

# Waar is Jack de Ripper?

Een kaartspel voor 2-5 journalisten (spelers)  
van Anja en Patrick Menon

Londen 1888 - De stad is geschokt door een serie moorden in de rosse buurt. De politie en Scotland Yard zijn wanhopig op zoek naar de moordenaar. Een kleine groep journalisten is ook op jacht. Niet op jacht naar de moordenaar, maar voor het beste verhaal voor de volgende editie!

Het is echter niet alleen het verhaal, maar het ook zo snel mogelijk gepubliceerd krijgen...

## Inhoud

- 66 kaarten
  - o 12 Verhaal kaarten [drie icoontjes onderaan]
  - o 39 Onderzoek kaarten [icoontjes in bovenste hoeken]
    - 13 Getuigen [rood silhouet]
    - 13 Bewijsstukken [mes]
    - 13 Onderzoeken [lens]
  - o 15 Actie kaarten [paragraaf onderaan]
- Deze regels

## Setup

Schudt de onderzoekskaarten en maak er een stapel van. Schud de actiekaarten en plaats deze stapel naast de onderzoekskaarten.

Elke speler trekt 4 onderzoekskaarten en 1 actiekaart.

Schud de verhaalkaarten. Leg de bovenste 2 kaarten naast elkaar naast de stapel. (Verhaalkaarten kunnen alleen "gepubliceerd" worden in de volgorde dat ze op tafel liggen [zie onder], dwz dat de eerste kaart eerst gedrukt moet worden en dan pas de tweede).

## Doel van het Spel

Als journalisten proberen de spelers sensationele verhalen te schrijven over de Jack de Ripper moorden voor hun kranten. Hiervoor spreken zij met informanten en zoeken voor aanwijzingen. De spelers verzamelen onderzoekskaarten en gebruiken ze om combinaties van getuigen, bewijs en onderzoeken te vormen. Als een speler de combinatie van het huidige verhaal (de eerst opgelegde kaart) vormt, krijgt hij deze kaart. De jacht op het volgende verhaal begint. Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste punten op zijn gewonnen verhaalkaarten.

## Spelverloop

Eerst wordt er een startspeler gekozen (bijvoorbeeld de jongste speler). Hij is de eerste actieve speler.

Spelers zijn mogen om de beurt spelen, het spel verloopt rechtsom.

In zijn beurt mag een speler 2 "onderzoeken" doen. Daarnaast moet hij 1 "actie" uitvoeren.

De volgende activiteiten zijn mogelijke "onderzoeken":

**Speel een onderzoekskaart:**

De speler mag een onderzoekskaart voor zich op tafel spelen. Een verhaal kan alleen gedrukt worden met deze gespeelde onderzoekskaarten.

**Trek een onderzoekskaart:**

De speler kan een nieuwe onderzoekskaart van de stapel pakken en in zijn hand. Als de speler hierna meer dan 6 onderzoekskaarten heeft (in zijn hand en gespeeld op tafel), dan moet hij er 1 weggelassen.

**Publiceer een verhaal:**

Als een speler met zijn op tafel gespeelde kaarten (en alleen deze) de voorwaarden van de huidige verhaalkaart kan voldoen, kan dit verhaal worden gepubliceerd en ontvangt de speler de verhaalkaart. De vereiste combinatie hoeft niet exact te worden voldaan. De aangegeven punten zijn minimum aantallen, waar overheen mag worden gegaan.

Het verhaal is voltooid en de speler legt hem open bij zich. De speler legt de gebruikte onderzoekskaarten op de aflegstapel.

De overgebleven verhaalkaart schuift 1 plaats naar links op en is het nieuwe actuele verhaal. Een nieuwe verhaalkaart wordt op de open plek gelegd.

Alle andere spelers moeten nu 1 van hun op tafel gespeelde kaarten kiezen en deze terug in de hand nemen (indien ze kaarten op tafel hebben). Alle andere kaarten blijven liggen.

Naast de Onderzoeken moet een speler ergens in zijn beurt 1 van de volgende acties uitvoeren:

**Een actiekaart spelen**

"De speler kan een actiekaart spelen. Op elke kaart staat het effect (Nederlandse vertaling in deze regels).

De actiekaart Druckmaschine defekt kan niet al actiekaart gespeeld worden, omdat deze tijdens de beurt van een andere speler gespeeld moet worden.

**Trek een actiekaart:**

De speler kan een nieuwe actiekaart trekken in zijn hand nemen.

Een speler mag nooit meer dan 2 actiekaarten in zijn hand hebben. Als hij al 2 actiekaarten heeft en geen van beide wil spelen, dan moet hij een nieuwe trekken en er gelijk 1 afleggen.

Als een speler zijn onderzoeken en actie heeft uitgevoerd wisselt de beurt naar de volgende speler.

Als 1 van de trekstapels op is, dan wordt de bijhorende aflegstapel opnieuw geschud.

### Einde van het spel

Als alle verhaalkaarten zijn gepubliceerd (de verhaalkaart-stapel is leeg) eindigt het spel. De spelers tellen hun verhaalpunten.

Als een speler meer verhalen heeft gepubliceerd dan de anderen, krijgt hij nog eens 2 bonuspunten (als 2 of meer spelers de meeste verhalen hebben vervalt de bonus).

De speler met de meeste verhaalpunten wint het spel en wint de titel "Journalist van het Jaar".

## Uitleg van de kaarten

### Verhaalkaarten

Een verhaalkaart geeft de journalist het idee voor een verhaal. Voor een verhaal gepubliceerd kan worden, moeten eerst onderzoekskaarten verzameld worden. De benodigde kaarten staan onderaan de verhaalkaart. Staat naast het symbool een '0', dan is dit type kaart niet nodig om het verhaal te publiceren.

Het mes staat voor bewijs, het silhouet voor een getuige en de lens voor onderzoek. De waarde van een verhaalkaart staat bovenaan elke kaart. Hoe hoger het nummer, hoe meer de kaart waard is aan het einde van het spel.

### Onderzoekskaarten

Er zijn 3 verschillende soorten onderzoekskaarten. Voor elke soort zijn er kaarten met waarden 1 en 2:

- **Bewijs:** Bewijsstukken die tijdens het onderzoek worden gevonden.
- **Getuigen:** Getuigen kunnen belangrijke informatie leveren.
- **Onderzoek:** Journalisten besteden veel tijd in bibliotheken en andere plekken om hun achtergrondmateriaal te krijgen.

### Actiekaarten

Naast het verzamelen van materiaal voor hun eigen verhalen, voeren de journalisten ook acties uit om hun concurrenten te hinderen of zichzelf te helpen.

Actiekaarten die gedurende een langere periode werken (bijvoorbeeld Reporterteam) blijven voor de getroffen speler liggen tot het effect afgelopen is.

Actiekaarten mogen alleen in de eigen beurt gespeeld worden (met uitzondering van Druckmaschine defekt).

De volgende actiekaarten zitten in het spel:

- **Diebstahl [2x]** - Je steelt een onderzoekskaart van een andere journalist. Neem een willekeurige kaart uit de hand van een tegenstander (let op limiet van 6!)
- **Druckmaschine defekt [2x]** - Wegens een defect aan de drukmachine van een andere speler, kan hij geen verhaal publiceren deze ronde (deze kaart mag gespeeld worden op elk moment als een speler wil publiceren!)
- **Erfolglose Recherche [4x]** - Het onderzoek van een andere journalist levert niets op. Hij moet 1 onderzoekskaart naar zijn keuze afleggen!
- **Pressekonferenz** - De politie houdt een persconferentie. Alle journalisten leggen 1 onderzoekskaart naar eigen keuze af.!
- **Reporter in U-Haft [2x]** - Journalist in het gevang! Deze journalist is verdachte in de Whitehall moorden. Hij moet 1 beurt overslaan!
- **Reporterteam** - Je krijgt steun van een team journalisten. Vanaf je volgende beurt tot het moment dat je je volgende verhaal publiceert mag je 1 extra onderzoek per beurt uitvoeren; daarna wordt de kaart afgelegd.

- **Séance abhalten** [2x] - Hou een seance. Kies 1 van de 3 bovenste kaarten van de onderzoekskaarten-stapel. Kaarten die je niet kiest worden afgelegd.
- **Wichtiger Hinweis** - Van een informant krijg je een belangrijke tip. Je ontvangt een +1 op de op tafel gespeelde onderzoekskaart van je keuze (deze kaart wordt dus gespeeld om de waarde van een onderzoekskaart te verhogen. Leg hem naast de onderzoekskaart naar keuze. Als de onderzoekskaart terug in de hand wordt genomen of als hij gebruikt wordt om een verhaal te publiceren wordt de actiekaart afgelegd).

### **Speciale regels voor 2 of 3 spelers**

Met 3 spelers worden de verhaalkaarten Polizei tappt im Dunkeln en Annie ermordet aufgefunden uit het spel gehaald.

Met 2 spelers haal je ook de verhaalkaarten Ist der Ripper in Amerika? en Mordserie nimmt kein Ende uit het spel.

KRIMSUS KRIMSKRAMS-KISTE

c/o Mark Sienholz

Barerstrasse 65 9 80799 Munich

Tel: 089/2716961

Organisatie en layout: Thorsten Kettermann

Bezoek onze website: <http://www.krimsu.com/>

of mail ons: [info@krimsu.com](mailto:info@krimsu.com)

Nederlandse vertaling: <http://www.spel-info.nl>, 2004