

Een deductiespel van Bruno Cathala en Ludovic Maublanc, voor 2 spelers vanaf 9 jaar.

1888 - Londen - Whitechapel wijk

De nacht bedekt de sombere stegen met een donkere sluier.

**Jack the Ripper** verschuilt zich in de schaduw... De beste rechercheurs uit het gaslichttijdperk zijn bij elkaar gekomen om hem te vangen voordat hij gebruik maakt van de duisternis om voorgoed te verdwijnen. Het net sluit zich langzaam om hem heen... Maar Jack is sluw. Hij kruipt in de huid van een van de rechercheurs... Zullen de anderen hem ontmaskeren?

**Advies:**

Voordat je de eerste keer speelt, adviseren we je de spelregels helemaal te lezen: dit geeft je een goed beeld van het spel. Begin daarna het spel met het hoofdstuk **VOORBEREIDING**.

Lees de spelregels nogmaals terwijl je begint met spelen.

In de Veel Gestelde Vragen vind je het antwoord op al je vragen.

Als je het spel voor de tweede keer hebt gespeeld, merk je dat je de spelregels niet meer nodig hebt. We wensen je veel plezier!

## INHOUD

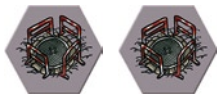
- 1 spelbord met daarop de wijk Whitechapel verdeeld in zeshoekige vakken (voortaan vakken genoemd). Op de rechterkant van het spelbord houd je de beurten bij.
- 8 personenstenen in 8 verschillende kleuren met “verdacht” aan de ene kant en “onschuldig” aan de andere. (Voordat je het spel voor het eerst gaat spelen, moet je de stickers op de stenen plakken. Dezelfde kleuren bij elkaar, dus de sticker met de rode achtergrond op de rode steen enz.).



- 6 gaslantaarn tegels (4 tegels met de nummers 1 tot 4 en 2 tegels zonder nummer.)



- 2 gesloten putdeksel tegels



- 1 kaart (dubbelzijdig)

getuige      geen getuige



- 2 politieblokkade fiches



- 8 personenkaarten met een groene achterkant, met daarop de afbeelding van een persoon, de symbolen voor de verplaatsing en de bijzondere vaardigheden.



- 1 beurtsteen (voordat je het spel voor de eerste keer speelt moet je de sticker op de steen plakken.)



- 8 alibikaarten met een rode achterkant, met daarop de afbeelding van een persoon.



## INTRODUCTIE

**Duisternis en licht:** het bord laat de wijk Whitechapel zien, met haar sombere stegen. Sommige gaslantaarns geven licht en verlichten daarmee alle aangrenzende vakken. Alle andere vakken zijn in duisternis gehuld.

Eén van de spelers speelt Jack the Ripper.

In deze regels wordt hij **Jack** genoemd.

Hij is de enige die weet wiens identiteit hij heeft geleend. Zijn doel is om voor zonsopkomst (aan het eind van de achtste beurt) aan de rechercheurs te ontsnappen, of de wijk te verlaten door gebruik te maken van de duisternis.

De andere speler speelt de politiedetective.

In deze regels wordt hij **de detective** genoemd.

Zijn doel is om te ontdekken in de huid van welke rechercheur Jack is gekropen en hem voor zonsopkomst in de boeien te slaan.

Elke beurt wordt er vier personen gespeeld (twee door de detective en twee door Jack). Dan worden er getuigen opgeroepen. Jack moet laten weten of de

persoon in wiens huid hij is gekropen, zichtbaar is (getuige) of onzichtbaar (geen getuige).

*Zichtbare personen:* personen die op een verlicht vak (vakken grenzend aan een verlichte gaslantaarn) staan, zijn zichtbaar, omdat iedere voorbijganger in de wijk hen kan zien. Hetzelfde geldt voor twee personen die op aangrenzende vakken staan, zelfs als ze in de duisternis staan. Ook deze personen zijn zichtbaar, omdat ze dicht genoeg bij elkaar staan om elkaar te kunnen zien, ondanks de schaduw.

*Onzichtbare personen:* personen die niet op een verlicht vak staan (verlicht door een gaslantaarn of door de lantaarn van Watson) en ook niet op een vak staan dat grenst aan een andere persoon, zijn onzichtbaar.

Hierdoor kan de detective aan het eind van elke beurt op basis van de informatie van Jack (getuige of geen getuige) sommige personen uitsluiten en zo proberen te achterhalen in wiens huid Jack gekropen is.

Het spel draait om de verwoede strijd tussen Jack en de detective, die de personen zo slim mogelijk tussen licht en duisternis verplaatsen. De detective probeert zo snel mogelijk het aantal verdachten te verminderen, terwijl Jack zijn best doet om de analyse te vertragen.

## VOORBEREIDING

De spelers kiezen wie Jack speelt en wie de detective.

De detective legt het bord zo dat hij er aan de goede kant voor zit: de gele rand ligt voor hem. Jack zit tegenover hem. Hij ziet het bord op zijn kop. De grijze rand ligt voor hem.

De personenstenen, de gesloten putdeksel tegels en de verlichte gaslantaarn tegels worden op het bord gelegd, zoals aangegeven op afbeelding (1).

Let op dat aan het begin van het spel vier personen in de schaduw staan en vier in het licht – alle personenstenen moeten met de kant “verdacht” naar boven liggen.

De acht personenkaarten worden geschud en gedekt naast het bord gelegd (2).

De acht alibikaarten worden geschud en gedekt naast het bord gelegd (3).

De getuige/geen getuige kaart komt naast het bord met de kant “getuige” naar boven voor de eerste beurt (4).

De beurtsteen ligt op het vakje met “beurt 1” (5)  
(Dat is het eerste vakje van het beurten-schema, naast de detective.)



De speler die Jack speelt trekt één alibikaart, bekijkt hem in het geheim en legt hem gedekt voor zich neer (6). Jack kruipt in het spel in de huid van deze persoon. (Deze persoon heeft als enige geen alibi.)

## SPELBEURT

Elk spel duur maximaal acht beurten. Elke beurt verloopt als volgt:

### I. Kiezen en spelen van personen

Tijdens elke beurt wordt vier personen gespeeld, door elke speler twee.

#### *In de oneven beurten (1-3-5-7)*

Trek de eerste vier personenkaarten van de stapel en leg ze open neer.

De detective kiest als eerste een persoon uit deze vier en speelt hem/haar (hij verplaatst de personensteen en/of gebruikt de speciale vaardigheid van de persoon). De personenkaart wordt vervolgens gedekt neergelegd.

Daarna kiest Jack twee personen uit de overgebleven drie. Hij speelt ze op dezelfde manier en legt ze gedekt neer.

Als laatste speelt de detective de laatste open persoon.

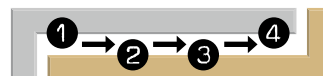
#### *In de even beurten (2-4-6-8)*

Trek de laatste vier personenkaarten van de stapel en leg ze open neer.

Nu kiest en speelt Jack als eerste één persoon, daarna speelt de detective er twee en tot slot speelt Jack de laatste.

Het beurten-schema geeft met symbolen de volgorde aan waarin de spelers hun personen kiezen.

De kleur van de kaarten komt overeen met de kleur van de bordrand waar elke speler zit (geel voor de detective die het bord voor zich heeft liggen en grijs voor Jack die het bord op zijn kop ziet).



## II. Getuigen oproepen

De vier personen zijn gespeeld. Jack moet nu vertellen of er een getuige is of niet.

Getuige \_\_\_\_\_



**Er is een getuige** als Jack zichtbaar is. (De persoon in wiens huid Jack is gekropen staat op een verlicht vak of staat naast een andere persoon). Jack legt de kaart met de kant "getuige" naar boven naast het bord. In dit geval zijn alle onzichtbare personen onschuldig. De detective legt deze personen nu met de kant "onschuldig" naar boven, zonder hun positie te veranderen. De getuige kaart blijft zo liggen gedurende de volgende beurt.



Geen getuige \_\_\_\_\_



**Er is geen getuige** als Jack onzichtbaar is. (De persoon in wiens huid Jack is gekropen staat op een onverlicht vak en staat niet naast een andere persoon). Jack legt de kaart met de kant "geen getuige" naar boven naar het bord. In dit geval zijn alle zichtbare personen onschuldig. De detective legt deze personen nu met de kant "onschuldig" naar boven, zonder hun positie te veranderen. De geen getuige kaart blijft zo liggen gedurende de volgende beurt.



PAS OP: Als er aan het eind van een beurt geen getuige is, en alleen dan, kan Jack proberen in de volgende beurt de wijk te verlaten. Als zijn verplaatsing het hem mogelijk maakt om een uitgang te bereiken, wint hij het spel!

## III. Een gaslantaarn doven

Tijdens de nacht doven één voor één verschillende gaslantaarns. Haal de verlichte gaslantaarn tegel met het nummer van de huidige beurt van het bord af voor de rest van het spel. (Er zijn maar vier gaslantaarn tegels genummerd. Dit zijn de lantaarns 1, 2, 3 en 4. Dus in de laatste vier beurten dooft er geen gaslantaarn meer). Het beurtenschema geeft met symbolen aan welke gaslantaarn aan het eind van elke beurt dooft.

## IV. Einde van een beurt

Wanneer alle bovenstaande stappen compleet zijn uitgevoerd, kan de volgende beurt beginnen.

Schuif de beurtensteen een vakje op naar de bovenkant van het bord.

Opmerking: aan het eind van elke even beurt (en alleen dan) worden de personenkaarten opnieuw geschud.

## EINDE VAN HET SPEL

Er zijn DRIE manieren om het spel te beëindigen:

### Jack verlaat de wijk

Jack slaagt erin zijn persoon uit de wijk te laten ontsnappen, doordat hij zijn steen via een uitgang die niet door een politieblokade geblokkeerd is, naar buiten leidt. Jack wint het spel.

Opmerking: Let erop dat dit alleen mogelijk is tijdens een beurt waarin de getuigekaart met de "geen getuige" kant naar boven ligt.

### De detective vat Jack in de kraag

De detective zet een persoon op het vak waar Jack ook op staat en beschuldigt hem:

- Klopt de beschuldiging? De detective wint het spel.

- Is de beschuldiging onterecht? Jack wint het spel door gebruik te maken van de verwarring door deze rechterlijke dwaling en zo te ontsnappen!

### Jack wordt niet gevangen

Als Jack aan het eind van de achtste beurt niet is gevangen, wint hij het spel!

## DE PERSONEN EN HUN VAARDIGHEDEN

De **zilveren** cirkel geeft de mogelijke verplaatsing van de persoon aan.



De **gouden** cirkel geeft de vaardigheid van elke persoon aan. De vorm van het gebied geeft aan wanneer de vaardigheid gebruikt moet worden:



De vaardigheid **MOET** worden gebruikt **voor of na** de verplaatsing



De vaardigheid **MOET** worden gebruikt **aan het eind** van de verplaatsing



De vaardigheid **KAN** worden gebruikt **in plaats** van de verplaatsing



De vaardigheid **KAN** worden gebruikt **tijdens**

Er zijn acht verschillende personen. Elke persoon moet, als hij gespeeld wordt, verplaatsen en/of zijn speciale vaardigheid gebruiken. De symbolen op de kaarten helpen je herinneren wat de speciale vaardigheid van elke persoon is en wanneer deze moet (of kan) worden gebruikt.



**Sherlock Holmes: Verplaatsing 1 tot 3 vakken DAARNA gebruik de vaardigheid**

*Natuurlijk is de beste privédetective ter wereld aanwezig om het beroemdste mysterie op te lossen.*

**Speciale vaardigheid (VERPLICHT):** NA DE VERPLAATSING trekt Sherlock Holmes in het geheim de bovenste kaart van de alibikaartenstapel en legt deze gedekt voor zich neer.



**John H. Watson: Verplaatsing 1 tot 3 vakken DAARNA gebruik de vaardigheid**

*Dokter Watson is de trouwe metgezel en kroniekschrijver van Sherlock Holmes.*

**Speciale vaardigheid (VERPLICHT):** Watson draagt een lantaarn, die is afgebeeld op zijn personensteen. Deze lantaarn verlicht alle personen die recht voor hem staan! (Let op: Watson zelf wordt niet verlicht door de lantaarn!) Iedereen die Watson op een of andere manier verplaatst, bepaalt de richting waarin de persoon aan het eind van de verplaatsing kijkt en dus ook de richting die verlicht wordt.



**John Smith: Verplaatsing 1 tot 3 vakken EN gebruik de vaardigheid**

*Deze stadslantaarnopsteker is verantwoordelijk voor de gaslantaarns die maar uit blijven gaan.*

**Speciale vaardigheid (VERPLICHT):** Verplaats één van de verlichte gaslantaarn tegels naar een gaslantaarn die is gedooft. Deze vaardigheid kan gebruikt worden voor of na de verplaatsing, afhankelijk van hoe het de speler het beste uitkomt.



**Inspecteur Lestrade: Verplaatsing 1 tot 3 vakken EN gebruik de vaardigheid**

*Deze uitstekende speurhond van Scotland Yard is hierheen gestuurd om een eind te maken aan de misdaden van Jack.*

**Speciale vaardigheid (VERPLICHT):** Verplaats één politieblokkade. Hiermee wordt één uitgang vrijgemaakt, maar een andere geblokkeerd! Deze vaardigheid kan gebruikt worden voor of na de verplaatsing, afhankelijk van hoe het de speler het beste uitkomt.



**Juffrouw Stealthy: Verplaatsing 1 tot 4 vakken MET gebruik eventueel de vaardigheid**

*Vrouwen worden vooral aangerand in deze wijk en Juffrouw Stealthy is één van de eersten die vecht om het lot van haar soort te verbeteren*

**Speciale vaardigheid (OPTIONEEL):** Tijdens haar verplaatsing mag ze over elk soort vak (gebouw, gaslantaarn, tuin) heen gaan, maar ze moet haar verplaatsing afsluiten op een straatvak.



**Sergeant Goodley: Verplaatsing 1 tot 3 vakken EN gebruik vaardigheid (fluiten)**

*Hij heeft een scherp fluitje dat andere rechercheurs naar hem toe kan leiden.*

**Speciale vaardigheid (VERPLICHT):** Sergeant Goodley roept om hulp met zijn fluitje! Je krijgt dan 3 verplaatsingspunten om in te zetten zoals het je uitkomt en één of meer personen dichterbij sergeant Goodley te brengen! Deze vaardigheid kan gebruikt worden voor of na de verplaatsing, afhankelijk van hoe het de speler het beste uitkomt.



**William Gull: Verplaatsing 1 tot 3 vakken OF gebruik vaardigheid**

*De geneesheer van de koningin is door Hare Majesteit gestuurd om de politie een handje te helpen.*

**Speciale vaardigheid (OPTIONEEL):** In plaats van William Gull gewoon te verplaatsen, mag je deze persoon met een andere persoon van plaats verwisselen.



**Jeremy Bert: Verplaatsing 1 tot 3 vakken EN gebruik vaardigheid**

*Journalist voor de STAR ; hij heeft de naam "Jack the Ripper" bedacht.*

**Speciale vaardigheid (VERPLICHT):** Journalisten houden er van smerige zaakjes te onderzoeken... Jeremy Bert opent de ene put en sluit een andere. (Verplaats een gesloten putdeksel tegel naar een open putdeksel vak).

Deze vaardigheid kan gebruikt worden voor of na de verplaatsing, afhankelijk van hoe het de speler het beste uitkomt.

**GEBRUIK VAN TEGELS OF SPECIALE VAKKEN**

**Straatvakken/Obstakelvakken**

De lichtgrijze vakken en de vakken met putdeksels zijn straatvakken.

De andere vakken zijn gebouwen: niemand, behalve Juffrouw Stealthy, kan er overheen gaan.



### **Politieblokkade**

Twee politieblokkades komen op twee van de vier uitgangen van de wijk te liggen. Zolang deze blokkades hier liggen, kan niemand de wijk via deze uitgangen verlaten.

### **Open putdeksel vak/gesloten putdeksel tegel**

Als een persoon op een open putdeksel staat (of zich er overheen verplaatst), kan hij/zij voor 1 verplaatsingspunt naar een willekeurige ander vak met een open putdeksel gaan.

De gesloten putdeksel tegels verhinderen dat iemand het riool binnengaat of verlaat.

### **Gedoofde gaslantaarn vak/verlichte gaslantaarn tegel**

De gaslantaarns zijn verlicht wanneer er een verlichte gaslantaarn tegel op ligt. Ze verlichten alle aangrenzende straatvakken. Als er geen verlichte gaslantaarn tegel op het vak ligt, is de gaslantaarn gedoofd.

## VEEL GESTELDE VRAGEN

### ***Als ik een persoon speel, kan ik hem dan op zijn startpositie laten staan?***

Nee! Als een persoon wordt gespeeld, dan moet hij zich ten minste één vak verplaatsen en kan zijn verplaatsing niet afsluiten op het vak waar hij is begonnen.

### ***Als ik een persoon verplaats, kan ik dan over vakken heen waar een andere persoon op staat?***

Ja! De personen blokkeren geen verplaatsingen. Het is echter niet mogelijk een verplaatsing af te sluiten op een vak waar een andere persoon staat, behalve wanneer de detective een persoon wil beschuldigen!

### ***Als ik een persoon speel, moet ik dan zijn/haar vaardigheid gebruiken?***

De meeste vaardigheden zijn verplicht. In dat geval moet je deze gebruiken, of je het leuk vindt of niet. De enige optionele vaardigheden zijn die van William Gull – die zijn positie kan verwisselen met de positie van een andere persoon in plaats van een normale verplaatsing – en die van Juffrouw Stealthy – die zich tijdens haar verplaatsing over obstakels heen kan verplaatsen.

### ***Kan Watson zijn lantaarn gebruiken om een persoon achter een obstakel te verlichten?***

Nee! De obstakels (gedoofde gaslantaarns, tuinen, gebouwen) blokkeren de lichtstraal van Watsons lantaarn. Let op: Watson verlicht zichzelf niet. Hij kan zelf in de duisternis staan en andere personen verlichten.

### ***Wat gebeurt er als de detective raadt wie Jack is, maar er niet in slaagt om hem te vangen voor het einde van de laatste beurt?***

Dan heeft Jack geluk... Zijn ware identiteit is onthuld, maar het is te laat en hij slaagt er in om te vluchten. Jack wint het spel.

### ***Kan een van beide spelers andere personen dan Jack uit de wijk laten verdwijnen?***

Nee! Alleen de speler die Jack speelt, heeft de mogelijkheid om een persoon de wijk te laten verlaten via een niet-geblokkeerde uitgang. En die persoon moet Jack zijn!

### ***Als ik Jack speel, wat is dan het nut om de vaardigheid van Sherlock Holmes te gebruiken?***

Zelfs als je Jack speelt, biedt het spelen van Sherlock Holmes je de mogelijkheid om een alibi te trekken. De detective kan de onschuld van de persoon die je op deze manier trekt niet bewijzen, maar hooguit concluderen. Dit maakt het onderzoek een stuk lastiger!

### ***Is het mogelijk om het riool te gebruiken om personen dichterbij Goodley te brengen wanneer hij zijn fluitje gebruikt?***

Nee! De verplaatsing om dichterbij te komen moet 'bovengronds' plaatsvinden en zonder het gebruik van een speciale vaardigheid!

### ***Is het mogelijk om Goodleys speciale vaardigheid te gebruiken om Jacks steen op een andere persoon te zetten en hem dan te beschuldigen?***

Nee! Om een persoon te kunnen beschuldigen moet de rechercheur op Jacks vak gaan staan en niet andersom: Je mag Goodleys fluitje gebruiken om een verdachte dichterbij hem te brengen. Dit kan het een persoon mogelijk maken om hem daarna te beschuldigen.

### ***Wat betekent "personen dichterbij Goodley brengen" precies?***

Alle personen die verplaatst worden met Goodleys vaardigheid moeten hun verplaatsing afsluiten op een vak dat dichterbij Goodley is dan het vak waarop ze begonnen zijn. (De afstand tussen twee vakken wordt berekend met straatvakken, niet hemelsbreed.)

### ***Is het mogelijk een putdeksel onder een persoon te sluiten of te openen?***

Ja! De putdeksels kunnen worden geopend en/of gesloten onder de voeten van een persoon (in feite staat de persoon, hoewel hij op hetzelfde vak