

Mystery? Rummy

Jack the Ripper

Ein mysteriöses Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.



Willkommen in der Welt der *Mystery Rummy*-Kartenspiele von Mike Fitzgerald. *Mystery Rummy* ist ein völlig neues Spielkonzept, das die Faszination eines klassischen Kriminalfalls mit einem strategischen Kartenspiel auf der Grundlage bekannter Elemente des Rommé kombiniert.

Jack the Ripper ist ein Spiel der *Mystery Rummy*-Reihe und basiert auf einem wahren Kriminalfall des 19. Jahrhunderts.



Über den Fall

Im Jahre 1888 wurde der Whitechapel-Distrikt im Osten Londons von einem Mörder terrorisiert, der als Jack the Ripper Bekanntheit erlangte. Scotland Yard war nicht in der Lage, den Fall zu lösen, und bis heute ist die Identität von Jack the Ripper ein Rätsel.

Spielübersicht

Seien Sie erfolgreich, wo Scotland Yard versagte: Entlarven Sie den Ripper! In jedem Durchgang geht es um die Frage, welcher der folgenden 6 Verdächtigen der Täter ist: Montague Druitt, Prinz Eddy, Sir Gull, Dr. Pedachenko, George Chapman und Jill the Ripper. Am Ende eines Durchgangs gilt der Verdächtige mit den meisten Punkten auf dem Tisch für diesen Durchgang als Jack the Ripper.

Im Spiel existieren 2 Grundtypen von Karten: Hinweise und Ereignisse. Sie versuchen, Sätze mit 3 oder mehr Hinweisen derselben Farbe zusammenzustellen und auszulegen, um Punkte zu sammeln. Ereignisse dagegen lassen sich nicht zu Sätzen zusammenfügen. Sie bringen aber ein strategisches Element ins Spiel. Der Spieltext auf den Ereigniskarten erklärt ihre Handhabung.

Eine Partie besteht aus mehreren Durchgängen, meist 3–5. Die Partie endet, wenn mindestens ein Spieler eine Punktzahl von 100 oder mehr erreicht hat.

Weiter hinten in dieser Anleitung finden Sie eine Regel für Fortgeschrittene. Lassen Sie diese Regel weg, wenn Sie *Mystery Rummy: Jack the Ripper* zum ersten Mal spielen.

Inhalt

Dieses Spiel beinhaltet 66 Karten, die sich wie folgt zusammensetzen:

Hinweise (36)

5 Montague Druitt	5 Sir Gull	5 George Chapman	4 Briefe
5 Prinz Eddy	5 Dr. Pedachenko	5 Jill the Ripper	2 Joker

Ereignisse (25)

2 Polizeipräsident tritt zurück

2 Der Ripper schlägt zu

Verdacht	Alibi	Opfer	Tatort
1 Montague Druitt	1 Montague Druitt	1 Mary Nichols	1 Buck's Rowe
1 Prinz Eddy	1 Prinz Eddy/Sir Gull	1 „Long Liz“ Stride	1 Mitre Square
1 Sir Gull	1 Dr. Pedachenko	1 Kate Eddowes	1 Hanbury Street
1 Dr. Pedachenko	1 George Chapman	1 Annie Chapman	1 13 Miller's Court
1 George Chapman	1 Jill the Ripper	1 Mary Jane Kelly	1 Berner Street
1 Jill the Ripper			

Sonstige Karten

1 Der Ripper entkommt

4 Übersichtskarten

Kartenschlüssel

Die Worte auf dem oberen Rand der Karte geben den Kartentyp an.

Eine Lupe in den oberen Ecken kennzeichnet einen Hinweis.

Ein Richterhammer in den oberen Ecken kennzeichnet ein Ereignis.

Der Name der Karte steht über der Kartenillustration.

Die Zahl in der unteren linken Ecke gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit diese Person der Ripper ist. Die Nummer 1 stellt die höchste Wahrscheinlichkeit dar und die Nummer 6 die geringste. (Mit diesen Zahlen ermitteln Sie bei einem Gleichstand am Ende eines Durchgangs die Identität des Rippers.)

Die Zahl im farbigen Kreis ist der Punktwert der Karte.

Der Spieltext unter der Kartenillustration gibt an, wie die Karte zu spielen ist.

Der kursiv geschriebene Text beschreibt den Hintergrund und die realen Fakten des Falls. Er hat keine Bedeutung für den Spielverlauf.



Spielvorbereitungen

Sie benötigen Stift und Papier, um den Punktestand der Spieler festzuhalten. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.

Ermitteln Sie zufällig einen Kartengeber. (In den folgenden Durchgängen wechselt der Geber jeweils im Uhrzeigersinn.) Dieser mischt alle übrigen 62 Karten und verteilt diese wie folgt:

Bei 2 Spielern: Jeder Spieler bekommt 10 Karten.

Bei 3 Spielern: Jeder Spieler bekommt 9 Karten.

Bei 4 Spielern: Jeder Spieler bekommt 8 Karten.

Die Spieler nehmen ihre Karten verdeckt auf die Hand und dürfen sie anschauen. (Es ist hilfreich, die eigenen Karten nach Farben zu sortieren.)

Legen Sie den Rest des Kartenstapels in die Tischmitte. Dieser Stapel wird **Fallakte** genannt. Decken Sie die oberste Karte der Fallakte auf und legen Sie diese **offen** daneben. Das ist der Ablagestapel, welcher **Scotland Yard** genannt wird.

Bitte beachten Sie, dass während des Spiels **immer nur die oberste Karte** von *Scotland Yard* zu sehen sein darf. Den Spielern ist es nicht gestattet, *Scotland Yard* durchzusehen, es sei denn, eine ausgespielte Karte erlaubt dies.

Spielbereich

Jeder Spieler hat vor sich auf dem Tisch einen eigenen Bereich, in den er alle Karten legt, die er ausspielt.

Zugübersicht

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn und beginnt mit dem Spieler links vom Kartengeber. Jeder Spieler führt die folgenden Schritte durch, bevor der Zug des nächsten Spielers beginnt:

- **Ziehen** (zwingend)
- **Ausspielen** (optional)
- **Ablegen** (zwingend)

Im Folgenden wird jeder Schritt eines Zuges im Detail erklärt.

Ziehen (zwingend)

Ziehen Sie die oberste Karte entweder der *Fallakte* (Zugstapel) oder von *Scotland Yard* (Ablagestapel). Nehmen Sie sie auf die Hand.

Ausspielen (optional)

Es gibt 2 verschiedene Kartentypen: Hinweise und Ereignisse. Für beide Typen gelten unterschiedliche Bedingungen, wie sie auszuspieren sind.

Hinweise

Einen Hinweis erkennen Sie an der Lupe in den oberen Ecken. Hinweise werden entweder **gemeldet** oder **ergänzt**. Sie können so viele Meldungen und Ergänzungen pro Zug ausspielen, wie Sie möchten.

Eine **Meldung** besteht aus einem Satz von **3 oder mehr** Hinweisen **derselben Farbe**. Um eine Meldung auszuspieren, legen Sie die Hinweise, aus denen die Meldung besteht, von ihrer Hand in Ihren Spielbereich. Es gibt allerdings eine Einschränkung: Sie dürfen nur dann eine Meldung ausspielen, wenn bereits mindestens 1 **Opfer** im Spiel ist.

Sie können Hinweise auch **einzeln** ausspielen und in Ihren Spielbereich legen, sofern sie zu einer Meldung passen, die sich bereits auf dem Tisch befindet, egal in wessen Spielbereich diese Meldung liegt. Dieser Vorgang wird **Ergänzen** genannt. Wenn also beispielsweise ein anderer Spieler einen Satz *Sir Gull* gemeldet

hat, können Sie einen einzelnen Hinweis *Sir Gull* ergänzen und erhalten am Ende des Durchgangs dessen Punktwert.

Einen **Joker** können Sie als Hinweis einer **beliebigen Farbe** einsetzen, jedoch nicht als *Briefe*. Am Ende des Durchgangs erhalten Sie für jeden Hinweis in Ihrem Spielbereich 2 Punkte. Eine Ausnahme sind die *Briefe*, für die Sie je 3 Punkte erhalten, da diese etwas seltener sind.

Ereignisse

Ein Ereignis erkennen Sie am Richterhammer in den oberen Ecken. Ereignisse werden immer **einzeln** gespielt, nie in Meldungen. Einige Ereignisse legen Sie in Ihren Spielbereich, andere nach *Scotland Yard*. Der Spieltext der Karte erklärt in Kürze die Spielweise. Eine ausführliche Beschreibung aller Ereignisse finden Sie unter *Einzelne Ereignisse* (siehe unten). Manche Ereignisse geben Ihnen am Ende eines Durchgangs Punkte.

Sie dürfen **höchstens 1 Ereignis pro Zug** ausspielen. (Manchmal allerdings führt das Spielen eines Ereignisses zum Ausspielen weiterer Ereignisse während des eigenen Zuges.)

Falls Sie durch das Ausspielen eines Ereignisses ein neues Ereignis auf Ihre Hand bekommen, dürfen Sie dieses in Ihrem aktuellen Zug nicht mehr ausspielen, da Sie bereits ein Ereignis gespielt haben.

Ablegen (zwingend)

Nachdem Sie alle gewünschten Karten ausgespielt haben, müssen Sie eine Karte **offen** in *Scotland Yard* ablegen. Sie dürfen **jede beliebige Karte** ablegen. Dies beendet Ihren Zug. Der Spieler links von Ihnen ist nun an der Reihe.

Einzelne Ereignisse

Hier finden Sie detaillierte Beschreibungen aller Ereignisse.

Verdacht

Ein ausliegender Verdacht erhöht die Chance, dass der entsprechende Verdächtige am Ende der Ripper ist. Sie dürfen einen Verdacht **nur dann** ausspielen, wenn bereits ein Satz mit Hinweisen derselben Farbe von einem Spieler gemeldet wurde. Beispielsweise können Sie keinen *Sir Gull Verdacht* ausspielen, solange noch keine Meldung *Sir Gull* im Spiel ist.

Legen Sie den Verdacht in Ihren Spielbereich, wenn Sie die Karte spielen. Am Ende des Durchgangs erhalten Sie dafür 4 Punkte.





Alibi

Ein ausliegendes Alibi verhindert, dass der entsprechende Verdächtige am Ende der Ripper ist. Sie dürfen ein Alibi **nur dann** ausspielen, wenn bereits ein Satz mit Hinweisen derselben Farbe von einem Spieler gemeldet wurde.

Beispielsweise können Sie kein *Alibi* für *George Chapman* ausspielen, solange noch keine Meldung *George Chapman* im Spiel ist.

Legen Sie das Alibi in Ihren Spielbereich, wenn Sie die Karte spielen. Es kann **nur 1 Alibi zur gleichen Zeit** im Spiel sein. Legen Sie Ihr ausliegendes Alibi nach *Scotland Yard*, sobald jemand ein anderes Alibi ausspielt.

Es gibt ein besonderes Alibi, das sich entweder auf *Prinz Eddy* oder auf *Sir Gull* beziehen kann. Wenn Sie diese Karte ausspielen, dann geben Sie bekannt, auf welche Person die Karte sich beziehen soll. (Natürlich muss zu der gewählten Person eine Meldung im Spiel sein.)

Am Ende des Durchgangs erhalten Sie für ein Alibi in Ihrem Spielbereich 3 Punkte.

Opfer

Ein ausliegendes Opfer ist die Voraussetzung dafür, dass **alle** Spieler Hinweise melden dürfen. Dazu ist es unerheblich, in wessen Spielbereich das Opfer ausliegt.

Legen Sie das Opfer in Ihren Spielbereich, wenn Sie die Karte spielen. Nun überprüfen Sie, ob der **Tatort** derselben Farbe bereits bei einem anderen Spieler ausliegt. Ist das der Fall, dann nehmen Sie diesen Tatort und legen ihn ebenfalls in Ihren Spielbereich. Danach ziehen Sie die 2 obersten Karten von der *Fallakte* auf Ihre Hand.

Am Ende des Durchgangs erhalten Sie für jedes Opfer in Ihrem Spielbereich 1 Punkt.



Tatort

Legen Sie den Tatort in Ihren Spielbereich, wenn Sie die Karte spielen. Nun überprüfen Sie, ob das **Opfer** derselben Farbe bereits bei einem anderen Spieler ausliegt. Ist das der Fall, dann nehmen Sie dieses Opfer und legen es ebenfalls in Ihren Spielbereich.

Danach nehmen Sie *Scotland Yard* und sehen es durch, ohne es den anderen Spielern zu zeigen. Suchen Sie sich 1 Karte



aus und zeigen sie diese den anderen Spielern. Allerdings dürfen Sie keinen anderen Tatort aussuchen. Sie dürfen die ausgesuchte Karte sofort spielen oder auf die Hand nehmen. Auch ein Ereignis dürfen Sie sofort spielen; das ist eine **Ausnahme** von der Regel, höchstens 1 Ereignis pro Zug spielen zu dürfen. Falls Sie jedoch ein ausgesuchtes Ereignis auf die Hand nehmen, müssen Sie bis zu Ihrem nächsten Zug warten, bevor Sie es spielen dürfen.

Am Ende des Durchgangs erhalten Sie für jeden Tatort in Ihrem Spielbereich 1 Punkt.

Der Ripper schlägt zu

Legen Sie diese Karte nach *Scotland Yard*, wenn Sie sie spielen. Drehen Sie nun, sichtbar für alle Spieler, nacheinander **bis zu 5 Karten** der *Fallakte* um und legen Sie sie nach *Scotland Yard*, bis Sie ein **Opfer** aufdecken.

Falls Sie ein Opfer aufdecken, endet das Umdrehen der Karten **sofort**. Spielen Sie das aufgedeckte Opfer nun aus; das ist eine **Ausnahme** von der Regel, höchstens 1 Ereignis pro Zug spielen zu dürfen. (Legen Sie also das Opfer in Ihren Spielbereich, nehmen Sie sich den passenden Tatort, sofern dieser bereits ausliegt, und ziehen Sie 2 Karten von der *Fallakte*, siehe S. 6, *Opfer*.)

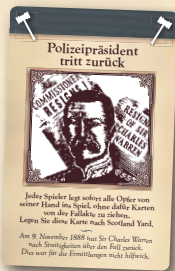
Sollten Sie kein Opfer aufdecken, endet die Aktion nach dem Umdrehen der 5. Karte, und das Spiel läuft ganz normal weiter.

Polizeipräsident tritt zurück

Legen Sie diese Karte nach *Scotland Yard*, wenn Sie sie spielen.

Jeder Spieler (Sie eingeschlossen) muss sofort **alle** Opfer, die er auf der Hand hat, in seinen Spielbereich legen, darf dafür jedoch **keine** Karten von der *Fallakte* ziehen. Passende Tatorte darf jeder Spieler wie üblich zu sich nehmen (siehe S. 6, *Opfer*). Führt dies dazu, dass ein Spieler seine **letzte** Karte auslegt, ist der **Durchgang sofort beendet** (siehe S. 8, *Den Durchgang beenden*).

Achtung: Sollten alle 5 Opfer im Spiel sein, nachdem eine Karte *Polizeipräsident tritt zurück* Sie gezwungen hat, Ihre letzte Karte auszuspielen, gilt Folgendes: Sie müssen noch abwarten, ob jemand die Karte *Der Ripper entkommt* ausspielt, bevor Sie das Ende des Durchgangs ansagen dürfen (siehe S. 8, *Der Ripper entkommt*).



Weitere Spielelemente

Der Ripper entkommt

Die Karte *Der Ripper entkommt* ist weder Ereignis noch Hinweis. Sie können Sie jederzeit spielen, sobald alle 5 Opfer im Spiel sind, also auch im Zug eines Mitspielers.

Legen Sie diese Karte sofort in Ihren Spielbereich, sobald das 5. Opfer ausgespielt oder ausgelegt wurde. Damit ist der Durchgang sofort beendet. Selbst wenn bei der Karte *Polizeipräsident tritt zurück* (siehe S. 7) ein Spieler seine letzte Karte auslegt und alle 5 Opfer bereits im Spiel sind, haben Sie noch die Chance, *Der Ripper entkommt* auszuspielen, bevor der Durchgang beendet ist.

Am Ende des Durchgangs erhalten Sie für diese Karte in Ihrem Spielbereich 35 Punkte.



Die zweite Fallakte

Zieht ein Spieler die letzte Karte der *Fallakte* und beendet seinen Zug, ohne den Durchgang zu beenden (siehe *Den Durchgang beenden*), endet die *erste Fallakte*. Der Geber nimmt alle Karten von *Scotland Yard* und mischt sie, um die *zweite Fallakte* zu schaffen.

Den Durchgang beenden

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, einen Durchgang zu beenden:

- A) **Letzte Handkarte ablegen:** Ein Durchgang endet, wenn ein Spieler seine letzte Handkarte in *Scotland Yard* ablegt. Ein Spieler darf seine letzte Handkarte **niemals ausspielen!**
- B) **Letzte Handkarte verlieren:** Ein Durchgang endet **sofort**, wenn ein Spieler gezwungen wird, seine letzte Handkarte durch das Ereignis *Polizeipräsident tritt zurück* auszulegen (siehe S. 7).
- C) **Der Ripper entkommt:** Ein Durchgang endet **sofort**, wenn ein Spieler die Karte *Der Ripper entkommt* ausspielt.
- D) **Zweite Fallakte durchlaufen:** Ein Durchgang endet, wenn sowohl die *erste* als auch die *zweite Fallakte* komplett durchlaufen wurden, ohne dass eine der Möglichkeiten A/B/C eingetreten ist. Der Spieler, der die letzte Karte der *zweiten Fallakte* zieht, führt noch seinen Zug aus, und danach ist der Durchgang zu Ende.

Punktwertung

Es gibt 2 **unterschiedliche Punktwertungen**. Welche der beiden Wertungen zur Anwendung kommt, hängt davon ab, wie der Durchgang beendet wurde und welche Karten in den Spielbereichen der Spieler liegen.

Fall wird gelöst

Diese Wertung erfolgt, wenn die folgenden Voraussetzungen **beide** erfüllt sind:

- Der Durchgang endete durch Möglichkeit A oder B.
- Es existiert mindestens 1 Meldung eines Verdächtigen (keine *Briefe*), zu der kein Alibi ausliegt.

Ausliegende Karten bringen den Spielern **Pluspunkte** ein, Handkarten dagegen **Minuspunkte**. Gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1) **Ripper ermitteln:** Zählen Sie für jeden Verdächtigen alle Punkte **aus allen Spielbereichen** zusammen, also alle Karten derselben Farbe. Der Verdächtige mit den **meisten** Punkten ist der Ripper. Es muss keine Karte *Verdacht* im Spiel sein, damit diese Person der Ripper sein kann.

Achtung: Ein Verdächtiger kann nicht der Ripper sein, wenn sich für ihn ein **Alibi** im Spiel befindet – auch wenn er oder sie die meisten Punkte hat. In diesem Fall gilt der zweithöchste Punktestand, um die Identität des Rippers festzulegen.

Bei einem Punktegleichstand entscheidet die Zahl in der linken, unteren Ecke auf den Karten der Verdächtigen. Die niedrigste Nummer ist der Ripper.

- 2) **Kartenwerte addieren:** Addieren Sie die Punktwerte **aller** Hinweise und Ereignisse in Ihrem Spielbereich. Alle Karten in der Farbe des Rippers zählen **doppelt**. Auch *Joker* zählen doppelt, falls die gewählte Farbe zum Ripper passt. *Briefe* zählen niemals doppelt. (Vergessen Sie Alibis, Opfer und Tatorte nicht, auch diese bringen Ihnen Punkte ein.)
- 3) **Handkarten überprüfen:** Jeden Hinweis, jeden Verdacht und jedes Alibi, die zu einer **ausliegenden** Meldung passen (gleiche Farbe bzw. gleicher Verdächtiger), dürfen Sie in **Scotland Yard** ablegen. Hierfür erhalten Sie keine Minuspunkte. (Diese Regelung erlaubt es Ihnen, strategisch Karten zurückzubehalten, die gespielt werden könnten. So können Sie beeinflussen, wer am Ende der Ripper ist.)
- 4) **Handkarten abziehen:** Ziehen Sie die Punktwerte **aller** Karten auf Ihrer Hand von Ihren erzielten Punkten ab. Sie können dadurch auch eine negative Gesamtpunktzahl erreichen. Ereigniskarten ohne aufgedruckten Punktwert zählen 0 Punkte. Die Karte *Der Ripper entkommt* zählt 2 Minuspunkte pro Opfer, das in irgendeinem Spielbereich ausliegt. (Dies ist der einzige Fall, bei dem nicht der aufgedruckte Punktwert einer Karte zählt.)

Alle Spieler addieren ihre Punkte aus diesem Durchgang zu den bereits erzielten Punkten der früheren Durchgänge.

Fall bleibt ungeklärt

Diese Wertung erfolgt, wenn von den folgenden Voraussetzungen **mindestens eine** erfüllt ist:

- Der Durchgang endete durch Möglichkeit C oder D.
- Es existiert keine Meldung zu einem Verdächtigen. (Briefe zählen nicht.)
- Es existiert genau 1 Meldung zu einem Verdächtigen (keine *Briefe*), aber dessen Alibi liegt aus.

- 1) **Ripper werten:** Falls ein Spieler die Karte *Der Ripper entkommt* gespielt hat, erhält er dafür 35 Punkte.
- 2) **Kartenwerte addieren:** Addieren Sie die Punktwerte aller Opfer und Tatorte in Ihrem Spielbereich. Alle anderen Karten in Ihrem Spielbereich werden ignoriert, sie bringen Ihnen keine Punkte ein.
- 3) **Handkarten abziehen:** Es gibt keine Minuspunkte für Karten auf Ihrer Hand.

Alle Spieler addieren ihre Punkte aus diesem Durchgang zu den bereits erzielten Punkten der früheren Durchgänge.

Spielende

Eine Partie endet, wenn am Ende eines Durchgangs mindestens ein Spieler 100 oder mehr Punkte erreicht hat. Der Spieler mit dem höchsten Punktestand gewinnt. Bei einem Gleichstand spielen Sie einen weiteren Durchgang.

Beispiel für einen Spielzug



Das folgende Beispiel soll Ihnen zeigen, wie das Spiel funktioniert.

Sie sind der Startspieler. In Ihrer Hand haben Sie unter anderem 2 graue Hinweise *Montague Druitt* und den grauen *Montague Druitt Verdacht*.

Zu Beginn Ihres Zuges müssen Sie entweder die oberste Karte der *Fallakte* (Zugstapel) oder von *Scotland Yard* (Ablagestapel) nehmen. In *Scotland Yard* liegt der Hinweis *Jill the Ripper* offen obenauf. Da Sie keine

Jill the Ripper-Karten auf der Hand halten, finden Sie die oberste Karte der *Fallakte* hilfreicher. Sie ziehen einen weiteren Hinweis *Montague Druitt* und nehmen ihn auf die Hand.

Sie möchten Ihre Hinweise für *Montague Druitt* melden, da Sie 3 davon haben. Allerdings ist bisher kein Opfer im Spiel, deshalb dürfen Sie es nicht. Als Sie auf Ihre Handkarten sehen, bemerken Sie, dass Sie das Opfer *Mary Nichols* haben, die den Richterhammer in den oberen Ecken der Karte aufweist. Sie dürfen 1 Ereignis pro Zug spielen, also spielen Sie *Mary Nichols* aus und folgen den Anweisungen auf der Karte. In diesem Fall ziehen Sie 2 Karten von der *Fallakte*.

Da nun ein Opfer im Spiel ausliegt, dürfen alle Spieler in ihren Zügen Hinweise ausspielen. Sie melden Ihre Hinweise *Montague Druitt*, indem Sie diese 3 Karten vor sich auslegen. Da jetzt eine *Druitt*-Meldung im Spiel ist, könnten Sie auch Ihren *Montague Druitt Verdacht* ausspielen. Allerdings ist diese Karte ein Ereignis, und weil Sie bereits ein Ereignis in diesem Zug gespielt haben (*Mary Nichols*), müssen Sie bis zu Ihrem nächsten Zug warten.

Um Ihren Zug zu beenden, müssen Sie noch 1 Karte offen in *Scotland Yard* ablegen. Danach ist der Spieler links von Ihnen am Zug.



Beispiel für eine Punktwertung

Ein Mitspieler hat seine letzte Handkarte abgelegt und somit den Durchgang beendet. Es existieren Meldungen zu 4 Verdächtigen, somit kommt es zur Punktwertung *Fall wird gelöst*.

1) Sie ermitteln den Ripper. Folgende relevante Karten sind dazu im Spiel:

- *Montague Druitt* - 4 Hinweise (je 2 Punkte), 1 Joker (2 Punkte) - 10 Punkte
- *Sir Gull* - 4 Hinweise (je 2 Punkte), 1 Verdacht (4 Punkte), 1 Alibi (3 Punkte) - 15 Punkte
- *George Chapman* - 4 Hinweise (je 2 Punkte) - 8 Punkte
- *Jill the Ripper* - 3 Hinweise (je 2 Punkte), 1 Verdacht (4 Punkte) - 10 Punkte

Der Verdächtige mit den meisten Punkten ist *Sir Gull*. Aber zu *Sir Gull* liegt ein Alibi aus, also kann er nicht der Ripper sein. Die zweitmeisten Punkte haben *Druitt* und *Jill*. Um den Gleichstand aufzulösen, betrachten Sie die kleinen Zahlen unten links auf den Karten; *Druitt* ist Verdächtiger Nummer 1, *Jill* Nummer 6. Also ist *Druitt* in diesem Durchgang der Ripper.

2) Sie addieren alle Punkte aus Ihrem Spielbereich (dabei zählen die Karten doppelt, die zu *Druitt*, dem Ripper dieses Durchgangs, gehören):

- 3 *George Chapman* Hinweise: 6 Punkte
- 1 *Montague Druitt* Hinweis: 2 Punkte, verdoppelt 4 Punkte
- 1 *Joker* Hinweis, den Sie beim Ausspielen *Druitt* zugeordnet hatten: 2 Punkte, verdoppelt 4 Punkte
- 1 *Sir Gull Alibi*: 3 Punkte
- 3 *Briefe*: 9 Punkte
- 2 *Opfer*: 2 Punkte
- 1 *Tatort*: 1 Punkt

Insgesamt haben Sie 29 Pluspunkte.

3) Nun überprüfen Sie, ob Sie Handkarten abwerfen dürfen, die Ihnen keine Minuspunkte einbringen. Sie haben folgende Karten auf der Hand:

- 2 *Prinz Eddy* Hinweise
- 1 *Prinz Eddy* Verdacht
- 1 *Jill the Ripper* Hinweis
- 1 *George Chapman* Alibi
- 1 *Opfer*
- 1 *Der Ripper entkommt*

Die beiden Karten zu *Jill* und *Chapman* dürfen Sie ablegen, da diese zu ausliegenden Meldungen passen. Die übrigen Karten müssen Sie auf Ihrer Hand behalten.

4) Jetzt berechnen Sie Ihre Minuspunkte:

- 2 *Prinz Eddy* Hinweise: 4 Minuspunkte
- 1 *Prinz Eddy* Verdacht: 4 Minuspunkte
- 1 *Opfer*: 1 Minuspunkt
- 1 *Der Ripper entkommt*: 6 Minuspunkte, da insgesamt 3 Opfer im Spiel sind.

Sie haben 15 Minuspunkte. Damit verbleiben Ihnen insgesamt 14 Punkte, die Sie notieren dürfen.

Regel für Fortgeschrittene

Wir raten, dass Sie diese Regel verwenden, sobald Sie sich ein wenig mit dem Grundspiel vertraut gemacht haben. Diese Regel kommt in allen offiziellen *Jack the Ripper*-Turnieren zum Einsatz.

Tippabgabe

Die Spieler dürfen einen Tipp abgeben, welcher Verdächtige am Ende der Ripper sein wird. Richtige Tipps werden mit Bonuspunkten belohnt. Dazu benötigen Sie für jeden Spieler Stift und Papier.

Wenn Sie zu einer Tippabgabe aufrufen wollen, müssen Sie dies zu Beginn Ihres Zuges tun, noch bevor Sie eine Karte ziehen. Um zu einer Tippabgabe aufzurufen, müssen Sie mindestens 1 Meldung im Spiel haben. Es kann höchstens 1 Tippabgabe pro Durchgang stattfinden.

Falls Sie zu einer Tippabgabe aufrufen, schreiben alle Spieler verdeckt den Namen eines der 6 Verdächtigen auf, von dem sie glauben, dass er am Ende des Durchgangs der Ripper sein wird. Dazu ist es egal, ob von dem Verdächtigen zu diesem Zeitpunkt eine Meldung ausliegt oder nicht.

Briefe erfüllen die Voraussetzung einer Meldung im Spiel, aber Sie können nicht auf *Briefe* als Verdächtigen tippen, denn *Briefe* können nicht der Ripper sein. Ebenso wenig können Sie auf das Entkommen des Rippers tippen.

Die Tipps werden nur dann gewertet, falls der Durchgang mit der Punktwertung *Fall wird gelöst* endet. Für einen richtigen Tipp erhalten Sie dann 10 Bonuspunkte. Ein falscher Tipp hat keine Minuspunkte zur Folge. Endet der Durchgang mit der Punktwertung *Fall bleibt ungeklärt*, entfällt die Wertung der Tipps.

Ihr Tipp basiert auf Ihrem Wissen über die Karten auf Ihrer Hand, die Karten auf dem Tisch und die Karten im Ablagestapel.

Beispiel: Es sind 5 Hinweise und 1 Verdacht für *George Chapman* im Spiel. Das macht 14 Punkte für *Chapman*, da jeder Hinweis 2 Punkte und der Verdacht 4 Punkte wert ist. Gleichzeitig sind 3 Hinweise für *Jill-the-Ripper* im Spiel, das sind 6 Punkte für *Jill*. Wenn Sie nun eine Tippabgabe einberufen, würden die meisten Spieler für *Chapman* als den Ripper am Ende des Durchgangs tippen. Aber niemand weiß, dass Sie das *Chapman-Alibi* in Ihrer Hand halten. Also können Sie auf *Jill* tippen, weil Sie wissen, dass Sie das *Chapman-Alibi* spielen werden.

Taktische Tipps

Achten Sie darauf, welche Alibis abgelegt wurden. Am Ende des Spiels den Tatort auf der Hand zu haben, um das richtige Alibi zurückzuholen, kann der Schlüssel zum Sieg sein.

Achten Sie darauf, wie viele Opfer im Spiel sind. Sobald das fünfte Opfer ausgelegt wird, kann jeder Spieler *Der Ripper entkommt* spielen.

Bedenken Sie, dass ein Gleichstand beim Bestimmen des Rippers recht häufig

vorkommt. Achten Sie darauf, *wie* verdächtig ein Verdächtiger ist (die Zahl in der linken, unteren Ecke der Karte). Die niedrigste Nummer gewinnt bei Gleichstand.

Falls Sie mit Tippabgabe spielen: Versuchen Sie, eine Tippabgabe einzuberufen, wenn Sie wissen, dass Sie die Situation innerhalb eines Zuges ändern können, so dass Sie vielleicht der einzige Spieler sind, der richtig getippt hat.

Denken Sie daran

Das Spielziel besteht darin, die meisten Punkte zu sammeln. Punkte erhalten Sie wie folgt:

- Hinweiskartensätze melden
- Hinweise zu bereits gemeldeten Sätzen ergänzen
- Ereignisse mit positivem Punktwert spielen
- Die Karte *Der Ripper entkommt* spielen
- Einen Tipp abgeben (nur mit Regel für Fortgeschrittene)

Glossar

Ablagestapel: Sehen Sie unter → *Scotland Yard* nach.

Durchgang: Ein Durchgang setzt sich aus vielen → *Zügen* der Spieler zusammen und endet, wenn die auf S. 8 genannten Bedingungen erfüllt sind.
Mehrere Durchgänge bilden eine → *Partie*.

Ereignisse: Diese Karten zeigen einen Richterhammer in den oberen Ecken. Sie dürfen nur 1 Ereignis pro Zug ausspielen.

Ergänzen: Das Ausspielen einer oder mehrerer Karten in Ihren → *Spielbereich*, die zur → *Meldung* eines beliebigen Spielers passen.

Fallakte: Dies ist der Zugstapel. Nimmt ein Spieler zum ersten Mal in einem → *Durchgang* die letzte Karte der *Fallakte*, mischt der Geber → *Scotland Yard* und bildet daraus eine *zweite Fallakte*. Wird später auch die letzte Karte der *zweiten Fallakte* genommen, endet der → *Durchgang* nach dem → *Zug* des Spielers, der die Karte genommen hat.

Hinweise: Diese Karten zeigen eine Lupe in den oberen Ecken. Sie können während eines Zuges so viele Hinweise spielen, wie sie möchten, so lange Sie diese in Sätzen zu 3 oder mehr Karten → *melden* oder eine bestehende → *Meldung* → *ergänzen*. Alle Hinweise, die Sie spielen, werden in Ihren → *Spielbereich* gelegt, selbst wenn Sie sie aufgrund bestehender → *Meldungen* anderer Spieler ins Spiel bringen (die → *Meldungen* anderer Spieler → *ergänzen*).

Meldung: Ein Satz von drei oder mehr -> *Hinweisen* derselben Farbe. -> Ereignisse können nicht gemeldet werden.

Partie: Eine Partie *Mystery Rummy* besteht aus mehreren -> *Durchgängen*. Sie endet, wenn mindestens ein Spieler eine Punktzahl von 100 oder mehr erreicht hat. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand muss ein weiterer -> *Durchgang* gespielt werden.

Scotland Yard: Dies ist der Ablagestapel. Nur die oberste Karte ist jeweils sichtbar. Den Spielern ist es nicht gestattet, *Scotland Yard* durchzusehen, außer eine ausgespielte Karte erlaubt es.

Spielbereich: Jeder Spieler hat vor sich auf dem Tisch einen eigenen Bereich, in den er alle Karten legt, die ihm am Ende eines -> *Durchgangs* Punkte einbringen.

Zug: Reihum macht jeder Spieler seinen Zug, der aus folgenden Schritten besteht: Ziehen (zwingend), Ausspielen (optional), Ablegen (zwingend). Dies wird durchgeführt, bis der -> *Durchgang* endet und es zur Punktwertung kommt.

Zugstapel: Sehen Sie unter -> *Fallakte* nach.

Impressum

Autor: Mike Fitzgerald

Illustration: Virginijus Poshkus • **Übersetzung:** Bernd Perplies

Grafikdesign der deutschen Ausgabe: Christine Conrad

Überarbeitung der Spielanleitung: Thygra Spiele

Verlag und Autor danken den zahlreichen Testspielern.

Erste englische Auflage © 1998 U.S. Games Systems, Inc.,

© der deutschen Ausgabe 2008, 2010, 2014

bei U.S. Games Systems, Inc.,

verlegt durch Pegasus Spiele GmbH,

Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Germany,

unter Lizenz von U.S. Games Systems, Inc.,

Stamford, CT USA.

Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de



U.S. GAMES
SYSTEMS, INC



Pegasus Spiele

Und die Verdächtigen sind ...



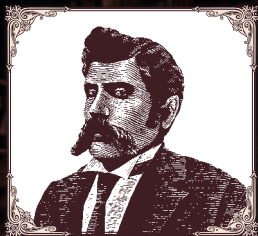
Montague Druitt



Prinz Eddy



Sir Gull



George Chapman



Jill the Ripper



Dr. Pedachenko