

CHECK THE RIPPER

Doel van het spel

De spelers trachten door moorden op te lossen zo veel mogelijk punten te verzamelen. De speler die op het einde van het spel de meeste punten heeft, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord
- ⇒ 4 detectieve-figuren in verschillende kleuren
- ⇒ 2 dobbelstenen met schaaksymbolen
- ⇒ 20 witte fiches die onopgeloste misdaden voorstellen : per moordwapen (hakbijl, vleesmes, hamer, schaar en blanco) 4 fiches
- ⇒ 4 moordenaarskaarten met het typische moordwapen
- ⇒ 60 rode puntenfiches

Spelvoorbereiding

- ⇒ De 20 witte misdaad-fiches worden verdekt gemengd en verdekt op hun rode startpunten op het speelbord gelegd.
- ⇒ De speler die er als eerste in slaagt om met de twee dobbelstenen hetzelfde symbool te gooien, is de startspeler.
- ⇒ De spelfiguren worden door de spelers op willekeurige lege velden gezet.
- ⇒ De 4 moordenaarskaarten worden geschud en op het rode veld links bovenaan op het speelbord gelegd. De bovenste kaart wordt omgedraaid.

Spelverloop

- ⇒ De speler die aan de beurt is, gooit met de twee dobbelstenen en beweegt zijn spelfiguur overeenkomstig de afgebeelde schaaksymbolen. De speler beweegt zijn spelfiguur op dezelfde manier als schaakstukken bewogen worden tijdens het schaakspel.
 - * **Twee verschillende symbolen** : de speler mag op basis van de 2 symbolen in willekeurige volgorde twee bewegingen uitvoeren met zijn spelfiguur. Hij mag echter niet over de witte misdaadfiches bewegen !
 - * **Twee dezelfde symbolen** : De speler wisselt eerst de moordenaarskaart door de zichtbaar liggende kaart onder de stapel te schuiven en de bovenste kaart om te draaien. Vervolgens beweegt hij zijn figuur 2 maal overeenkomstig de gegooide schaaksymbolen.
 - _ **Twee paarden** : De speler mag in volgorde naar keuze de moordenaarskaart wisselen en **4** bewegingen doen met zijn spelfiguur.
- ⇒ **Misdaden oplossen** :
 - Landt een spelfiguur op een witte fiche, dan draait hij deze fiche om en toont het moordwapen aan alle spelers. Belangrijk is nu of het moordwapen op de fiche overeenkomt met de zichtbaar liggende moordenaarskaart.
 - * **Verschillend** : Als het omgedraaide moordwapen niet overeenstemt met de moordenaarskaart, wordt de fiche terug omgedraaid op tafel gelegd. De spelers trachten natuurlijk wel te onthouden welke fiche waar ligt. Indien de speler de fiche omdraaide bij zijn eerste zet, mag hij vervolgens zijn tweede zet uitvoeren.
 - * **Dezelfde** : De fiche wordt op de misdaadrooster linksboven op het spelbord gelegd. De speler kan kiezen of hij de daarbijhorende punten opstrijkt, of probeert om nog meer moordwapens van dit type op zoek te gaan. Indien hij voor dit laatste kiest, draait hij één witte fiche naar keuze om. Is dit een ander moordwapen, dan verliest hij zijn volledige opbrengst ; is het hetzelfde moordwapen, dan kan hij weer kiezen om zijn winst te incasseren of verder te zoeken.
 - * **Te behalen punten** per moordwapen :
 - 1° moordwapen van een moord = 1 punt
 - 2° moordwapen van een moord = 2 punten
 - 3° moordwapen van een moord = 3 punten
 - 4° moordwapen van een moord = 4 punten
 - * **Bonuspunten** bij het omdraaien van het vierde moordwapen :
 - 1° moord = 1 bonuspunt

2° moord = 3 bonuspunten

3° moord = 6 bonuspunten

4° moord = 10 bonuspunten

⇒ **Schaakduel** : Landt een speler op een reeds bezet veld, dan ontstaat er een schaakduel. Hierbij gooit elke speler met één dobbelsteen en bepaalt de waarde van het symbool de uitkomst van de strijd. De volgorde van de symbolen is : koning, dame, toren, loper en paard. De winnaar van een duel mag de tegenstander op een willekeurig vrij veld zetten en een fiche naar keuze opnemen en in het geheim bekijken. Als de aanvaller een gelijke of hogere waarde gooit, wint hij het duel ; gooit de verdediger hoger, dan wint hij het duel. Als de aanvaller wint, voert hij na het schaakduel nog eventueel zijn tweede zet uit en mag hij als **bonus** het symbool dat hij tijdens het schaakduel gooide gebruiken om zijn spelfiguur nogmaals te bewegen. Heeft de aanvaller verloren, dan vervalt zijn nog eventueel resterende zet.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra het vierde moordwapen van de laatste moordenaar opgedoken is en het moordwapen op het misdaadrooster ligt. De speler die op dat moment de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

CHECK THE RIPPER		
ASS	Randolph, Alex	1994
2 - 4 spelers	vanaf 10 jaar	45 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1996