).

5 Jack stellt die **schwarze Figur** auf Position 0 (rot) der Bewegungsleiste.



6 Jack wählt heimlich **4 weiße Zahlenfelder** auf dem Spielplan aus, **wovon jeder zu einem anderen Rasterquadrat gehören muss** (bA, aA, aB und bB); er notiert die Zahlen dieser Felder oben auf dem Blatt: dies sind die Fundorte.

7 Jack nimmt sich die roten „Fundort“-Chips, die gelben „Hinweis“-Chips und die blauen **Spezialbewegungs-Plättchen**.

8 Die **Ermittler-Plättchen** werden **nach Farben** an die Ermittler verteilt: alle drei Farben sind immer im Spiel. Die Farben der Ermittler entsprechen jeweils den Farben der Figuren der Spieler. Bei weniger als vier Spielern spielt ein Spieler mehr als einen Ermittler.

9 Die Ermittler **setzen alle ihre Figuren** auf den Spielplan, jeweils auf einen anderen gelb umrandeten Übergang ihrer Wahl.

Das Spiel beginnt!

SPIELMATERIAL



⊙ Spielablauf ⊙

Nachdem das Spiel aufgebaut wurde, wählt Jack heimlich seine Startposition aus: Dies muss **eines der vier weißen Zahlenfelder sein**, die er als Fundort **oben auf seinem Blatt notiert hat**. Jack positioniert anschließend einen roten „Fundort“-Chip auf diesem Zahlenfeld, um den Ermittlern anzuzeigen, wo seine Flucht beginnt und notiert diese Zahl in der grauen Box (0) in der ersten Zeile seines Blattes. Jacks Ziel ist es, alle anderen Fundorte zu erreichen, ohne auf seiner Flucht von den Ermittlern gefasst zu werden.

Das Spiel wird als eine einzige Jagd gespielt, die aus **drei Runden** besteht. Jede Runde besteht aus maximal **fünfzehn Durchgängen**, in denen Jack einen neuen Fundort erreichen muss. Hat er nach fünfzehn Durchgängen keinen neuen Fundort erreicht, verliert er das Spiel. Jeder Durchgang ist in drei Phasen unterteilt:

Die JAGD

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

Sobald Jack erklärt, dass er einen neuen Fundort erreicht hat, ist die aktuelle Runde zu Ende und die nächste beginnt sofort, indem die Figur auf der Bewegungsleiste zurückgesetzt wird.

Jack **muss die Fundorte nicht in einer bestimmten Reihenfolge erreichen**: die Reihenfolge, in der die vier Nummern oben auf seinem Blatt eingetragen wurden, hat **keinen Einfluss** auf den Spielverlauf.

Jack gewinnt das Spiel, wenn er den vierten und letzten „Fundort“-Chip platziert hat. Die Ermittler gewinnen das Spiel, wenn eine der drei folgenden Bedingungen erfüllt ist: 1. Sie haben Jack verhaftet. 2. Jack ist es nicht gelungen einen neuen Fundort innerhalb von einer Runde zu erreichen. 3. Jack kann sich nicht mehr bewegen, weil seine Bewegung von den Ermittlern blockiert wird.

Achtung: Während des Spielaufbaus teilen die Ermittler die Ermittler-Plättchen unter sich auf. Der gelbe Ermittler erhält 2 Plättchen: Jasper T.C. Waring profitiert von der scharfen Nase von Smoker, seinem treuen Spürhund. Dieses ergänzende Plättchen wird nur benötigt, falls die optionalen Regeln für die Ermittler genutzt werden. Andernfalls wird das Smoker-Plättchen zurück in die Box gelegt, da es nicht benötigt wird.



ERMITTLER-PLÄTTCHEN

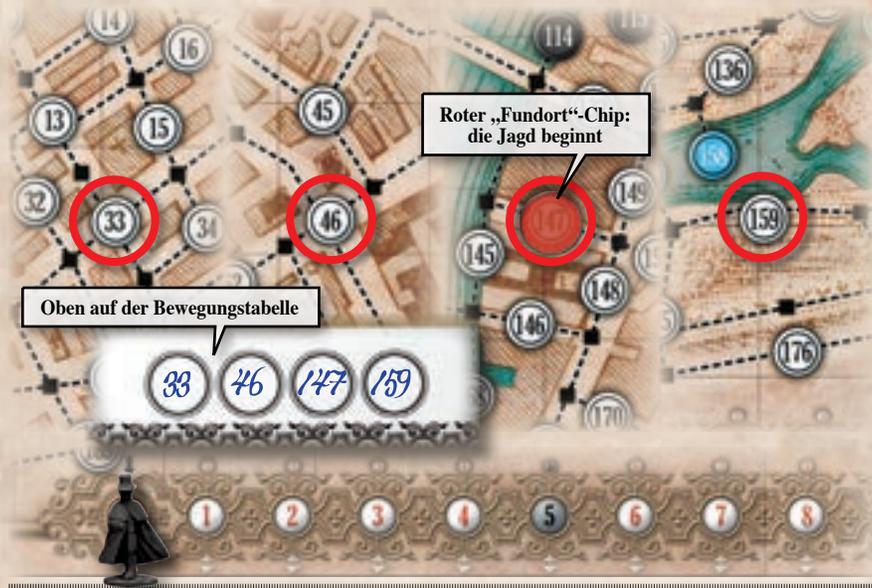
Jeder Ermittler wird durch eine farbige Figur dargestellt. Das jeweils dazugehörige Plättchen zeigt alle Spieleigenschaften, darunter die optionalen Regeln.

Priorität: Dieser Wert gibt die aufsteigende Spielreihenfolge an, welche die Ermittler in jeder ihrer Phasen befolgen müssen.

Fähigkeit: Ein Effekt, der nur einmal angewendet werden kann, falls die optionale Regel „Ärmel hochkrepeln“ eingesetzt wurde (siehe S. 11).

Spielablauf

◉ Die Jagd ◉



In diesem Beispiel hat Jack (heimlich) die Felder 33 (bA), 46 (bB), 147 (aB) und 159 (aA) als Fundorte ausgewählt und diese Zahlen oben auf seiner Bewegungstabelle eingetragen. Er erklärt dann, dass Feld 147 der erste Fundort ist, indem er 1 roten „Fundort“-Chip auf das entsprechende Zahlenfeld auf dem Spielplan legt und diese Zahl in das erste graue Feld in der ersten Zeile seiner Tabelle einträgt. Die Jagd hat begonnen! Jacks nächstes Ziel ist es, mit maximal 15 Bewegungen einen weiteren Fundort zu erreichen. Die Aufgabe der Ermittler ist es, Jack aufzuhalten.

1. Jack: Flucht durch die Nacht

Jack bewegt sich vom letzten Zahlenfeld, das er in seiner Tabelle notiert hat, entlang der schwarz gestrichelten Linien zu einem anderen benachbarten Zahlenfeld. Jack sieht auf den Stadtplan und wählt heimlich das Zahlenfeld aus, zu dem er sich bewegen möchte und trägt die entsprechende Zahl rechts neben der zuletzt eingetragenen Zahl in derselben Zeile in seiner Tabelle ein. Sobald er die Bewegung in seiner Tabelle notiert hat, aktualisiert Jack die Bewegungleiste auf dem Spielplan, indem er seine schwarze Figur vorrückt.



EIN UNGELÖSTER FALL

2. Oktober 1888: Während des Baus der neuen Zentrale der Metropolitan Police, später bekannt als New Scotland Yard, am Victoria-Ufer in der Nähe von Whitehall in Westminster, fand ein Arbeiter ein Paket mit menschlichen Überresten.

Die Zeitungen vermuteten einen Zusammenhang zwischen den Morden an Prostituierten, die von einem Serienkiller namens Jack the Ripper in demselben Zeitraum verübt wurden, aber die Metropolitan Police verkündete, dass es keine Verbindung gäbe.

Der Whitehall Mord™ ist ein weiterer ungelöster Fall im London des Jahres 1888, während der langen Periode, in der die Hauptstadt mit angehaltenem Atem von den Whitechapel-Morden verfolgt wurde. Die Überreste einer Frau wurden an drei verschiedenen Orten im Stadtzentrum gefunden.



Dr. J. Bond

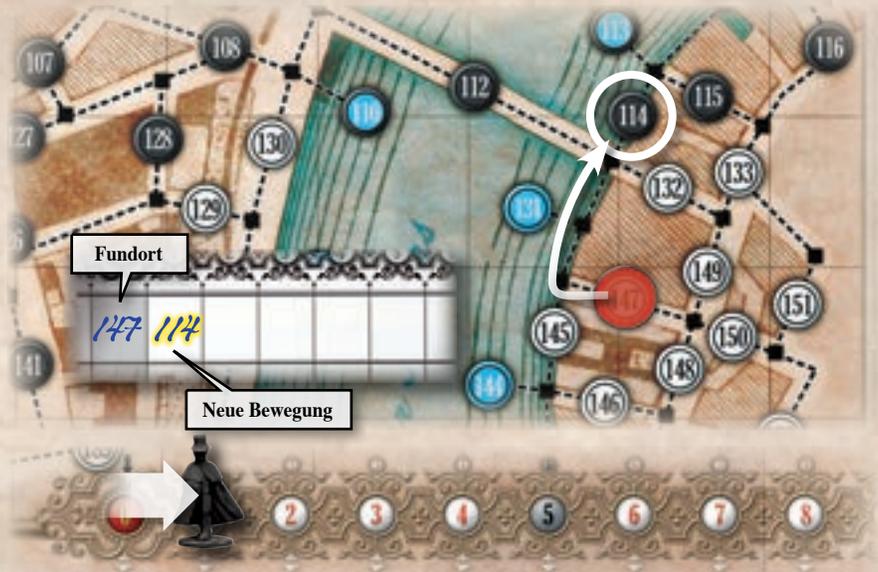


EIN MAKABERER FUND

Der zerstückelte Oberkörper einer Frau wurde, nachdem er bereits drei Monate verwest war, in einem Keller gefunden. Der Körper war in Stoff, möglicherweise einen schwarzen Unterrock, eingehüllt und verschnürt.

Der Polizeichirurg Thomas Bond [**Roter Ermittler**] fand heraus, dass dieser Oberkörper zu einem rechten Arm und einer rechten Schulter passte, die zuvor am 11. September am schlammigen Ufer der Themse in Pimlico gefunden worden waren.

The Times hatte zunächst vermutet, dass der Arm als Streich von Medizinstudenten im Wasser deponiert worden sei.



Jack muss seine erste Bewegung ausführen und bewegt sich von Zahlenfeld 147, dem ersten Fundort, heimlich zu Zahlenfeld 114, indem er seine Tabelle aktualisiert und seine Figur auf der Bewegungsleiste entsprechend vorrückt.

Achtung: Jack **muss** in jedem Durchgang **eine Bewegung ausführen** (er darf nicht für zwei aufeinanderfolgende Durchgänge auf demselben Zahlenfeld bleiben). Er darf sich nicht über einen Übergang bewegen, der von einem Ermittler besetzt ist. Falls Jack aus diesem Grund keine Bewegung ausführen kann, hat er das Spiel verloren.

Statt seiner Bewegung kann Jack ein blaues **Spezialbewegungs-Plättchen** (Kutsche, Gasse oder Boot) nutzen, um seine Flucht zu beschleunigen (siehe Spezialbewegungen auf Seite 12).

Falls es sich bei dem Zahlenfeld, das Jack erreicht, um einen weiteren Fundort handelt, kann Jack dies **am Ende der Runde** mitteilen und eine neue Runde beginnt (siehe Ende der Runde auf Seite 11).

Falls Jack nach Abschluss seiner fünfzehn verfügbaren Bewegungen keinen neuen Fundort erreicht hat, verliert er das Spiel.

2. Ermittler: Das Monster wird gejagt

Nachdem sie sich gemeinsam beraten haben, können die Ermittler ihre Figuren in der Reihenfolge der Priorität (der Zahl im gelben Oval auf dem Ermittler-Plättchen - 1. Gelb, 2. Blau und 3. Rot) bewegen.

Eine Ermittlerfigur kann sich entlang der gestrichelten Linien um eine Distanz von bis zu zwei (0, 1 oder 2) Übergängen bewegen (die Zahlenfelder spielen für die Bewegung der Ermittler keine Rolle).



Die Ermittler bewegen ihre Figuren in der Reihenfolge (gelb, blau und rot) von dem Übergang aus, auf dem sie ursprünglich stationiert sind. Der gelbe und blaue Ermittler wurde um 2 Übergänge bewegt, während der rote Ermittler nur um 1 Übergang weiterbewegt wurde, um die Brücke zu bewachen.

Bei seiner Bewegung darf ein Ermittler andere Figuren überspringen, aber er darf seine Bewegung nicht auf einem bereits besetzten Übergang beenden.

3. Ermittler: Indizien und Verdachtsmomente

Alle Ermittler dürfen in der Reihenfolge der Priorität nach *Hinweisen suchen* oder eine *Verhaftung durchführen*.

Der Aktionsbereich einer Ermittlerfigur umfasst sowohl bei der *Suche nach Hinweisen* als auch bei der *Durchführung einer Verhaftung* die Zahlenfelder, die an den Übergang angrenzen, auf dem sich die Figur befindet.

DIE UNTERSUCHUNG

8. Oktober 1888. John Troutbeck, Gerichtsmediziner von Westminster, eröffnete die Untersuchung; er vermutete, dass die Frau „von großer Statur und gut genährt“ war. Der Uterus war aus ihrem Körper entfernt worden, der rechte Arm wurde von jemandem mit Kenntnissen der menschlichen Anatomie abgetrennt. Er war mit einem Druckverband versehen, um den Blutfluss zu hemmen, und wurde erst nach dem Tod entfernt. Das Opfer trug zum Zeitpunkt des Todes ein Satinkleid: Das Kleid wurde in Bradford hergestellt und das Modell war drei Jahre alt. Papierschnipsel, die bei den Überresten gefunden wurden, stammten aus der *Echo* vom 24. August und der *Chronicle*, von der das Datum jedoch nicht bekannt ist. Auch wenn die genaue Todesursache unklar war, konnte ein Erstickern oder Ertränken des Opfers ausgeschlossen werden. Die linke Lunge war stark entzündet. Es gab keine Anzeichen einer Schwangerschaft, das Herz war gesund und die rechte Lunge, die Leber, der Magen, die Nieren und die Milz waren unauffällig. Das Opfer starb vor etwa sechs bis acht Wochen und hatte helle Haut, dunkles Haar und war keine Frau, die handwerkliche Arbeit gewohnt war. Später setzte der Journalist Jasper T.C. Waring [**Gelber Ermittler**] mit der Erlaubnis der Polizei und unter Mithilfe eines Arbeiters seinen Spürhund ein, um das linke Bein, das über dem Knie abgetrennt wurde, zu finden. Es war in der Nähe der Baustelle vergraben. Der Kopf und die Gliedmaßen wurden nie gefunden und die Identität des Opfers ist bis heute unklar.

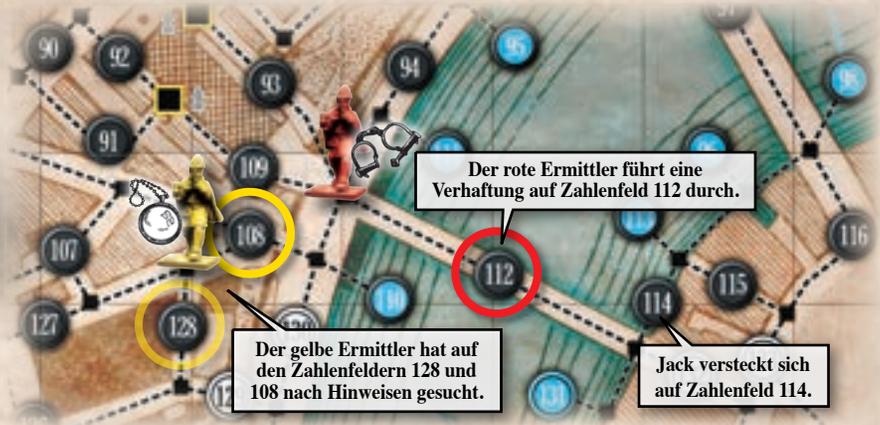


OPTIONALE REGELN, UM JACK ZU HELFEN

Mörder auf freiem Fuß:

Sobald Jack ein blaues **Spezialbewegungs-Plättchen** benutzt, folgt er den normalen Regeln, aber statt das Plättchen offen neben die Bewegungsleiste zu legen, darf er es verdeckt hinlegen, ohne den Ermittlern zu sagen, welche Art Spezialbewegung er ausgeführt hat. Die Ermittler dürfen diese Plättchen erst am Ende der Runde sehen.

Zeitungsfälschung: Sobald eine neue Runde beginnt, darf Jack 1 **Spezialbewegungs-Plättchen Gasse** oder **Boot** auch von denen nehmen, die bereits aus dem Spiel entfernt wurden.



Der Ermittler hat mit der gelben Figur auf den Zahlenfeldern 128 und 108 nach Hinweisen gesucht, jedoch ohne Erfolg. Die Zahlenfelder 107 und 127 konnten nicht durchsucht werden, da sie nicht an den Übergang angrenzen. Mit der roten Figur führen die Ermittler eine Verhaftung auf Zahlenfeld 112 durch, in der Hoffnung, dass sich Jack dort befindet. Die rote Figur kann in diesem Durchgang keine Verhaftung auf den Zahlenfeldern 93 und 109 durchführen, obwohl sie angrenzen, weil die Aktion Verhaftung nur für ein Zahlenfeld gilt.

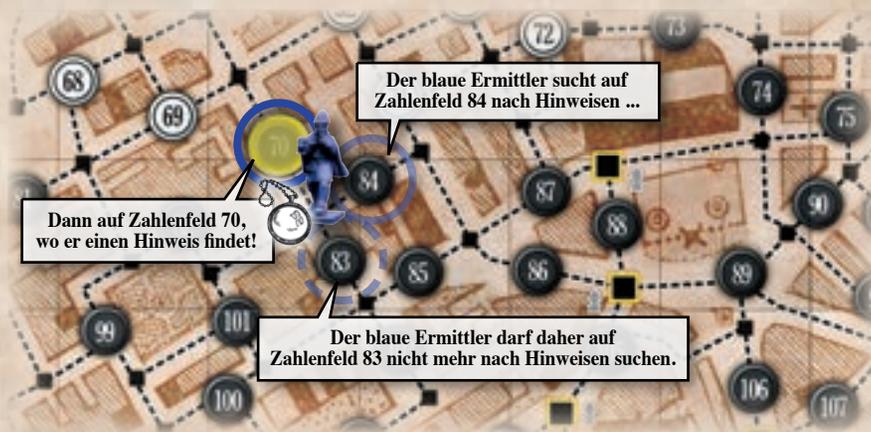
Es kann mit jeder Ermittlerfigur **nur eine** der zwei Aktionen (*nach Hinweisen suchen* oder *eine Verhaftung durchführen*) durchgeführt werden. Falls ein Spieler jedoch mehrere Ermittler spielt, kann er für seine verschiedenen Figuren verschiedene Aktionen auswählen.

Nach Hinweisen suchen



Um *nach Hinweisen zu suchen*, nennt ein Ermittler die Zahlenfelder in der Reihenfolge, in der er sie mit seiner Figur untersuchen möchte. Jack überprüft, ob er die genannte Zahl in eines der Kästchen seiner Bewegungstabelle in der laufenden Runde eingetragen hat.

Falls das Zahlenfeld eingetragen ist, legt Jack 1 Hinweis-Chip auf dieses Zahlenfeld (ohne weitere Informationen preiszugeben) und der Ermittler hört sofort auf, nach Hinweisen zu suchen. Andernfalls wird dieser Vorgang auf den anderen Zahlenfeldern, die an dieselbe Figur angrenzen, fortgesetzt.



Dann auf Zahlenfeld 70, wo er einen Hinweis findet!

Der blaue Ermittler sucht auf Zahlenfeld 84 nach Hinweisen ...

Der blaue Ermittler darf daher auf Zahlenfeld 83 nicht mehr nach Hinweisen suchen.

Der Ermittler entscheidet sich, mit der blauen Figur nach Hinweisen zu suchen und beginnt bei Zahlenfeld 84. Jack ist dort nicht gewesen. Der Ermittler fährt fort, indem er Zahlenfeld 70 nennt: Jack ist dort gewesen und legt einen gelben „Hinweis“-Chip auf dieses Zahlenfeld. Jack war in dieser Runde dort, aber wann? Das Feld mit der Zahl 83 darf in dieser Runde, obwohl es angrenzt, nicht mehr untersucht werden.

Eine Verhaftung durchführen



Um eine Verhaftung durchzuführen, nennt ein Ermittler ein einziges zu dieser Ermittlerfigur benachbartes Zahlenfeld. Jack überprüft, ob seine aktuelle Position (das zuletzt notierte Zahlenfeld in seiner Bewegungstabelle) mit dem genannten

Zahlenfeld übereinstimmt: Ist dies der Fall, wird Jack verhaftet und verliert das Spiel; andernfalls muss er keine weiteren Informationen preisgeben.

◉ Ende der Runde ◉

Sobald Jack einen neuen Fundort erreicht, weiß er, dass dies der letzte Durchgang der Runde ist, darf aber nichts sagen.

Am Ende von Phase 3, Ermittler: Indizien und Verdachtsmomente, teilt Jack mit, falls er nicht verhaftet wurde, dass er einen neuen Fundort erreicht hat und legt einen „Fundort“-Chip auf das entsprechende Zahlenfeld des Spielplans.

Die nächste Runde beginnt: Jack setzt die Bewegungsleiste zurück, indem er seine schwarze Figur zurück auf die Position 0 (rot) stellt; er nimmt alle „Hinweis“-Chips vom Spielplan (die „Fundort“-Chips bleiben im Spiel) und

OPTIONALE REGELN, UM DEN ERMITTLERN ZU HELFEN

Ärmel hochkrepeln:

Die Ermittler können die Fähigkeiten nutzen, die auf ihren Ermittler-Plättchen beschrieben sind. Diese Fähigkeiten können nur einmal im Spiel genutzt werden: der Ermittler muss dieses Plättchen umdrehen, um anzuzeigen, dass diese Fähigkeit bereits genutzt wurde.

Smokers Nase: Der gelbe Ermittler hat zusätzlich zu seinem eigenen Ermittler-Plättchen das Smoker-Plättchen und kann die darauf beschriebene Fähigkeit einmal pro Spiel nutzen. Wenn er sie einmal genutzt hat, muss er das Plättchen umdrehen, sodass es nicht mehr genutzt werden kann.

Helfer des gelben Ermittlers

Farbe



Fähigkeit (optionale Regel)



**UM JACK ZU HELFEN,
FALLS MAN AUCH
FOLGENDES SPIEL
BESITZT ...**



Die Akte Whitechapel:
Für 2-6 Spieler; fünf
Opfer in vier langen,
horrorerfüllten Nächten.

Falsche Hinweise: Für je 5 gelbe „Hinweis“-Chips, die von den Ermittlern innerhalb einer Runde aufgedeckt werden, erhält Jack 1 blauen „Falscher-Hinweis“-Chip (maximal 3). Zu Beginn von Phase 3, Ermittler: Indizien und Verdachtsmomente darf Jack 1 blauen „Falscher-Hinweis“-Chip legen, um ein Zahlenfeld seiner Wahl zu „blockieren“, auf dem die Ermittler in der gesamten Runde weder *nach Hinweisen suchen* noch *Verhaftungen durchführen* dürfen. Jeder blaue Chip, der nicht gespielt wird, ist am Ende der Runde verloren. Jack darf als Fundort kein „blockiertes“ Feld auswählen.



nimmt alle blauen Spezialbewegungs-Plättchen aus dem Spiel, die er in der gerade abgeschlossenen Runde verwendet hatte.

Jack muss nun die Zahl des Fundortes, den er erreicht hat, im grauen Feld (0) der nächsten Zeile seiner Bewegungstabelle notieren. Eine neue Runde beginnt mit Phase 1, Jack: Flucht durch die Nacht.

⊙ **Ende der Jagd** ⊙

Sobald Jack den vierten „Fundort“-Chip auf das entsprechende Zahlenfeld des Spielplanes legt, endet die Jagd und Jack hat gewonnen.

⊙ **Spezialbewegungen** ⊙

Jack darf eines seiner blauen Spezialbewegungs-Plättchen nutzen, anstatt eine normale Bewegung auszuführen.

Sobald Jack ein Spezialbewegungs-Plättchen ausspielt, muss er es in dem Durchgang, in dem die Bewegung ausgeführt wurde, unter die Bewegungsleiste legen. Dieses Plättchen kann für den Rest des Spiels nicht mehr benutzt werden.

Falls ein Spezialbewegungs-Plättchen benutzt wird, muss Jack dessen Effekte ausführen.



Rückseite



Kutsche



Gasse



Boot

Achtung: Jack darf einen Fundort nicht durch den Einsatz eines Spezialbewegungs-Plättchen erreichen.

Es gibt drei Arten von Spezialbewegungs-Plättchen:



Kutsche: Jack darf ein **Kutschen**-Plättchen benutzen, um sich 2 Zahlenfelder weit zu bewegen, quasi als Doppelbewegung. Außerdem darf Jack sich mit der Kutsche über Übergänge hinweg bewegen, auf denen sich Ermittlerfiguren befinden.

Die 2 Zahlenfelder, die in die **Kutschen**-Bewegung involviert sind, müssen sich voneinander und von dem Zahlenfeld, von dem er die Bewegung gestartet hat, unterscheiden. Beide Zahlenfelder, auf die er sich bewegt, müssen in der richtigen Reihenfolge in separaten Feldern in Jacks Bewegungstabelle eingetragen werden. Die Figur wird auf der Bewegungsleiste um 2 Felder vorgerückt. Jack darf im gesamten Spiel 2 **Kutschen** benutzen.



Jack entscheidet sich, von Zahlenfeld 40, auf dem er sich aktuell befindet, ein Spezialbewegungs-Plättchen **Kutsche** zu benutzen. Er erklärt, dass er eine Spezialbewegung nutzt, indem er das blaue **Kutschen**-Plättchen ausspielt, das er neben der Bewegungsleiste auf Höhe der Bewegungen legt, die betroffen sind (4 und 5). Jack wählt die zwei Zahlenfelder aus, auf die er sich mit der Spezialbewegung bewegt und notiert diese in seiner Bewegungstabelle: Zahlenfeld 37, gefolgt von Zahlenfeld 34. Jack befindet sich nun auf dem Zahlenfeld 34. Da er die **Kutsche** benutzt hat, durfte Jack außerdem den blauen Ermittler überspringen, der normalerweise verhindert hätte, dass er von Zahlenfeld 40 auf Zahlenfeld 37 hätte ziehen können.

**UM DEN ERMITTLERN
ZU HELFEN, FALLS MAN
AUCH FOLGENDES SPIEL
BESITZT ...**



Whitechapel Dear Boss: Neue Komponenten und zusätzliche Regeln für Jack, die Polizei und die Unglücklichen.

Verstärkungen: Jede Figur in diesem Spiel kann in Kombination mit der optionalen Regel „Ärmel hochkrepeln“ durch die grüne und/oder braune Figur ersetzt werden.

Grüner Ermittler (Priorität 4): Dieser Ermittler darf nicht nur auf einem angrenzenden Zahlenfeld, sondern auf allen angrenzenden Zahlenfeldern eine Verhaftung durchführen.

Brauner Ermittler (Priorität 5): Statt nach Hinweisen zu suchen oder eine Verhaftung durchzuführen, darf dieser Ermittler ein beliebiges weißes Zahlenfeld auswählen. Falls dieses Zahlenfeld eines der Fundorte ist, die Jack noch nicht erreicht hat, gewinnen die Ermittler das Spiel.

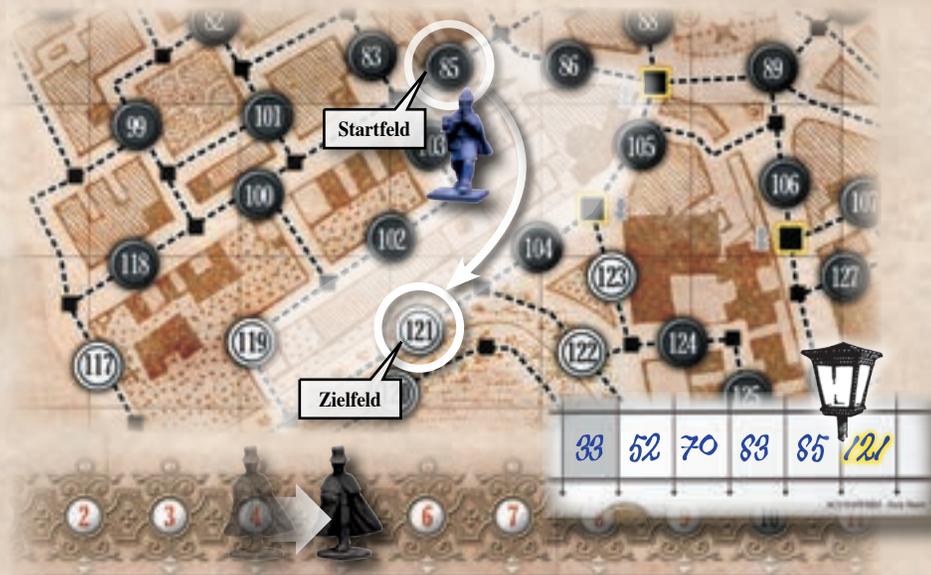


DIE POLIZEI UNTERSUCHT

Sergeant Arthur Ferris [**blauer Ermittler**] gehört zum Metropolitan Police Service, der Polizeikraft, deren Zuständigkeit sich auf ganz London erstreckt, mit der Ausnahme von Square Mile, wofür die City of London Police verantwortlich ist. Der Met, wie er häufig genannt wird, wurde 1829 gegründet und ist nach dem Ort der ursprünglichen Zentrale der Metropolitan Police in 4 Whitehall Place, die einen Hintereingang an der Straße Great Scotland Yard hatte, benannt. Im Jahr 1887 begannen die Bauarbeiten für ein neues Scotland Yard am Victoria-Ufer mit direktem Blick über die Themse. Es war 1888, während dieser Bauarbeiten, als der zergliederte Oberkörper einer Frau gefunden wurde, später bekannt als das Whitehall-Mysterium [**weißes Zahlenfeld 165**]. Heute ist dieser Gebäudekomplex bekannt als Norman Shaw Buildings, in dem sich Parlamentsbüroräume befinden.



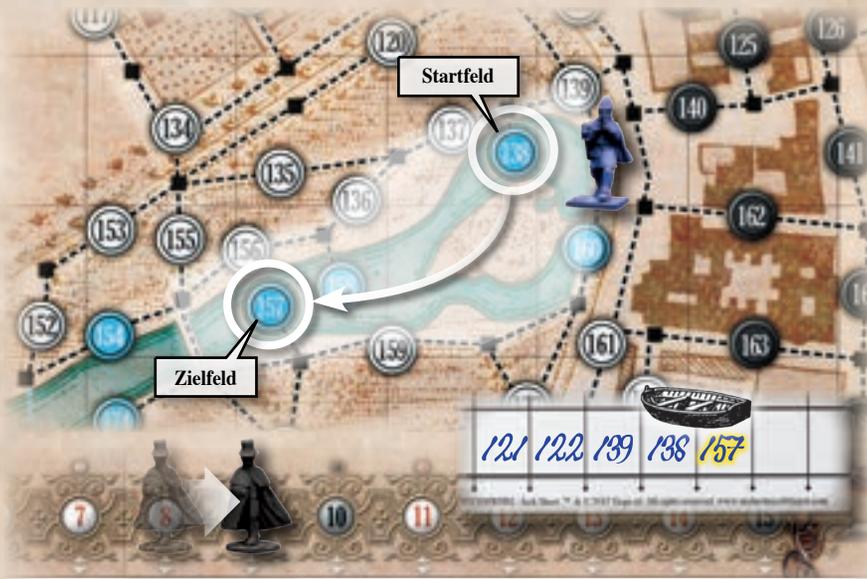
Gasse: Jack darf ein **Gasse**-Plättchen benutzen, um einen Häuserblock zu durchqueren. Ein Häuserblock ist ein Bereich auf dem Spielplan, der komplett von schwarz gestrichelten Linien umrandet ist und keine blauen Zahlenfelder enthält. Mit der Spezialbewegung Gasse darf Jack sich von einem weißen oder schwarzen Zahlenfeld zu einem anderen weißen oder schwarzen Zahlenfeld an der Grenze dieses Häuserblocks bewegen. Jack darf im gesamten Spiel 2 **Gassen** benutzen.



*Jack entscheidet sich, vom schwarzen Zahlenfeld 85, auf dem er sich aktuell versteckt, ein Spezialbewegungs-Plättchen **Gasse** zu benutzen. Er erklärt, dass er eine Spezialbewegung nutzt, indem er das **Gasse**-Plättchen ausspielt und neben die Bewegungsleiste auf Höhe der Bewegungen legt, die betroffen sind (4 und 5). Jack wählt das Zahlenfeld aus, auf das er sich mit der Spezialbewegung bewegt und notiert die Zahl 121, das Zahlenfeld, auf dem er sich nun befindet, in seine Bewegungstabelle.*



Boot: Jack darf ein **Boot**-Plättchen benutzen, um sich innerhalb desselben Wasserblocks von einem blauen Zahlenfeld auf ein anderes blaues Zahlenfeld zu bewegen. Ein Wasserblock ist ein Bereich auf dem Spielplan, der komplett von schwarz und blau gestrichelten Linien umrandet ist und blaue Zahlenfelder enthält. Jack darf im gesamten Spiel 2 **Boote** benutzen.



Jack entscheidet sich, vom blauen Zahlenfeld 138 aus, auf dem er sich aktuell befindet, ein Spezialbewegungs-Plättchen **Boot** zu benutzen. Er erklärt, dass er eine Spezialbewegung nutzt, indem er das **Boot**-Plättchen ausspielt und neben die Bewegungsleiste auf Höhe der Bewegungen legt, die betroffen sind (8 und 9). Jack wählt das Zahlenfeld aus, auf das er sich mit der Spezialbewegung bewegt und notiert die Zahl 157, das blaue Zahlenfeld, auf dem er sich nun befindet, in seine Bewegungstabelle.

Spielende

Jack gewinnt das Spiel, wenn er den vierten und letzten „Fundort“-Chip platziert hat. Die Ermittler gewinnen das Spiel, wenn eine der drei folgenden Bedingungen erfüllt ist:

1. Sie haben Jack verhaftet.
2. Jack ist es nicht gelungen einen neuen Fundort innerhalb von einer Runde zu erreichen.
3. Jack kann sich nicht mehr bewegen, weil seine Bewegung von den Ermittlern blockiert wird.

Die Jagd kann beginnen!



Laden im
App Store

ANDROID APP BEI
Google play



WHITEHALL CASEBOOK

Das **Whitehall Casebook** ist im AppStore und PlayStore erhältlich und kann auf allen aktuellen Apple- und Android-Geräten (Smartphones und Tablets) genutzt werden. Diese interessante App bringt neue und spannende Herausforderungen, selbst für den erfahrensten Jack. Das **Casebook** bietet eine zufallsgenerierte Auswahl an Fundorten und unterscheidet 4 verschiedene Schwierigkeitslevel: normal, einfach, mittel und schwierig. Lust auf spannende, neue Herausforderungen?





SPIELTIPPS

Am besten spielt der erfahrenste Spieler in der Gruppe Jack, zumindest in den ersten Spielen.

Der Spieler, der die Rolle Jacks übernimmt, muss die Spezialbewegungs-Plättchen intelligent nutzen, um zu vermeiden, dass er keine mehr hat, wenn er sie braucht.

Der Spieler, der Jack spielt, sollte die Anzahl der vorhandenen Durchgänge, um einen neuen Fundort zu erreichen, nicht überschätzen. Eine unerwartete Bewegung eines Ermittlers kann ihn zu einer schwierigen Entscheidung zwingen.

Wenn sich der Spieler, der Jack spielt, den Stadtplan anschaut, um sich seine Strategie zu überlegen, muss er den Sichtschirm nutzen, um seinen Blick und seine Bewegungen vor den Ermittlern zu verbergen. Andernfalls geht er das Risiko ein, wichtige Informationen zu verraten.

Die Ermittler dürfen den Mut während der Jagd nicht verlieren – keine Hinweise zu finden, kann auch ein Hinweis sein!



⊙ Zusammenfassung der Jagd ⊙

Das Spiel besteht aus einer einzigen Jagd, die aus drei Runden besteht.

Jede Runde besteht aus bis zu 15 Durchgängen und ist in die folgenden drei Phasen gegliedert.

Die JAGD

1	Jack: Flucht durch die Nacht. Jack bewegt sich heimlich vom letzten Zahlenfeld, das er in seiner Bewegungstabelle notiert hat, entlang der schwarz gestrichelten Linien zu einem anderen angrenzenden Zahlenfeld und aktualisiert die Bewegungsleiste auf dem Spielplan.
2	Ermittler: Das Monster wird gejagt. Die Ermittler beraten sich gemeinsam und bewegen dann ihre Figuren: zuerst die gelbe, dann die blaue und zum Schluss die rote.
3	Ermittler: Indizien und Verdachtsmomente. Die Ermittler beraten sich untereinander, dann können sie zuerst mit der gelben, dann mit der blauen und zum Schluss mit der roten Figur entweder <i>nach Hinweisen suchen</i> oder <i>eine Verhaftung durchführen</i> . Jack kann erklären, dass die Runde vorbei ist, falls er einen neuen Fundort erreicht hat: falls er dies tut, muss er diesen Fundort mit 1 „Fundort“-Chip auf dem Spielplan markieren.

Folgt uns auf Facebook: www.facebook.com/heidelbaerger

