

SPEAKEASY

ERRATA

Stand: 01/2026

ANLEITUNG S. 18, RECHTE SPALTE – BEISPIELBILD FÜR BEUTE EINES ÜBERFALLS



Die gezeigte Kiste sollte keine Obergrenze von 24 \$ haben. Das Kistenplättchen selbst und die Übersicht auf S. 22 haben diesen Fehler nicht (Kiste Nr. 9). Nur im Beispiel wurde eine veraltete Grafik für die Kiste verwendet.



Wer will, kann sich die Grafik links auf selbstklebendes Papier ausdrucken und über die entsprechende Stelle kleben. Im Ausdruck sollte die Grafik die Maße 4 cm x 3 cm haben.

ANLEITUNG S. 20, LINKE SPALTE – PARKAKTION

Führe die Aktionen *des Kontakts* aus, mit dem dein Capo jetzt spricht (nicht die Ortsaktion(en) im Kasten).

Hier steht fälschlicherweise, dass man nach dem Capo-Tausch „die Aktionen des Kontakts aus[führt], mit dem dein Capo jetzt spricht (nicht die Ortsaktion(en) im Kasten)“.

Richtig ist: „Führe die Aktionen des Kontakts (und Orts) aus, mit dem dein Capo jetzt spricht.“

(So steht es auch in der Spielhilfe unter Park.)

Wer will, kann sich die folgende Grafik auf selbstklebendes Papier ausdrucken und über die entsprechende Stelle kleben. Im Ausdruck sollte die Grafik die Maße 8 cm x 1 cm haben.

Führe die Aktionen des Kontakts (und Orts) aus, mit dem dein Capo jetzt spricht.

ANLEITUNG S. 22, LINKE SPALTE – KUMPAN, DER KOSTENLOS DIE DESTILLE VERTEIDIGT



Dauerhaft: Du kannst den Kumpan kostenlos bei der Verteidigung deiner Destille einsetzen.

Diese Fähigkeit sollte lauten: „Dauerhaft: Dieser Kumpan verteidigt deine Destille erfolgreich und kostenlos, egal wie hoch die Mobster-Angriffsstärke im Bandenkrieg ist.“



Dauerhaft: Dieser Kumpan verteidigt deine Destille erfolgreich und kostenlos, egal wie hoch die Mobster-Angriffsstärke im Bandenkrieg ist.

Wer will, kann sich die Grafik links auf selbstklebendes Papier ausdrucken und über die entsprechende Stelle kleben. Im Ausdruck sollte die Grafik die Maße 7,5 cm x 2,5 cm haben.

SOLO-ANLEITUNG S. 5 - SCHMUGGLERBOOT ÜBERFALLEN

- 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.

Das erbeutete Fass kannst du nur neben ein aktives Gebäude Joes stellen. (Es gilt die Goldene Regel: Ein Gebäude, das nicht aktiv ist, existiert nicht. - Grundspiel-Anleitung S. 7)

Wer will, kann sich die folgende Grafik auf selbstklebendes Papier ausdrucken und über die entsprechende Stelle kleben. Im Ausdruck sollte die Grafik die Maße 8,5 cm x 2,5 cm haben.

- Die erbeutete Kiste legst du auf das Kistenfeld seines Hauptquartiers, das erbeutete Fass stellst du neben ein möglichst hochwertiges aktives Gebäude Joes ohne Fass. Hat er kein aktives 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.

SPIELPLAN – RESTAURANT



Der Schild im Casino-Symbol ist leicht irreführend, denn der Schild bedeutet eigentlich, dass ein Casino geschützt sein müsste, um 3 \$ zu bringen. Wie auf S. 8 der Anleitung korrekt steht, müssen Casinos aber nur aktiv sein (nicht unbedingt geschützt), um die 3 \$ zu bringen.

In der Symbolsprache des Spiels gibt es kein Symbol für ein aktives Gebäude. Selbst ohne Schild wäre dieses Symbol also leicht irreführend. Ausschlaggebend sind die Regeln, wie sie in der Anleitung stehen.



Wer will, kann sich die Grafik links auf selbstklebendes Papier ausdrucken und über die entsprechende Stelle kleben. Im Ausdruck sollte die Grafik die Maße 3,4 cm x 1,7 cm haben.

Hier hat das Casino-Symbol nicht den Schild. Gemeint ist, wie gesagt, ein aktives Casino.