

Die Akte Whitechapel - Errata und FAQ

Version 1.0

Hinweise

In der Erstauflage des Spiels befindet sich auf dem Stanzbogen ein Kutschenmarker zu wenig, und ein Gassenmarker zu viel. In der Schachtel liegt daher ein **zusätzlicher, einzelner Kutschenmarker** bei.

Um Jacks Sichtschirm erstmalig zu öffnen, muss man beim Herausziehen der Lasche Vorsicht walten lassen, weil sie sonst leicht einreißt.

Errata

Seite 4 (Spielvorbereitung) Auf dem Spielplan befinden sich **195 Zahlenfelder**, nicht 199.

Seite 10 (Jack the Ripper: Flucht durch die Nacht): Sollte die Zahl des Feldes, auf das er sich gerade bewegt hat, mit der Zahl seines Verstecks übereinstimmen, **darf Jack erklären**, dass seine Flucht erfolgreich war und die Jagd **dieser Nacht** endet.

Seite 11 (Das Ende der Jagd): Sobald Jack **erklärt, dass seine Flucht erfolgreich war**, sind Jagd und laufende Nacht vorüber.

Seite 12 (orangeter Hinweiskasten): **Wichtig! Jack darf eine erfolgreiche Flucht nicht direkt nach einer Spezial-Bewegung erklären. Die letzte Bewegung, nach der Jack eine erfolgreiche Flucht erklärt, muss immer eine normale Bewegung sein.**

Seite 13 (orangeter Hinweiskasten): **In der dritten Nacht handeln die Ermittler zuerst, ab Phase „2. Polizei: Das Monster wird gejagt“. Die Jagd geht dann weiter, wie zuvor beschrieben. (Der Hinweis auf „Jacks erste Bewegung“ kann falsch verstanden werden und sollte ignoriert werden.)**

FAQ - Häufig gestellte Fragen

Muss man sich immer zwingend bewegen?

In „Die Hölle“ **müssen** die Unglücklichen bewegt werden.
In „Die Jagd“ **muss** sich Jack in jeder Runde bewegen.
Polizisten **dürfen** sich bewegen oder auch stehen bleiben.

Was passiert, wenn Jack an dem Ort mordet, an dem auch sein Versteck ist? Kann er dann sofort ansagen, dass er sein Versteck erreicht hat?

Nein. Jack trägt den Ort des Mordes während „Die Hölle“ ein - und zu diesem Zeitpunkt darf er nicht ansagen, dass er in seinem Versteck ist. Danach, als erste Handlung während „Die Jagd“, muss er sich bewegen. Damit ist klar, dass er sich im obigen Fall zunächst von seinem Versteck wegbewegen muss. Bestenfalls benötigt er also zwei Bewegungen, um sich in sein Versteck zu begeben.

Was passiert in der dritten Nacht, wenn Jack den zweiten Mord an einem Ort begeht, der gleichzeitig sein Versteck ist? Kann er sofort ansagen, dass er sich in seinem Versteck befindet?

Nein. Die Ermittler handeln in der dritten Nacht als erste, doch der Mord findet während der „Hölle“ statt, nicht während der Jagd, also kann Jack frühestens ansagen, dass er sich in seinem Versteck befindet, wenn er seine erste „richtige“ Bewegung ausgeführt hat.

Was bedeutet „benachbart“ in den Regeln genau?

Ein Zahlenfeld und ein Übergang sind benachbart, wenn sie eine gestrichelte Linie verbindet, auf der sich nichts dazwischen befindet.

Zwei Zahlenfelder sind benachbart, wenn man sich von einem zum anderen begeben kann, ohne dass man dabei ein weiteres Zahlenfeld betreten muss (Übergänge spielen keine Rolle).

Zwei Übergänge sind benachbart, wenn man sich von einem zum anderen begeben kann, ohne dass man dabei einen weiteren Übergang betreten muss (Zahlenfelder spielen keine Rolle).

Ist es erlaubt, eine „Kutsche“-Spezialbewegung dazu einzusetzen, sich von einem Ort wegzubewegen und dann an diesen Ort zurückzukehren?

Nein. Jack muss sich am Ende seiner Bewegung immer an einem anderen Ort als zu Beginn der Bewegung befinden. Wenn Jack die Kutsche benutzt, muss er sich zweimal bewegen, die Felder, zu denen er sich begibt, müssen zwei unterschiedliche sein und sich beide von dem Feld, auf dem er die Kutschenbewegung begann, unterscheiden: er darf also mit seiner zweiten Kutschenbewegung nicht auf das Ausgangsfeld zurück.

Ist es erlaubt, dass sich Jack mit einer Gassenbewegung auf ein benachbartes Zahlenfeld begibt, das er auch mit einer ganz normalen Bewegung erreicht hätte?

Ja. Jack darf die Gassenbewegung dazu benutzen, ein benachbartes Zahlenfeld zu betreten - aber natürlich nur, wenn dieses Zahlenfeld zum selben Häuserblock gehört, wie das Zahlenfeld, von dem aus er die Bewegung begonnen hat.

Wenn die Ermittler nach Hinweisen suchen und Jack sich im Verlauf des Spiels an diesem Ort mehrfach aufgehalten hat, bekommen die Ermittler dann mehrere Hinweise?

Nein. Selbst, wenn Jack mehrfach am untersuchten Ort gewesen sein sollte, sagt er nur an, dass dort ein Hinweis gefunden wird und es kommt nur 1 Hinweis-Chip auf diesen Ort. Sollte Jack also z.B. in seiner eigenen Spur zurückgehen, erhält die Polizei keinen direkten Hinweis darauf.

Wenn die Ermittler an dem Ort, an dem sich Jack gerade aufhält, nach Hinweisen suchen, fangen sie ihn dann automatisch und ist das Spiel dann zu Ende?

Nein. Wenn die Ermittler an dem Ort nach Hinweisen suchen, an dem sich Jack in diesem Moment aufhält, sagt dieser lediglich an, dass dort ein Hinweis gefunden wird und 1 Hinweis-Chip wird dort abgelegt, falls noch keiner dort liegt. Jack kann nur dann gefangen werden, wenn die Ermittler eine Verhaftung durchführen.

Zusätzliche Spielvarianten

(einfacher für die Ermittler)

Beine in die Hand

Während „Die Jagd - Phase 3. Polizei: Hinweise und Verdächtigungen“ kann jeder Ermittler in seinem Zug ansagen, dass er „die Beine in die Hand nimmt“, statt nach „Hinweisen zu suchen“ oder „zu verhaften“. Wer „die Beine in die Hand nimmt“, bewegt seinen Polizisten auf einer der gestrichelten Linien bis zum nächsten Übergang weiter (er hat also eine ganz normale, aber zusätzliche Bewegung).

Ich weiß, wo du wohnst

Falls der Ermittlungsleiter während „Die Hölle – Phase 3. Polizei: Die Straßenpatrouille“ entweder Swanson (braun) oder Abberline (rot) ist, kann er sofort einen „Haftbefehl gegen Jack erlassen“. Er sagt irgend-ein Zahlenfeld auf dem Spielplan an, wo er Jack vermutet und verhaften will, selbst wenn sich kein Polizist in der Nähe dieses Zahlenfelds befindet. Handelt es sich bei dem Zahlenfeld um Jacks Versteck, wird Jack verhaftet und verliert das Spiel. Ein Haftbefehl darf **nur einmal pro Spiel** erlassen werden.