

FRIEDEMANN FRIESE

FIVE



FAMILY

SPIELREGEL

EINLEITUNG

Wir schreiben das Jahr 1931. In den Vereinigten Staaten befördert die Prohibition, das Verbot von Alkohol, die Ausbreitung von Bandenkriminalität. Besonders in New York ist kommt es zu heftigen Kämpfen zwischen rivalisierenden Mafiafamilien.

Am Ende dieser Kämpfe steht ein geheimes Treffen, in dem die führenden Köpfe dieser Familien eine Aufteilung der Stadt vereinbaren, um sich künftig weniger gegenseitig zu schächten und sich wieder mehr auf die illegalen Geschäfte konzentrieren zu können. Die „Fünf Familien“ (englisch „Five Families“) beherrschen fortan die dunklen Seiten der Stadt. Am Beginn dieser Vereinbarung versucht jede Familie noch, sich einen möglichst großen Teil der Stadtgebiete zu sichern. Ihr spielt eine dieser Familien und schickt eure Gangstertruppen (die „Mobster“) aus, um in den Stadtteilen die Macht zu sichern.

Jeder Stadtteil, den ihr euch am Ende sichern könnt, bringt euch Punkte. Jeweils drei Stadtteile sind in einem Gebiet zusammengeschlossen, dessen Kontrolle die oft ausschlaggebenden Zusatzpunkte bringen kann. Jeder kontrollierte Stadtteil bringt euch während des Spiels Einkommen in Form von Geld oder weiteren Mobstern. Der illegale Alkohol ist euer Joker in diesem Spiel, mit dem ihr euch Geld, Mobster oder einen Zusatzzug besorgen könnt. Am Ende gewinnt diejenige Familie mit den meisten Einflusspunkten (EP).

Spielmaterial



1 Spielplan -
New York im Jahre 1931



35 Alkoholfässer
als Joker



72 Geldplättchen
(\$100 und \$500)

Der Spielplan basiert auf historischem Kartenmaterial vom Beginn der 30er Jahre, wurde aber zugunsten einer besseren Spielbarkeit und Übersichtlichkeit angepasst.



54 Stadtteil-
karten



2 Karten für die
Spielübersicht



25 Mobsterfiguren
(5 pro Spieler)



6 Fahrzeuge als
Markierung für die
Kontrolle eines Gebietes
(6 pro Spieler)

SPIELVORBEREITUNG > ALLGEMEIN

Es nehmen immer alle fünf Familien am Spiel teil. Für Partien mit weniger als 5 Spielenden werden einige Stadtteile bereits am Anfang an die Familien vergeben, die nicht von euch gespielt werden.

NICHT-SPIELER-STADTEILE ZUWEISEN

1 Entnehmt hierfür alle Stadtteilkarten, die rechts unten mit der Spielerzahl beschriftet sind, also z.B. bei 3 Spielern alle Karten mit „2-3“ und „2-4“.

2 Sortiert sie nach ihren Markierungen und bildet einen Stapel mit jeweils 6 Karten pro entfernter Spieleranzahl:

IM 2-SPIELER-SPIEL
entfernt die Karten
mit „2-2“, „2-3“
und „2-4“

IM 3-SPIELER-SPIEL
entfernt die Karten
mit „2-3“ und
„2-4“

IM 4-SPIELER-SPIEL
entfernt die Karten
mit „2-4“

3 Nehmt nun für jede Spielerfarbe, die ihr nicht verwendet, einen beliebigen dieser Stapel, mischt ihn und zieht nacheinander alle 6 Karten. Für die ersten beiden gezogenen Karten setzt ihr auf den entsprechenden Stadtteil 1 Mobster dieser Farbe, für die nächsten beiden Karten je 2 Mobster und für die letzten beiden je 3 Mobster. Dies führt ihr für alle Stapel durch, die ihr so entnommen habt.

Spielvorbereitung für 4 Spieler:



STARTSPIELER BESTIMMEN

Wer zuletzt in New York war, beginnt das Spiel. Wenn noch niemand in New York war, dann beginnt, wer am ehesten nach Mobster aussieht.

DEN MARKT VORBEREITEN

- 1. Mischt die restlichen Stadtteilkarten und legt 6 + die Anzahl der Spieler offen neben dem Spielbrett auf den Tisch, um den Markt zu bilden.
- 2. Legt den Rest verdeckt als Nachziehstapel auf den markierten Platz oben links auf dem Spielplan.



In einem Spiel mit 4 Spielern werden 10 Karten auf dem Markt ausgelegt.

SPIELVORBEREITUNG > JEDER SPIELER

Jeder von euch erhält Startkapital in Form von Geld und Mobstern, abhängig von eurer Startposition.

Jeder erhält nun außerdem noch die 6 Fahrzeuge sowie 1 Alkoholfass.

Position	Startkapital	Mobster
1	\$1.000	8
2	\$1.000	9
3	\$1.200	9
4	\$1.200	10
5	\$1.400	10

Die Mobster, die ihr so erhaltet, sind Mobster in eurem „aktiven Vorrat“. Alle anderen Mobster bleiben zunächst in eurem „passiven Vorrat“. Haltet diese beiden Vorräte strikt getrennt. Während des Spiels könnt ihr immer nur die Mobster in eurem aktiven Vorrat einsetzen. Wenn sich keine Mobster mehr in eurem passiven Vorrat befinden, könnt ihr auch beim Einkommen, durch Boni oder Alkoholfässer keine weiteren erhalten. Die Anzahl der Mobster insgesamt ist also begrenzt.

Die Anzahl der Mobster in eurem aktiven und passiven Vorrat muss immer für alle anderen einsehbar sein. Die Menge eures Geldes könnt ihr als verdeckten Stapel geheim halten. Die anderen dürfen den Stapel (und damit seine Höhe) sehen, ihr müsst aber nicht zeigen oder beantworten, wie viel Geld das nun wirklich ist.

Vorbereitung für den Spieler in Position 1 (8 aktive Mobster, 17 passive Mobster, 6 Autos, 1 Fass, 1.000 \$):



Beginnend mit der letzten Position und gegen den Uhrzeigersinn darf sich nun jeder von euch eine Karte aus dem Markt nehmen, um auf diese Anspruch anzumelden. Legt diese Karte vor euch ab und stellt nun gleich so viele eurer Mobster aus eurem aktiven Vorrat auf die Karte, wie der Anzahl der Pflaster auf der Karte plus 1 entspricht (also z.B. 3 Mobster bei 2 Pflastern).

Ist auf der Karte kein Pflaster abgebildet, dann stellt 1 Mobster auf die Karte. Dieser Vorgang wird auf Seite 6 → DIE STADTTEILKARTEN noch genauer erklärt.

Auf dieser Karte müssen 3 Mobster für 2 Pflaster platziert werden.



Diese Karte zeigt keine Pflaster, daher muss nur 1 Mobster platziert werden.



DIE STADTTEILKARTEN

Jede Stadtteilkarte entspricht einem Stadtteil von New York auf dem Spielplan. Je 3 Stadtteile sind zu einem Gebiet zusammengeschlossen, das durch eine eindeutige Farbe gekennzeichnet ist. Über die Beschriftung, eine eindeutige Nummer und die Konturlinien sind diese auch bei Farbfehlsichtigkeiten zu erkennen. Der Stadtteil, seine Nummer und seine Lage auf dem Plan sind oben auf der Karte dargestellt.

2 Rechts oben findet sich die Anzahl an EP, die am Spielende für die Kontrolle dieses Stadtteils vergeben werden.

+ Die Anzahl der Pflaster beschreibt, wie schwer die Übernahme der Kontrolle in diesem Stadtteil ist. Je mehr Pflaster, desto mehr Mobster verletzen sich bei der Übernahme. Entsprechend kann die Kontrolle nur mit einer Mindestanzahl an Mobstern erlangt werden (s.u.).

+1 In einigen Stadtteilen erhält man einen Bonus oder muss einen Malus in Kauf nehmen, wenn man sie übernimmt. In diesem Fall ist im oberen Bereich eine Anzahl an Mobstern angegeben, die man bei Übernahme erhält. Außerdem ist auf einigen Karten ein Geldbetrag aufgeführt, den man bei Übernahme bekommt oder zusätzlich zahlen muss (Minusbetrag in Rot).

+1 **+** Im unteren Bereich der Karte findet sich dann das Einkommen, das man pro Runde aus diesem Stadtteil erhält, wenn man ihn kontrolliert. Dies besteht ja nach Karte aus Geld, Mobstern sowie Alkoholfässern.

23 Ganz unten rechts ist dann aufgeführt, bei welcher Spielerzahl dieser Stadtteil an Nicht-Spielende vergeben wird (s.o.).

Die Boni und Mali bei Übernahme sowie die Einkommen der Stadtteile sind zur Information auch nochmal auf dem Spielplan abgebildet. Boni, Mali und Einkommen sind für alle 3 Stadtteile eines Gebietes identisch.

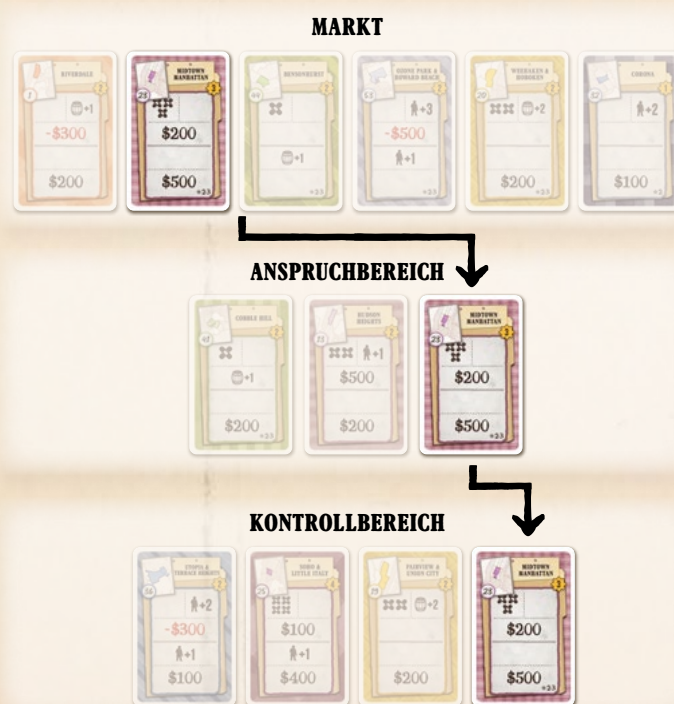


ANSPRUCH UND KONTROLLE

Zwei wichtige Begriffe im Zusammenhang mit Stadtteilen und ihren Karten sind „Anspruch“ und „Kontrolle“. Es ist essentiell für das Spiel, diesen Unterschied zu verstehen und hier klar zu trennen.

Wenn ihr im Laufe des Spiels eine Karte aus dem Markt nehmt und mit euren Mobstern besetzt, denn erhebt ihr „Anspruch“ auf diesen Stadtteil. Ihr legt dann die Karte vor euch in euren „Anspruchsbereich“. Der Stadtteil wird dann noch nicht von euch kontrolliert und es besteht weiter die Möglichkeit, dass euch eine andere Familie die Karte wieder wegnimmt.

Erst wenn ihr wie unten beschrieben die „Kontrolle“ übernehmt, dann habt ihr den Stadtteil für euch sicher. Legt dann die Karte in euren „Kontrollbereich“, sie bleibt bis zum Spielende in eurem Besitz und bringt euch am Ende Siegpunkte.



SPIELABLAUF

Jeder von euch ist im Uhrzeigersinn am Zug. Euer Zug besteht aus drei Phasen:

PHASE 1 - KONTROLLE ÜBERNEHMEN

PHASE 2 - ANSPRUCH ANMELDEN

PHASE 3 - EINKOMMEN KASSIEREN

Im Folgenden werden diese drei Phasen genauer beschrieben. Lasst euch nicht verwirren, dass die Übernahme der Kontrolle in eurem Zug zuerst erfolgt, bevor ihr auf neue Karten Anspruch anmelden könnt. Für eine einzelne Karte ist der Ablauf natürlich eigentlich umgekehrt, zuerst wird Anspruch angemeldet und dann die Kontrolle übernommen.

Dies bedeutet einfach, dass jede Karte, auf die ihr Anspruch anmeldet und die in der zweiten Phase eures Zuges in euren Anspruchsbereich wandert, anschließend mindestens eine Runde bei euch liegen muss, bevor ihr dann in der ersten Phase eures nächsten Zuges die Kontrolle übernehmen könntet (sofern die Karte dann noch bei euch ist).

Das Spiel endet, wenn über alle Stadtteile die Kontrolle übernommen wurde.

PHASE 1 - KONTROLLE ÜBERNEHMEN

In dieser Phase dürft ihr für alle Stadtteile, die in eurem Anspruchsbereich liegen, die Kontrolle übernehmen. Ihr müsst dies nicht für alle Stadtteile oder überhaupt tun. Alle Stadtteile, die ihr jetzt nicht in eure Kontrolle überführt, bleiben weiter in eurem Anspruchsbereich liegen.

Wenn ihr die Kontrolle über einen Stadtteil übernehmen wollt, dann müsst ihr für jeden eurer Mobster, der auf der Karte liegt, \$200 bezahlen, also z.B. \$600, wenn drei Mobster auf der Karte liegen. Dies dürft ihr sofort mit einem eventuellen Bonus auf der Karte verrechnen. Wenn ihr also in diesem Beispiel einen Bonus von \$200 über die Karte erhaltet, müsstet ihr nur \$400 bezahlen. Wenn die Karte einen Malus beinhaltet (also einen negativen Dollarbetrag), so ist dieser zusätzlich zu bezahlen. Wenn ihr den Gesamtbetrag nicht besitzt, könnt ihr die Karte in diesem Zug nicht übernehmen.

Bonus in Form von Mobstern dürft ihr entsprechend bei Übernahme der Karte aus eurem passiven Vorrat in den aktiven überführen. Bonus in Form von Alkoholfässern dürft ihr entweder als Fass an euch nehmen oder sogar als \$100 mit dem zu zahlenden Betrag verrechnen (s.S. 10 → ALKOHOLFÄSSER).

Bei der Übernahme der Kontrolle verletzen sich nun so viele Mobster, wie Pflaster auf der Karte abgebildet sind. Ist dort kein Pflaster abgebildet, dann verletzen sich auch keine Mobster. Die verletzten Mobster wandern von der Karte in euren passiven Vorrat.

Alle Mobster, die nun noch auf der Karte liegen, übernehmen nun die Kontrolle über den Stadtteil. Sie werden auf das entsprechende Feld des Stadtteils auf dem Spielplan versetzt.

Die Karte wandert nun in euren Kontrollbereich und ist euch bis zum Ende des Spiels nicht mehr zu nehmen.

Wenn auf diese Weise die 3. Karte eines Gebietes übernommen wurde, dann kommt es zur **GEBIETSWERTUNG** (s.S. 11).

ANSPRUCHSBEREICH



Bonus von \$200

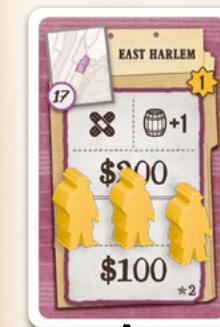
GESAMTMENGE DER MOBSTERN AUF DER KART



Kosten von \$600

Gesamtkosten für die Kontrollübernahme **-\$400**

ANSPRUCHSBEREICH



Passiver Vorrat



Hier hat der gelbe Spieler die Kontrolle über den Stadtteil übernommen, indem er 400 \$ bezahlt hat. Auf der Karte waren 3 Mobster platziert. Nach der Übernahme wird 1 Mobster in den Stadtteil verschoben, die anderen 2 in den passiven Vorrat.

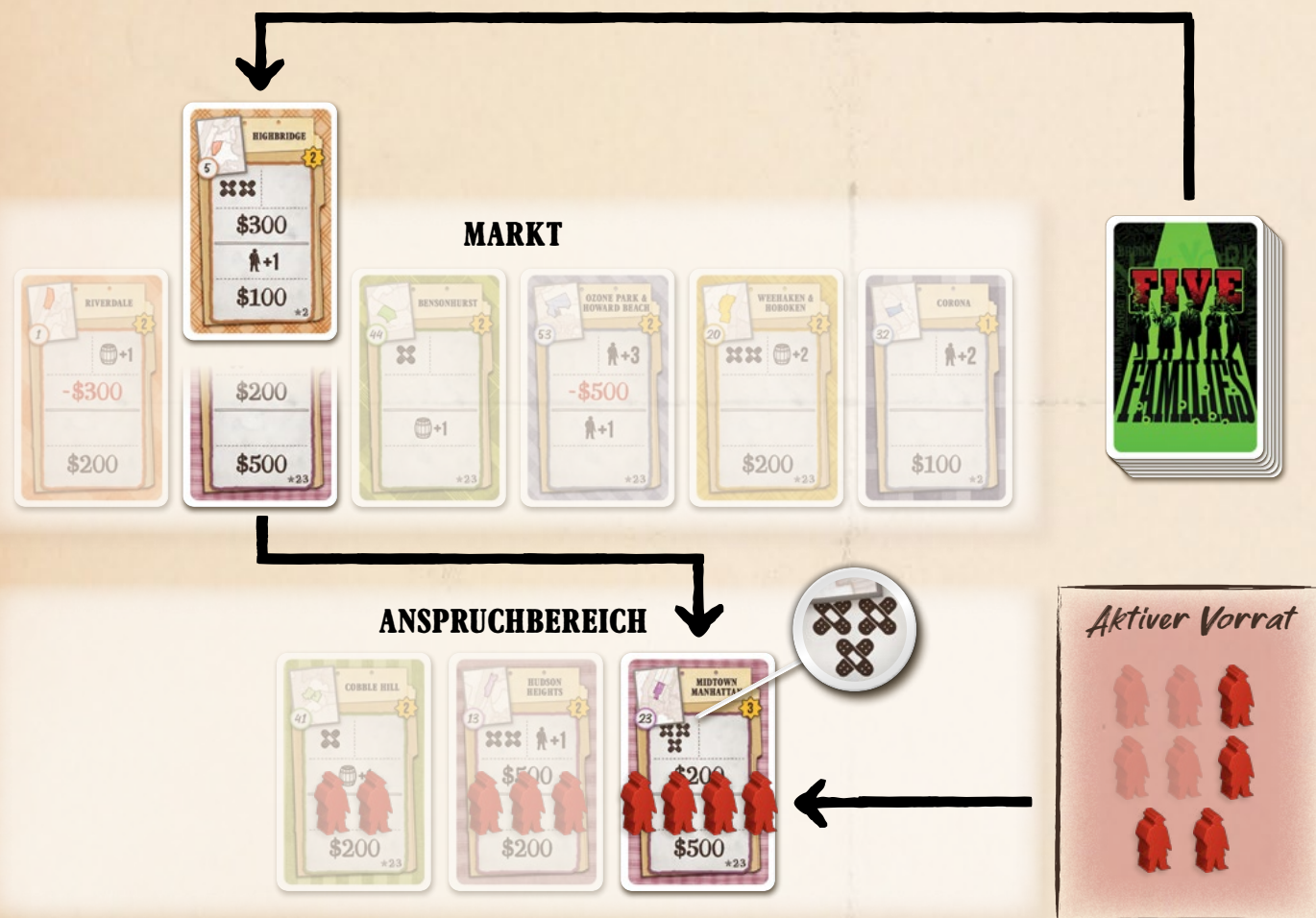
PHASE 2 - ANSPRUCH ANMELDEN

In dieser Phase müsst ihr genau 1 dieser 4 Möglichkeiten auswählen:

1. Anspruch auf eine Karte aus dem Markt anmelden
2. Anspruch auf eine Karte aus einem gegnerischen Anspruchsbereich anmelden
3. Anzahl der Mobster auf einer Karte im eigenen Anspruchsbereich erhöhen
4. Passen und 2 Mobster sowie \$200 erhalten

1. Anspruch auf eine Karte aus dem Markt anmelden

Ihr nehmt euch eine Karte aus dem ausliegenden Markt in euren Anspruchsbereich. Anschließend legt ihr eine Karte vom Nachziehstapel in den Markt nach, so dass dort immer 6 Karten ausliegen, sofern der Nachziehstapel nicht aufgebraucht ist.

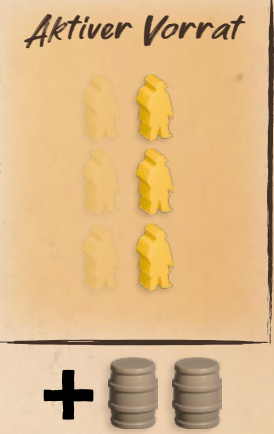


Auf die Karte müsst ihr mindestens so viele Mobster aus eurem aktiven Vorrat legen wie die Anzahl der Pflaster auf der Karte plus 1. Wenn keine Pflaster auf der Karte abgebildet sind, dann kann das auch minimal nur 1 Mobster sein. Ihr dürft aber immer auch mehr Mobster auf die Karte legen. Wenn ihr nicht genügend Mobster in eurem aktiven Vorrat habt, dürft ihr die Karte nicht nehmen.

2. Anspruch auf eine Karte aus einem gegnerischen Anspruchsbereich anmelden

Ihr nehmt euch eine Karte aus einem gegnerischen in euren eigenen Anspruchsbereich. Dazu müsst ihr mindestens einen Mobster mehr aus eurem aktiven Vorrat auf die Karte legen als dort bisher gegnerische Mobster lagen.

GEGNERISCHER ANSPRUCHBEREICH



EIGENER ANSPRUCHBEREICH



Die gegnerischen Mobster wandern zurück in den aktiven Vorrat der/des Mitspielenden, der/die außerdem 2 Alkoholfässer aus dem Vorrat als Beschwichtigung erhält. Wenn ihr nicht genügend Mobster in eurem aktiven Vorrat habt, dürft ihr die Karte nicht nehmen.

3. Anzahl der Mobster auf einer Karte im eigenen Anspruchsbereich erhöhen

Ihr erhöht die Anzahl der Mobster auf einer Karte in eurem Anspruchsbereich um weitere Mobster aus eurem aktiven Vorrat, um die Karte besser abzusichern, Mehrheiten in Gebieten zu erlangen oder die Karte direkt zu übernehmen (s.u.).

4. Passen und 2 Mobster sowie \$200 erhalten

Wenn Ihr keine der ersten drei Aktionen ausführen wollt oder könnt, dann dürft ihr passen und erhaltet 2 Mobster aus eurem passiven in den aktiven Vorrat sowie \$200. Manchmal ist dies der einzige Weg, um an neue Mobster oder an Geld zu gelangen.

Sonderfall: Direktübernahme

Ein Angebot, das man nicht ablehnen kann: wenn die Anzahl der Mobster auf einer Karte im Anspruchsbereich zu einem beliebigen Zeitpunkt um 5 höher ist als die Anzahl der Pflaster (oder mindestens 5, wenn kein Pflaster auf der Karte ist), dann kommt es zu einer Direktübernahme der Kontrolle über diesen Stadtteil (durch die schiere Übermacht der Mobster erzwungen). Die Übernahme der Kontrolle erfolgt nach den Regeln für Phase 1, es sind also die \$200 per Mobster zu zahlen, ein eventueller Bonus und Malus kommt zur Anwendung. Solltet ihr nicht genügend Geld haben, um die Karte sofort zu übernehmen, dann kommt es nicht zur Direktübernahme. In diesem Fall dürft ihr auch nicht so viele Mobster auf die Karte setzen, dass dieser Fall ausgelöst wird, sondern maximal einen weniger.

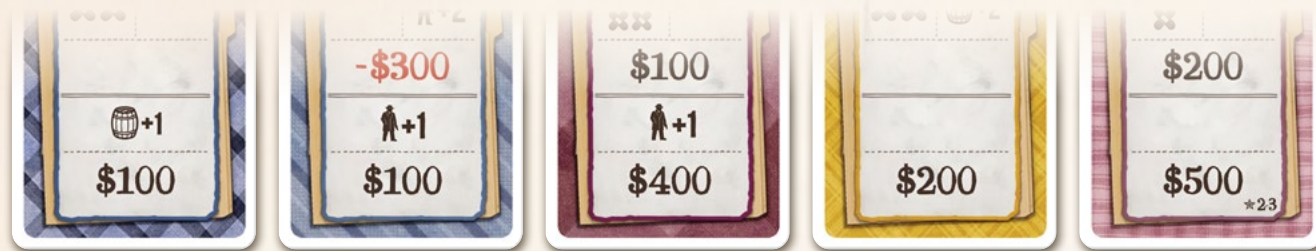
HINWEIS: Ihr dürft auch mehr als die 5 überzähligen Mobster auf einmal setzen, auch dann kommt es natürlich zur Direktübernahme.

PHASE 3 – EINKOMMEN KASSIEREN

In dieser Phase nehmt ihr euch das Einkommen für alle Karten aus eurem Kontrollbereich. Für die Karten in eurem Anspruchsbereich erhaltet ihr kein Einkommen.

Das Einkommen besteht je nach Stadtteil aus Geld, Alkoholfässern und Mobstern. Letztere nehmt ihr dazu aus eurem passiven Vorrat in euren aktiven Vorrat, soweit noch vorhanden.

KONTROLLBEREICH



Beispiel: \$100 + \$100 + \$400 + \$200 + \$500 = \$1,300 +

DIE ALKOHOLFÄSSER

Die Alkoholfässer in eurem Vorrat dienen euch als Joker.

HINWEIS: Ihr dürft maximal 7 Fässer besitzen. Wenn ihr bereits 7 Fässer besitzt und ein weiteres erhalten würdet, dann müsst ihr dieses Fass gleich in Geld oder Mobster eintauschen.

Ihr dürft beliebig viele Fässer zur gleichen Zeit einsetzen. Ein Fass könnt ihr auf drei verschiedene Arten verwenden:

Fass gegen \$100 eintauschen →

Ihr dürft ein Fass gegen \$100 eintauschen. Dies dürft ihr jederzeit durchführen, wenn ihr am Zug seid.

Fass gegen 1 Mobster eintauschen →

Ihr dürft ein Fass gegen 1 Mobster aus eurem passiven Vorrat eintauschen. Der Mobster wandert in euren aktiven Vorrat. Dies dürft ihr jederzeit durchführen, wenn ihr am Zug seid, aber natürlich nur, so lange noch Mobster in eurem passiven Vorrat vorhanden sind.

Eine zusätzliche Anspruch-Aktion durchführen

Ihr dürft in der Phase 2 eures Zuges (und nur dann) eine weitere Aktion durchführen, aber nicht die Passen-Aktion. Dies dürft ihr auch nur, wenn ihr als erste Aktion nicht gepasst habt.

Ihr wählt also eine weitere der drei Aktionen (Anspruch auf Marktkarte, Anspruch auf gegnerische Karte, Anzahl der Mobster erhöhen) und führt sie ganz normal wie in Phase 2 beschrieben durch. Ihr dürft auch weitere Fässer einsetzen, um noch weitere Aktionen zu erhalten.

GEBIETSWERTUNG



Sobald die 3. Karte eines Gebietes in Phase 1 in einen beliebigen Kontrollbereich übernommen wurde (egal in wessen Kontrollbereich sich die anderen beiden Karten dieses Gebietes befinden), kommt es für dieses Gebiet zur Gebietswertung. Es wird also ermittelt, welche Familie die Oberhoheit über dieses Gebiet gewonnen hat. Bei weniger als 5 Spielenden kann dies durchaus auch eine Familie sein, die nicht von euch gespielt wird.

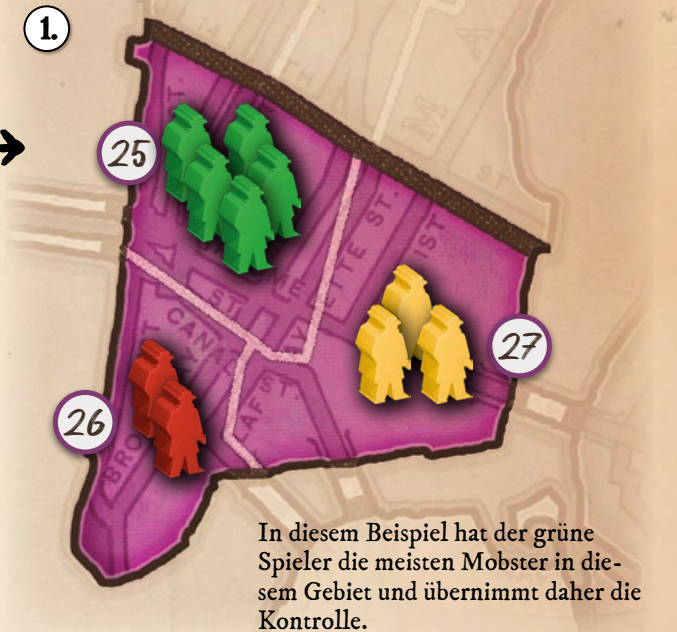
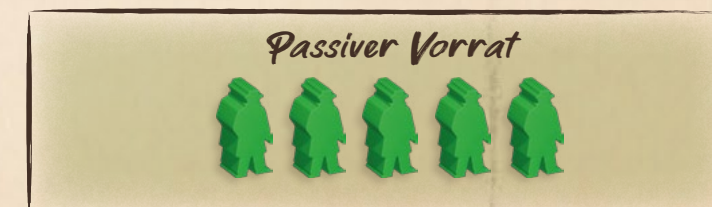
1 Die Wertung gewinnt die Familie mit den meisten Mobstern in diesem Gebiet. Es zählt also im ersten Schritt nicht, wer mehr Stadtteile des Gebietes kontrolliert.

2 Erst wenn hier ein Gleichstand herrscht, zählt wer von den am Gleichstand beteiligten Familien mehr Stadtteile kontrolliert.

Ist auch hier Gleichstand, dann erhält die Kontrolle, wer von euch gerade am Zug ist, sofern am Gleichstand beteiligt. Andernfalls wird im Uhrzeigersinn weiter ermittelt, wer am Gleichstand beteiligt ist und das Gebiet somit gewinnt.

3 Wer die Gebietswertung gewinnt, markiert die Kontrolle über das Gebiet mit einem Auto auf dem entsprechenden Gebiet auf dem Spielplan. Alle Mobster aus diesem Gebiet wandern zurück in die passiven Vorräte der entsprechenden Spielenden. Dies ist der einzige Moment, an dem Mobster vom Spielplan zurück zu den Spielenden kommen.

HINWEIS: Die Zahl eurer Autos und damit die Gebietswertungen, die ihr gewinnen könnt, ist unbegrenzt. Wenn euch die 6 Autos nicht ausreichen, dann behelft euch mit anderen Markierungen.



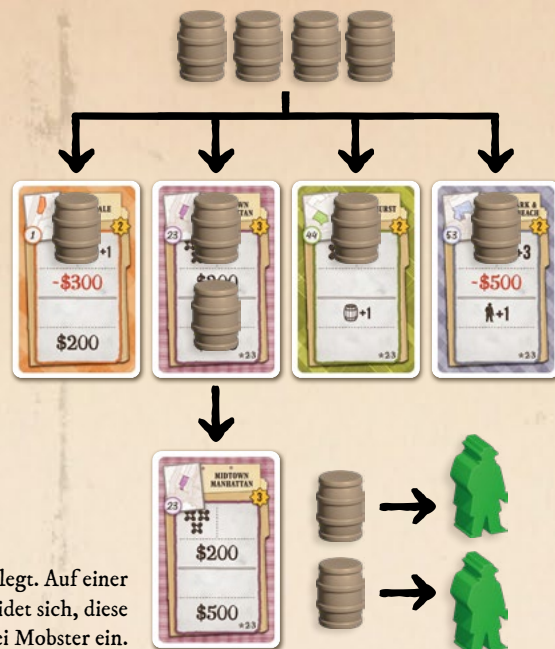
NACHZIEHSTAPEL AUFGEBRAUCHT

Wenn eine Karte aus dem Markt genommen wird, aber keine Karte mehr im Nachziehstapel vorhanden ist, um den Markt wieder auf 6 Karten aufzufüllen, dann gilt ab diesem Zeitpunkt folgende Regel:

Wenn ihr in der Phase 2 eures Zuges keine Karte aus dem Markt nehmt, dann wird auf alle Karten, die noch im Markt liegen, jeweils ein Alkoholfass gelegt, sofern noch Fässer im Vorrat vorhanden sind. Dies erfolgt auch, wenn dort bereits Fässer auf den Karten liegen.

Die Fässer auf einer Karte erhaltet ihr zusätzlich, wenn ihr diese Karte in Phase 2 eures Zuges in euren Anspruchsbereich legt. Ihr könnt sie sogar sofort in Mobster eintauschen, die ihr für die Karte benötigt (sofern ihr noch Mobster im passiven Vorrat habt).

In diesem Beispiel sind nur noch 4 Karten auf dem Markt. Auf jede Karte wird ein Fass gelegt. Auf einer Karte liegt bereits ein Fass, sodass sie nun zwei Fässer trägt. Der grüne Spieler entscheidet sich, diese Karte in den Anspruchsbereich zu nehmen und tauscht sofort zwei Fässer gegen zwei Mobster ein.



SPIELENDEN

WERTUNG

Wenn alle Stadtteile übernommen wurden, also in euren Kontrollbereichen liegen, und die letzte Gebietswertung durchgeführt wurde, dann endet das Spiel sofort und die Wertung wird durchgeführt.

Dazu zählt jeder von euch die EP zusammen, die sich auf den Stadtteilkarten in eurem Kontrollbereich befinden.

Außerdem erhaltet ihr für jedes kontrollierte Gebiet (also für jedes eurer Autos auf dem Spielplan) weitere 5 EP.

Geld und Mobster bringen euch am Ende des Spiels nichts mehr ein, sie sollten also so gut wie möglich im Spiel eingesetzt werden.

Bei Gleichstand gewinnt, wer am Gleichstand beteiligt ist und mehr Autos auf dem Spielplan besitzt (also mehr Gebiete kontrolliert). Herrscht weiterhin Gleichstand, dann gewinnt, wer mehr Stadtteilkarten im Kontrollbereich hat (also mehr Stadtteile kontrolliert).

$$\begin{aligned} & \Sigma \text{ (Alkoholfass-Symbol) } \\ & + \Sigma \text{ (Auto-Symbol) } \times 5 \\ & = \text{GESAMTPUNKTE} \end{aligned}$$

HINWEISE FÜR DAS ERSTE SPIEL

Es ist wichtig, dass ihr euch ein solides Einkommen über die von euch kontrollierten Stadtteile aufbaut. Dabei solltet ihr euch zu Beginn nicht alleine auf Einkommen in Form von Geld, Mobstern oder Fässern konzentrieren, sondern eher versuchen, eine ausgewogene Mischung zwischen Geld und Mobstern zu erreichen. Andernfalls kommt ihr vielleicht zu oft in die Situation, durch Passen in Phase 2 eures Zuges wenigstens etwas Geld oder Mobster zu beschaffen, was für Notfälle in Ordnung, aber nicht sehr effektiv ist.

Ihr solltet euch auch klarmachen, dass eine Gebietsmehrheit alleine mit der 3. Gebietskarte erreicht werden kann. Es sollten also nicht zwingend zu viele Ressourcen für die ersten beiden Karten eines Gebietes aufgewendet werden. Oft (aber nicht immer) macht es vielleicht mehr Sinn, seine Ressourcen für die 3. Karte zu schonen. Leider weiß man vorher nie, wann im Spiel sie auftauchen wird.

CREDITS

AUTOR DES SPIELS:
Friedemann Frieze

COVER ILLUSTRATION:
Roman Kucharski

SPIELILLUSTRATION, LAYOUT:
Christian Schaarschmidt

Skellig Games möchte sich bei allen bedanken, die an der Entwicklung, dem Testen und der Produktion dieses Spiels beteiligt waren. Ohne euch wären wir nichts.

Skellig Games GmbH
Parkweg 6
35452 Heuchelheim
Germany

www.skellig-games.de
info@skellig-games.de

© 2025 Skellig Games GmbH

