

AKT-STRUKTUR

1. CAPOS KEHREN HEIM

(3/3/1 in Akt 2/3/4)

2. AKTIONSRUNDEN

(4/3/3/1 Runden in Akt 1/2/3/4)

3. LUCKY-LUCIANO-PHASE

(Akt 1,2 und 3)

3.1. Bandenkrieg



Für jeden Bezirk mit Mobster-Bezirksplättchen:

- Obersten Mobster vom Stapel des Akts auf die Mobstertafel.
- Mobster-Bezirksplättchen durch passendes Mobster-Stärkeplättchen ersetzen (Mobster-Bezirksplättchen auf den Mobster legen).
- 1 Mobster-Flüsterkneipe neben jedes leere Baufeld.
- Familien-Gebäude ersetzen, außer sie werden verteidigt:
 + Kumpan-Stärke (sofern bezahlt) +1 pro abgeworfenem
≥ Mobster-Angriffsstärke = Stärkewert (braun) + Modifikator (rot).



In Akt 1 & 2: Nächsten Stapel Mobster-Bezirksplättchen aus der Zeitleiste aufdecken und verdeckt in die entsprechenden Bezirke legen.

3.2. Bullen gehen auf Streife



Alle Bullen-Bezirksplättchen in Manhattan durch Bullen ersetzen.



In Akt 1 & 2: Nächsten Stapel Bullen-Bezirksplättchen aus der Zeitleiste aufdecken und verdeckt in die entsprechenden Bezirke legen.

3.3. Auszahlung für Einfluss in den Zonen

Pro Zone auf der Einflussleiste abtragen, wer wie viele Bezirke kontrolliert: entsprechende Auszahlung von Lucky Luciano erhalten.

4. ENDWERTUNG (NUR IN AKT 4)

Sauberes & schmutziges Geld + aktive Gebäude (s. u.) + verschiedene Flaschen auf Hilfskarten



AKTIONSRUNDE

1. HILFSKARTE NUTZEN (OPTIONAL)

Effekt einer Hilfskarte vor dir erhalten, dann die Hilfskarte in den Tresor legen.

2. CAPO STELLEN

Capo auf einen Kontakt stellen: Kontakt- und Ortsaktionen **von oben nach unten** ausführen. Bei jedem Kontakt kann höchstens 1 Capo stehen*.

Alle Aktionen sind optional, **außer Zugreihenfolge anpassen**. Innerhalb einer Zeile können Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

*Ausnahme: Im **Restaurant** können unbegrenzt Capos stehen.

3. DOMÄNENKARTE NEHMEN

Oberste Domänenkarte von beliebigem Stapel auf die Hand nehmen.

ENDE DER AKTIONSRUNDE

1. Mindestens 1 Capo im Restaurant:

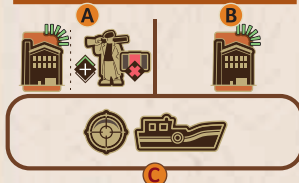
Aktive Casinos bringen 3 \$
(im Spiel zu zweit: 5 \$).

2. Zugreihenfolge anpassen. Zugreihenfolge-marker von unten nach oben schieben, obere ggf. zur Seite schieben.

KAI

Schmugglerboot überfallen

„Die Jungs haben treffsichere Argumente dabei.“



- A** 1 BRENNEREI-KARTE SPIELEN und KOSTENLOS 1 SCHLÄGER ANHEUERN.
- B** 1 BRENNEREI-KARTE SPIELEN.
- C** SCHMUGGLERBOOT ÜBERFALLEN:



Angriffsstärke = Stärke-Level $\times$ mal $\times$ aller Familien am passenden Pier. 1x pro fremdem $\times$ an die fremde Familie zahlen. Plus 1 Stärke pro abgeworfenem $\times$. Angriffsstärke muss größer sein als Stärke $\times$ des Boots. **Kumpun hilft nicht.**



Kiste nehmen (sauberes Geld); Fass neben aktives Gebäude.



1 eigenes $\times$ zurück in den VIP-Bereich.

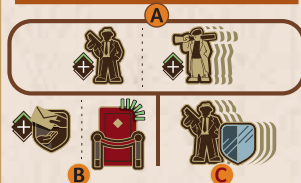


Boot im UZS weiter.

RATHAUS

Eigene Gebäude schützen

„Eine Hand wäscht die andere.“



- A** 1 FAMILIENMITGLIED ERHALTEN und SCHLÄGER ANHEUERN. Familienmitglied in den VIP-Bereich (**Level beachten**) oder auf leeres Pierfeld (**Bonus der Pier-Zeile**).
- B** 1 AUTORITÄTSMARKER ERHALTEN und 1 NETZWERK-KARTE SPIELEN.
- C** SCHUTZ ANORDNEN:



vom VIP-Bereich neben eigene Gebäude stellen. Für jedes brauchst du so viel Autorität, wie die Zugreihenfolge angibt. Deine Autorität = Werte deiner Karten im Hauptquartier + abgeworfene Autoritätsmarker.

RESTAURANT

Zugreihenfolge, Stadtplättchen, Bücher frisieren

„Wer Respekt zeigt, erhält seinen Anteil des Zasters.“

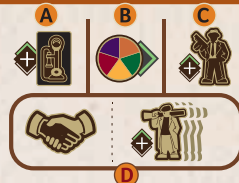


- A PFLICHT: 1 DOMÄNENKARTE ABWERFEN** und ZUGREIHEN-FOLGEMARKER IN DIE UNTERE ZEILE.
Je nach gewählter Position ggf. weitere Karte abwerfen.
 - B** 2 verschiedene wählen:
 - 1 DOMÄNENKARTE SPIELEN.
 - BIS ZU 2 STADTPLÄTTCHEN SPIELEN.
 - BIS ZU 3 BÜCHER FRISIEREN: Bücher vom Bücherregal auf Buchfelder erfüllter Ziele.
- Höchstens 1 eigenes Buch pro Ziel.**

KOMMISSION

Kumpun finden

„Will nur klarstellen, wer auf welcher Seite steht.“

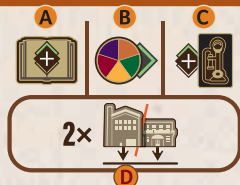


- A** 1 HILFSKARTE NEHMEN.
 - B** STÄRKE ODER 1 DOMÄNEN-FOLGEMARKER UM 1 ERHÖHEN.
 - C** 1 FAMILIENMITGLIED ERHALTEN. Familienmitglied in den VIP-Bereich (**Level beachten**) oder auf leeres Pierfeld (**Bonus der Pier-Zeile**).
 - D** MOBSTER ZUM KUMPAN MACHEN:
 - 1 Mobster von der Mobstertafel mit Kumpanseite nach oben aufs Hauptquartier legen.
 - Eigenen Kumpanmarke in den Bezirk auf dem Spielplan legen. Dort kannst du keine Flüsterkneipen ersetzen.
- und**
- D** SCHLÄGER ANHEUERN.

BAUREFERAT

Flüsterkneipen und Destille bauen

„Es geht darum, den Horizont der Familie zu erweitern.“



- A** 1 BUCH NEHMEN.
- B** STÄRKE ODER 1 DOMÄNEN-LEVEL UM 1 ERHÖHEN.
- C** 1 HILFSKARTE NEHMEN.
- D** FLÜSTERKNEIPEN/DESTILLE BAUEN:

Bis zu zweimal:

Kosten des Gebäudes zahlen (3 \$, 5 \$ oder 8 \$).

Mobster-Flüsterkneipe ersetzen: Angriffstärke muss höher sein als Mobster-Stärke .

Optional: Kumpen bezahlen um seine Stärke mitzuzählen. Plus 1 Stärke pro abgeworfenem .

Mobster-Flüsterkneipe aus dem Spiel. Eigenes Gebäude hinstellen.

Gebäudebonus vom Hauptquartier erhalten. Ggf. Stadtplättchen vom Baufeld nehmen.

PLANUNGSBÜRO

Nachtclubs und Casinos bauen

„Wer hoch hinaus will, muss mehr, als nur Fusel ausschenken.“



- A** NACHTCLUBS/CASINOS BAUEN
- Hinweis:** Max. 1 eigener Nachtclub und 1 eigenes Casino pro Zone.

Bis zu zweimal:

Kosten des Gebäudes zahlen (Nachtclub: 12 \$, Casino: 17 \$ & 1 Domänenkarte abwerfen).

Umbau: Eigene Flüsterkneipe aus dem Spiel nehmen und durch Nachtclub/Casino ersetzen. Rabatt für das neue Gebäude: wenn alle Gebäude einer Dreiergruppe gebaut wurden (3 \$, 5 \$ oder 8 \$).

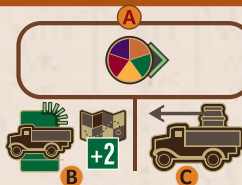
Mobster-Flüsterkneipe ersetzen: Siehe Baureferat.

- B** 1 DOMÄNENKARTE SPIELEN.
- C** STÄRKE ODER 1 DOMÄNEN-LEVEL UM 1 ERHÖHEN.
- D** 1 PARTY-KARTE SPIELEN.

WERKSTATT

Mit Lastern Fässer laden und liefern

„Unterm Radar bleiben beim Liefern der Ware. Das ist die Devise.“



- A** STÄRKE ODER 1 DOMÄNEN-LEVEL UM 1 ERHÖHEN.
- B** 1 TRANSPORT-KARTE SPIELEN. +2 Bewegungspunkte pro Laster für diese Aktion.
- C** FÄSSER LIEFERN:

Jeder Laster hat Bewegungspunkte = Transport-Level. 1 Bewegungspunkt: 1 Bezirk weiter fahren.

Fässer laden:

- Von **aktiver** Destille: Fässer von der Brennerei-Domäne laden.
- Vom Boot im Bezirk des Lasters: Fass bezahlen & Boot im UZS weiter.

Fässer liefern:

- an aktive Flüsterkneipen, Nachtclubs und Casinos. **Max. 1 Fass neben jedem Gebäude.**

PARK

Capo zu „besetzten“ Kontakten stellen

„Für mich und meine Familie muss immer Zeit sein.“



- A** CAPO ZU EINEM „BESETZTEN“ KONTAKT STELLEN und den dortigen Capo in den Park stellen.
- B** Das Familienoberhaupt des fremden Capos darf eins wählen:
 - 1 **AUTORITÄTSMARKER NEHMEN.**
 - 1 **STADTPLÄTTCHEN NEHMEN.**
 - 1 **BUCH NEHMEN.**

Anschließend: Aktionen des Kontakts und Orts deines Capos wie üblich ausführen.

AKTIONEN VON DOMÄNENKARTEN

SYMBOLÜBERSICHT



SCHUTZ ANORDNEN

vom VIP-Bereich neben eigene Gebäude stellen. Für jedes brauchst du so viel Autorität, wie die Zugreihenfolge angibt. Deine Autorität = Werte deiner Karten im Hauptquartier + abgeworfene Autoritätsmarker.



FÄSSER VERKAUFEN

Fässer neben eigenen **aktiven Gebäuden** verkaufen (max. so viele, wie der Party-Level angibt).

Jedes Fass bringt, was im höchsten Fässerfeld steht, das dein Machtmarker erreicht hat. Bei Flüsterkneipen: kleinerer Betrag. Bei Nachtclubs/Casinos: größerer Betrag.



FÄSSER PRODUZIEREN

Nur wenn die eigene Destille aktiv ist. So viele Fässer, wie der Brennerei-Level angibt, aus dem Vorrat auf Brennerei-Domäne stellen. (Karte nicht nötig.)



FÄSSER LIEFERN

Jeder Laster hat Bewegungspunkte = Transport-Level. 1 Bewegungspunkt: 1 Bezirk weiter fahren.

Fässer laden:

- Von **aktiver** Destille: Fässer von der Brennerei-Domäne laden.
- Vom Boot im Bezirk des Lasters: Fass bezahlen & Boot im UZS weiter.

Fässer liefern:

- an aktive Flüsterkneipen, Nachtclubs und Casinos.
- Max. 1 Fass neben jedem Gebäude.**



+2 Bewegungspunkte pro Laster



1 beliebige Domänenkarte nehmen



1 beliebige Domänenkarte spielen



1 beliebige Domänenkarte abwerfen



Schläger anheuern



1 Netzwerk-Karte nehmen



1 Netzwerk-Karte spielen



1 beliebige Domänenkarte & 1 Hilfskarte nehmen



Schläger kostenlos anheuern



1 Party-Karte nehmen



1 Party-Karte spielen



1 Hilfskarte nehmen



1 Familienmitglied nehmen



1 Brennerei-Karte nehmen



1 Brennerei-Karte spielen



1 Stadtplättchen nehmen



1 Buch nehmen



1 Transport-Karte nehmen



1 Transport-Karte spielen



2 Stadtplättchen spielen



Bis zu 3 Bücher frisieren



Stärke oder 1 Domänenlevel um 1 erhöhen



Gezeigten Domänenlevel um 1 erhöhen



Beliebige Domänenkarte abwerfen, um den Domänenlevel noch mal um 1 zu erhöhen



1 Autoritätsmarker nehmen



Mobster zum Kumpan machen