
Letters from
WHITECHAPEL
SPELREGELS

Londen, 1888.

Van zodra je de koets hebt verlaten, besef je dat dit de verkeerde halte is. Enkele minuten geleden stond je nog in het chique stadscentrum, nu sta je in een wirwar van drukke stinkende steegjes. Venters roepen naar kooplui, smerige kinderen gekleed in lompen lopen door de menigte en trekken aan je jas, bedelend naar wat geld.. armoede en somberheid is alles wat je ziet. Sommige noemen dit district de hel. Sommige - met minder geluk - thuis. Hier kan je voor een penny of zelfs minder straatartiesten en freakshows zien, of je bezatten in een van de cafés. Ook seks is hier te koop, je vindt hoertjes op elke straathoek. Ze worden de ongelukkigen genoemd, en men kon ze geen betere naam geven.

Welkom in Whitechapel.

Welkom in de straten van Jack the Ripper.



Letters from WHITECHAPEL

Brieven uit Whitechapel is een deductie- en blufspel dat zich afspeelt in 1888, in het Londen van Jack the Ripper, voor 2 tot 6 speler vanaf 13 jaar.

Doel van het spel

Vijf belangrijke rechercheurs volgen het spoor van Jack the Ripper, de gevaarlijkste seriemoordenaar aller tijden. Ze zetten de achtervolging in op deze mysterieuze moordenaar in de wirwar van steegjes van Whitechapel. Eén speler vervult de rol van Jack the Ripper, zijn doel is om vijf slachtoffers te maken voor hij wordt gepakt. De andere spelers zijn de politie rechercheurs, die samenwerken om Jack te arresteren voor het einde van het spel.

Spelmateriaal

Inhoud van de doos:

- Deze spelregels.
- 1 spelbord, met het Whitechapel district uit 1888.
- 5 politie kaarten (1 blauwe, gele, bruine, rode en groene)
- 1 Jack the Ripper kaart
- 2 voorgestanste kartons met:
    - 5 hoofdrechercheur tegels (1 blauwe, gele, bruine, rode en groene).
    - 7 zwarte politiepatrouille fiches (2 valse fiches en 1 blauwe, gele, bruine, rode en groene).
    - 8 witte vrouw fiches, 5 met rode markering, 3 gewone.
    - 1 rood tijdstip van het misdrijf fiche
    - 5 speciale verplaatsingsfiches (3 koets en 2 steeg)
    - 4 Jacks brieven tegels (“Beste baas”, “Brutale Jacky”, “Uit de Hel”, “Goulston straat”).
- 5 witte houten ongelukkige figuren.
- 5 houten politie figuren (1 blauwe, gele, bruine, rode en groene).
- 2 zwarte houten Jack figuren.
- 1 Jack the Ripper scherm.
- 1 Jack the Ripper verplaatsingen notitieblok
- 3 doorzichtige gele plastic valse aanwijzing schijfjes.
- 19 doorzichtige witte plastic aanwijzing schijfjes.
- 5 doorzichtige rode plastic plaats delict schijfjes.

Spelmateriaal

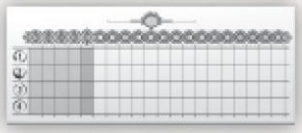
Speelbord



Speelbord



Speelbord



Een notitieblok met 30 bladzijden

Speelbord



Achterzijde



Voorzijde

Politie kaarten



Achterzijde



Voorzijde in 5 kleuren (1 per rechercheur)

Hoofdrechercheur tegels



Brieven



Achterzijde



De vier verschillende voorzijden

Houten figuren



Jack (2)



Politie figuren in 5 kleuren (1 per politiefiguur)



Ongelukkige (5)

Doorzichtige schijfjes

Aanwijzing (19)



Plaats delict (5)



Valse aanwijzing (3)

Voorgestanste fiches



Vrouw fiches (8)



Politie-patrouille Fiches (7)



Tijdstip van het misdrijf fiche



Koets Fiches (3)



Steeg Fiches (2)

Spelvoorbereiding

1

Leg het spelbord, met het Whitechapel uit de tijd van Jack the Ripper in het midden van de tafel. Op het bord staan 195 genummerde rondjes met elkaar verbonden via stippellijnen.

2

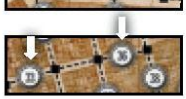
Tijdens het spel worden Jack, de politie en de ongelukkigen over de stippellijnen verplaatst, de straten van Whitechapel.



Jack the Ripper verplaatst zich onzichtbaar over de genummerde rondjes



De politie verplaatst zich tijdens hun patrouilles tussen kruispunten (Het heeft geen belang of ze een gekleurde omranding hebben)



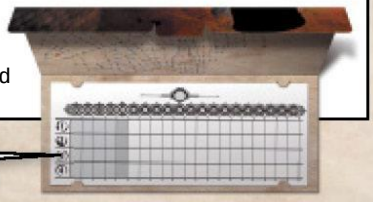
De ongelukkigen dolen eenzaam rond tussen de genummerde rondjes.

3

Een speler vervult de rol van Jack the Ripper (De meest ervaren speler is aangewezen). De overige spelers zijn de rechercheurs. De rechercheurs werken steeds samen. Ze verdelen de 5 politie figuren onderling naar keuze. De 5 politie figuren worden steeds gebruikt, het maakt daarbij niet uit hoeveel spelers er aan het spel deelnemen. Als er minder dan zes spelers aan het spel deelnemen, zal iemand meerdere politiefiguren aansturen.

4 Jack the Ripper

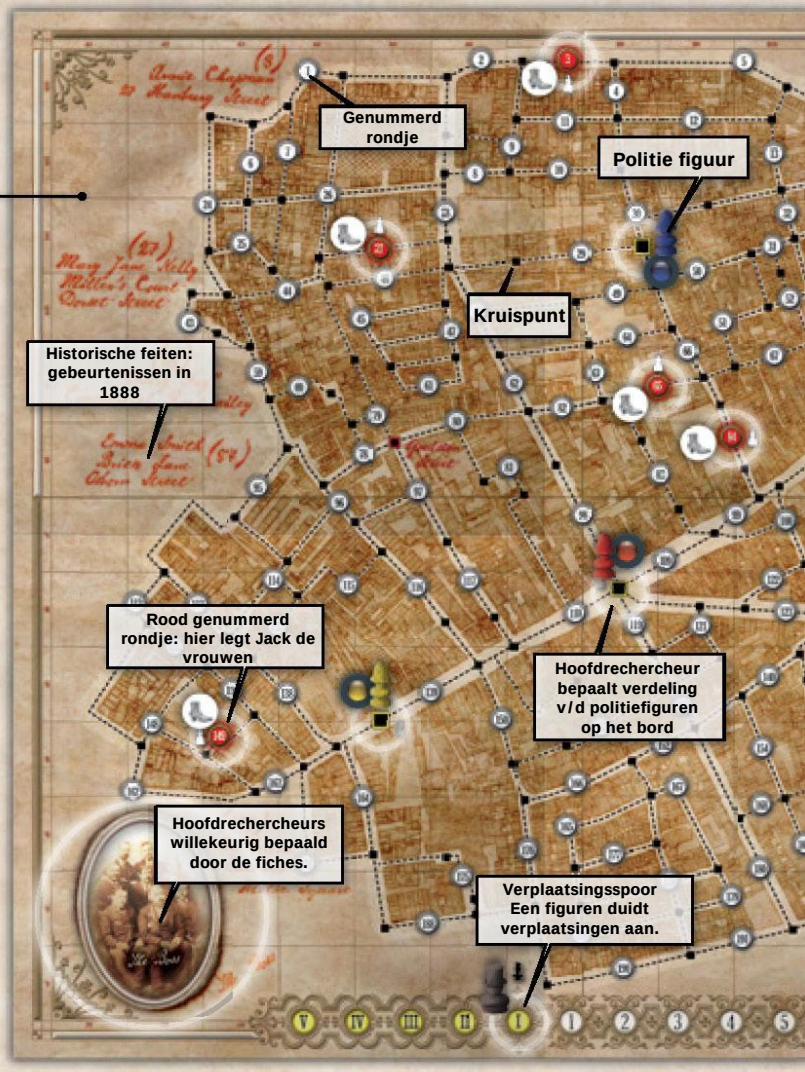
Jack neemt een nieuw verplaatsingen- notieblad en legt dit achter zijn Jack the Ripper scherm. Hij heeft ook een potlood nodig (niet bijgesloten).



Jacks scherm met het verplaatsingen blad correct geplaatst.

5 Jack the Ripper

Jack zet een zwarte Jack the Ripper figuur op het eerste nachtveld van het nacht spoor op het speelbord



6 Jack the Ripper

Jack kiest zijn schuilplaats in het geheim. Hij mag elk genummerd rondje kiezen, behalve de rode rondjes. Als hij zijn schuilplaats heeft gekozen, schrijft hij het nummer in het ovale veld bovenaan zijn verplaatsingen blad. Het doel van jack is om zijn schuilplaats te bereiken na elke moord, zonder te worden gepakt door de rechercheurs.



Voorbeeld: Jack kiest rondje 90 als schuilplaats.



7 Jack the Ripper

Jack ontvangt de rode plaats delict schijfjes, de witte aanwijzing schijfjes, de witte vrouw fiches, de koets en steeg speciale verplaatsing fiches en het rode tijdschip van het misdrijf fiche. Als de extra regels (zie blz. 14) worden gebruikt ontvangt hij ook Jacks brieven en de gele valse aanwijzing schijfjes.



5 plaats delict schijfjes



19 aanwijzing schijfjes



8 vrouw fiches (voorzijde)



5 speciale verplaatsing fiches: 3 koets en 2 steeg fiches.



1 tijdstip v/h misdrijf fiche

8 Politie



De 5 politie kaarten worden verdeeld onder de spelers die rechercheur spelen net zoals de politiefiguren werden verdeeld, zodanig dat bijvoorbeeld een speler met de rode politie kaart ook de rode figuur ontvangt.

9 Politie



Een van de rechercheurs schud de hoofdrechercheur tegels en legt deze als verdekte stapel op het daarvoor voorziene veld op het bord.

10 Politie

De rechercheurs nemen de witte ongelukkige figuren en de zwarte politiepatrouille fiches. Het spel kan beginnen!



5 ongelukkige Figuren



7 politie-patrouillefiches

Spelverloop

Een spel Letters from Whitechapel verloopt over 4 nachten

1	Eerste nacht (31 augustus 1888)
2	Tweede nacht (8 september 1888)
3	Derde nacht (30 september 1888) - “dubbele gebeurtenis”
4	Vierde nacht (9 november 1888)

Elke nacht is verdeeld in 2 delen. Elk deel bestaat uit verschillende fases. Bij elke fase wordt Jack the Ripper of de politie vermeld als verantwoordelijke voor het uitvoeren van de eigen acties.

Eerste deel: Hel	
Jack the Ripper	Jack the Ripper: Voorbereiding van het gebeuren.
Jack the Ripper	Jack the Ripper: De slachtoffers worden aangeduid.
Politie	Politie: Patrouilleert door de straten
Jack the Ripper	Jack the Ripper: De slachtoffers worden gekozen
Jack the Ripper	Jack the Ripper: Bloed op straat
Politie	Politie: De spanning stijgt
Jack the Ripper	Jack the Ripper: Klaar om te moorden
Jack the Ripper	Jack the Ripper: Een lichaam op het voetpad
Politie	Politie: Alarm blazen

Tweede deel: De jacht	
Jack the Ripper	Jack the Ripper: Ontsnapping in de nacht
Politie	Politie: De jacht op het monster
Politie	Politie: Aanwijzingen en verdachtmakingen

Beste baas,
Ze zeggen steeds dat de politie me al heeft gepakt, maar zo ver is het nog niet.

Spelverloop

Eerste deel: Hel

De duisternis valt over de beruchte steegjes van Whitechapel, angst wordt voelbaar voor zij die ronddwalen in de nacht. Elke schaduw kan die van Jack zijn.

1. Jack the Ripper: Voorbereiding van het gebeuren.

Jack verzamelt de **speciale verplaatsingsfiches** (Koets en steeg) afhankelijk van de nacht.

Nacht		Fiches
1	31 augustus 1888	3 koets fiches en 2 steeg fiches
2	8 september 1888	2 koets fiches en 2 steeg fiches
3	30 september 1888	2 koets fiches en 1 steeg fiches
4	9 november 1888	1 koets fiches en 1 steeg fiches

2. Jack the Ripper: De slachtoffers worden aangeduid.

Jack verzamelt vrouwen fiches afhankelijk van de nacht:

Nacht		Fiches
1	31 augustus 1888	8 vrouwen, 5 gemarkeerde
2	8 september 1888	7 vrouwen, 4 gemarkeerde
3	30 september 1888	6 vrouwen, 3 gemarkeerde
4	9 november 1888	4 vrouwen, 1 gemarkeerde

Jack legt de vrouwen fiches gedekt op de rode genummerde rondjes op het bord. Hij mag zelf de schikking bepalen.

De fiches met rode markering duiden de mogelijke doelwitten van jack aan. De volledige witte fiches zijn valse doelwitten, die worden gebruikt om de politie te misleiden, volgens Jack zijn strategie.

De rood gemarkeerde zijdes blijven verdekt als Jack de fiches op het bord legt. Jack is de enige die de echte doelwitten kent.

Opmerking: Tijdens de 2de en de daaropvolgende nachten, mag Jack geen vrouwen fiches meer leggen op de rode rondjes die al bezet zijn door plaats delict fiches.



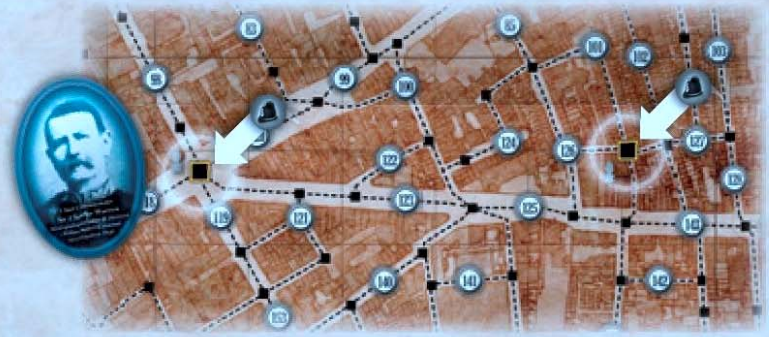
Voorbeeld: *Jack legt vrouwen fiches gedekt op rode rondjes. Hij weet als enige welke zijn gemarkeerd. Zijn volgende slachtoffer bevindt zich onder hen!*

3. Politie: Patrouilleert door de straten

De rechercheurs draaien de bovenste tegel van de stapel hoofdrechercheurs open. De speler die speelt met de politieagent van deze kleur wordt de hoofdrechercheur voor de huidige nacht.

De hoofdrechercheur leidt het onderzoek. Tijdens de 1e nacht van het spel legt hij de 7 politiepatrouille fiches op de geel omrande kruispunten (geel omrande vierkantjes) in een schikking naar keuze. Sommige fiches zijn gemarkeerd met één van de vijf kleuren van de politie figuren. Twee van de fiches (volledig zwart) zijn valse patrouilles om Jack te misleiden, volgens de strategie van de hoofdrechercheur.

De gemarkeerde zijdes van de politiepatrouilles blijven verdekt als ze op het bord worden gelegd. De hoofdrechercheur is de enige die de positie van de echte politie kent.



Voorbeeld: *De hoofdrechercheur legt politiepatrouille fiches op het bord. Jack moet raden waar de politie zich bevindt en proberen niet te worden gepakt!*

Vanaf de 2de nacht, is de plaatsing van de politiepatrouilles door de hoofdrechercheur beperkt:

- Vijf van de fiches moeten worden gelegd op de positie waar de politiefiguren zich bevinden aan het einde van de vorige nacht. (De figuren worden van het bord genomen en vervangen door de fiches)
- Twee van de fiches moeten op geel omrande kruispunten, die niet werden bezet door politiefiguren aan het einde van de vorige nacht, worden gelegd.

Net zoals de voorgaande nacht, mag de hoofdrechercheur de politiepatrouille fiches schikken over de 7 locaties zoals hij dat wil, om Jack te misleiden en als deel van de strategie van de rechercheurs. De nieuw geplaatste fiches moeten niet bij de politiefiguren met overeenkomstige kleur worden gelegd



Voorbeeld: *Tijdens de tweede nacht, plaatst de nieuwe hoofdrechercheur de politiepatrouilles. Hij moet een fiche leggen waar de vorige nacht een politiefiguur is geëindigd. Hij mag ook nog twee fiches leggen op twee geel omrande kruispunten, en de echte en valse politiepatrouilles mengen, om de strategie van de rechercheurs in de hand te werken en jack te misleiden. De politie maakt zich terug klaar voor de Jacht op Jack.*

Optionele spelregel: Vanaf de 2de nacht, nadat de politiepatrouille fiches werden gelegd, kan Jack één van zijn Jacks brieven tegels gebruiken per nacht (zie blz. 14 “Jacks brieven”).

Ik lachte me dood toen ze zeiden dat ze me op het spoor waren - ze vonden zichzelf zo slim. Na die grap over Leather Apron lag ik al helemaal dubbel.

4. Jack the Ripper: De slachtoffers worden gekozen

Alle vrouwen fiches worden opengedraaid. De fiches met rode markering worden vervangen door de ongelukkige figuren. De niet gemarkeerde fiches worden gewoon van het speelbord genomen. Het rode tijdstip van het misdrijffiche wordt op het gele Romeinse cijfer “I” geplaatst op het verplaatsingsspoor



Voorbeeld: *Als de fiches worden opengedraaid, wordt Jacks strategie duidelijk. Er zal snel een afgrijselijke gil volgen die de stilte van de nacht in Londen doorbreekt!*

5. Jack the Ripper: Bloed op straat

Nu moet Jack beslissen om een doelwit om te brengen of nog even te wachten. (Maar als het misdrijffiche op het Romeinse cijfer “V” ligt, kan Jack niet meer wachten en moet hij moorden).

Als Jack beslist om te moorden, kiest hij één van de ongelukkige figuren op het bord en vervangt deze door een rode plaats delict fiche. Die ongelukkige figuur en één rood gemarkeerde vrouw fiche worden uit het spel genomen. De nacht gaat verder met fase 8, “Jack the Ripper: Een lichaam op het voedpad”.

Als Jack ervoor kiest te wachten, gaat de nacht verder met fase 6, “Politie: De spanning stijgt”.

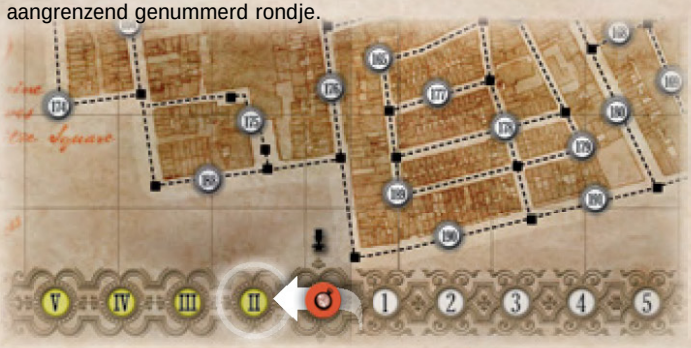


Voorbeeld: *Jack kiest een slachtoffer en vervangt de ongelukkige figuur door een plaats delict fiche. Er ligt een verminkt lichaam op straat!*

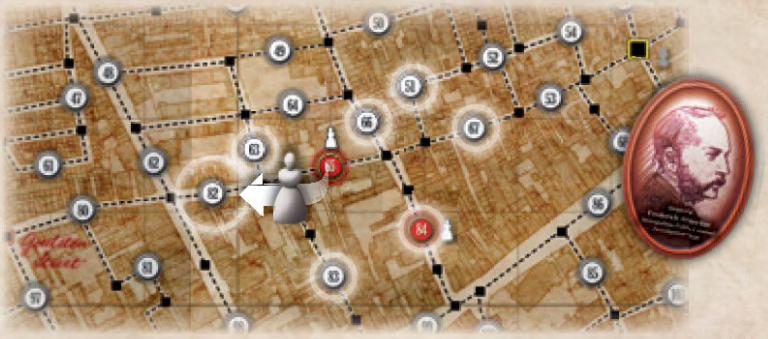
Opmerking: *Tijdens de 3de nacht, 30 september, vinden er twee moorden plaats. Zie: “De derde nacht: de dubbele gebeurtenis”, blz. 13 voor de regels.*

6. Politie: De spanning stijgt

Eerst wordt het misdrijffiche doorgeschoven naar het volgende gele Romeinse getal in oplopende volgorde. Vervolgens verplaatst de hoofdrechercheur alle ongelukkige figuren op het speelbord. Elk figuur moet 1 rondje worden verplaatst over de stippenlijnen naar een aangrenzend genummerd rondje.



Voorbeeld: *Het tijdstip van het misdrijf fiche wordt naar het volgende Romeinse getal verschoven, en de ongelukkige figuren worden door de hoofdrechercheur verplaatst.*



Voorbeeld: *De ongelukkige figuur op rondje 65 moet worden verplaatst. De hoofdrechercheur moet een bestemming kiezen uit de volgende genummerde rondjes: 63, 66, 51, 67, 84, 83 of 82. Hij kiest voor 82, en verplaatst de figuur daarheen.*

Er zijn enkele beperkingen voor het verplaatsen van de ongelukkige figuren. De figuren mogen niet:

- Naar een rondje worden verplaatst aangrenzend aan een politiepatrouille.
- Een politiepatrouille kruisen tijdens de verplaatsing of
- Worden verplaatst naar een rondje met een plaats delict fiche.

7. Jack the Ripper: Klaar om te moorden

Jack the ripper kiest een politiepatrouille fiche, en draait deze open. Als het een valse patrouille is (zwarte zijde), wordt deze van het bord genomen, anders blijft deze open op het bord liggen.

Vervolgens gaat het spel verder met een herhaling van fase 5: “Jack the Ripper: Bloed op straat”.

8. Jack the Ripper: Een lichaam op het voetpad

Jack noteert nu het nummer van het rondje waar een plaats delict fiche is gelegd op het bord, in de rij van de overeenkomstige nacht en onder het Romeinse cijfer in overeenstemming met de positie van het tijdstip van het misdrijf fiche.

Jack bevindt zich nu op dit genummerde rondje. Tijdens de rest van de nacht zal hij zich bewegen tussen verschillende rondjes, en proberen terug zijn schuilplaats te bereiken zondert gepakt te worden.

Om de jacht voor te bereiden, plaatst Jack een tweede zwarte figuur op het verplaatsingsspoor op het speelbord, op het veld in overeenstemming met het tijdstip van het misdrijf fiche. Deze jack figuur wordt gebruikt om de bewegingen van Jack bij te houden, als hij tracht te ontkomen.



Voorbeeld: *Jack zijn slachtoffer bevindt zich op rondje 82. Jack noteert “82” op zijn blad, in het ronde veld overeenkomstig het Romeinse cijfer “II”, zoals aangegeven door het tijdstip van het misdrijf fiche. Hij noteert dit in de eerste rij, aangezien het de eerste nacht is. Jack laat zijn “gerechtigheid” zegevieren, de straten van Whitechapel zijn bedekt met bloed.*



9. Politie: Alarm blazen

De rechercheurs draaien alle politiepatrouille fiches open, die nog niet werden opengedraaid. De gemarkeerde fiches worden door de figuren met overeenkomstige kleur vervangen. De valse patrouilles worden van het bord genomen. Alle overgebleven ongelukkige figuren worden ook van het bord genomen.



Voorbeeld: *De politiefiguren worden op het bord gezet, en vervangen de gekleurde politiepatrouille fiches. De niet gemarkeerde patrouille fiches worden van het bord genomen. Nu moet de politie zich haasten om het monster te stoppen!*

De jacht begint!

…

Mijn laatste werk was geweldig. Ik heb de vrouw geen kans gegeven om te gillen. Hoe kunnen ze me nu pakken. Ik houd van mijn werk en ik wil weer beginnen. Je hoort weldra meer van mij en mijn spelletjes.

Ik heb wat bloed van de laatste keer in een bierflesje bewaard. Ik wilde ermee schrijven, maar het is te dik, net lijm. Ik kan het dus niet gebruiken. Dan maar met rode inkt, ha ha.

…

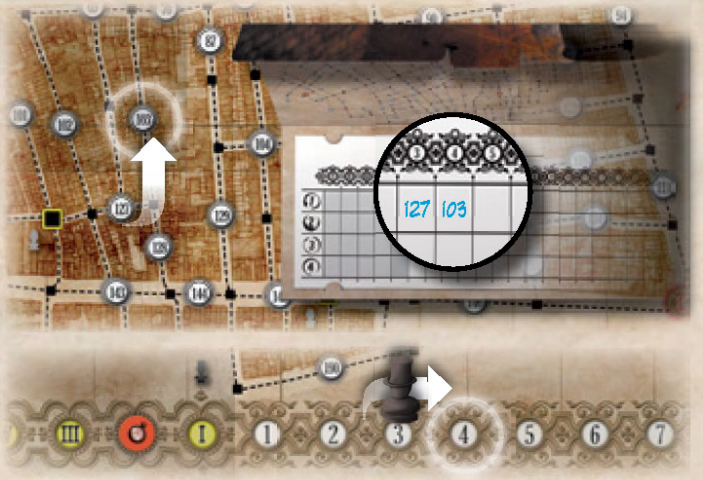
Tweede deel: De jacht

Vers bloed op het voetpad! Gegil en alarmgefluit doorprikken de nacht. Jack the Ripper bevindt zich ergens in de straten, en moet worden gepakt voor hij weer verdwijnt!

1. Jack the Ripper: Ontsnapping in de nacht

Jack verplaatst zich van zijn huidig rondje naar een aangrenzend rondje, over de stippenlijn. Hij mag zich niet over een kruispunt verplaatsen dat door de politie wordt bezet.
Jack plant zijn verplaatsing in het geheim, en noteert zijn bestemming rechts van zijn huidige positie, in de rij van de huidige nacht.

Van zodra zijn bestemming is genoteerd, verschuift Jack zijn zwarte figuur op het verplaatsingsspoor 1 veld verder naar rechts. De locatie van zijn figuur moet altijd overeen komen met het Romeinse of Arabische cijfer van de zonet gemaakte verplaatsing.



Voorbeeld: *Jack verplaatst zich van rondje 127 (zijn vorige locatie) naar rondje 103. Hij noteert "103" op zijn blad in het volgende vrije veld voor de huidige nacht. Vervolgens verplaatst hij de zwarte Jack figuur een veld naar rechts, van "3" naar "4" in overeenstemming met de kolom waar hij zijn figuur naartoe heeft verplaatst. Jack sluipt in de schaduw door de straten van Whitechapel...*

Opmerking: Jack kan geen bestemming kiezen waarbij hij een door de politie bezet kruispunt moet oversteken. Als Jack hierdoor geen legale beweging kan maken, verliest hij het spel!

Indien gewenst, mag Jack zijn normale verplaatsing vervangen door een special verplaatsing. Om hiervan gebruik te maken moet hij een koets of steeg fiche gebruiken. Zie: "Speciale verplaatsingen" op blz. 12 voor meer informatie.

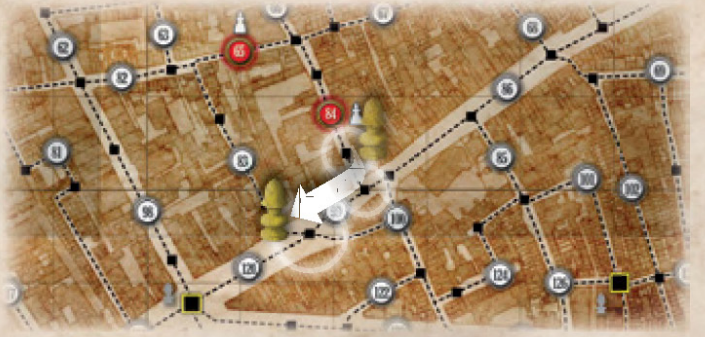
Als Jack zich naar zijn schuilplaats verplaatst, meldt hij dat zijn vlucht succesvol was, en eindigt de huidige nacht. Zie "Einde van de jacht" op blz. 11 voor meer informatie.

Als Jack geen resterende bewegingen meer heeft (dus als hij veld 15 op zijn blad invult, verliest hij het spel. Zie einde van het spel op blz. 13 voor meer informatie.

2. Politie: De jacht op het monster

Na overleg, verplaatsen de rechercheurs hun politiefiguren. Elke speler verplaatst zijn politiefiguur, beginnend met de hoofdrechercheur, gevolgd door de andere spelers in uurwerkwijzerzin.

De politiefiguren worden verplaatst over de stippenlijnen. Bij de verplaatsing mag een politiefiguur tot 2 kruispunten ver worden verzet. Politiefiguren negeren de genummerde rondjes tijdens hun verplaatsing.



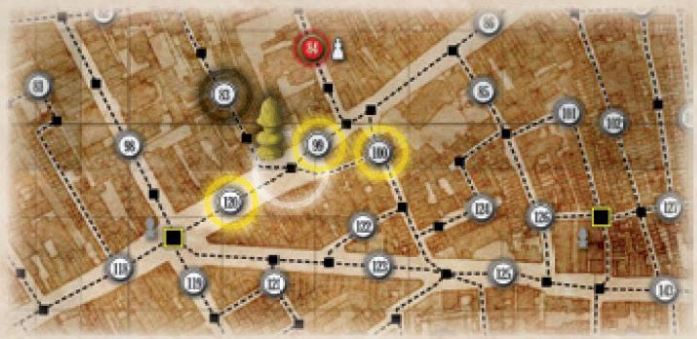
Voorbeeld: *De gele politiefiguur wordt 2 kruispunten verplaatst. Als Jack langs deze straat kwam, heeft hij ongetwijfeld een aanwijzing achter gelaten.*

Bij het verplaatsen mag een politiefiguur over andere politiefiguren worden verplaatst, maar mag deze zijn beweging niet eindigen op een kruispunt bij een andere politiefiguur.

3. Politie: Aanwijzingen en verdachtmakingen

Optionele regel: Als het spel wordt gespeeld met de valse aanwijzingen regels, mag Jack valse aanwijzingen verzamelen en gebruiken tijdens deze fase. Zie: "Valse Aanwijzingen" blz. 14, voor meer informatie.

Beginnend met de hoofdrechercheur en volgend in uurwijzerzin, kiest elke speler voor zijn politiefiguur, of deze op zoek gaat naar aanwijzingen of een arrestatie wil uitvoeren. Beide acties kunnen worden uitgevoerd in de rondjes aangrenzend aan de politiefiguur. (In de genummerde rondjes die rechtstreeks zijn verbonden via stippenlijnen met het kruispunt waar de politiefiguur staat).



Voorbeeld: *De genummerde rondjes 99, 100, 120 zijn aangrenzend aan de gele politiefiguur. Rondje 83 is niet rechtstreeks aangrenzend, omdat er zich nog een kruispunt tussen bevindt.*

Elke politiefiguur kan slechts 1 actie uitvoeren. Hij kan dus zoeken naar aanwijzingen of een arrestatie uitvoeren, maar niet allebei. (Als een speler echter met meerdere politiefiguren speelt, mag hij per politiefiguur een andere actie kiezen.

Zoeken naar aanwijzingen

Om naar aanwijzingen te zoeken, noemt de rechercheur een nummer van een aangrenzend rondje dat hij wil onderzoeken. Jack controleert of dit nummer ergens voorkomt in de rij van de huidige nacht. Als dat het geval is, plaatst hij een aanwijzing fiche op dat rondje, en eindigt de speelbeurt van die rechercheur. Als dat niet het geval is, noemt de rechercheur een nummer van een ander aangrenzend rondje. Dit herhaalt zich tot er ofwel een aanwijzingfiche is geplaatst, ofwel geen aangrenzend rondje meer is om te onderzoeken.



Voorbeeld: *De gele politiefiguur gaat op onderzoek. Hij kondigt "99!" aan. Dit nummer staat niet in de rij van de huidige nacht, dus Jacks antwoord is negatief. Dan wordt "100!" aangekondigd. Dat nummer staat wel in de rij van de huidige nacht, dus plaatst Jack een aanwijzingfiche op dat rondje. Jack is daar deze nacht geweest ... maar wanneer?*

Ook al is rondje 120 ook aangrenzend aan de gele politiefiguur, kan hij deze nu niet onderzoeken, omdat een aanwijzing vinden zijn actie beëindigt.

Optionele Regel: Als er met de valse aanwijzingen regel wordt gespeeld, ontvangt Jack een valse aanwijzing fiche van zodra hij 5 aanwijzing fiches heeft geplaatst tijdens 1 nacht. Zie: "Valse aanwijzingen" blz. 14 voor meer informatie.

Een arrestatie uitvoeren

Om een arrestatie uit te voeren, noemt de rechercheur één (en slechts één!) genummerd rondje aangrenzend aan zijn politiefiguur.

Als het genoemde rondje, de locatie is waar Jack zich bevindt (dus het laatste nummer dat Jack heeft genoteerd), wordt Jack gearresteerd, en verliest hij het spel. Als Jack zich niet op dat rondje bevindt, wordt er verder geen informatie verstrekt, en eindigt de beurt van die rechercheur.



Voorbeeld: *De gele politiefiguur beslist om een arrestatie uit te voeren, en kiest voor het aangrenzende rondje 99. Jack controleert zijn huidige positie, en antwoord ontkennend. Als Jack zich daar niet bevindt, waar dan wel?*

Als Jack niet is gepakt en zijn schuilplaats niet heeft bereikt, gaat het spel verder met De jacht fase 1, "Jack the Ripper: Ontsnapping in de nacht"

Het einde van de jacht

Als Jack zijn schuilplaats heeft bereikt, eindigt de jacht en daarmee ook de nacht. Verwijder alle aanwijzingfiches van het bord. Laat de politiefiguren staan en de rode plaats delict fiches liggen op het bord. Verwijder de speciale verplaatsing fiches en de zwarte Jack figuur van het verplaatsingsspoor. Leg de ongebruikte valse aanwijzingfiches af.

De volgende nacht begint met Hel fase 1, "Jack the Ripper: Voorbereiding van het gebeuren". Jack verplaatst zijn zwarte figuur naar het volgende veld op het nachtspoor.

Speciale verplaatsingen

In plaats van een normale verplaatsing uit te voeren, kan Jack the Ripper ervoor kiezen één van zijn speciale verplaatsing fiches te gebruiken.

Als een speciaal verplaatsing fiche wordt gebruikt, wordt deze op het verplaatsingsspoor gelegd, op het veld dat overeenstemt met die verplaatsing. Dat fiche kan deze nacht niet meer worden gebruikt. Als Jack een speciaal verplaatsingsfiche gebruikt, moet hij het effect daarvan ook uitvoeren. (Hij mag dus geen speciale verplaatsingsfiche gebruiken, om dan een normale verplaatsing uit te voeren).

Belangrijk: Jack mag geen speciale verplaatsing gebruiken om zijn schuilplaats te bereiken. De laatste verplaatsing die Jack uitvoert om zijn schuilplaats te bereiken, moet een normale verplaatsing zijn.

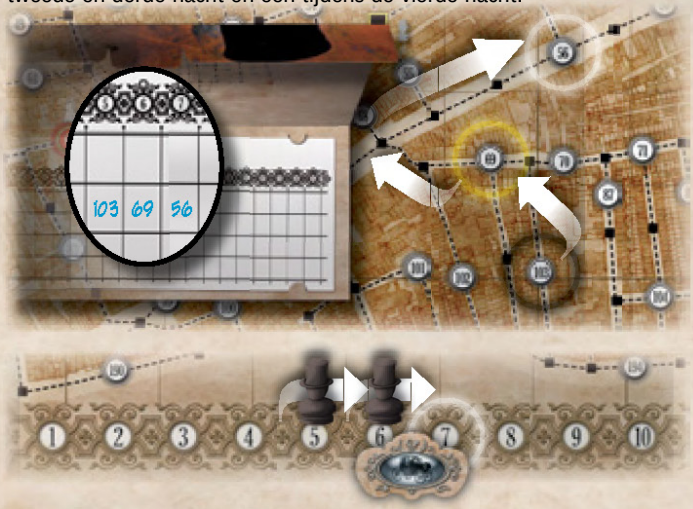
Er zijn 2 soorten speciale verplaatsingen:



Koets: Jack kan een koets gebruiken om zich 2 rondjes verder te verplaatsen – een “dubbele verplaatsing”. Jack kan hiermee ook kruispunten oversteken waar zich politiefiguren bevinden.

De twee rondjes waarover de verplaatsing plaats vindt moeten verschillend zijn, en moeten allebei en in de juiste volgorde worden genoteerd in afzonderlijke velden op het blad. Jack zijn figuur op het verplaatsingsspoor wordt 2 velden verder gezet, en de koets fiche wordt op het verplaatsingsspoor gelegd, over de twee velden.

Jack kan drie koetsen gebruiken tijdens de eerste nacht, twee tijdens de tweede en derde nacht en één tijdens de vierde nacht.

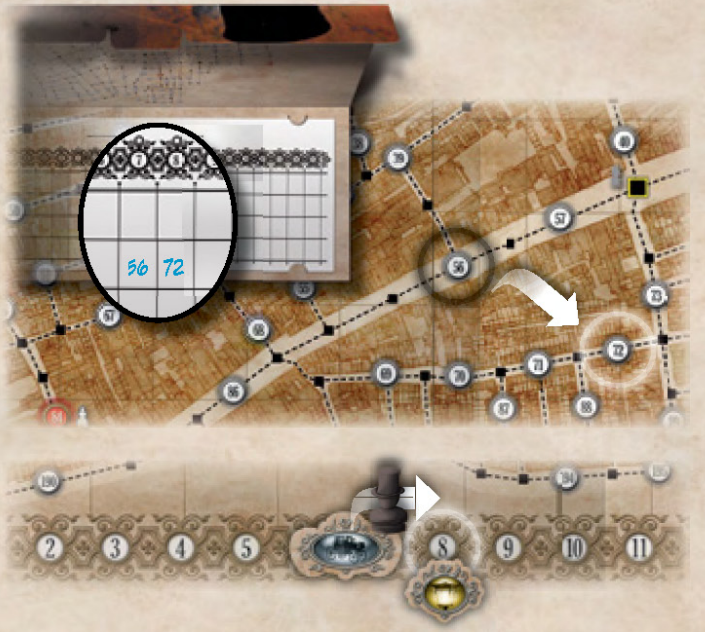


Voorbeeld: *Jack bevindt zich op rondje 103 en beslist om een koets te gebruiken. Jack kiest en noteert in het geheim de 2 rondjes waarover hij zich gaat verplaatsen: eerst 69 dan 56. Nu bevindt Jack zich dus op rondje 56, maar één van zijn speciale verplaatsingen voor deze nacht is gebruikt. Hij legt het koetsfiche over twee velden op het verplaatsingsveld, als geheugensteuntje voor de rechercheurs. Hij verplaatst zijn Jack figuur twee velden op het verplaatsingsspoor. Hoeven klinken op de kasseien- slechts enkelen kunnen zich een koets veroorloven in Londen ...*



Steeg: Jack kan een steeg gebruiken om een huizenblok te doorkruisen, van rondje naar rondje binnen eenzelfde huizenblok. (Een huizenblok is een gebied op het bord dat volledig ingesloten en niet onderbroken wordt door stippenlijnen).

Als Jack een steeg gebruikt, legt hij die fiche op het veld van het verplaatsingsspoor overeenkomstig met zijn verplaatsing.
Jack kan twee stegen gebruiken tijdens de eerste en tweede nacht en 1 steeg tijdens de derde en vierde nacht.



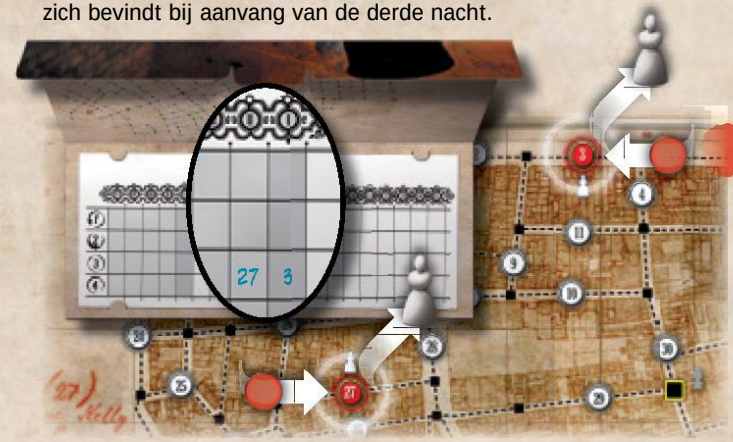
Voorbeeld: *Jack bevindt zich op rondje 56 en beslist om een steeg te gebruiken. Hij mag zich dan door het huizenblok verplaatsen naar 57, 73, 72, 71, 70 of 69. Hij kiest rondje 72 als bestemming, en noteert dat nummer op zijn blad in het volgende veld. Hij legt de steeg fiche op het verplaatsingsspoor als een geheugensteuntje voor de rechercheurs, en verplaatst zijn Jack figuur 1 veld verder op het verplaatsingsspoor zoals normaal. De doolhof van steegjes in Whitechapel kunnen het werk voor de rechercheurs behoorlijk bemoeilijken ...*

De Derde nacht: de dubbele gebeurtenis

Tijdens de derde nacht, 30 september moet Jack de Ripper twee van de ongelukkigen vermoorden.
De normale regels worden gevolgd, met uitzondering dat Jack twee slachtoffers kiest in plaats van één tijdens fase 5, 'Jack the Ripper: Bloed op straat"

Jack kiest nu 2 ongelukkige figuren en vervangt beide door een plaats delict fiche. Hij noteert vervolgens beide nummers van de rondjes op zijn blad in 2 velden naast elkaar: het veld aangeduid door het tijdstip van het misdrijf fiche en het veld ernaast. De volgorde mag hij zelf bepalen.

Jack begint zijn ontsnapping vanuit het meest rechtse nummer op zijn blad. De rechercheurs kennen de locatie van allebei de plaatsen delict, maar niet hun volgorde, ze weten dus niet zeker waar Jack zich bevindt bij aanvang van de derde nacht.



Voorbeeld: *Tijdens de derde nacht, kiest Jack twee slachtoffers, en legt plaats delict fiches op allebei de rondjes 3 en 27. Hij noteert in het geheim "27" en "3" op zijn blad. Zijn tweede (meest rechtse) slachtoffer bevindt zich op rondje 3, vanwaar hij zijn ontsnapping zal inzetten … niet dat de rechercheurs dat weten!*

Opmerking: De 2de plaats delict tijdens de 3de nacht geldt als de 1ste verplaatsing van Jack tijdens die nacht. Dit laat de rechercheurs toe om als 1ste in actie te komen, beginnend met de jacht fase 2: "Politie: De jacht op het monster". De jacht verloopt verder zoals normaal.

Voorstellen en tips

- Kies de meest ervaren speler voor de rol van Jack.
- Jack de Ripper zou de koets en steeg fiches weloverwogen moeten gebruiken, zodat hij ze ter beschikking heeft, als hij ze echt nodig heeft.
- Jack de Ripper zou het aantal verplaatsingen dat hem resten voor de nacht niet mogen overschatten. De rechercheurs kunnen hem op elk moment tot een fatale omleiding dwingen, door een onverwachte verplaatsing.
- De rechercheurs moeten zich niet overbodig toeleggen op het arresteren van Jack tijdens de eerste nacht en tegen elke prijs. Het is in het begin van het spel veel belangrijker om locaties waar Jacks schuilplaats zich zou kunnen bevinden uit te sluiten.
- De Rechercheurs zullen hun strategie moeten bespreken in de aanwezigheid van Jack, maar zouden daarmee moeten wachten tot Jack zijn verplaatsing heeft uitgevoerd, om niet te veel informatie weg te geven over hun plannen.
- Jack de Ripper moet vermijden informatie weg te geven over zijn locatie, door de manier waarop hij naar het bord kijkt.

Einde van het spel

Jack de Ripper wint het spel als hij vijf vrouwen heeft vermoord, en elk van de 4 nachten kan terugkeren naar zijn schuilplaats zonder te worden gepakt.

De rechercheurs winnen het spel als ze Jack kunnen arresteren, of vermijden dat hij tijdig terug kan keren naar zijn schuilplaats.

Nu kan je met het spel beginnen!

…

Mijn mes is zo mooi scherp en ik wil aan het werk zodra ik de kans krijg.

Succes.

Met vriendelijke groet,
Jack the Ripper

Optionele Regels

Om Jack de Ripper te helpen

De Brieven

Tijdens de tweede, derde en vierde nacht kan Jack één van de brieven gebruiken om de positie van de politiepatrouilles te veranderen.

Een brief kan pas gebruikt worden nadat de politiepatrouilles zijn geplaatst. Als een brief werd gebruikt en het effect werd uitgevoerd, wordt deze verwijderd uit het spel. Er mag pas een andere brief worden gebruikt tijdens de volgende nacht.

Drie van de brieftegels (“Beste baas”, “Brutale Jacky”, “Uit de Hel”) kunnen worden gebruikt tijdens de Hel fase 3, “Politie: Patrouilleert door de straten”. De vierde brief (“Goulston street”) wordt gebruikt tijdens de jacht fase 1, “Jack the Ripper: Ontsnapping in de nacht”

Dit zijn de effecten van de brieven



“Dear Boss”

Jack verplaatst een politiepatrouille fiche (zonder te kijken of dit een gemarkeerd fiche is) van het A/a naar C/b deel van het bord, naar een vrij, geel omrand kruispunt.



“Saucy Jacky”

Jack kiest 2 politiepatrouille fiches uit deel B/a of B/b op het bord. De hoofdrechercheur verplaatst beide naar een ander vrij, geel omrand kruispunt.



“From Hell”

Jack verplaatst een politiepatrouille fiche (zonder te kijken of deze gemarkeerd is) van deel A/a of C/a op het bord naar een vrij, geel omrand kruispunt.

Ik hoef de naam van de zaak niet te hebben.

PS Ik heb de brief niet op de post gedaan voor ik alle rode inkt van mijn handen had... verdomd. Nog geen geluk tot nu toe. Ze zeggen nu dat ik een dokter ben. ha ha



“Goulston Street”

Deze tegel stelt geen brief maar graffiti voor. Hij wordt gespeeld tijdens de jacht, onmiddellijk nadat Jack zich heeft verplaatst in fase 1, “Jack the Ripper: Ontsnapping in de nacht”, maar voor de politie verplaatsingen heeft uitgevoerd in fase 2, “Politie: De jacht op het monster”.

Als hij deze tegel gebruikt, kiest Jack een van de politiefiguren: rood, groen of blauw. Daarna kiest de hoofdrechercheur, de door Jack gekozen figuur of de bruine figuur (Londense stadspolitie) en plaatst deze onmiddellijk op Goulston Street, aangeduid door het rood omrande kruispunt met nummer A5/b8.

Valse Aanwijzingen



Voor elke 5 aanwijzingen die Jack plaatst tijdens één nacht, krijgt Jack een valse aanwijzing fiche.

Jack kan één van deze valse aanwijzing fiches op een willekeurig rondje naar keuze plaatsen bij aanvang van fase 3, “Politie: Aanwijzingen en verdachtmakingen”. Van zodra dit fiche wordt gebruikt, blokkeert deze het rondje voor de rest van de nacht, en kan dit niet meer worden onderzocht en er geen arrestatie worden uitgevoerd.

Valse aanwijzing fiches die niet werden gebruikt aan het einde van de nacht worden afgelegd. Ze kunnen niet worden opgespaard voor de volgende nacht.

Om de politie te helpen

Massa-arrestatie

Tijdens fase 3, “Politie: Aanwijzingen en verdachtmakingen”, bij het uitvoeren van een arrestatie, mag de rechercheur alle rondjes aangrenzend aan zijn figuur opsommen. Als Jack zich op dat moment op één van de locaties bevindt, wordt hij gearresteerd, en verliest hij het spel. Anders wordt er geen informatie gegeven.



Historische aantekeningen

December 1887

Maandag de 26ste. Het lichaam van de ongelukkige Fairy Fay werd gevonden in de Commercial Road alley [65] haar onderbuik doorboord met een stok. Er werden echter geen moorden vastgesteld rond kerstmis van dat jaar. De meeste auteurs waren het erover eens dat Fairy Fay een verzinsel was van de pers uit die tijd.

April 1888

Dinsdag de 3de. Emma Smith werd op gewelddadige manier aangevallen op het kruipunt van Osborn Street en Brick Lane [84] in de vroege ochtend. Ze overleefde de aanval, en slaagde erin terug te keren naar haar woning in de George Street 18 in Spitalfields. Ze werd overgebracht naar het Londense Ziekenhuis, waar ze in coma geraakte en de daaropvolgende dag overleed om 9 uur in 's morgens. Ze beweerde aangevallen te zijn door 3 mannen.

Zaterdag de 7de. De autopsie van Emma Smith werd uitgevoerd door de lijkschouwer van East Middlesex, Wynne Edwin Baxter, en bijgewoond door de locale rechercheur van de stadspolitie, divisie H Whitechapel, Edmund Reid [Groene hoofdrechercheur].

Augustus 1888

Dinsdag de 7de. Martha Tabram werd vermoord rond 2h30, haar lichaam werd gevonden bij de George Yard gebouwen. Haar moordenaar stak haar 39 keer.

Vrijdag de 31ste. Mary Ann Nichols lichaam werd gevonden rond 3h40 op de grond voor de poorten van de stalingang in Buck's Row (daarna hernoemd naar Durward Street) [21], 150 yards van het Londense ziekenhuis. Haar keel werd tweemaal van links naar rechts overgesneden en ze had een diepe gapende wonde in haar onderbuik. De moord werd onderzocht door de Bethnal Green Divisie van de stadspolitie. Het vermoeden dat een seriemoordenaar aan het werk was in de Londense regio zorgde ervoor dat de zaak werd overgedragen aan rechercheurs van het centrale bureau van Scotland Yard. Onder hen Frederick Abberline [Rode hoofdrechercheur].

September 1888

Zaterdag de 8ste. Het vreselijk verminkte lichaam van Annie Chapman werd gevonden om 6h 's morgens, op de grond vlakbij de achteringang van Hanbury Street 29, Spitalfields [3]. Haar keel werd overgesneden van links naar rechts en haar lichaam afschuwelijk toegetakeld. Uit de autopsie bleek dat enkele van haar organen ontbraken. De patholoog, George Baxter Phillips, was ervan overtuigd dat de moordenaar anatomische kennis heeft, afgaande op de precisie waarmee deze werden verwijderd.

Maandag de 10de. John "lederen schort" Pizer, een bekende schoenmaker met slechte reputatie door het terroriseren van hoertjes uit Whitechapel wordt gearresteerd voor de moord op 2 prostituees. Hij werd buiten verdenking gesteld, toen bleek dat hij een alibi had. Een getuige, Ms. Long, beschreef de moordenaar als over de 40, een beetje groter dan Annie Chapman, donkere huidskleur en goed gekleed met donkere hoed en mantel.

De Whitechapel burgerwacht onder leiding van George Lusk [Gele hoofdrechercheur], werd opgericht en loofde een beloning uit voor de gevangenname van de moordenaar. De burgerwacht nam twee privé detectives in dienst om de zaak te onderzoeken.

Donderdag de 27ste. Het centrale nieuwsagentschap ontvangt de "Dear Boss"(Beste baas) brief, waarin de auteur, "Jack the Ripper", de verantwoordelijkheid opneemt voor de moorden.

Zondag de 30ste. Het lichaam van prostituee Elizabeth Stride werd gevonden rond 1h 's morgens in Dutfield's Yard [158], in de doorgang naar Berner Street 40 (hernoemd naar Henriques Street). Ze werd enkele minuten daarvoor om het leven gebracht, haar lichaam werd niet verminkt. Sommige vermoeden dat de moordenaar gestoord werd door iemand die de binnenplaats op kwam, voor hij het lichaam kon verminken.

Later diezelfde nacht, om 1h45 werd het vreselijk verminkte lichaam van Catherine Eddowes gevonden in de zuidwestelijke hoek van Mitre Square [149], op ongeveer 12 minuten wandelafstand van Berner Street. Ze werd de keel overgesneden, haar gezicht bewerkt en haar lichaam verminkt. Om 3h 's morgens werd een bebloed stuk van Eddowes haar schort teruggevonden bij de doorgang naar Goulston Street 108–119 [A5/b8]. Op de muur stond met krijt geschreven: "De Joden zal men niet ongegrond beschuldigen".

Om 5h bezoekt Commissaris Warren [Blauwe hoofdrechercheur] de plaats delict en geeft opdracht de tekst van de muur te verwijderen, uit schrik voor anti-Joodse rellen.

Oktober 1888

Maandag de 1ste. Het centrale nieuwsagentschap ontvangt een postkaart "Saucy Jacky" (Brutale Jack) genaamd en ondertekend met "Jack de Ripper". Hierin wordt de verantwoordelijkheid voor de recente moorden opgeëist, en de moord van de 2 vrouwen omschreven als de "dubbele gebeurtenis".

Dinsdag de 2de. In de kelder van de nieuwe Scotland Yard wordt een ongeïdentificeerd vrouwelijke torso gevonden. Het werd door de pers aan de Whitechapel moorden gelinkt, maar werd nooit mee opgenomen in het dossier rond de Whitechapel moorden. De torso werd bekend als het "Whitehall Mysterie".

Maandag de 15de. George Lusk van de Whitechapel burgerwacht ontvangt de brief "From Hell" (Uit de Hel), samen met een doosje, met daarin een halve nier bewaart in alcohol.

November 1888

Vrijdag de 9de. Mary Jane Kelly werd vermoord in haar eenkamerwoning gelegen aan Miller's Court 13, achter Dorset Street 26, Spitalfields [27]. Kelly's zeer zwaar verminkte lichaam werd kort na 10h45 's morgens gevonden in bed. Haar keel werd overgesneden. Na haar dood werd haar buikholte opengesneden en haar ingewanden in de kamer verspreid. Haar borsten werden afgesneden en haar gezicht onherkenbaar verminkt. In tegenstelling tot de andere slachtoffers had zij de tijd gekregen om zich uit te kleden, haar kledij lag netjes opgevouwen op een stoel.

Zondag de 18de. Charles Warren gaf zijn ontslag als Commissaris van de stadspolitie. James Monro werd aangesteld als zijn vervanger.

December 1888

Donderdag de 20ste. Een politieagent vindt tijdens zijn patrouille prostitué Rose Mylett, gewurgd in Clarke's Yard, vlakbij Poplar High Street [147].

Juli 1889

Woensdag de 17de. Alice McKenzie werd vermoord in Castle Alley. Haar linker halsslagader werd doorgesneden en ze had verwondingen in de onderbuik. De verwondingen waren echter niet zo diep als bij de vorige slachtoffers.

September 1889

Dinsdag de 10de. Er wordt een vrouwelijk torso gevonden onder een treinbrug in Pinchin street, net zoals bij het Whitehall mysterie.

Juni 1890

Zaterdag de 21ste. James Monro wordt vervangen als commissaris door Sir Edward Bradford.

Februari 1891

Vrijdag de 13de. Frances Coles werd vermoord onder een spoorwegbrug in Royal Mint Street. Heer keel werd minstens 2 keer over gesneden, en haar lichaam werd niet verminkt. Een man James Sadler, die eerder gezien was met Coles, werd gearresteerd en verdacht van haar moord. Een zeer grondig onderzoek door Donald Swanson [Bruine hoofdrechercheur] and Moore over Sadlers verleden, en verblijfplaatsen tijdens de vorige Whitechapel moorden, doet vermoeden dat de politie in hem Jack de Ripper zag.

Maart 1891

Dinsdag de 3de. James Sadler werd vrijgelaten wegens gebrek aan bewijs.

In 1896 werd het dossier rond de Whitechapel moorden gesloten.

De moordenaar of moordenaars werden nooit geïdentificeerd. Alle zaken blijven onopgelost.

Speloverzicht

Het spel verloopt over 4 nachten. Elke nacht is opgedeeld in 2 delen. Elk deel verloopt over meerdere fasen.

Eerste deel: Hel	
1	**Jack the Ripper: Voorbereiding van het gebeuren.** Jack neemt zijn speciale verplaatsing fiches.
2	**Jack the Ripper: De slachtoffers worden aangeduid.** Jack legt de vrouwen fiches verdekt op het speelbord op de rode genummerde rondjes. Jack mag geen fiches op de velden leggen die al worden bezet door plaats delict fiches.
3	**Politie: Patrouilleert door de straten.** De rechercheurs draaien de bovenste hoofdrechercheur tegel open. Die speler is de hoofdrechercheur voor de huidige nacht. Hij legt zeven politiepatrouilles op het bord.
4	**Jack the Ripper: De slachtoffers worden gekozen.** De vrouwen fiches worden opengedraaid. De rood gemarkeerde fiches worden vervangen door ongelukkige figuren. Het rode tijdstip van het misdrijf fiche wordt op het veld met Romeins cijfer "I" gelegd op het verplaatsingsspoor.
5	**Jack the Ripper: Bloed op straat.** Jack kan ervoor kiezen om direct te moorden (het spel gaat dan verder met fase 8) of te wachten (dan gaat het spel verder met fase 6).
6	**Politie: De spanning stijgt.** Het tijdstip van het misdrijf fiche wordt verschoven naar het volgende Romeinse cijfer in oplopende volgorde. De hoofdrechercheur verplaatst alle ongelukkige figuren.
7	**Jack the Ripper: Klaar om te moorden.** Jack kiest een politiepatrouille fiche en draait deze open. Het spel gaat verder met fase 5.
8	**Jack the Ripper: Een lichaam op het voetpad** Jack noteert het nummer van de meest recente plaats delict fiche.
9	**Politie: Alarm blazen** De rechercheurs draaien de overige politiepatrouille fiches open, de gemarkeerde fiches worden vervangen door de overeenkomstige politiefiguren. De overgebleven ongelukkige figuren worden van het bord genomen.

Tweede deel: De jacht	
1	**Jack the Ripper: Ontsnapping in de nacht** Jack verplaatst zich vanuit zijn huidige locatie naar een aangrenzend genummerd rondje via de stippenlijnen. Hij noteert zijn bestemming en verplaatst zijn figuur op het verplaatsingsspoor.
2	**Politie: De jacht op het monster** Elke rechercheur verplaatst zijn politiefiguur of figuren, beginnend met de hoofdrechercheur, gevolgd door de andere spelers in wijzerzin.
3	**Politie: Aanwijzingen en verdachtmakingen** Beginnend met de hoofdrechercheur, gevolgd door de andere spelers in wijzerzin, voert elke politiefiguur een actie uit, zoeken naar aanwijzingen of een arrestatie uitvoeren.

Credits

Een spel van Gabriele Mari en Gianluca Santopietro

Letters from WHITECHAPEL

Spelontwerp Gabriele Mari en Giacomo Santopietro
Illustraties Gianluca Santopietro
Grafische leiding Fabio Maiorana (NG International) en Gianluca Santopietro (e-Nigma.it)
Grafisch ontwerp: Demis Savini
Ontwikkeling e-Nigma.it en Andrea Chiarvesio
Spelregels Giacomo Santopietro, Demis Savini en Livio Valentini
Bewerking Fabrizio Rolla
Historisch onderzoek Gabriele Mari en Giacomo Santopietro
Productie Roberto Di Meglio en Luca Pansecchi

Testspelers Andrea Chiarvesio, the GiocaTorino crew, Francesco Villani, Michele Patuelli, Monica Socci, Alessandro Zandoli, Simona Alessandri, Giacomo Giannotti, Thomas Franco, Massimiliano Rossi, Roberto Argalia, Devil Pierantoni, Roberto Benelli, and Katjuscia Ceccarelli.

Nederlandse Vertaling en bewerking van de spelregels:
Christophe Mannaert (Christophe.Mannaert@telenet.be)

Een spel ontworpen en wereldwijd uitgegeven door
NG International Srl

Via Pradazzo 6/B, 40012, Calderara di Reno (BO), Italy
www.nexusgames.com

Behoud deze informatie.

OPGELET! Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar omwille van de kleine onderdelen.
Verstikkingsgevaar