



CHECK THE RIPPER

Im alten England auf Verbrecherjagd.

VON ALEX RANDOLPH

Zug um Zug: Schachmatt dem Mörder!

Ein taktisches Kriminalspiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren.

Seit kurz vor der Jahrhundertwende ein berühmter englischer Schachmeister Scotland Yard den entscheidenden Hinweis gab, um einen sehr verwickelten und spektakulären Mordfall zu lösen, wurde die Unterstützung der Polizei zu einem beliebten Steckenpferd von routinierten Schachspielern. Bei diesem Spiel nun helfen die Mitspieler – alle natürlich angehende Schachmeister – den schrecklichsten und berühmtesten aller Wahnsinnstäter zur Strecke zu bringen: *Jack the Ripper*. Niemand hat ihn je wirklich zu Gesicht bekommen – niemand weiß, wer er wirklich ist, doch viele Indizien sprechen dafür, daß er sich tarnt und hinter einer dieser vier Schreckensgestalten, von denen hier Fahndungsfotos ausliegen, versteckt. Die Polizei ist sich einig: Einer von ihnen muß *Jack the Ripper* sein. Eure Aufgabe ist es nun, die Untaten dieser vier Mörder aufzudecken und damit ihre Schrecken in Großbritannien zu beenden.



Inhalt:

- 1 Spielplan mit einem Schachbrettmuster über den britischen Inseln
- 4 Detektiv-Figuren in vier Farben
- 2 Würfel mit den Schachsymbolen König, Dame, Turm, Läufer und Springer (2 x)
- 20 (runde) Akten (= weiße Chips) mit ungelösten Mordfällen – je 4 gekennzeichnet mit den Mordwaffen Hackebeil, Fleischmesser, Schere und Hammer sowie 4 leere Akten.
- 4 Mörderkarten – jeweils gekennzeichnet mit der typischen Mordwaffe.
- 60 Chips als Erfolgspunkte.

Spielvorbereitung:

Die 16 Mordwaffen-Symbole werden von der Folie abgezogen und auf die 16 weißen Chips, die die Akten darstellen, geklebt. Die 4 Akten, die übrig sind, bleiben leer und nehmen auch am Spiel teil.

Alle diese 20 Akten werden verdeckt gemischt und auf die Stadtfelder mit den roten Punkten verteilt.

Zur Ermittlung des Startspielers würfeln die Spieler so lange, bis der Erste einen Pasch (2 Würfel mit gleichem Symbol) bekommt.

Die Spielfiguren werden jetzt von den Spielern – beginnend mit dem Startspieler – im Uhrzeigersinn auf beliebige freie Felder der Landkarte gesetzt.

Die vier Mörderkarten werden vom Startspieler gemischt und auf das Kartenfeld gelegt. Die oberste Karte wird sofort aufgedeckt. Damit kann das Spiel beginnen.

Spielziel:

Alle Spieler streben danach, möglichst viele Erfolgspunkte zu erhaschen. Diese erhalten sie, wenn sie erfolgreich Mordfälle aufdecken, deren ungelöste Akten in den verschiedenen Städten liegen. Der Spieler mit den meisten Erfolgspunkten gewinnt das Spiel und ist damit Anwärter auf den OBE, den „Orden of the British Empire“.

Würfeln und Figuren bewegen:

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und zieht seine Figur entsprechend den Schachsymbolen. Die Zugregeln der einzelnen Schachsymbole werden anschließend erklärt. Danach ist der linke Nachbar an der Reihe.


Zwei verschiedene Schachsymbole bedeuten, daß der Spieler mit seiner Figur die beiden entsprechenden Bewegungen auf dem Spielplan vollziehen darf. Die Reihenfolge ist beliebig. Dabei darf er nicht über Akten ziehen.

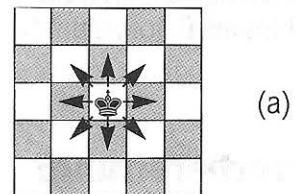
Zwei gleiche Schachsymbole (Ausnahme Springer!) bedeuten, daß der Spieler zuerst die Mörderkarten wechselt. Dazu schiebt er die offene Mörderkarte wieder verdeckt unter die anderen und deckt dann die nächste, oberste Mörderkarte auf. Danach macht er entsprechend der Schachsymbole seine zwei Züge.


Zwei Springer bedeuten, daß der Spieler auf Wunsch die Mörderkarte wechseln darf und anschließend auf jeden Fall vier Springerzüge machen kann.

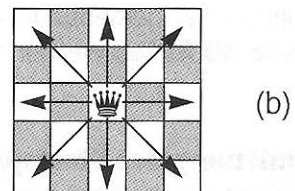
Schachzüge:

Die Schachsymbole auf den Würfeln bedeuten, daß der Detektiv damit die gleichen Bewegungen vollziehen darf wie bei einem richtigen Schachspiel. Diese Züge sind hier für die zukünftigen Schachmeister noch einmal erklärt. Wer sie schon kennt, kann diesen Abschnitt natürlich überspringen.

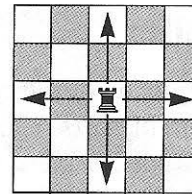
 **Der König** darf nur ein Feld weit ziehen: waagrecht, senkrecht oder diagonal. (a)



 **Die Dame** darf beliebig viele Felder ziehen: waagrecht, senkrecht oder diagonal, aber nicht über andere Figuren hinweg. (b)

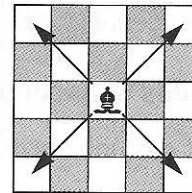


Der Turm darf beliebig viele Felder ziehen, aber nur waagrecht oder senkrecht und nicht über andere Figuren hinweg. (c)



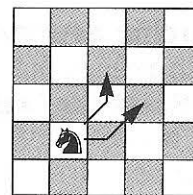
(c)

Der Läufer darf beliebig viele Felder ziehen, aber nur diagonal und nicht über andere Figuren hinweg. (d)



(d)

Der Springer (Pferd) darf entweder ein Feld waagrecht bzw. senkrecht und dann ein Feld diagonal ziehen oder zu Beginn ein Feld diagonal und dann ein Feld waagrecht bzw. senkrecht. Dabei darf er auch über andere Figuren hinweg „springen“. *Wichtig:* Start- und Zielfeld eines Springers sind immer verschiedenfarbig. (e)



(e)

Mordfälle lösen – Akten aufdecken:

Landet eine Spielfigur auf einer Akte, deckt der Spieler diese auf und zeigt die Mordwaffe allen Mitspielern. Wichtig ist jetzt, ob die Mordwaffe mit der Mordwaffe auf der gerade aufgedeckten Mörderkarte (in der linken oberen Ecke) übereinstimmt oder nicht.

Stimmt die Mordwaffe nicht überein, oder ist es eine leere Akte, wird die Akte wieder verdeckt auf das Feld zurückgelegt. *Ort und Symbol versuchen sich dabei natürlich alle zu merken.* Der Spieler kann jetzt seinen zweiten Zug machen, wenn er diese Akte mit dem ersten Zug erreichte.

Stimmt die Mordwaffe überein, wird die Akte in den „Aktenschrank“ (oben links von den Hebriden) geordnet. Der Spieler kann dafür die entsprechenden Erfolgspunkte erhalten oder versuchen, weitere Akten mit dieser Mordwaffe aufzudecken, indem er eine beliebige Akte seiner Wahl auf dem Spielfeld aufdeckt. Ist die Akte nochmals richtig, darf er nochmals eine Akte aufdecken. Mit diesem Risiko kann er erheblich mehr Erfolgspunkte abkassieren. Deckt er aber bei dieser Risiko-Entscheidung eine falsche Akte auf, bekommt er überhaupt nichts.

Die Erfolgspunkte:

Die Punktzahl bzw. die Chips für einen aufgedeckten Mordfall steigern sich von Fall zu Fall:

- für die 1. Akte eines Mörders: 1 Chip
- für die 2. Akte eines Mörders: 2 Chips
- für die 3. Akte eines Mörders: 3 Chips
- für die 4. Akte eines Mörders: 4 Chips

Zusatzpunkte bzw. Chips für die komplette Überführung eines Mörders gibt es noch nach folgender Regelung:

- für die 4. Akte des ersten Mörders: 1 Chip
- für die 4. Akte des zweiten Mörders: 3 Chips
- für die 4. Akte des dritten Mörders: 6 Chips
- für die 4. Akte des vierten Mörders: 10 Chips

Schachduelle:

Landet eine Figur auf einem besetzten Feld, auf dem bereits eine andere Figur steht, fordert der Ankömmling zum historisch überlieferten Schachduell. Beide werfen einen Würfel. Der Wert der Schachsymbole in der Reihenfolge *König, Dame, Turm, Läufer, Springer* entscheidet das Duell.

Der angreifende Spieler gewinnt, wenn das Ergebnis höher oder gleich hoch ist. Er hat also einen Vorteil. Ist sein Ergebnis niedriger, gewinnt der angegriffene Spieler.

Der Gewinner des Schachduells darf sofort:

1. Die Spielfigur des unterlegenen Spielers auf ein beliebiges freies Feld des Spielplans stellen.
2. Eine beliebige Akte aufheben, heimlich ansehen und wieder an ihren Platz zurücklegen.

Hatte der Angreifer gewonnen, macht er anschließend seinen evtl. noch offenen zweiten Zug, und führt danach einen Bonus-Zug aus, bei dem er das Schachsymbol benützt, mit dem er das Duell gewonnen hat. **Hatte der Angreifer verloren**, hat er keine Zugmöglichkeiten mehr.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald der 4. Mordfall auch des letzten Mörders aufgedeckt und die Akte im Aktenschrank abgelegt wurde.

Es gewinnt dann der Spieler, der die meisten Erfolgspunkte sammeln konnte.

ASS wünscht viel Spaß!

Altenburger und Stralsunder
Spielkarten-Fabriken AG, ASS
Postfach 10 03 52
70747 Leinfelden-Echterdingen

