

⊙ Spieleinstieg ⊙

Dear Boss bietet einige optionale Regeln und Spielelemente, die es ermöglichen, eine bessere Balance zwischen Jack the Ripper und den Ermittlern zu schaffen. Die optionalen Regeln und Spielelemente können dem Spiel separat hinzugefügt oder auch wieder entfernt werden, um eine bestmögliche Chancengleichheit zu erreichen. Durch wiederholtes Spielen ist es möglich, die optimale Spielkonfiguration zu finden. Ist dies euer erstes Spiel mit der Erweiterung *Dear Boss*, hilft dieser Spieleinstieg dabei, die neuen Regeln und Möglichkeiten, die mit *Dear Boss* eingeführt wurden, zu entdecken.

Das erste Spiel

Beim ersten Spiel werden die Polizistenkarten aus *Dear Boss* dem Spiel hinzugefügt. Ansonsten gelten die Grundspielregeln aus *Die Akte Whitechapel*. Bei Schritt 8 der Spielvorbereitung – dem Verteilen der Polizeibögen – werden zusätzlich die **5 Polizistenkarten** der entsprechenden Farbe verteilt. **Die Polizistenkarten unterstützen die Ermittler und erhöhen ihre Siegchance.**

Das zweite Spiel

Die Spielvorbereitung des zweiten Spiels ist von dem Ergebnis und dem Spielerlebnis des ersten Spiels abhängig. Das Spiel wird daher folgendermaßen angepasst:

- War das erste Spiel gut ausbalanciert, unabhängig davon welche Seite das Spiel gewonnen hat, fügt man dem Spiel zusätzlich zu den bereits vorhandenen Polizistenkarten die **12 Karten „Potentielles Opfer“** hinzu. Nach Schritt 5 der Spielvorbereitung, bevor Jack sein Versteck wählt, mischt Jack die Karten „Potentielles Opfer“ und zieht zufällig 8 Karten. Die übrigen Karten werden zurück in die Spielschachtel gelegt. **Die Karten „Potentielles Opfer“ unterstützen Jack the Ripper und erhöhen seine Siegchance.**
- War das erste Spiel ein **klarer Sieg für die Ermittler** entfernt man die Polizistenkarten und fügt die Karten „Potentielles Opfer“ dem Spiel, wie im vorherigen Abschnitt beschrieben, hinzu.
- War das erste Spiel ein **klarer Sieg für Jack** fügt man dem Spiel zusätzlich zu den bereits vorhandenen Polizistenkarten die **23 Karten „Verdächtiger Jack“** hinzu. Nach Schritt 4 der Spielvorbereitung mischt Jack alle Karten „Verdächtiger Jack“ (Schwierigkeitsgrad 1) und zieht zufällig 1 Karte. Die übrigen Karten werden zurück in die Spielschachtel gelegt. **Die Karten „Verdächtiger Jack“ unterstützen die Ermittler und erhöhen ihre Siegchance.**

Das dritte Spiel

Im dritten Spiel empfehlen wir mit dem Kartensatz zu spielen, der bisher noch nicht benutzt wurde. Dazu werden die Ergebnisse der ersten beiden Spiele berücksichtigt und das Spiel wird folgendermaßen angepasst:

- Wurden die Karten „Potentielles Opfer“ bisher noch nicht benutzt und Jack hat die beiden ersten Spiele klar gewonnen, fügt man dem Spiel die folgenden Karten hinzu: Polizistenkarten, „Verdächtiger Jack“ (Schwierigkeitsgrad 2) und „Potentielles Opfer“.
- Wurden die Karten „Potentielles Opfer“ bisher noch nicht benutzt und die Ermittler haben die beiden ersten Spiele klar gewonnen, fügt man dem Spiel die folgenden Karten hinzu: Polizistenkarten und „Potentielles Opfer“.
- Wurden die Karten „Verdächtiger Jack“ bisher noch nicht benutzt und Jack hat die beiden ersten Spiele klar gewonnen, fügt man dem Spiel die folgenden

Karten hinzu: Polizistenkarten, „Verdächtiger Jack“ (Schwierigkeitsgrad 1) und „Potentielles Opfer“.

- Wurden die Karten „Verdächtiger Jack“ bisher noch nicht benutzt und die Ermittler haben die beiden ersten Spiele klar gewonnen, fügt man dem Spiel die folgenden Karten hinzu: „Verdächtiger Jack“ (Schwierigkeitsgrad 1) und „Potentielles Opfer“.

Die folgenden Spiele

Nachdem die zusätzlichen Kartensätze aus *Dear Boss* mindestens einmal verwendet wurden, kann das Spiel an die eigene Gruppe angepasst werden. Die optionalen Regeln aus *Die Akte Whitechapel* können zusätzlich dem Spiel hinzugefügt werden.

Die folgende Tabelle hilft dabei, eine optimale Spielbalance zu finden. Sie ist unterteilt in zwei Gruppen und listet die Karten und Regeln auf, die entweder die Ermittler oder Jack the Ripper unterstützen. Sie sind aufsteigend nach dem Grad der Unterstützung sortiert. Daher beginnt man oben in der Tabelle und fügt die weiteren Elemente nach Bedarf hinzu.



Unterstützung für die Ermittler

1	Polizistenkarten (<i>Dear Boss</i>)
2	„Verdächtiger Jack“ (<i>Dear Boss</i>) mit steigendem Schwierigkeitsgrad
3	Die Ermittler erhalten die Fähigkeit „Hetzjagd“ (optionale Regel aus <i>Die Akte Whitechapel</i>)
4	Die Ermittler erhalten die Fähigkeit „Alarm Schlagen“ (optionale Regel aus <i>Dear Boss</i>)
5	Die Ermittler erhalten die optionale Regel „Fang mich doch!“ (optionale Regel aus <i>Die Akte Whitechapel</i> und dem <i>Hideout Generator</i>)
6	Die Ermittler erhalten die optionale Regel „Ich weiß, wo du wohnst“ (optionale Regel aus <i>Die Akte Whitechapel</i>)
7	Die Ermittler erhalten die Fähigkeit „Massenfestnahme“ (optionale Regel aus <i>Die Akte Whitechapel</i>)



Unterstützung für Jack the Ripper

1	„Potentielles Opfer“ (<i>Dear Boss</i>)
2	„Jacks Nachrichten“ (optionale Regel aus <i>Die Akte Whitechapel</i>)
3	„Falsche Hinweise“ (optionale Regel aus <i>Die Akte Whitechapel</i>)

Ist man mit den zusätzlichen Regeln und Spielelementen vertraut, kann man entscheiden, welche man seinem Spiel hinzufügen möchte und welche man nicht benutzt. Alle zusätzlichen Regeln und Spielelemente sind komplett unabhängig voneinander spielbar.

Zu Beginn eines Spiels können die benutzten Spielelemente auf dem folgenden Spieloptionsbogen notiert werden, damit alle Spieler einen Überblick darüber haben, welche Spielelemente benutzt werden. Außerdem ermöglicht das Ausfüllen des Spieloptionsbogens, die Spielergebnisse festzuhalten. Damit kann das Spiel immer an die jeweilige Gruppe angepasst werden, mit dem Ziel ein ausgeglichenes Spiel für jede Gruppe zu erstellen.

◎ Spieloptionsbogen ◎

Dieser Bogen sollte vor dem Ausfüllen kopiert werden. Zu Spielbeginn werden alle benutzten Spielelemente notiert, damit alle Spieler einen Überblick darüber haben. Außerdem ermöglicht das Ausfüllen des Spieloptionsbogens die Spielergebnisse festzuhalten. Damit kann das Spiel immer an die jeweilige Gruppe angepasst werden, mit dem Ziel ein ausgeglichenes Spiel für jede Gruppe zu erstellen.

✓	UNTERSTÜTZUNG FÜR DIE ERMITTLER
1	Polizistenkarten: Benutzt die Polizistenkarten aus <i>Dear Boss</i> . Ist der jeweilige Ermittler der Ermittlungsleiter, wird die Fähigkeit auf seiner Polizistenkarte aktiv.
2	„Verdächtiger Jack“: Benutzt die Karten „Verdächtiger Jack“ aus <i>Dear Boss</i> mit dem folgenden Schwierigkeitsgrad: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> Zufällig. Jack muss die Einschränkungen der Karte befolgen: <i>Wahl des Verstecks, Wahl der Unglücklichen und zusätzliche Regeln</i> .
3	Hetzjagd: Die Ermittler erhalten die Fähigkeit „Hetzjagd“ aus <i>Die Akte Whitechapel</i> . Während der Jagd in Phase 3 kann sich jede Polizistenfigur einen weiteren Übergang weit bewegen und verzichtet damit auf die Aktionen „nach Hinweisen suchen“ und „Verhaftung“.
4	Alarm schlagen: Die Ermittler erhalten die Fähigkeit „Alarm schlagen“ aus <i>Dear Boss</i> . Während der Jagd in Phase 2 kann sich eine Polizistenfigur nur einen Übergang weit bewegen, um die rote, braune oder grüne Polizistenfigur auf einen zu ihm benachbarten Übergang zu setzen.
5	Fang mich doch!: Die Ermittler erhalten die optionale Regel „Fang mich doch!“ aus <i>Die Akte Whitechapel</i> und dem <i>Hideout Generator</i> . Bei der Spielvorbereitung in Schritt 6 darf Jack sein Versteck nicht auf roten Zahlenfeldern oder Zahlenfeldern, die zu einem roten Zahlenfeld benachbart sind, wählen.
6	Ich weiß, wo du wohnst: Die Ermittler erhalten die optionale Regel „Ich weiß, wo du wohnst“ aus <i>Die Akte Whitechapel</i> . Wenn während der Hölle in Phase 3 Swanson (brauner Ermittlungsleiter) oder Abberline (roter Ermittlungsleiter) als Ermittlungsleiter aufgedeckt wird, kann dieser sofort eine <i>Verhaftung</i> durchführen, indem er ein beliebiges Zahlenfeld des Spielplans benennt. Ist dieses Zahlenfeld Jacks Versteck, haben die Ermittler das Spiel gewonnen. Diese optionale Regel kann nur ein Mal im gesamten Spiel verwendet werden.
7	Massenfestnahme: Die Ermittler erhalten die Fähigkeit „Massenfestnahme“ aus <i>Die Akte Whitechapel</i> . Während der Jagd in Phase 3 kann ein Ermittler, der eine <i>Verhaftung</i> durchführt, alle Zahlenfelder nennen, die benachbart zu seinem Standort sind. Ist Jacks aktueller Standort auf einem dieser Zahlenfelder, haben die Ermittler das Spiel gewonnen.

✓	UNTERSTÜTZUNG FÜR JACK THE RIPPER
1	„Potentielles Opfer“: Benutzt die Karten „Potentielles Opfer“ aus <i>Dear Boss</i> . Die acht gezogenen Karten bestimmen die roten Zahlenfelder für diese Partie. Wenn Jack sich sein Opfer ausgesucht hat, wird die Karte aktiv, deren Zahl dem Tatort am nächsten ist.
2	Jacks Nachrichten: Benutzt die 4 Nachrichten aus <i>Die Akte Whitechapel</i> . Beginnend mit der zweiten Nacht kann Jack während der Hölle in Phase 3 eine Nachricht auswählen und die Position der Polizeistreifen verändern.
3	Falsche Hinweise: Benutzt die falschen Hinweise aus <i>Die Akte Whitechapel</i> . Für je fünf gelbe Hinweis-Chips, die Jack der Polizei in einer Nacht gibt, erhält er einen blauen „Falscher Hinweis“-Chip. Diesen Chip kann er während der Jagd in Phase 3 auf ein Zahlenfeld legen. Auf diesem Feld darf für den Rest der Nacht keine Polizistenfigur <i>nach Hinweisen suchen</i> und keine <i>Verhaftung</i> vornehmen.

DATUM	SIEGER
SPIELERNAME VON JACK THE RIPPER	
SPIELERNAME DES ROTEN POLIZISTEN	
SPIELERNAME DES GELBEN POLIZISTEN	
SPIELERNAME DES GRÜNEN POLIZISTEN	
SPIELERNAME DES BLAUEN POLIZISTEN	
SPIELERNAME DES BRAUNEN POLIZISTEN	