

Wo ist Jack the Ripper?

(Dov'è Jack lo Squartatore?)

Un gioco di carte per 2-5 giornalisti (giocatori) di Anja e Patrick Menon

*Traduzione in italiano a cura di Manuela Falessi, Roma 2003
per La Tana dei Goblin e GiochiRari/GamesBusters*

Londra, 1888

La città è inorridita per la serie di omicidi nel Quartiere Rosso. La polizia e Scotland Yard cercano disperatamente di trovare l'assassino. A sua volta, una piccola schiera di giornalisti è alla ricerca non tanto dell'assassino quanto della notizia migliore da pubblicare nella prossima edizione straordinaria. Ciò dipende non solo dalla notizia in sé, ma anche dalla velocità con la quale questa viene pubblicata.

Componenti

- 66 Carte
- 12 Carte Notizia
- 39 Carte Ricerca, di cui: 13 Testimoni, 13 Prove, 13 Indagini
- 15 Carte Azione
- Regolamento

Preparazione

Mescolare le carte Ricerca e disporle in un mazzo a faccia in giù; fare altrettanto con le carte Azione costituendo un secondo mazzo. Ogni giocatore pesca quindi dal 4 carte Ricerca e 1 carta Azione dai rispettivi mazzi così preparati, che deve tenere in mano senza mostrarle agli avversari.

Successivamente, mescolare le Carte Notizia e scoprire le prime due ponendole in fila di fianco al mazzo (la seconda deve essere adiacente al mazzo, mentre la prima va accanto a questa). Le Carte Notizia possono essere "pubblicate" solo seguendo l'ordine in cui esse vengono rivelate, il che significa che la prima notizia che sarà "stampata" sarà la prima Carta Notizia scoperta (la più lontana dal mazzo nella fila).

Scopo del gioco

I giocatori, come dei giornalisti, cercano di scrivere sui loro quotidiani i titoli più sensazionali sull'assassino Jack lo Squartatore. Per questo, essi devono parlare con le persone informate sui fatti e cercare indizi. Nel corso della partita, i giocatori raccolgono le Carte Ricerca e le mettono di fronte a sé sul tavolo, in modo da formare delle combinazioni composte da testimoni, prove e indagini secondo quanto richiesto dalle Carte Notizia.

Quando un giocatore raggiunge la combinazione di prove, testimoni e indagini che consente la "pubblicazione" della prima Carta Notizia della fila, egli riceve tale carta. Comincia allora la caccia alla notizia successiva. Colui che alla fine del gioco ha il maggior numero di punti, grazie alle carte Notizia, vince la partita.

Svolgimento del gioco

Per prima cosa si determini il primo giocatore (ad esempio il più giovane, il più goblin, o come vi pare): questi sarà il primo giocatore attivo. Il gioco prosegue in senso orario. Ogni giocatore, durante il proprio turno, PUO' effettuare due cosiddette "ricerche", e inoltre DEVE effettuare una "azione".

1. Le "ricerche"

Per le cosiddette "ricerche" il giocatore ha le seguenti possibilità. L'ordine è a piacere. Ognuna delle ricerche può essere anche ripetuta due volte di seguito.

a) Scoprire una Carta Ricerca.

Un giocatore può scoprire e mettere di fronte a sé una delle carte Ricerca che ha in mano. Soltanto attraverso queste carte è possibile pubblicare le notizie.

b) Pescare una nuova Carta Ricerca.

Il giocatore può pescare una nuova Carta Ricerca dal mazzo corrispondente, e la aggiunge alla propria mano di carte. Quando un giocatore viene ad avere più di sei carte Ricerca fra quelle scoperte di fronte a sé e quelle che ha in mano, egli è obbligato a scartarne una.

c) Pubblicare una notizia.

Nel momento in cui un giocatore ha la combinazione di Carte Ricerca scoperte di fronte a sé corrispondente a quanto richiesto dalla prima Notizia pubblicabile, può fare la pubblicazione e riceve in tal caso la Carta Notizia, che tiene scoperta di fronte a sé (la combinazione riportata sulle carte Notizia indica i requisiti minimi da soddisfare per la pubblicazione, ma un giocatore può anche avere più carte Ricerca scoperte davanti a sé rispetto a quelle indicate). Il giocatore a questo punto scarta le carte Ricerca usate per la pubblicazione, che vengono riposte nella pila degli scarti (le restanti sono ancora utili per altre notizie).

La carta Notizia che si trovava accanto al mazzo coperto, diventa ora la Notizia attuale e viene spostata in modo che al suo posto venga girata una nuova Carta Notizia dal mazzo. Tutti gli altri giocatori devono riprendere in mano una Carta Ricerca a loro scelta, fra quelle che hanno scoperte di fronte a sé (se ne hanno). Tutte le altre carte restano normalmente a terra.

2. Le "azioni"

In aggiunta alle "ricerche", ogni giocatore, in qualsiasi momento del proprio turno, DEVE portare a termine una delle seguenti azioni:

a) Giocare una Carta Azione.

Il giocatore mette in gioco una Carta Azione dalla propria mano. Poiché le Carte Azione hanno effetto su carte specifiche, queste vengono giocate sulla rispettiva carta. La Carta Azione "*Druckmaschine Defekt*" (*Guasto alla macchina di stampa*) non può essere utilizzata come Azione, ma deve essere usata necessariamente durante il turno di un altro giocatore.

b) Pescare una nuova Carta Azione.

Il giocatore può pescare una nuova Carta Azione dal mazzo corrispondente, aggiungendola alla propria mano di carte. Il giocatore non può mai avere più di 2 Carte Azione in mano; qualora avesse già due carte Azione in mano e non volesse utilizzarle, il giocatore può pescarne una nuova e immediatamente dopo scartarne una a scelta.

Quando un giocatore ha compiuto le sue "ricerche" ed effettuato la sua azione, termina il proprio turno e il gioco passa al giocatore seguente in senso orario. Quando, in qualsiasi momento del gioco, si esaurisce il mazzo delle Carte Ricerca o delle Carte Azione, si rimescolano gli scarti e si ricompono un nuovo mazzo.

Fine del gioco

Il gioco termina quando tutte le Carte Notizia sono state pubblicate (ossia quando termina il mazzo corrispondente). I giocatori contano i punti guadagnati con le Carte Notizia in proprio possesso. Se un solo giocatore ha pubblicato la maggioranza delle Carte Notizia (cioè nessun avversario ne ha altrettante), egli ottiene 2 punti extra.

Il giocatore con il maggior punteggio totale è a questo punto il vincitore del gioco e viene nominato "Giornalista dell'anno".

Spiegazione delle carte

Carte Notizia

Una Carta Notizia costituisce il titolo della notizia che il giornalista deve scrivere. Prima di poter pubblicare una notizia, è necessario raccogliere un preciso numero minimo di Carte Ricerca. Le Carte Ricerca che devono essere raccolte sono indicate dai simboli riportati sulla Carta Notizia. Se su uno di tali simboli è stampato lo zero, significa che il giocatore non deve cercare Carte Ricerca di quel tipo per poter stampare la notizia.



Il numero che compare su questo simbolo nelle Carte Notizia indica il valore complessivo di Carte Ricerca tipo Prova che devono essere raccolte.



Il numero che compare su questo simbolo nelle Carte Notizia indica il valore complessivo di Carte Ricerca di tipo Testimone che devono essere raccolte.



Il numero che compare su questo simbolo nelle Carte Notizia indica il valore complessivo di Carte Ricerca di tipo Indagine che devono essere raccolte.

Il valore delle Carte Notizia è indicato in alto al centro della carta stessa e corrisponde al punteggio che viene totalizzato dai giocatori alla fine della partita.

Carte Ricerca

Ci sono tre tipi diversi di Carte Ricerca. Per ciascun tipo vi sono carte di valore 1 o 2: Prove, Testimoni e Indagini.



Prove: durante la ricerca, indicano gli oggetti che possono rivelarsi utili per la propria notizia.



Testimoni: forniscono informazioni importanti per la composizione delle notizie.



Indagini: i giornalisti trascorrono molto tempo nelle biblioteche o in altri posti simili per raccogliere ulteriori informazioni per le loro notizie.

Carte Azione

I giornalisti, non solo fanno ricerche per le proprie notizie, ma conducono anche azioni per ostacolarsi a vicenda o per procurarsi dei vantaggi rispetto agli avversari.

Le Carte Azione che hanno un effetto prolungato nel tempo (per esempio "*Reporterteam*") restano scoperte di fronte al giocatore che ne è influenzato, fintanto che non terminano i loro effetti. Le Carte Azione possono essere giocate solo nel proprio turno (fa eccezione "*Druckmaschine Defekt*").

Ulteriori chiarimenti su alcune Carte Azione

"*Reporterteam*": il giocatore può portare a termine, a partire dal prossimo turno, tre ricerche anziché due. Non appena il giocatore pubblica una Notizia, questa carta non ha più effetto e viene scartata. Questa carta resta a terra di fronte al giocatore fino alla sua prossima pubblicazione.

"*Wichtiger Hinweis*": questa carta può essere usata per aumentare il valore della carta sulla quale viene giocata. Così questa Carta Azione viene posta accanto alla Carta Ricerca il cui valore si vuole aumentare. Quando la Carta Ricerca viene ripresa in mano dopo la pubblicazione di una notizia o viene scartata, anche questa Carta Azione viene scartata nell'apposita pila degli scarti.

"*Druckmaschine Defekt*": questa carta può essere usata contro un altro giocatore quando vorrebbe pubblicare una notizia. A differenza delle altre Carte Azione, questa carta può essere giocata esclusivamente nel turno di un avversario.

Regole alternative per 2-3 giocatori

Con 3 giocatori si levino le Carte Notizia *"Polizei tappt im Dunkeln"* e *"Annie ermordet aufgefunden"*.

Con 2 giocatori, oltre a quelle sopra descritte, si levino anche *"Ist der Ripper in America?"* e *"Mordserie nimmt kein Ende"*.

Traduzione delle carte azione

- *"Diebstahl"* (Furto): puoi rubare una Carta Ricerca ad un altro giornalista. Pesca a caso dalla sua mano una Carta Ricerca e aggiungila alla tua mano (attenzione al limite di sei Carte Ricerca).
- *"Pressekonferenz"* (Conferenza stampa): la polizia tiene una conferenza stampa, tutti gli altri giornalisti scartano una Carta Ricerca dalla propria mano.
- *"Erfolgreiche Recherche"* (Ricerca infruttuosa): la ricerca di un altro giornalista si rivela inefficace. Il giocatore scelto deve scartare una Carta Ricerca a piacere.
- *"Druckmaschine defekt"* (Guasto alla macchina di stampa): a causa del guasto un giornalista avversario non può pubblicare la notizia in questo turno.
- *"Reporterteam"* (Lavoro di squadra): ottieni il supporto di una squadra di giornalisti. Dal prossimo turno, fino a che non pubblicherai una notizia, puoi effettuare una ricerca aggiuntiva per turno.
- *"Reporter in U-Haft"* (Arresto di un giornalista): un giornalista viene arrestato per un omicidio alla White Hall. Il giocatore avversario scelto perde il suo prossimo turno.
- *"Séance abhalten"* (Seduta aggiornata): puoi scegliere una carta fra le prime tre del mazzo di Carte Ricerca, riponendo al fondo del mazzo quelle non scelte.
- *"Wichtiger Hinweis"* (Indizio cruciale): ottieni un indizio fondamentale per la tua notizia. Il valore di una tua Carta Ricerca scoperta aumenta di 1 punto.