

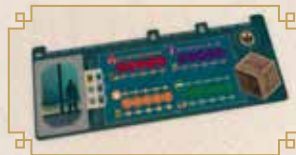
SOLO-REGELN



SPEAKEASY



SPIELMATERIAL



Joos Hauptquartier



16 Bezirkskarten



14 Aktionskarten
(drei 1er, fünf 2er, drei 3er, drei 4er)



7 0er-Aktionskarten

SPIELVORBEREITUNG

Eine Solo-Partie baust du genauso auf **wie eine Partie zu zweit**, nur mit den folgenden Änderungen:



Wähle eine Farbe für **Joe** (deinen automatisierten Mitspieler) und lege Domänenmarker, Machtmarker, Zugreihenfolgemarken, Einflussmarker, Capos, Familienmitglieder, Bücher, Destille, Flüsterkneipen, Nachtclubs und Casinos für ihn bereit. Joe verwendet weder Stärkemarken, noch Laster, Kumpanmarker oder Tresor. Joe erhält zu Beginn kein Geld.

1. Lege Joos Familienmitglieder, Capos, Bücher und seine Destille neben sein Hauptquartier; lege je einen seiner Einflussmarker auf die drei Einflussleisten (Downtown, Midtown, Uptown).
2. Lege seine Domänenmarker jeweils auf Feld 1 ihrer Leisten.
3. Stelle seine 8 Flüsterkneipen, 3 Nachtclubs und 3 Casinos von links nach rechts in die Aussparungen an seinem Hauptquartier.
4. Mische die Bezirkskarten und lege sie als verdeckten Stapel neben Joos Hauptquartier bereit.
5. Mische die 0er-Karten verdeckt und ziehe eine. (Zeigt sie keine Domänenlevel-Erhöhung, mische sie zurück und ziehe eine neue.) Erhöhe Joos Domänenlevel wie auf der Karte gezeigt um 1. Lege diese Karte zurück in die Schachtel.
6. Lege Joos Machtmarker auf Feld 5 der Machtleiste.



7. Vorbereitung der Aktionskartenstapel:

Mische die Aktionskarten getrennt voneinander (0er, 1er, 2er, 3er, 4er) und lege sie als 5 verdeckte Stapel bereit.

- Lege zwei der 2er-Karten unbesehen zurück in die Schachtel. Jetzt hat jeder Stapel 3 Karten, nur der 0er-Stapel hat 6 Karten.
- Wähle jetzt einen Schwierigkeitsgrad für deine Partie:

Pate (sehr schwierig):
Du spielst ohne 0er-Karten.

Consigliere (schwierig):
Ersetze zufällig je eine 2er- und 3er-Karte durch eine 0er-Karte.

Gangster (normal):
Ersetze zufällig je zwei 2er- und 3er-Karten durch ebenso viele 0er-Karten.

Ganove (leicht):
Ersetze zufällig eine 1er-Karte, zwei 2er-Karten, zwei 3er-Karten und eine 4er-Karte durch ebenso viele 0er-Karten.

Jetzt hast du 4 Stapel, die du in dieser Partie verwendest: 1er-Karten (und ggf. 0er-Karten) in Stapel 1, 2er-Karten (und ggf. 0er-Karten) in Stapel 2 usw. Lege ersetzte Karten und übrige 0er-Karten unbesehen zurück in die Schachtel.

8. Die Aktionskartenstapel für jeden Akt vorbereiten:

Zu Beginn der **Akte** 1, 2 und 3 triffst du die folgenden Vorbereitungen:

- Zu Beginn von **Akt 1** mischst du Stapel 1 in Stapel 2 und legst ihn verdeckt auf das Aktionskartenfeld auf Joes Hauptquartier. Von diesem Stapel ziehst du während Akt 1.
- Zu Beginn von **Akt 2** mischst du Stapel 3 in die zwei verbliebenen Karten auf dem Aktionskartenfeld. Von dem resultierenden Stapel ziehst du während Akt 2.
- Zu Beginn von **Akt 3** mischst du Stapel 4 in die zwei verbliebenen Karten auf dem Aktionskartenfeld. Von dem resultierenden Stapel ziehst du während dem Rest der Partie.

STARTRUNDE (1920)

- Bestimme auf zufällige Weise die Zugreihenfolge und lege deinen und Joes Zugreihenfolgemarkers entsprechend aus.
- Die Startrunde verläuft wie **im Spiel zu zweit**.
Ziehe Bezirkskarten vom Stapel, bis du eine ziehst, in deren Bezirk noch kein Gebäude steht. Dort eröffnet Joe seine Destille (keine Flüsterkneipe), und zwar auf dem Bau Feld, das möglichst weit links im Bezirk liegt (bei Gleichstand möglichst weit oben). Lege das Stadtplättchen auf sein Hauptquartier. Mische die gezogene(n) Bezirkskarte(n) zurück in den Stapel. Zu diesem Zeitpunkt ignorierst du die Boni auf den gezogenen Bezirkskarten noch. Im Gegensatz zu dir stellt Joe in der Startrunde **kein** Familienmitglied an einen Pier.



SPIELABLAUF

Eine Solo-Partie verläuft **wie eine Partie zu zweit**, nur mit den folgenden Änderungen:

- Joe spielt keine Domänenkarten und wirft auch keine ab; er erhält keinen Bonus von Hilfskarten oder Stadtplättchen.
- Joe erhält nie Schläger und heuert keine an. Er hat auch nie einen Kumpan. Joe hat immer die nötige Stärke, um seine Gebäude zu verteidigen, eine Mobster-Flüsterkneipe zu ersetzen oder ein Schmugglerboot zu überfallen.
- Joe erhält Geld immer als sauberes Geld und muss nie Geld für Gebäude oder Fässer zahlen.
- Die einzige Situation, in der Joe Geld ausgibt, ist diese: Wenn er im Bandenkrieg ein Gebäude verteidigt, zahlt er so viel Geld, wie die Angriffsstärke des Mobsters angibt. Hat er nicht genug, zahlt er alles, was er hat; sein Gebäude gilt damit als verteidigt.
- Schickst du einen seiner Capos zum Park, erhält Joe 5 \$.
- Wenn Joe einen seiner Capos ins Restaurant stellt, schiebt er seinen Zugreihenfolgemarken, wenn möglich, auf die rechte Position der unteren Zeile; wenn nicht, auf die linke. (Wie im Spiel zu zweit erhält auch Joe am Ende der Runde 5 \$ pro aktivem Casino, wenn mindestens 1 Capo im Restaurant war.)
- Für Joes Aktionen gilt die übliche Gebäudehierarchie: Casino > Nachtclub > Flüsterkneipe > Destille.
- Wenn Joe eine Entscheidung für eine seiner Aktion treffen muss und ein Gleichstand durch die Regeln nicht aufgelöst werden kann, wählt er immer denjenigen Bezirk mit der niedrigsten Nummer.
- Kann Joe eine Aktion seiner Karte nicht ausführen, überspringt er sie.
- Stellt Joe ein Familienmitglied an einen Pier, stellt er es immer möglichst weit oben und dann möglichst weit links hin.

Für Joes Züge und Aktionen gelten die folgenden Regeln. Wenn etwas nicht extra aufgeführt ist, gelten für ihn dieselben Regeln wie für dich.

WENN JOE AM ZUG IST

- Decke die oberste Karte vom Stapel auf seinem Hauptquartier auf und stelle dann einen seiner Capos an den oben auf der Karte gezeigten Ort (möglichst zum linken Kontakt, wenn es zwei gibt). Joe ignoriert die Aktionen des Ortes und des Kontakts. Stattdessen führt er die Aktionen auf der aufgedeckten Karte aus.
- Sprechen alle Kontakte dort schon mit einem Capo und ist mindestens einer davon deiner, schickt Joe deinen Capo (den linken, wenn du zwei dort hast) in den Park; dafür wählst du eine der üblichen drei Aktionen im Park.
- Sprechen alle Kontakte dort mit Joes Capos (oder ist der Park schon voll) decke weiter Karten auf, bis Joe einen Capo auf den Ort der Karte stellen kann. Mische alle ungenutzt abgeworfenen Karten und lege sie unter den Aktionskartenstapel auf Joes Hauptquartier.
- Joe führt die Aktionen auf seiner Aktionskarte in der nummerierten Reihenfolge aus (von oben nach unten und links nach rechts). Lege die Karte danach zurück in die Schachtel.



FÄSSER LIEFERN

- Joe verwendet keine Laster und kann in jeden beliebigen Bezirk liefern.
- Er kann so viele Fässer liefern, wie sein Transportlevel angibt.
- Dabei nimmt er die Fässer zuerst von seinem Hauptquartier, dann vom Schmugglerboot mit dem aktuell günstigsten Fass.
- Joe priorisiert immer seine höherwertigen Gebäude (siehe links).



FÄSSER VERKAUFEN

- Er kann so viele Fässer verkaufen, wie sein Partylevel angibt.
- Der Preis hängt auch bei ihm von der Position seines Machmarkers ab.
- Joe priorisiert immer seine höherwertigen Gebäude (siehe links).



GEBÄUDE BAUEN

Wenn Joe ein Gebäude baut, gelten für ihn die üblichen Regeln, außer dass er keine Boni erhält und nichts für die Gebäude zahlt. Joe baut seine Gebäude nie um.

Um zu ermitteln, wo Joe ein Gebäude baut, deckst du die oberste Bezirkskarte vom Stapel auf. Wenn Joe im auf der Karte gezeigten Bezirk nicht bauen kann, decke weiter Karten auf, bis du einen Bezirk aufdeckst, in dem er bauen kann.

- Wenn du eine Bezirkskarte aufdeckst, auf der als Bonus ein Familienmitglied abgebildet ist, stelle sofort eins von Joes Familienmitgliedern an den Pier der angegebenen Zone. Deckst du weitere Bezirkskarten mit Familienmitgliedern als Bonus auf, ignorierst du den Bonus.
- Wenn du eine Bezirkskarte aufdeckst, auf der als Bonus eine Hilfskarte abgebildet ist, erhält Joe aus der Auslage die Hilfskarte mit der wertvollsten Flasche, die er noch nicht hat (bei Gleichstand die weiter links liegende). Hat er schon alle Flaschen, erhält er die Karte mit der wertvollsten Flasche aus der Auslage (bei Gleichstand die weiter links liegende). Deckst du weitere Bezirkskarten mit Hilfskarten als Bonus auf, ignorierst du den Bonus.
- Zu Beginn der Akte 1, 2 und 3 mischst du abgeworfene Bezirkskarten in den Stapel zurück (ebenso, wenn zwischendurch der Stapel leer ist).
- Wenn Joe in einem Bezirk baut, baut er, wenn möglich, auf dem linken Baufeld (bei Gleichstand auf dem oberen).



SCHUTZ ANORDNEN

- Joe kann so viele Familienmitglieder nach Manhattan schicken, wie sein Netzwerk-Level angibt.
- Er braucht dazu keine Autorität. Er schützt seine Gebäude nach dieser Prioritätenliste:

1. Gebäude in Bezirken mit Bullen
2. Gebäude mit Fass
3. höherwertige Gebäude
4. Gebäude in Uptown
5. Gebäude in Downtown
6. Gebäude in Midtown



SCHMUGGLERBOOT ÜBERFALLEN

- Wenn Joe ein Schmugglerboot überfällt, erhältst du 1 \$ **aus dem Vorrat** für **jedes** deiner Familienmitglieder am **entsprechenden Pier**. (Wenn du ein Schmugglerboot überfällst, zahlst du Joe wie üblich 1 \$ pro Mitglied seiner Familie, das du mitzählst.)

- Joe hat immer die nötige Stärke, um ein Schmugglerboot zu überfallen, selbst an einem Pier ohne Familienmitglieder.
- Er überfällt immer das Boot mit den meisten Fässern. Bei Gleichstand das Boot im Bezirk mit der kleineren Nummer.
- Nach einem Überfall erhält Joe im 1. Akt 5 \$, im 2. Akt 10 \$ und im 3. und 4. Akt 15 \$.
- Die erbeutete Kiste legst du auf das Kistenfeld seines Hauptquartiers, das erbeutete Fass stellst du neben ein möglichst hochwertiges Gebäude Joes ohne Fass. Hat er kein Gebäude ohne Fass, stellst du es auf sein Hauptquartier. Nach einem Überfall stellst du 1 seiner Familienmitglieder (sofern vorhanden) vom Pier, an dem der Überfall stattfand, zurück in seinen Vorrat.



BÜCHER FRISIEREN

Joe hat immer genügend Bücher in seinem Regal. Wenn er Bücher frisiert, legst du bis zu 3 seiner Bücher nach der folgenden Prioritätenliste auf Buchfelder (er muss natürlich die entsprechenden Ziele erfüllt haben):

- **Zonen-Ziele:** Joe erhöht seinen geringsten Domänenlevel (bei Gleichstand den weiter oben; bei erneutem Gleichstand den weiter links) und erhält 20 \$ pro hierher gelegtem Buch.
- **Rathaus-Ziele:** Joe erhält 20 \$ pro hierher gelegtem Buch.
- **Pier-Ziele:** Joe erhält 15 \$ pro hierher gelegtem Buch.
- **Macht-Ziele:** Joe erhöht seinen geringsten Domänenlevel (bei Gleichstand den weiter oben; bei erneutem Gleichstand den weiter links) und erhält den Geldbetrag, der neben dem Buchfeld angegeben ist.

Frisiert Joe in einer Aktion weniger als 3 Bücher, legt er **genau 1 Buch** auf das nächste freie Buchfeld im Central Park (von links nach rechts). Er ignoriert das zugehörige Ziel und den Bonus, erhält dafür aber 10 \$.

ENDWERTUNG (1933)

- Die Wertung läuft für Joe und dich wie im Spiel zu zweit ab: sauberes und schmutziges Geld, beschützte Gebäude und Flaschen auf Hilfskarten.
- Joe erhält zusätzlich 1 \$ für jedes Stadtplättchen auf seinem Hauptquartier.
- Hast du mehr Geld als Joe, hast du gewonnen.



MOBSTER-BIOGRAPHIEN



Tommy „Three Finger“ Brown (1899 - 1967) stammte aus New York City. Seinen Beinamen bekam er, nachdem er bei einem Bandenkampf zwei Finger verlor. Er stieg schnell in den Reihen des organisierten Verbrechens auf und wurde vor allem durch seine cleveren Strategien und rücksichtslosen Methoden bekannt. Sein Vorgehen bei der Schutzgelderpressung ist ein Sinnbild für die unbarmherzige Natur des organisierten Verbrechens des frühen 20. Jahrhunderts. Obwohl er durchaus aktenkundig war, entging er größeren Strafen erfolgreich. Brown starb 1967 eines natürlichen Todes, aber sein Leben führt uns wie kaum ein anderes die brutale Dynamik der Mafia vor Augen, in der Macht oft durch Einschüchterung und Verbrechen erlangt wurde.



Owney „The Killer“ Madden (1891-1965) wurde in der Lower East Side geboren. Im kriminellen Untergrund von New York wurde er schnell berüchtigt als zentraler Strippenzieher im illegalen Alkoholhandel. Der Spitzname „The Killer“ spiegelt seine rücksichtslosen Methoden wider, zu denen auch brutale Revierkämpfe und Schutzgelderpressung gehörten. Trotz seines furchteinflößenden Rufs gelang Madden der Übergang vom Verbrecher zum legitimen Geschäftsmann, der in Nachtclubs und andere Unternehmen investierte. Diese Wandlung zeigt, wie vielschichtig und anpassungsfähig sein Charakter und sein Leben war. Madden starb 1965 eines natürlichen Todes. In Erinnerung geblieben ist er für seine Rolle im organisierten Verbrechen der Prohibitionsära, aber auch für seine späteren Anstrengungen, seine Weste reinzuwaschen.



Joe „The Boss“ Masseria (1886-1931) war ein einflussreicher italienisch-stämmiger Mafioso im New York des frühen 20. Jahrhunderts. Als „Capo dei Capi“ regierte Masseria mit eiserner Hand und war vor allem für das rücksichtslose Ausschalten von Rivalen bekannt. Er spielte eine zentrale Rolle im „Krieg von Castellammare“, einem blutigen Machtkonflikt innerhalb der Mafia. Masserias Ambitionen und seine brutalen Methoden machten ihn schließlich zur Zielscheibe, und 1931 wurde er von Mitgliedern rivalisierender Fraktionen der Mafia in einem Restaurant ermordet. Sein Tod markierte das Ende des Kriegs von Castellammare und leitete eine Umstrukturierung des organisierten Verbrechens ein, aus der die moderne Mafia hervorging. Masserias Leben und Tod veranschaulichen die heftigen Machtkämpfe und den Wandel des organisierten Verbrechens in Amerika zu dieser Zeit.



Waxey Gordon (1888-1952), als Irving Wexler in New York City geboren, war eine der Schlüsselfiguren im Alkoholschmuggel während der Prohibitionszeit. Gordon war für sein schickes Auftreten bekannt und wurde schnell zu einem der wichtigsten Köpfe des organisierten Verbrechens, der mit brutaler Gewalt die Kontrolle über seine kriminellen Geschäfte behielt. 1931 wurde Gordon wegen Verschwörung und Steuerhinterziehung zu 10 Jahren Haft verurteilt. Nach seiner Entlassung zog er sich etwas zurück, starb aber nach einer erneuten Verurteilung wegen Drogenhandels 1952 im Gefängnis. Gordons Leben verdeutlicht die Komplexität der Schattenwirtschaft während der Prohibition.



Texas Guinan (1884-1933) war eine berühmte Schauspielerin, Varietékünstlerin und Nachtclubbesitzerin während der Roaring Twenties, die für ihren scharfen Verstand, ihren Charme und ihre extravagante Persönlichkeit bekannt war. Als eine der wenigen Frauen, die Flüsterkneipen betrieben, trotzte Guinan sowohl den gesellschaftlichen Erwartungen als auch den gesetzlichen

Vorschriften und wurde zu einem Symbol der Unabhängigkeit. Ihre Clubs zogen Prominente und Politiker an, und trotz häufiger Polizeirazzien und den rechtlichen Risiken, die der Betrieb illegaler Lokale während der Prohibition mit sich brachte, schaffte es Guinan, ihre Clubs als angesagte Hotspots der Stadt zu etablieren und zu halten. Sie starb 1933 während einer Tournee im kanadischen Vancouver an der Amöbenruhr. Guinan ging in die Geschichte ein als eine der schillerndsten Persönlichkeiten der Prohibitionszeit und als bahnbrechende Frauenfigur, die den rebellischen Geist des Jazz-Zeitalters verkörperte.



William „Big Bill“ Dwyer (1883-1946) wurde als Schmuggler zu einem der wohlhabendsten Mobster der 1920er Jahre. Seine lukrativen Importe aus Kanada und der Karibik machten ihn zu einer der Schlüsselfiguren im illegalen Alkoholhandel. Dwyer war bekannt dafür, seine Geschäfte durch Bestechung von Beamten zu schützen. Er kontrollierte ein weites Netz von Flüsterkneipen und arbeitete

mit Mafiosi wie Lucky Luciano zusammen. Neben dem Alkoholschmuggel war er auch im Sportsektor aktiv; so investierte er in den Boxsport und kaufte das Eishockeyteam der New York Americans. Seine kriminelle Karriere fand ein Ende, als er wegen Alkoholschmuggels ins Gefängnis kam. 1946 starb er an einem Herzinfarkt.



Jack „Legs“ Diamond (1897-1931) war ein irisch-stämmiger Mobster während der Prohibitionszeit, der für sein extravagantes Auftreten bekannt war. Er war tief in Schmuggel, Drogenhandel und Raubüberfälle verstrickt und operierte vor allem in New York, wo er Verbindungen zu wichtigen Mafiagrößen knüpfte. Er stand im Ruf, gerissen, tollkühn und brutal zu sein und auch vor Verrat nicht

zurückzuschrecken, was ihm viele Feinde bescherte. Seine illegalen Geschäfte und sein ostentatives Auftreten machten ihn zu einer bedeutenden Figur des organisierten Verbrechens, brachten ihn aber auch ständig in Gefahr. Mehrere Attentate überlebte er, doch am 18. Dezember 1931 wurde er im Schlaf erschossen. Sein Mord, der vermutlich von Rivalen oder der Polizei angeordnet wurde, markierte das Ende einer brisanten und turbulenten Karriere in der kriminellen Unterwelt.



Abner Zwillman (1904-1959) war ein prominenter jüdischer Mobster aus New Jersey. Während der Prohibitionszeit erwarb Zwillman beträchtlichen Reichtum durch Alkoholschmuggel, dehnte sein kriminelles Imperium aber später auch auf Glücksspiel, Drogenhandel, Bestechung und Veruntreuung aus. Er war enger Vertrauter von Lucky Luciano und spielte eine Schlüsselrolle bei der Gründung des „National

Crime Syndicate“, eines einflussreichen Netzwerks aus Köpfen des organisierten Verbrechens. Trotz seines frühen Erfolges schwand Zwillmans Einfluss bald während großer Umwälzungen innerhalb der kriminellen Unterwelt. 1959 wurde er erhängt in seinem Haus aufgefunden. Sein Tod wurde offiziell als Selbstmord behandelt, aber vielen erschien wahrscheinlicher, dass er im Rahmen eines Machtkampfs von Rivalen ermordet wurde.



Birdie Brown (ca. 1871-1933) war eine afroamerikanische Pionierin und Alkoholschmugglerin. Als eine der wenigen schwarzen Siedlerinnen in ihrer Gegend erwarb sie sich während der Prohibition Respekt für ihren schwarzgebrannten Whiskey, und das trotz der Risiken, die das Bootlegging mit sich brachte, insbesondere für Schwarze, denen härtere Strafen drohten. Ihr unbändiger Geist und ihre Fähigkeit, sich in einem überwiegend weißen Metier durchzusetzen, zeigten ihre Entschlossenheit, institutionellen Rassismus und Armut zu überwinden. Obwohl sie in illegale Aktivitäten verwickelt war, wurde Brown von vielen für ihre Zähigkeit und ihren Einfallsreichtum bewundert, was die Komplexität widerspiegelt, mit der Schwarze in dieser Zeit lebten, insbesondere im neubesiedelten Westen. 1933 starb sie auf tragische Weise bei einem Wohnungsbrand.



Benjamin „Bugsy“ Siegel (1906-1947) war ein jüdischer Mobster, der das organisierte Verbrechen der USA maßgeblich beeinflusste. Als Gründungsmitglied von „Murder, Inc.“ hatte Siegel seine Finger in Schmuggel, Schutzgelderpressung und Glücksspiel. Er war maßgeblich an der Entwicklung von Las Vegas zum Zentrum des Glücksspiels beteiligt, insbesondere durch den Bau des renommierten Flamingo-Hotels. Siegels Erfolg wurde durch explodierende Kosten im Flamingo getrübt, was zu Spannungen mit seinen Kumpanen und schließlich zu seinem Abstieg beitrug. 1947 wurde er im kalifornischen Beverly Hills erschossen; wahrscheinlich ein von der Mafia angeordnetes Attentat. Trotz seines gewaltsamen Todes prägten Siegels Aktivitäten in Las Vegas die Entwicklung der Stadt zum führenden Unterhaltungs- und Glücksspielzentrum.



Carlo Gambino (1902-1976) war ein einflussreicher italienisch-stämmiger Mafioso. Als führende Persönlichkeit der Gambino-Familie, einer der Fünf Familien von New York, prägte er den Charakter verschiedener krimineller Aktivitäten wie Erpressung und Kreditwucher. Durch seine strategischen Führungsqualitäten schafften es die Gambinos, während seiner gesamten Laufbahn ihre Vormachtstellung in der Mafia zu erhalten und auszubauen. Gambinos Einfluss auf das organisierte Verbrechen ist vor allem in strategischer und organisatorischer Hinsicht bemerkenswert. Bis zu seinem Tod im Jahr 1976 blieb er eine zentrale Figur der New Yorker Unterwelt. Gambinos Werdegang und Wirken zeigen eindrücklich, wie verzahnt und undurchsichtig die Machenschaften und Machtdynamiken innerhalb der Mafia im frühen 20. Jahrhundert waren.



Joe Adonis (1902-1971), als Giuseppe Antonio Doto in Italien geboren, war in zahlreiche kriminelle Aktivitäten wie Alkoholschmuggel, Glücksspiel und Schutzgelderpressung verstrickt. Er verbündete sich mit namhaften Mafiosi wie Lucky Luciano und Meyer Lansky. Adonis spielte eine entscheidende Rolle bei der Gründung des „National Crime Syndicate“, eines mächtigen Netzwerks aus Köpfen des organisierten Verbrechens. Sein Einfluss war besonders stark in New York und New Jersey. In den 1950er Jahren geriet er zunehmend ins Visier der Justiz, und 1956 wurde er nach Italien deportiert. Er verbrachte seinen Lebensabend im Exil und starb 1971. Sein Leben spiegelt den Hintergrund des organisierten Verbrechens in den USA wider und verdeutlicht die komplexen Netzwerke und juristischen Fallstricke, mit denen seine Schlüsselfiguren konfrontiert waren.



Moonshine Mary (1890 - ?) machte sich nach Inkrafttreten der Prohibition schnell als gewiefte Schwarzbrennerin – im wörtlichen Sinne – einen Namen. Dabei war sie oft bereit, große Risiken einzugehen, um ihr Umfeld mit illegalem Alkohol zu versorgen, sah sie sich und ihr „Geschäft“ doch als Teil einer breiter angelegten Widerstandsbewegung gegen die Prohibitionsgesetze und die damit verbundenen

Beschränkungen. Obwohl über ihr weiteres Leben und ihren Tod wenig bekannt ist, verdeutlicht Moonshine Marys Geschichte, wie einflussreich und unbeugsam die Menschen sein mussten, um sich in dieser turbulenten Zeit den restriktiven Verordnungen zu widersetzen und sich – nicht zuletzt als Frau – im Geschäft des Alkoholschmuggels zu behaupten.



Gertrude Lythgoe (1888-1974) war während der Prohibition als Alkoholschmugglerin sehr erfolgreich. Als „Königin der Schmuggler“ operierte sie von Nassau auf den Bahamas aus und schmuggelte große Mengen Alkohol in die Vereinigten Staaten. Lythgoe wurde für ihren Geschäftssinn und ihren Mut in einer männlich dominierten Branche bewundert. Trotz der Risiken, die der Schmuggel mit sich brachte,

gelang es ihr über lange Strecken, dem Arm des Gesetzes zu entgehen und sich ihren Ruf als renommierte Geschäftsfrau zu bewahren. Nach dem Ende der Prohibition im Jahr 1933 zog sich Lythgoe aus dem Schmuggelgeschäft zurück und lebte bis zu ihrem Tod im Jahr 1974 in relativer Unbekanntheit. Ihre Geschichte spiegelt die bedeutende, aber oft übersehene Rolle wider, die Frauen im illegalen Alkoholhandel spielten.



George Remus (1874-1952) war ein Schmuggler, der sich vor allem durch gewiefte Ausnutzen von Schlupflöchern in Gesetzen bereicherte. Ursprünglich war er Rechtsanwalt, verlegte sich aber auf den Schmuggel, nachdem er gesehen hatte, wie viel Geld damit zu machen war. Er schuf ein riesiges Imperium mit Destillieren und Apotheken als Fassade für den Vertrieb von Alkohol, durch den er Millionen

verdiente und sich ein Leben in Saus und Braus leistete. 1925 wurde Remus wegen Verstoßes gegen die Prohibitionsgesetze verurteilt. Während seiner Haft hatte seine Frau Imogene eine Affäre mit einem Bundespolizisten und versuchte, sich sein Imperium unter den Nagel zu reißen. Nach seiner Entlassung 1927 erschoss Remus sie, wurde aber wegen vorübergehender Unzurechnungsfähigkeit freigesprochen. Nach seinem Prozess sank sein Einfluss in der Unterwelt, und mit ihm auch sein Gesundheitszustand.



Meyer Lansky (1902-1983) war ein Mitgründer des „National Crime Syndicate“. Der gebürtige Pole wanderte nach New York aus, wo er bald zu einer zentralen Figur im organisierten Verbrechen wurde und mit illustren Persönlichkeiten wie Lucky Luciano und Bugsy Siegel zusammenarbeitete. Er spielte eine entscheidende Rolle bei der Gestaltung der Geldströme des organisierten Verbrechens, insbesondere durch

Glücksspielgeschäfte in Las Vegas, Kuba und auf den Bahamas. Lansky war für seine berechnende und strategische Art bekannt, schaffte es aber trotz seiner aktiven Rolle im kriminellen Untergrund, sich aus dem Rampenlicht zu halten und längeren Haftstrafen zu entgehen. Im Alter verlegte er seinen Wohnsitz nach Miami, wo er zurückgezogen lebte und 1983 an Lungenkrebs starb. Man sagt, der Großteil seines Vermögens sei auch nach seinem Tod nie gefunden worden.



Frank Costello (1891-1973), als Francesco Castiglia in Italien geboren, kam als Kind in die USA, wo er zu einer einflussreichen Figur im organisierten Verbrechen wurde und sich innerhalb der Luciano-Familie ganz nach oben arbeitete. Der „Premierminister der Unterwelt“ hatte prägenden Einfluss auf die Mafia, aber auch auf politische Kreise. Costello sorgte maßgeblich dafür, dass die Mafia immer stärker auch an legalen Geschäften beteiligt war, besonders am Glücksspiel. Parallel dazu nutzte er seine politischen Verbindungen, um weitgehend unbehelligt seinen Schattengeschäften nachzugehen. 1957 ließ sein Rivale Vito Genovese ein Attentat auf ihn ausüben. Zwar überlebte Costello, doch war es der Anfang vom Ende seiner beeindruckenden Karriere. Im Alter zog sich Costello aus dem organisierten Verbrechen zurück und starb 1973 an einem Herzinfarkt.



Belle Livingstone (1875-1957) war eine prominente Gesellschaftsdame und Nachtclubbesitzerin, die im New York der Prohibitionszeit diverse Luxus-Flüsterkneipen betrieb. Die gelernte Schauspielerin erlangte Berühmtheit durch ihre extravaganten Partys und exklusiven Clubs, die wegen ihrer absoluten Diskretion eine reiche und einflussreiche Klientel anzogen. Ihr bekanntestes Etablissement war eine Flüsterkneipe in Manhattans East 52nd Street, in der sich Politiker und die High Society die Klinke in die Hand gaben. Als Frau hatte es Livingstone im frühen 20. Jahrhundert schwer, doch ihre wichtigen und weitreichenden gesellschaftlichen Kontakte verhalfen ihr zum Erfolg. Nach dem Ende der Prohibition verschwand sie zunehmend in der Versenkung und genoss einen ruhigen Lebensabend bis zu ihrem Tod im Jahr 1957. In die Geschichte eingegangen ist Belle Livingstone als eine der schillerndsten Persönlichkeiten der Roaring Twenties.



Vito Genovese (1897-1969) wurde in Italien geboren, wanderte als Jugendlicher in die USA aus und stieg dort unter Lucky Luciano in den Rängen der Mafia auf. Genovese spielte eine entscheidende Rolle bei der Ausweitung der Aktivitäten der Mafia, insbesondere durch Drogenhandel, Erpressungen und Glücksspiel. In den 1950ern ließ er Frank Costello aus dem Weg räumen, um die Kontrolle über die Luciano-Familie zu übernehmen, die in der Folge als Genovese-Familie bekannt wurde. Sein Ehrgeiz und Einfluss machten ihn zu einer dominanten Figur im organisierten Verbrechen, zogen aber auch die Aufmerksamkeit der Gesetzeshüter auf sich. 1959 wurde Genovese wegen Drogenhandels zu 15 Jahren Gefängnis verurteilt, von wo aus er aber bis zu seinem Tod im Jahr 1969 weiterhin Einfluss auf die Unterwelt ausübte. Das organisierte Verbrechen der USA wurde durch Genoveses Führungsqualitäten, aber auch seine Skrupellosigkeit nachhaltig geprägt.



Dutch Schultz (1901-1935) – mit bürgerlichem Namen Arthur Flegenheimer – wuchs in der Bronx auf und wurde schon in der Jugend zum ersten Mal inhaftiert. Nach seiner Entlassung baute er mit Alkoholschmuggel, Glücksspiel und Erpressung schnell ein mächtiges kriminelles Imperium auf. Schultz war berüchtigt für seine Rücksichtslosigkeit und sein gewalttätiges Temperament; Eigenschaften, die ihm viele Feinde einbrachten, sowohl in der Mafia als auch bei der Polizei. Sein Versuch, den Bundesstaatsanwalt Thomas Dewey zu töten, ging nach hinten los und führte zu Konflikten mit anderen Mafiabossen. 1935 wurde Schultz von rivalisierenden Mafiosi ermordet. Sein Tod markierte das dramatische Ende einer turbulenten kriminellen Karriere und steht sinnbildlich für die brutalen Machtkämpfe in der Welt des organisierten Verbrechens während der Prohibitionszeit.



Lucky Luciano
(1897-1962), in Sizilien als Salvatore Lucania geboren, wurde in den Vereinigten Staaten zu einer der einflussreichsten und mächtigsten Persönlichkeiten in der Geschichte des organisierten Verbrechens.

Nach seiner Einwanderung als kleiner Junge schloss er sich bald

Jugendbanden an und arbeitete sich nach und nach in der kriminellen Unterwelt nach oben. Während der Prohibitionszeit spielte er eine zentrale Rolle im Alkoholschmuggel und schmiedete wichtige Bündnisse mit Mobstern wie Meyer Lansky und Bugsy Siegel und ihren italienischen und jüdischen Gruppierungen. Damit zeigt er nicht zuletzt, dass sich kulturelle Unterschiede bei Aussichten auf beiderseitigen Profit schnell überwinden lassen.

Lucianos größte Errungenschaft war die komplette Umstrukturierung der Mafia. Er beendete das alte System der Familienfehden und ständigen Machtkämpfe und schuf ein neues, durchorganisiertes und kooperatives System: die „Kommission“, ein leitendes Gremium, das Streitigkeiten schlichtete und die Zusammenarbeit zwischen den Mafiamfamilien im ganzen Land fördern sollte. Das brachte Stabilität in die Unterwelt, vergrößerte aber auch die Reichweite der Mafia und ihre Effizienz bei der Ausbeutung der Zivilgesellschaft.

1936 wurde Luciano festgenommen und wegen der Beteiligung an Prostitutionsringen zu 30 bis 50 Jahren Haft verurteilt. Diese Verurteilung brachte das Ausmaß der Ausbeutung von Frauen im Rahmen der Mafiageschäfte ans Tageslicht und warf harte Fragen auf zum Preis, den andere Menschen für die Machenschaften des organisierten Verbrechens zahlen. Im Zweiten Weltkrieg soll Luciano seinen Einfluss aus dem Gefängnis heraus genutzt haben, um der US-Regierung bei der Sicherung der New Yorker Docks zu helfen. Dieser, bei Historikern umstrittene, Umstand führte dazu, dass sein Strafmaß herabgesetzt und er nach Italien deportiert wurde.

Auch aus dem Exil heraus behielt Luciano aber einen nennenswerten, wenn auch mit den Jahren schwindenden Einfluss auf das organisierte Verbrechen der USA. Seine letzten Lebensjahre verbrachte er in Neapel, wo er unter Beobachtung lebte und 1962 an einem Herzinfarkt starb.

Lucianos Gründung der „Kommission“ hatte einen nachhaltigen Einfluss auf die Abläufe innerhalb der Mafia und ist bis heute ein fester Bestandteil ihrer Struktur. Sein Vermächtnis ist jedoch auch geprägt von der Ausbeutung und Drangsalierung der Menschen, die in den von ihm beherrschten Gegenden lebten, insbesondere durch seine Beteiligung an Machenschaften wie Prostitution und Schutzgelderpressung.

Sein von Widersprüchen und Komplexität geprägtes Leben spiegelt die anhaltenden Herausforderungen im Kampf gegen das organisierte Verbrechen wider. Während man sich an ihn erinnert, weil er die Mafia umgestaltet hat, wirft seine Lebensgeschichte auch ein Schlaglicht auf die unablässigen Bemühungen der Justiz und der Zivilgesellschaft, den Einfluss der Mafia einzudämmen, den angerichteten Schaden wiedergutzumachen und diejenigen zu schützen, die durch ihre rücksichtslosen Taktiken ausgebeutet werden.