

SPIELREGELN

für 1 - 4 Personen
45 Minuten pro Person



SPEAKEASY

EIN SPIEL VON VITAL LACERDA

„Speakeasy“ versetzt euch ins Manhattan der Goldenen Zwanziger. Es herrscht Prohibition.

Der kriminelle Untergrund von Manhattan ist fest in der Hand von Charles „Lucky“ Luciano. Um seine Macht zu festigen, schuf er die „Kommission“. In diesem streng hierarchischen System unterteilte er Manhattan in Bezirke, deren illegale Operationen er unter die Führung einzelner Mobster stellte.

Zwischen diesen Mobstern herrschte ein Nichtangriffspakt, der gegenseitige Loyalität und Unterstützung vorsah. So konnten die Familien einigermaßen friedlich nebeneinander existieren und sich, ohne allzu viele interne Konflikte, auf ihre zwielichtigen Geschäfte konzentrieren.

Die Mobster führten ihre Bezirke mit eiserner Hand, um Unruhen zu vermeiden und zu verhindern, dass sich Außenseiter breitmachen. Jeder Versuch, sich in die Angelegenheiten eines

Bezirks einzumischen, wurde aufs Heftigste bekämpft. Folglich konnten nur die Familien erfolgreich ihren illegalen Geschäften nachgehen, die schon im System waren.

Und der Betrieb der Brennereien und Casinos war lukrativ! Lucky Luciano sorgte dafür, dass jede Familie einen Anteil des Gesamtgewinns erhielt, je nach Leistung und Effizienz ihrer Operationen. Wichtig für den Erfolg der Familien waren reibungslose Strukturen, gute Zusammenarbeit und unerschütterliche Treue gegenüber Lucky Lucianos System.

Verbrecher waren sie, aber sie waren auch gewitzte Geschäftsleute, die ihre Betriebe und Abläufe mit strategischer Präzision führten. Nur so konnten sie sich im Manhattan der Prohibitionszeit zu den Imperien entwickeln, die man kannte und fürchtete.

INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial	3	3.2. Bullen gehen auf Streife	10	Restaurant	19
Spielvorbereitung	4-5	3.3. Auszahlung für Einfluss in den Zonen	10-11	Park	20
Persönliche Vorbereitung	6	Die häufigsten Aktionen und Effekte	12-13	4. Endwertung	20
Startrunde (1920)	6	Orte	13	Tipps & Variante	21
Wichtige Begriffe	7	Baureferat	14	Übersicht: Karten und Plättchen	22-24
Spielablauf	8-11	Planungsbüro	15	Kumpan-Fähigkeiten	22
1. Capos kehren heim (Akte 2/3/4)	8	Werkstatt	16	Kisten	22
2. Aktionsrunden (Akte 1/2/3/4)	8	Rathaus	17	Ziele (für frisierte Bücher)	23
3. Lucky-Luciano-Phase (Akte 1/2/3)	9	Kommission	17	Hilfskarten	24
3.1. Bandenkrieg	9	Kai	18	Stadtplättchen	24

WER BIST DU UND WAS MACHST DU IN DIESEM SPIEL?

In *Speakeasy* spielst du das Oberhaupt einer Mafiafamilie im Manhattan der bewegten 1920er Jahre. In dieser Zeit waren Produktion und Verkauf von Alkohol verboten. In geheimen Untergrundkneipen wurde er dennoch ausgeschenkt. Um möglichst unentdeckt zu bleiben, durfte dort nur leise geredet werden, weshalb man eine solche Kneipe „Speakeasy“ („Flüsterkneipe“) nannte.

Ein Flüsterkneipenimperium zu führen ist kein leichtes Unterfangen; dazu braucht es Gerissenheit, genug Ressourcen und den richtigen Riecher für die Dynamiken der Stadt. Du wirst dein Netzwerk ausbauen, deine Flüsterkneipen zu renommierten Nachtclubs und prächtigen Casinos ausbauen, aber auch ins Visier konkurrierender Mobster und nicht zuletzt der Bullen geraten. Du musst all deine Autorität und deinen Einfluss in der Politik einbringen, um das Auge des Gesetzes zum Wegschauen zu überreden.

Du kannst dich mit einzelnen Mobstern verbünden und externe Schmuggler überfallen, um an die nötigen Ressourcen zu kommen.

Setze deine Capos zur rechten Zeit am rechten Ort ein und spiele deine Karten geschickt, um dein Imperium noch größer und erfolgreicher zu machen. Scheue dich nicht Schläger anzuheuern, um Bezirke unter deine Kontrolle zu bringen. Auch die Bilanzen wollen frisiert werden, damit nicht zu viel Geld aus dem Tresor an Uncle Sam fließt.

Unterschiedliche Zwischenziele bringen das nötige Kleingeld, das große Ziel aber ist so schlicht wie hart umkämpft: die reichste Mafiafamilie Mannhattans zu werden. Bist du gerissen genug, um dich an die Spitze der Schwarzbrenner- und Flüsterkneipenszene zu setzen? Dann beweise es in einer Partie *Speakeasy*.

UND WER GEWINNT?

Es gewinnt, wer am Ende der Partie das meiste Geld hat.

Speakeasy ist ein zum Teil kartengesteuertes Arbeitereinsatzspiel, in dem du Bezirke kontrollieren und ausliegende Ziele erreichen willst.

Während des Spiels wirst du mit den folgenden Aktionen Geld einnehmen und ausgeben: Du wirst illegal Alkohol produzieren und verkaufen, du wirst Etablissements eröffnen und von anderen Mobstern übernehmen, Flüsterkneipen zu Nachtclubs und Casinos ausbauen, Schmugglerboote überfallen, um Beute zu machen, deine Bilanzen frisieren, um Ziele zu erreichen und den Einfluss deiner Familie in den drei Zonen Mannhattans ausbreiten.

MITWIRKENDE

Ich möchte mich bei euch allen, die ihr in Testrunden mitgespielt habt, bedanken; vor allem bei: Shelley Danielle, Jon Deale, Scott Hill, Evan Sarafian, Janusz Franas, Scott Campbell, Sidd (ooba), John Auer, Weronika Wojtala, die so viele Stunden mit Testpartien von Speakeasy verbracht hat.

Und auch bei Adrian Smith, Aidan, Alexandre Abreu, André Martins, Andrew, Ao Meng, Asier Villanueva, Áxel Cisneros, Carlos Ferreira, Connor Devine, Daniel Guimarães, Daniel Trzeciak, David Ouellette, Devin Parentice, Donny Wongso, Douggy, Elsa Romão, Emanuel Diniz, Fabio, Henrique Barbosa da Costa, Ian O'Toole, João Duro, João Quintela Martins, Julián Pombo, Ketan Deshpande, Kris Young, Kyle Gormley, Malcolm King, Marcos Felipe da Silva, Marco Vicente, Marton Ferenci, Mateukol/Matthew, Michael Mikalonis, Michal Sadowski, Nour, Pedro Freitas, Pedro Pacheco, Pedro Silva, Rafaela Morris, Rafael Pires, Randal Lloyd, Robert Hovakimyan, Sarah Green, Sauron, Shay Rickman, Tiago Duarte, Thomas Berggren, Vittorio, Zach.

Von ganzem Herzen danken möchte ich meinen wunderbaren Kindern Alex und Inês sowie meiner Muse und besten Freundin: meiner Frau Sandra für ihre große Geduld, ihre Unterstützung und Inspiration.

Spielidee: Vital Lacerda

2D-Illustrationen: Ian O'Toole

Grafikdesign und 3D-Illustrationen: Ian O'Toole

Spielentwicklung: Shelley Danielle

Solo-Modus: Vital Lacerda, Shelley Danielle und Dávid Turczi

Regel-Layout und 3D-Illustrationen: Vital Lacerda

Englischer Regeltex: Phil Pettifer

Englisches Korrektorat: Ori Avtalion, Alex Colby, Marcos Avlonitis, Shelley Danielle, Scott Tepper und viele Mitglieder von Vitals Discord-Server

Projektmanagement: Randal Lloyd

Ihr findet uns auf Facebook unter: www.facebook.com/EagleGryphon

Auf X unter: @EagleGryphon

www.Eagle-Gryphon.com

Bei Fragen oder Problem schreibt ihr am besten an: info@eagle-gryphon.com

©2025 FRED Distribution Inc.

801 Commerce Drive, building #5. Leitchfield, KY 42754. USA.

Deutsche Ausgabe:

Übersetzung: Stephan Rothschuh

Lektorat und Satz: Lines J. Hutter

Korrektorat: Christoph Schmidt

Skellig Games GmbH

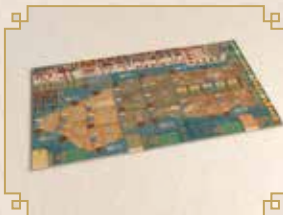
Parkweg 6, 35452 Heuchelheim

www.skellig-games.de

Alle Rechte vorbehalten.

SPIELMATERIAL

Sämtliches Material ist begrenzt außer Geld.



1 zweiseitiger Spielplan



4 Hauptquartiere, 4 Tresore



1 Hafenplan



1 Mobstertafel



4 Spielhilfen



4 Domänenmarker und
1 Stärkemarker pro Familie



4 Zugreihenfolgemarkers
(1 pro Familie)



4 Machtmarker
(1 pro Familie)



4 Kumpanmarker
(1 pro Familie)



40 Bücher
(10 pro Familie)



12 Familien-Einflussmarker
(3 pro Familie)



16 Capos
(4 pro Familie)



48 Familienmitglieder
(12 pro Familie)



4 Destillen
(1 pro Familie)



32 Familien-Flüsterkneipen
(8 pro Familie)



12 Nachtclubs
(3 pro Familie)



12 Casinos
(3 pro Familie)



8 Laster
(2 pro Familie)



24 Mobster-Flüsterkneipen,
3 Mobster-Einflussmarker



20 Mobster in 4 Stapeln
(6x A, 4x B, 4x C und 6x D)



16 Mobster-Bezirksplättchen,
20 Mobster-Stärkeplättchen



4 Schmugglerboote,
7 Hafenplättchen



24 Schläger, 40 Fässer



16 Bullen,
16 Bullen-Bezirksplättchen



12 Netzwerk-Karten



12 Party-Karten



12 Brennerei-Karten



12 Transport-Karten



21 Hilfskarten



20 Autoritätsmarker



9 Zonen-Ziele



21 Central-Park-Ziele
(je 7x A, B und C)



54 Stadtplättchen



18 Kisten



Geldplättchen in 6 Größen



5 Sperrbezirkmarker
(In Partien zu zweit braucht
ihr alle 5, zu dritt nur 1.)

SPIELVORBEREITUNG



Legt den Spielplan mit der passenden Seite aus – 1/2 Personen oder 3/4 Personen (links oben mit diesem Symbol  gekennzeichnet).

Der Spielplan zeigt Manhattan. Er ist unterteilt in 3 Zonen – links Downtown, in der Mitte Midtown, rechts Uptown (Central Park gehört zu keiner Zone) – und 16 Bezirke (je 6 in Downtown und Midtown, 4 in Uptown). In Downtown und Midtown hat jeder Bezirk 2 Baufelder, in Uptown 3 (**im Spiel zu zweit** 2).

IM SPIEL ZU ZWEIT:



Mischt die Mobster-Bezirksplättchen verdeckt.

Deckt solange eins nach dem anderen auf und legt einen Sperrbezirkmarker in den angegebenen Bezirk, bis genau 2 Bezirke in Downtown, 2 Bezirke in Midtown und 1 Bezirk in Uptown gesperrt sind. Deckt ihr währenddessen weitere Mobster-Bezirksplättchen einer Zone auf, die schon genug Sperrbezirkmarker hat, ignoriert ihr sie einfach.

Legt die 5 Mobster-Bezirksplättchen der Sperrbezirke zurück in die Schachtel. Verdeckt alle übrigen Mobster-Bezirksplättchen wieder.



MOBSTER

1. Legt die Mobstertafel neben dem Spielplan bereit.
2. Legt die Mobster-Stärkeplättchen und die Mobster-Flüsterkneipen als Vorrat neben die Mobstertafel.
3. Sortiert die Mobster nach Buchstaben (oben links). Mischt **im Spiel zu zweit** zunächst alle A-Mobster und legt 2 zufällig gewählte davon zurück in die Schachtel.
4. Mischt die Mobster-Bezirksplättchen verdeckt. Zieht dann für jeden der 6 A-Mobster (bzw. 4 **im Spiel zu zweit**) ein Mobster-Bezirksplättchen und legt den Mobster (mit der Stadtseite nach oben) in den angegebenen Bezirk *auf der Mobstertafel*.



Legt die gezogenen Mobster-Bezirksplättchen zurück in die Schachtel.

5. Die Stärke jedes Mobsters ist in braun links unten neben dem Revolver angegeben. Legt für jeden Mobster auf der Mobstertafel ein passendes Mobster-Stärkeplättchen offen auf das Stärkefeld (Revolver) seines Bezirks auf dem Spielplan. Die Bezirksnummer eines Mobsters steht über dem Mobster auf der Mobstertafel.



6. Stellt in jedem Bezirk mit einem Mobster-Stärkeplättchen eine Mobster-Flüsterkneipe neben jedes der 2 bzw. 3 Baufelder. Ihr stellt sie *neben* die Baufelder, damit die Stadtplättchen sichtbar bleiben (siehe Schritt 13).



Deckt 3 der übrigen Mobster-Bezirksplättchen auf (nur 2 **im Spiel zu zweit**) und legt sie jeweils verdeckt (mit der roten Seite nach oben) auf das Stärkefeld (Revolver) des angegebenen Bezirks auf dem Spielplan.

8. Legt die übrigen Mobster-Bezirksplättchen unbesehen und verdeckt in zwei Stapeln zu 3 Plättchen und 4 Plättchen (2 und 3 **im Spiel zu zweit**) wie angegeben auf die Felder der Zeitleiste (oben rechts auf dem Spielplan).
9. Legt je 1 Mobster-Einflussmarker auf das unterste Feld aller drei Einflussleisten (Downtown, Midtown und Uptown).

BULLEN

10. Mischt die Bullen-Bezirksplättchen verdeckt, deckt 4 davon auf und stellt je einen Bullen auf das Bullenfeld des angegebenen Bezirks. Legt die gezogenen Bullen-Bezirksplättchen zurück in die Schachtel. **Im Spiel zu zweit** können Bullen auch in Sperrbezirke gestellt werden.





11.  Deckt 4 weitere Bullen-Bezirksplättchen auf und legt sie jeweils verdeckt (mit der blauen Seite nach oben) auf das Bullenfeld des angegebenen Bezirks auf dem Spielplan.

12. Bildet aus den übrigen verdeckten Bullen-Bezirksplättchen zwei Stapel à 4 Plättchen und legt sie wie gezeigt auf die Zeitleiste.

STADTPLÄTTCHEN

13. Mischst die Stadtplättchen verdeckt und legt je 1 offen auf alle Baufelder des Spielplans. **Im Spiel zu zweit** legt ihr keine Stadtplättchen in Sperrbezirke.

14. Legt 3 der übrigen Stadtplättchen offen in die rechte Spalte der Stadtplättchen-Auslage des Spielplans. Bildet aus den jetzt noch übrigen Stadtplättchen drei gleichgroße Stapel und legt sie wie gezeigt verdeckt in die linke Spalte der Auslage.

ZONEN-ZIELE

15. Mischst die Zonen-Ziele verdeckt, zieht eins und legt es offen auf das Zielfeld von Downtown.

- a. Deckt so lange weiter Zonen-Ziele auf, bis ihr eins aufdeckt, das eine andere Zahl zeigt als das in Downtown. Legt dieses Ziel auf das Zielfeld von Midtown.
- b. Deckt weiter Ziele auf, bis ihr eins aufdeckt, das eine andere Zahl zeigt als das in Downtown und das in Midtown. Legt dieses Ziel auf das Zielfeld von Uptown.
- c. Legt die übrigen sechs Zonen-Ziele zurück in die Schachtel.

CENTRAL-PARK-ZIELE

16.  Sortiert die Central-Park-Ziele nach dem Buchstaben auf der Rückseite (A, B und C) und mischt sie getrennt.

- a. Deckt zwei A-Ziele auf und legt sie auf die beiden A-Felder im Central Park.
- b. Deckt B-Ziele auf, bis ihr zwei habt, die eine andere Zahl zeigen als die ausgelegten A-Ziele. Legt sie auf die B-Felder. Auf allen vier Zielfeldern (A und B) liegen nun Ziele mit vier verschiedenen Zahlen.
- c. Deckt C-Ziele auf, bis ihr eins aufdeckt, das eine andere Zahl zeigt als alle bisher ausgelegten Central-Park-Ziele. Legt dieses Ziel auf das C-Feld.
- d. Legt die übrigen sechzehn Central-Park-Ziele zurück in die Schachtel.

DOMÄNEN- UND HILFSKARTEN

17. Sortiert die Domänenkarten nach Typ (Netzwerk, Party, Brennerei, Transport) und mischt sie getrennt. Teilt an jede(n) von euch verdeckt 1 Karte jedes Typs aus und legt die vier Stapel *offen* neben dem Spielplan bereit.

18. Mischst die Hilfskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Zieht die obersten drei Karten vom Stapel und legt sie in eine offene Auslage neben den Stapel.

HAFENPLAN UND SCHMUGGLERBOOTE

19. Legt den Hafenplan wie gezeigt neben den Spielplan. Er zeigt die Laderäume der vier Schmugglerboote.

20. Stellt 5 Fässer so auf die runden Felder jedes Laderaums, dass das Feld mit der jeweils kleinsten Zahl leer bleibt.

21. Mischst die Kisten mit der Vorderseite (hellen Seite) nach oben und legt je eine auf das Kistenfeld jedes Laderaums. Legt die übrigen Kisten als Stapel mit der Vorderseite nach oben neben den Hafenplan.

22. Mischst die Hafenplättchen verdeckt. Zieht für jedes Schmugglerboot ein Hafenplättchen und stellt es auf den

 Spielplan an den Hafen mit dem angegebenen Symbol. Legt dann alle Hafenplättchen zurück in die Schachtel.

VORRATSHAUFEN

23. Legt die Fässer, Bullen, Geldplättchen, Autoritätsmarker und Schläger getrennt als Vorrat bereit.

PERSÖNLICHE VORBEREITUNG



DEIN MATERIAL:

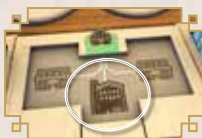
Wähle eine Familie (Blau, Gelb, Grün, Lila), nimm dir 1 Hauptquartier, 1 Tresor und den Einsatz mit dem Material deiner Familie. Darin findest du:

4 Domänenmarker, 1 Stärkemarker, 1 Machtmarker, 1 Zugreihenfolgemark, 3 Einflussmarker, 4 Capos, 12 Familienmitglieder, 10 Bücher, 2 Laster, 1 Kumpanmarker, 1 Destille, 8 Flüsterkneipen, 3 Nachtclubs, 3 Casinos.

Nimm dir 1 Schläger und 1 Spielhilfe.

Außerdem hast du die 4 Domänenkarten, die dir während der allgemeinen Vorbereitung ausgeteilt wurden.

DEIN HAUPTQUARTIER:

1. Lege den passenden Domänenmarker auf das Feld 1 (ganz links) jeder Domänenleiste und deinen Stärkemarker auf das Feld 1 deiner Stärkeleiste.
2.  Stelle deine Capos, Destille, Flüsterkneipen, Nachtclubs und Casinos auf die passenden Felder. Achte darauf, dass die Destille auf dem richtigen Feld steht.
3. Stelle deinen Schläger auf das Feld 0 \$.
4. Lege deinen Kumpanmarker auf das Kumpanfeld.
5. Stelle einen deiner Laster auf das Lasterfeld deines Hauptquartiers, den anderen neben dein Hauptquartier.

DEIN TRESOR:

6. Stelle deinen Tresor neben deinem Hauptquartier auf.
7. Lege 15 \$ vor deinen Tresor. Lege 30 \$ so in (hinter) deinen Tresor, dass die anderen am Tisch sie nicht sehen können.

AUF DEM SPIELPLAN

8.  Lege je 1 deiner Einflussmarker auf das unterste Feld aller drei Einflussleisten (Downtown, Midtown, Uptown).
9.  Lege deinen Machtmarker auf Feld 5 der Machtleiste. Er zeigt die Summe deiner vier Domänenlevel und deiner Stärke an.
10.  Stelle je 1 Familienmitglied links neben Feld 8 und Feld 14 der Machtleiste.
11. Dein übriges Material legst du erst mal neben dein Hauptquartier.



Im Spiel zu zweit: Stelle eins deiner Familienmitglieder auf ein leeres Pierfeld (in umgekehrter Zugreihenfolge). Erhalte den Bonus, der rechts neben der Zeile angegeben ist. In der Spielhilfe sind alle Boni erklärt.

STARTRUNDE (1920)

Wer zuletzt ein „verbotenes Getränk“ getrunken hat, legt seinen Zugreihenfolgemark auf Feld 1 der oberen Zeile der Zugreihenfolgeleiste. Im Uhrzeigersinn legen die Anderen ihre Zugreihenfolgemark auf die nächsten Felder derselben Zeile.



Legt **im Spiel zu dritt** einen Sperrbezirkmarker über die beiden Felder der Spalte 4. Diese Felder werden nicht verwendet.

In umgekehrter Zugreihenfolge eröffnen alle nacheinander entweder eine Flüsterkneipe oder ihre Destille:

Wenn du dran bist, tust du Folgendes:

1. Bezahle die Kosten für die Flüsterkneipe bzw. Destille, die unter ihr auf deinem Hauptquartier angegeben sind (3 \$, 5 \$ oder 8 \$) mit dem *Geld vor deinem Tresor*.
2. Stelle diese Flüsterkneipe bzw. Destille auf ein **leeres** Baufeld auf dem Spielplan.

Hinweis: Als leer gilt ein Baufeld, wenn weder ein Gebäude einer Familie darauf noch eine Mobster-Flüsterkneipe daneben steht. Ein Stadtplättchen darf darauf liegen.

3. Nimm dir das Stadtplättchen von dem Baufeld, auf das du dein Gebäude gestellt hast, und lege es auf einen der vier Plätze in deinem Hauptquartier.
4.  Erhalte den Bonus, der auf deinem Hauptquartier unter dem Feld des Gebäudes steht, das du gerade eröffnet hast. In der Spielhilfe sind alle Boni erklärt.
5. Spiele eine deiner Domänenkarten, indem du sie offen in den Schlitz dieser Domäne an der Oberkante deines Hauptquartiers steckst. Erhalte sofort den Bonus, der links oben auf der Karte über der gestrichelten Linie angegeben ist. Am Ende deines Zugs in der Startrunde ziehst du keine Karte. Zu Beginn von Akt 1 hast du also 3 Karten auf der Hand.

Hinweis: Wenn du später während der Partie eine Domänenkarte spielst, führst du immer auch ihre Aktion (unter der gestrichelten Linie) aus, jetzt während der Startrunde aber nicht. **Es gibt Karten, die keinen Bonus gewähren.**



WICHTIGE BEGRIFFE

Der 18. Zusatzartikel zur US-Verfassung (ratifiziert am 16. Januar 1919) verbat die Produktion, den Verkauf und den Transport von Alkohol. Der Artikel trat ein Jahr später, am 17. Januar 1920 in Kraft.

DOMÄNENLEVEL



Die Domänenmarker in deinem Hauptquartier zeigen den Level (1-5) an, auf dem du die verschiedenen Domänen deiner kriminellen Organisation betreibst:

- Netzwerk:** Wie viele Familienmitglieder im VIP-Bereich Platz haben.
- Party:** Wie viele Fässer du auf einmal verkaufen kannst.
- Brennerei:** Wie viele Fässer du auf einmal produzieren kannst (wenn du eine aktive Destille hast).
- Transport:** Wie viele Laster du zur Verfügung hast und wie weit du sie bewegen kannst.



FAMILIENMITGLIEDER

Familienmitglieder sind deine treuen Erfüllungsgehilfen. Sie beschützen für dich deine Gebäude und überfallen Schmugglerboote in den Häfen. Du erhältst sie über verschiedene Aktionen, Boni auf deinem Hauptquartier, die Machtliste, Hilfskarten und Stadtplättchen.



Diese Familienmitglieder sind zum Einsatz bereit.



Dieses Familienmitglied beschützt ein Gebäude.



Diese Familienmitglieder können Schmugglerboote überfallen.

AKTIVE GEBÄUDE

Ein Gebäude gilt als aktiv, wenn mindestens eins der Folgenden zutrifft:



Im Bezirk des Gebäudes ist kein Bulle.

Das Gebäude wird von einem Familienmitglied geschützt.

GOLDENE REGEL:

EIN GEBÄUDE, DAS NICHT AKTIV IST, EXISTIERT NICHT.

An einem Gebäude, das nicht aktiv ist, kannst du Fässer nicht produzieren, verkaufen, laden oder liefern. Es zählt auch nicht für die Kontrolle der Bezirke (S. 10) und die Endwertung (S. 20).



Die einzige Ausnahme zur **GOLDENEN REGEL** sind die Kisten und die Central-Park-Ziele mit diesem Symbol . (Für sie zählen auch nicht aktive Gebäude.)



ANGREIFEN UND VERTEIDIGEN

Im Bandenkrieg greifen fremde Mobster eure Gebäude an; ihr wiederum könnt die Flüsterkneipen der Mobster und Schmugglerboote in den Häfen angreifen. Egal, wer wen wo angreift, ein **Angriff ist nur dann erfolgreich, wenn die Angriffsstärke größer ist als die Verteidigungsstärke.**

Beispiel:

Grün greift eine Mobster-Flüsterkneipe an. Deren Verteidigungsstärke ist 5. **Grün** muss also eine Angriffsstärke von mindestens 6 aufbringen.

Ein andermal greift ein fremder Mobster das Casino von **Lila** an. Seine Angriffsstärke ist 7. Um den Angriff abzuwehren, muss **Lila** eine Verteidigungsstärke von mindestens 7 aufbringen.



KUMPANE

Wenn du einen Mobster zum Kumpan machst, kannst du ihn einsetzen, um vorübergehend deine Angriffsstärke bei der Übernahme von Mobster-Flüsterkneipen und/oder deine Verteidigungsstärke im Bandenkrieg zu erhöhen. Jedes Mal, wenn du ihn einsetzt, musst du ihn bezahlen.



SCHLÄGER

Schläger helfen dir beim Angreifen und Verteidigen. Jeder Schläger, den du zurück in den Vorrat stellst, erhöht vorübergehend deine Angriffs- oder Verteidigungsstärke um 1. Wie viel du bezahlen musst, um einen Schläger anzuheuern, steht auf seinem Feld in deinem Hauptquartier. Wenn du einen Schläger zurück in den Vorrat stellst, musst du immer den mit dem höchsten Preis wählen.



SAUBERES UND SCHMUTZIGES GELD

Geld, das (für dich und die anderen sichtbar) vor deinem Tresor liegt, ist „sauberes Geld“. Geld, das (vor den anderen versteckt) in deinem Tresor liegt, ist „schmutziges Geld“. Du kannst jederzeit beide Sorten Geld ausgeben. Dein schmutziges Geld muss aber erst „gewaschen“ werden: im Verhältnis 2:1. Wenn du also 1 \$ mit schmutzigem Geld zahlen willst, musst du 2 \$ aus deinem Tresor ausgeben.



SPERRBEZIRKE

(NUR IM SPIEL ZU ZWEIT)

In Sperrbezirken können keine Gebäude gebaut werden. Häfen von Sperrbezirken werden aber von Schmugglerbooten normal angelaufen, auch Laster können in und durch Sperrbezirke fahren, und Bullen können in Sperrbezirke gestellt werden.

SPIELABLAUF

Die Prohibition hielt 13 Jahre an, von 1920 bis 1933. Diese 13 Jahre werden in jeder Partie Speakeasy nachempfunden durch die Startrunde, die elf Aktionsrunden und die Endwertung.

Eine Partie Speakeasy läuft über 4 Akte.

Jeder Akt hat eine oder mehrere Aktionsrunden, die zusammen den Löwenanteil der Partie ausmachen. In diesen Aktionsrunden schickt ihr eure Capos an verschiedene Orte, um dort mit Kontakten zu „sprechen“ und die entsprechenden Aktionen auszuführen. In Akt 1 gibt es 4 Aktionsrunden, in den Akten 2 und 3 jeweils 3 Aktionsrunden und in Akt 4 nur eine.

Akte 1 bis 3 enden jeweils mit der Lucky-Luciano-Phase, Akt 4 endet mit der Endwertung.

AKT-STRUKTUR

Die Akte laufen wie folgt ab:

1. **CAPOS KEHREN HEIM** (Akt 2, 3 und 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
 - 3.2. Bullen gehen auf Streife
 - 3.3. Auszahlung für Einfluss in den Zonen
4. **ENDWERTUNG** (nur in Akt 4)

1. CAPOS KEHREN HEIM (AKT 2, 3 UND 4)



„Capo“ ist Italienisch für Kopf; das Wort wurde oft für hochrangige Mitglieder italo-amerikanischer Verbrechensyndikate wie der Mafia verwendet. Es waren diese Capos, die oft die illegalen Operationen wie Schwarzbrennerei und Schmuggel während der Prohibition leiteten.

Zu Beginn von **Akt 1** hast du 4 Capos zur Verfügung.

Zu Beginn von **Akt 2** (1925) stellst du 3 deiner Capos wieder in dein Hauptquartier und legst einen zurück in die Schachtel.

Zu Beginn von **Akt 3** (1928) stellst du deine 3 Capos wieder in dein Hauptquartier.

Zu Beginn von **Akt 4** (1931) stellst du nur 1 deiner Capos wieder in dein Hauptquartier und legst die anderen beiden zurück in die Schachtel.



2. AKTIONSRUNDEN (AKT 1, 2, 3 UND 4)



(von links nach rechts) gibt dabei die Zugreihenfolge an.

In jeder Aktionsrunde führt ihr in Zugreihenfolge je 1 Zug aus. Die Position eurer Marker in der oberen Zeile der Zugreihenfolgeleiste

Dein Zug läuft wie folgt ab (symbolisch neben deinem Schreibtisch zusammengefasst):

1.



Du kannst den Effekt einer Hilfskarte erhalten, die vor dir liegt; lege sie dann in deinen Tresor. Diese Hilfskarte kannst du in dieser Partie nicht noch mal benutzen (wohl aber für die Endwertung).



2.



Du **MUSST** einen deiner Capos an einen der acht Orte (Kai, Rathaus, Restaurant, Kommission, Baureferat, Planungsbüro, Werkstatt oder Park) stellen und dort mit einem Kontakt sprechen lassen: Stelle den Capo dazu auf einen Kontakt, auf dem noch kein Capo steht, und führe die entsprechenden Aktionen aus (siehe S. 13 ff.). In jedem Akt spricht jeder Kontakt höchstens mit einem Capo.



Ausnahme: Im Restaurant können beliebig viele Capos stehen.

3.



Nimm die oberste Domänenkarte von einem Stapel deiner Wahl auf die Hand. (Es gibt kein Handkartenlimit.)



Wenn niemand mehr Capos im Hauptquartier hat, geht ihr zum nächsten Schritt über:

ZUGREIHENFOLGE ANPASSEN

Falls in dieser Aktionsrunde mindestens 1 Capo im Restaurant war (siehe S. 19), passiert am Ende der Runde Folgendes:

1.



Alle erhalten pro eigenem aktivem Casino 3 \$ sauberes Geld (5 \$ **im Spiel zu zweit**).

2.

Verschiebt alle Zugreihenfolgemarkers in der oberen Zeile, unter denen andere Marker liegen, auf Felder, unter denen keine anderen Marker liegen (beholdet dabei ihre Reihenfolge untereinander bei).



3.

Schiebt dann alle Zugreihenfolgemarkers aus der unteren Zeile auf die jeweils gleiche Position der oberen Zeile.



Beispiel:

In ihrem Zug hat **Blau** ihren Zugreihenfolgemarkers von der 4. Position der oberen Zeile auf die 2. Position der unteren Zeile geschoben, **Lila** von der 1. auf die 3. Position.

Am Ende der Aktionsrunde (nachdem alle einmal am Zug waren) wird die Zugreihenfolge für die nächste Aktionsrunde angepasst.

Die Marker in der oberen Zeile müssen Platz für die in der unteren Zeile machen. In diesem Fall weicht **Grün** nach rechts aus, um Platz für **Lila** zu machen, und **Gelb** nach links, um Platz für **Blau** zu machen.

Die Zugreihenfolge für die kommende Runde ist: **Gelb, Blau, Lila, Grün**.

Hinweis: Im Spiel zu dritt wird das 4. Feld beider Zeilen nicht verwendet.

3. LUCKY-LUCIANO-PHASE (AKT 1, 2 UND 3)

Lucky Luciano war maßgeblich an der Bildung der sogenannten Kommission beteiligt. Die Kommission war ein Zusammenschluss der Oberhäupter mehrerer Mafiamfamilien, die verschiedene Gebiete der USA kontrollierten. Manhattan war nur eins dieser Gebiete.

Als Belohnung für ihre Arbeit und Loyalität erhielten die beteiligten Familien einen Anteil der Gewinne aus den Geschäften ihrer jeweiligen Territorien. Die Höhe des Anteils hing davon ab, wie erfolgreich ihre kriminelle Organisation war; so wurde die Zeit der Prohibition zu einer Ära großen Reichtums und Einflusses für die Familien des organisierten Verbrechens.

In dieser Phase tauchen weitere Mobster und Bullen in Manhattan auf. Außerdem erhaltet ihr von Lucky Luciano Geld für die Bezirke, die ihr kontrolliert.

3.1. BANDENKRIEG



Zweck der Kommission war es, Ordnung und Stabilität in das kontrollierte Territorium zu bringen, weshalb Versuche von Außenseitern, dort Geschäfte zu machen, entschieden und brutal zurückgeschlagen wurden.

Mischt die Mobster für diesen Akt (B-Mobster für Akt 1, C für Akt 2 und D für Akt 3) unbesehen und stapelt sie.

Führt jetzt für jedes verdeckt liegende Mobster-Bezirksplättchen auf dem Spielplan (in aufsteigender Reihenfolge der Bezirksnummern) Schritte a.-d. aus (also 3/3/4 Male bzw. 2/2/3 Male **im Spiel zu zweit** in Akt 1/2/3).

- a. Legt den obersten Mobster vom Stapel (mit der Stadtseite nach oben) in den Bezirk mit dieser Zahl auf der Mobstertafel.



- b. Ersetzt das Mobster-Bezirksplättchen durch ein Mobster-Stärkeplättchen, das die Stärke des Mobsters (neben dem Revolver) zeigt. Legt das Mobster-Bezirksplättchen zurück in die Schachtel.

- c. Stellt eine Mobster-Flüsterkneipe neben jedes leere Baufeld dieses Bezirks.

ANGRIFFSSTÄRKE DER MOBSTER IM BANDENKRIEG

Jeder Mobster, der in dieser Phase neu auf die Mobstertafel gelegt wurde, greift alle eure Gebäude in seinem Bezirk an. Seine Angriffsstärke ist gleich seinem Stärkewert (neben dem Revolver) plus dem Modifikator im roten Feld darunter.

Beispiel:



Die Angriffsstärke von Birdie Brown ist 7 (6+1).

d. VERTEIDIGUNG GEGEN EINEN MOBSTER-ANGRIFF

In Zugreihenfolge müsst ihr nacheinander entscheiden, ob und welche eurer Gebäude in diesem Bezirk ihr verteidigen wollt.

Um ein Gebäude zu verteidigen, muss seine Verteidigungsstärke (siehe rechte Spalte) mindestens so groß sein wie die Angriffsstärke des Mobsters.



Jedes Gebäude, das du erfolgreich verteidigst, bleibt stehen. Jedes Gebäude, das du nicht verteidigst, kommt aus dem Spiel (ggf. zusammen mit dem Familienmitglied und dem Fass, das daneben stand) und wird durch eine Mobster-Flüsterkneipe aus dem Vorrat ersetzt. War das Gebäude deine Destille, stelle alle Fässer von deiner Brennerei-Domäne zurück in den Vorrat.



Schafft es der Mobster nicht, mindestens eine Mobster-Flüsterkneipe in seinen Bezirk zu stellen (weil kein Baufeld leer war und ihr alle eure Gebäude verteidigt habt), nehmt ihn aus dem Spiel und dreht das Mobster-Stärkeplättchen in seinem Bezirk auf die Rückseite. Mobster, die schon vor dem aktuellen Akt auf der Mobstertafel lagen, bleiben dort, auch wenn in ihrem Bezirk keine Mobster-Flüsterkneipen mehr stehen. Wenn keine verdeckten Mobster-Bezirksplättchen mehr auf dem Spielplan liegen, legt ihr alle übrigen Mobster dieses Akts zurück in die Schachtel.

VERTEIDIGUNGSSTÄRKE VON GEBÄUDEN

Die Verteidigungsstärke eines Gebäudes ist gleich seinem Stärkewert (🔪, gelbe Leiste im Hauptquartier) plus der Stärke zweier optionaler Modifikatoren:

- Jeder Schläger, den du vom Hauptquartier zurück in den Vorrat stellst, gibt +1 Stärke (siehe S. 7).
- Hast du einen Kumpan, kannst du ihn bezahlen (der Preis steht links auf dem Mobster-Plättchen), um seine Stärke (im gelben Feld links unten) hinzuzurechnen.



Beide Modifikatoren gelten immer nur für das Gebäude, das du gerade verteidigst, nicht für alle deine Gebäude des Bezirks.

DEN NÄCHSTEN BANDENKRIEG VORBEREITEN

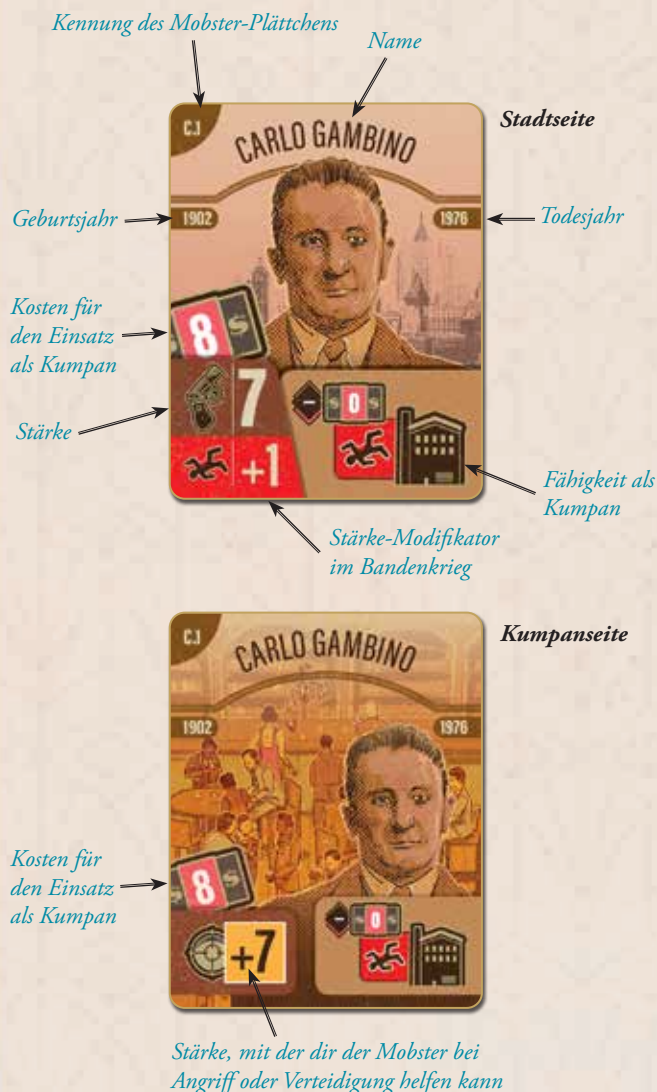
Seid ihr in Akt 1, deckt jetzt die 3 Mobster-Bezirksplättchen im oberen Stapel der Zeitleiste auf und legt sie jeweils verdeckt auf das Stärkefeld (Revolver) des angegebenen Bezirks. Seid ihr in Akt 2, tut ihr dasselbe mit den restlichen 4 Mobster-Bezirksplättchen der Zeitleiste. (2/3 **im Spiel zu zweit**).



Nehmt euch in Acht: Die Bandenkrieg-Stärke der neuen Mobster steigt mit jedem Akt:
Akt 1: Stärke 6 bis 8, Akt 2: Stärke 8 bis 10, Akt 3: Stärke 10 bis 12.



STRUKTUR DER MOBSTER-PLÄTTCHEN



Beispiel:

In Bezirk 14 liegt ein verdecktes Mobster-Bezirksplättchen. Vom Mobstertapel dieses Akts zieht ihr Carlo Gambino und legt ihn in Bezirk 14 auf der Mobstertafel. Ihr legt das Mobster-Bezirksplättchen zurück in die Schachtel und ersetzt es durch ein Mobster-Stärkeplättchen mit dem Wert 7. Im Bandenkrieg hat Carlo Gambino eine Angriffsstärke von 8 (7+1).



In Bezirk 14 hat **Lila** eine Flüsterkneipe und **Blau** ein Casino.



Lila ist früher am Zug und muss zuerst entscheiden, ob sie ihr Gebäude verteidigen will. Ihr Stärkewert ist 2, sie hat **Waxy Gordon** (Stärke 4) als Kumpen und 1 Schläger im Hauptquartier.



Selbst wenn sie ihrem Kumpen 5 \$ zahlen und den Schläger zurück in den Vorrat stellen würde, käme sie nur auf eine Verteidigungsstärke von 7 (2+4+1). Sie kann ihre Flüsterkneipe also nicht verteidigen. Deshalb wird sie (zusammen mit dem Familienmitglied, das daneben steht) zurück in die Schachtel gelegt und durch eine Mobster-Flüsterkneipe ersetzt.



Jetzt muss **Blau** sich entscheiden. Ihr Stärkewert ist 4; sie hat 4 Schläger aber keinen Kumpen. Sie entscheidet sich, ihr Casino zu verteidigen, indem sie alle 4 Schläger zurück in den Vorrat stellt, was ihr eine Verteidigungsstärke von 8 (4+4) gibt; ihr Casino bleibt stehen.



Da mindestens eine Mobster-Flüsterkneipe in den Bezirk gestellt wurde, lasst ihr **Carlo Gambino** auf der Mobstertafel liegen; ebenso **Gambinos** Stärkeplättchen mit dem Wert 7 auf dem Stärkefeld des Bezirks.

3.2. BULLEN GEHEN AUF STREIFE



Zusammen mit der Polizei führten Prohibitionsagenten Razzien durch, zerstörten illegale Destillieren, beschlagnahmten unzählige Fässer und Flaschen und kippten ihren Inhalt in die Kanalisation.

1. Legt alle Bullen-Bezirksplättchen vom Spielplan zurück in die Schachtel und ersetzt sie durch je einen Bullen.
2. Seid ihr in Akt 1 oder 2, nehmt ihr jeweils einen Stapel mit 4 Bullen-Bezirksplättchen von der Zeitleiste, deckt sie auf und legt sie verdeckt in die angegebenen Bezirke.



3.3. AUSZAHLUNG FÜR EINFLUSS IN DEN ZONEN

Lucky Luciano sorgte dafür, dass jede Familie einen fairen Anteil des Gesamtgewinns erhielt, je nach Leistung und Effizienz ihrer Operationen.



Legt alle Einflussmarker (eure und die der Mobster) auf das unterste Feld der Einflussleisten.

Geht die Bezirke von 1 bis 16 durch und prüft, wer welchen Bezirk kontrolliert:

- Die Familie mit dem besten *beschützten* Gebäude (siehe Gebäudehierarchie auf der nächsten Seite) kontrolliert den Bezirk. Bei Gleichstand kontrollieren alle am Gleichstand beteiligten Familien den Bezirk.
- Andernfalls, wenn kein Familienmitglied und kein Bulle im Bezirk steht, kontrolliert die Familie mit dem besten Gebäude den Bezirk. Bei Gleichstand kontrollieren alle am Gleichstand beteiligten Familien den Bezirk.

Wie viele Gebäude jede Familie im Bezirk hat, ist egal; nur das beste Gebäude zählt.

Wer einen Bezirk kontrolliert, schiebt den eigenen Einflussmarker der Zone dieses Bezirks um 1 Feld nach oben.

- Gibt es kein aktives Gebäude im Bezirk, wohl aber mindestens eine Mobster-Flüsterkneipe, kontrollieren Mobster den Bezirk (die Anwesenheit von Bullen ist hierfür egal): Schiebt in diesem Fall den Mobster-Einflussmarker der Zone dieses Bezirks um 1 Feld nach oben.
- Gibt es weder aktive Gebäude noch Mobster-Flüsterkneipen, kontrolliert niemand den Bezirk.

Beispiel 1:

In Bezirk 12 steht ein Bulle. Dort gibt es eine Mobster-Flüsterkneipe und ein **Gelbes** Casino. Da das Casino nicht aktiv ist (kein Familienmitglied schützt es vor dem Bullen), kontrollieren Mobster den Bezirk. Ihr schiebt den Mobster-Einflussmarker für Midtown 1 Feld nach oben.



Beispiel 2:

In Bezirk 13 steht kein Bulle.

Gelb hat eine Flüsterkneipe und **Grün** einen Nachtclub (beide nicht geschützt), also kontrolliert **Grün** den Bezirk.



Grün schiebt den eigenen Einflussmarker für Uptown 1 Feld nach oben.

In Bezirk 14 hat **Gelb** einen Nachtclub und eine Flüsterkneipe; **Blau** hat einen Nachtclub. Jedes dieser Gebäude ist geschützt. **Gelb** und **Blau** kontrollieren beide den Bezirk. Dass **Gelb** ein Gebäude mehr hat als **Blau**, ist egal; nur das beste Gebäude zählt. **Gelb** und **Blau** schieben den eigenen Einflussmarker für Uptown 1 Feld nach oben.



Beispiel 3:

In Bezirk 15 hat **Lila** ihre Destille, und es gibt zwei Mobster-Flüsterkneipen. **Lilas** Gebäude ist nicht geschützt, aber da kein Bulle im Bezirk ist, kontrolliert **Lila** den Bezirk und schiebt den eigenen Einflussmarker für Uptown 1 Feld nach oben.



In Bezirk 16 steht ein Bulle und eine Mobster-Flüsterkneipe. **Blau** hat dort eine geschützte Flüsterkneipe, **Grün** ein nicht geschütztes Casino. **Blau** kontrolliert den Bezirk, da das **grüne** Casino nicht geschützt ist. **Blau** schiebt den eigenen Einflussmarker für Uptown 1 Feld nach oben.



GEBÄUDEHIERARCHIE FÜR DIE KONTROLLE VON BEZIRKEN

1. Geschütztes Gebäude > nicht geschütztes Gebäude
2. Casino > Nachtclub > Flüsterkneipe > Destille > Mobster-Flüsterkneipe



Hinweise:

- Die Anzahl der Gebäude im Bezirk ist egal.
- Geschützte Gebäude sind immer besser als nicht geschützte. Die Gebäudetypen folgen der hier gezeigten Hierarchie.
- Mobster-Flüsterkneipen scheren sich nicht um Bullen.
- Vergesst nicht die **GOLDENE REGEL**: EIN GEBÄUDE, DAS NICHT AKTIV IST, EXISTIERT NICHT (S. 7).



AUSZAHLUNG VON LUCKY LUCIANO

Für jede der drei Zonen erhältst du aus dem Vorrat (schmutziges) Geld gemäß der Position deines Markers auf der jeweiligen Einflussleiste und der Auszahlungstabelle daneben. Ist dein Einflussmarker der höchste auf seiner Leiste, erhältst du die größtmögliche Auszahlung dieser Zone; ist er der zweithöchste, erhältst du die zweitgrößte Auszahlung usw.

Hierbei berücksichtigst du auch den Mobster-Einflussmarker. Liegen mehrere Einflussmarker gleichauf, erhalten alle am Gleichstand beteiligten die niedrigste Auszahlung ihrer gemeinsamen Positionierung. Wer in einer Zone keinen Bezirk kontrolliert, erhält keine Auszahlung.

Hinweis des Autors: Welche Auszahlung du bekommst, findest du am einfachsten heraus, wenn du alle Einflussmarker zählst, die auf deinem Feld und höher liegen, wobei du deinen und den der Mobster mitzählst. Die Summe ist deine Positionierung, gemäß der du die Auszahlung aus der Tabelle bekommst.

Beispiel 1:



In Midtown liegen **Grün** und die Mobster gemeinsam vorne. **Grün** erhält also die zweitgrößte Auszahlung: 15 \$. **Gelb** und **Lila** kontrollieren beide am zweitmeisten Bezirke. Sie erhalten beide die viertgrößte Auszahlung: je 5 \$ (weil insgesamt 4 Marker auf und über ihrem Feld liegen).

Auszahlung: je 5 \$ (weil insgesamt 4 Marker auf und über ihrem Feld liegen).

Beispiel 2:



In Uptown kontrolliert **Blau** die meisten Bezirke, erhält also die größte Auszahlung: 45 \$. **Gelb**, **Grün** und **Lila** kontrollieren alle am zweitmeisten Bezirke. Alle drei erhalten die viertgrößte Auszahlung: je 20 \$ (weil insgesamt 4 Marker auf und über ihrem Feld liegen).

je 20 \$ (weil insgesamt 4 Marker auf und über ihrem Feld liegen).

DIE HÄUFIGSTEN AKTIONEN UND EFFEKTE

DOMÄNENKARTE



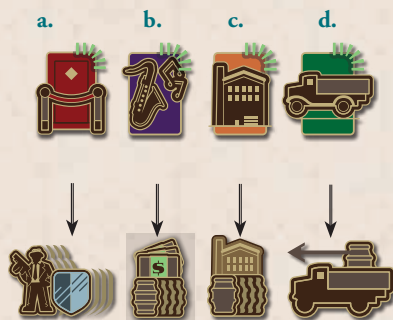
Auf diesen zwei Seiten werden Aktionen und Effekte erklärt, die du oft ausführst bzw. erhältst, wenn du z. B. einen Capo mit einem Kontakt sprechen lässt oder eine Domänenkarte spielst.



DOMÄNENKARTE SPIELEN

Spiele 1 Domänenkarte aus der Hand in die passende Domäne deines Hauptquartiers. Das links gezeigte Symbol bedeutet: Spiele eine beliebige Domänenkarte.

1. Steckt schon eine Domänenkarte im Schlitz dieser Domäne, lege sie offen zurück unter den Stapel dieser Domänenkarten.
2. Stecke dann die neue in den Schlitz. Ist es eine Brennerei-Karte, stellst du Fässer, die evtl. schon dort stehen, auf die neue Karte.
3. Erhalte den Bonus links oben auf der gerade gespielten Karte (über der gestrichelten Linie).
4. Führe die Aktion dieser Domäne aus:
 - a. **Netzwerk-Karte:** Schutz anordnen (S. 17)
 - b. **Party-Karte:** Fässer verkaufen (S. 13)
 - c. **Brennerei-Karte:** Fässer produzieren (S. 13)
 - d. **Transport-Karte:** Fässer laden und liefern (S. 16)



DOMÄNENLEVEL UM 1 ERHÖHEN



Wenn du einen Domänenlevel um 1 erhöhst, schiebst du den entsprechenden Domänenmarker 1 Feld nach rechts. Auf 5 kannst du einen Domänenlevel nur erhöhen, wenn du dabei eine beliebige Domänenkarte von der Hand abwirfst. Über 5 kannst du keinen Domänenlevel erhöhen. Jedes Mal, wenn du einen Domänenlevel erhöhst, erhöht sich deine Macht um ebenso viel.



STÄRKE UM 1 ERHÖHEN

Wenn du deine Stärke um 1 erhöhst, schiebst du deinen Stärkemarker 1 Feld nach rechts.

Auf 4 kannst du deine Stärke nur erhöhen, wenn du dabei eine beliebige Domänenkarte von der Hand abwirfst. Auf 5 kannst du deine Stärke nur erhöhen, wenn du dabei zwei beliebige Domänenkarten von der Hand abwirfst. Über 5 kannst du deine Stärke nicht erhöhen.



Jedes Mal, wenn du deine Stärke erhöhst, erhöht sich deine Macht um ebenso viel.

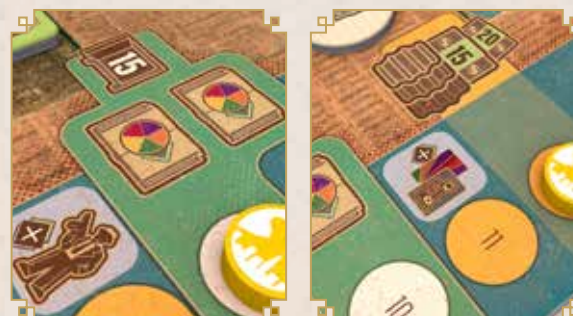


MACHT ERHÖHEN

Jedes Mal, wenn du einen Domänenlevel oder deine Stärke erhöhst, erhöht sich deine Macht um ebenso viel. Die Position deines

Machtmarkers ist immer gleich der Summe aller deiner Domänenlevel und deiner Stärke, kann also jederzeit überprüft werden.

Je größer deine Macht, umso mehr Geld verdienst du beim Verkauf von Fässern (siehe S. 13). Neben einigen Feldern der Machtleiste sind außerdem Boni abgebildet, die du erhältst, sobald dein Marker dieses Feld erreicht (Familienmitglied, Hilfskarte, Domänenkarte, zusätzliche Felder für frisierte Bücher).



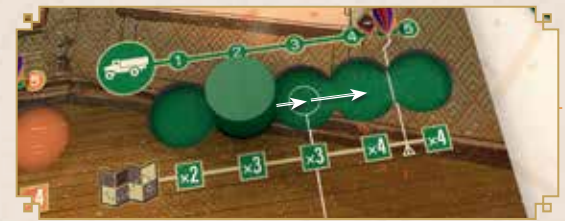
BELIEBIGE DOMÄNENKARTE ABWERFEN, UM EINEN DOMÄNENLEVEL NOCH EINMAL ZU ERHÖHEN



Du kannst eine beliebige Domänenkarte von der Hand abwerfen, um den angegebenen Domänenlevel um 1 zu erhöhen. Die Domäne der abgeworfenen Karte muss dabei nicht dieselbe sein wie die, deren Level zu erhöhen. Erhöhtst du dabei den Domänenlevel auf 5, musst du wie üblich die dafür nötige weitere Domänenkarte abwerfen.

Beispiel:

Lila spielt eine Transport-Karte und nutzt ihren Bonus: Sie erhöht ihren Transport-Level um 1. Dann entscheidet sie sich, eine Domänenkarte abzuwerfen, um denselben Domänenlevel noch mal um 1 zu erhöhen. Dadurch erhöht sie die Bewegungspunkte ihrer Laster von 3 auf 4.



DOMÄNENKARTE ABWERFEN

Wann immer du eine Domänenkarte abwirfst, musst du sie von der Hand abwerfen. Karten, die in deinem Hauptquartier stecken, kannst du nicht abwerfen, nur ersetzen, wenn du eine neue Karte dieser Domäne spielst. Wenn du eine Domänenkarte abwirfst, lege sie offen zurück unter den Stapel dieser Domänenkarten.



DOMÄNENKARTE NEHMEN

Nimm die oberste Karte eines beliebigen Domänenkartenstapels auf die Hand.



FÄSSER PRODUZIEREN

Um diese Aktion ausführen zu können, musst du eine **aktive Destille** in Manhattan haben.

Stelle so viele Fässer, wie dein Brennerei-Level angibt, aus dem Vorrat auf deine Brennerei-Domäne (egal, ob dort eine Karte steckt).



FÄSSER VERKAUFEN

Verkaufe (höchstens) so viele Fässer neben deinen **aktiven Gebäuden**, wie dein Party-Level angibt.

Wie viel Geld du pro Fass bekommst, hängt zum einen von der Position deines Machtmarkers ab, zum anderen vom Typ Gebäude, an dem du das Fass verkaufst:



Sieh dir das höchste Fässerfeld an, das dein Machtmarker erreicht bzw. passiert hat.

Verkaufst du an einer Flüsterkneipe, erhältst du den kleineren Betrag. Verkaufst du an einem Nachtclub oder Casino, erhältst du den größeren Betrag. An einer Destille kannst du keine Fässer verkaufen.

Verkaufte Fässer stellst du zurück in den Vorrat. Das Geld aus dem Verkauf von Fässern ist sauberes Geld.

Beispiel:

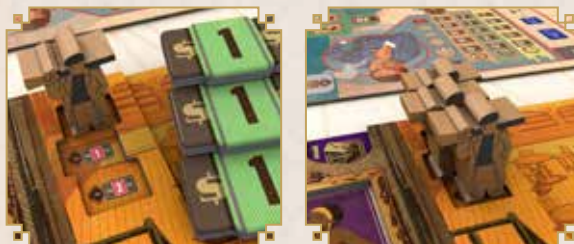


Blau hat einen Party-Level von 2, kann also bis zu 2 Fässer verkaufen. Ihre Macht beträgt 12. Für das Fass an der aktiven Flüsterkneipe bekommt sie also 15 \$, für das am aktiven Nachtclub 20 \$. Das macht 35 \$ sauberes Geld.



SCHLÄGER ANHEUERN

Ein neuer Schläger kostet so viel, wie im billigsten leeren Feld deines Hauptquartiers angegeben ist (0-5 \$). Zahle das Geld und stelle den Schläger auf das Feld. Das kannst du innerhalb einer Aktion beliebig oft tun (solange du freie Felder im Hauptquartier hast).



Diese zwei neuen Schläger kosten zusammen 3 \$.



FAMILIENMITGLIED ERHALTEN

Jedes neue Familienmitglied, das du erhältst, musst du sofort entweder auf ein Feld deines VIP-Bereichs oder auf ein Pierfeld stellen.

A: FAMILIENMITGLIED IN DEN VIP-BEREICH STELLEN



Stelle das Familienmitglied auf ein leeres Feld deines VIP-Bereichs. In deinem VIP-Bereich dürfen nie mehr Familienmitglieder stehen als dein Netzwerk-Level angibt.



B: FAMILIENMITGLIED AUF EIN PIERFELD STELLEN

Stelle das Familienmitglied auf ein leeres Pierfeld und erhalte sofort den Bonus, der rechts neben dieser Zeile steht.

Jedes Mal, wenn du ein Familienmitglied auf ein Pierfeld stellst, **darfst** du sofort beliebig viele deiner anderen Familienmitglieder an den Pieren auf andere leere Pierfelder verschieben. Für verschobene Familienmitglieder erhältst du nicht den Bonus neben der Zeile.



ORTE

An jedem Ort gibt es 1, 2 oder 3 Kontakte.



Pro Akt kann zu jedem Kontakt höchstens 1 Capo geschickt werden. Der einzige Ort, der anders ist, ist das Restaurant; hierher dürfen beliebig viele Capos geschickt werden. Du kannst mehrere deiner Capos am selben Ort haben, jede bei einem anderen Kontakt.

KONTAKTE

Wenn du einen Capo zu einem Kontakt stellst, kannst du mehrere Aktionen ausführen.

Aktionen **in einem Kasten** gehören zum **Ort** und können ausgeführt werden, egal mit welchem Kontakt an diesem Ort dein Capo spricht. Aktionen, die **nicht in einem Kasten** stehen, kannst du nur ausführen, wenn dein Capo mit dem **Kontakt** genau über dieser Aktion spricht.

Manchmal sind die Ortsaktionen über den Kontaktaktion, manchmal darunter. Du musst immer erst die **oberen** Aktionen ausführen, dann die **unteren**. Die Reihenfolge der Aktionen innerhalb einer Zeile kannst du dir aussuchen.

Alle Aktionen sind optional bis auf eine: Wenn du einen Capo ins Restaurant stellst, **musst** du eine Domänenkarte abwerfen und deinen Zugreihenfolgemarkers verschieben.



AKTIONEN



Jede Aktion wird durch ein oder mehrere Symbole dargestellt. Alle Symbole und Aktionen werden in der Spielhilfe und auf den folgenden Seiten erklärt.

Hinweis des Autoren:

Auf den nächsten Seiten werden die Orte in der Reihenfolge aufgeführt, in der ihr sie Neulingen am Tisch am sinnvollsten erklärt. In der Spielhilfe sind sie in der Reihenfolge aufgeführt wie auf dem Spielplan.



BAUREFERAT (3 KONTAKTE IM SPIEL ZU DRITT/VIERT; 2 KONTAKTE IM SPIEL ZU ZWEIT)

Illegale Destillen und Flüsterkneipen konnten oft unbehelligt eröffnet werden, da sie entweder gut versteckt waren oder die zuständigen Beamten „motiviert“ wurden, wegzusehen.



BUCH NEHMEN

Nimm 1 Buch aus deinem Vorrat und lege es ins Bücherregal deines Hauptquartiers. Im Bücherregal ist Platz für beliebig viele Bücher.



DOMÄNENLEVEL ODER STÄRKE UM 1 ERHÖHEN

Wähle eine Domäne oder Stärke und erhöhe ihren Level um 1 (siehe S. 12).



HILFSKARTE NEHMEN

Nimm 1 Hilfskarte aus der offenen Auslage und lege sie offen neben dein Hauptquartier. Lege eine neue Hilfskarte vom Stapel offen in die Auslage.

Hilfskarten kannst du nicht abwerfen.



FLÜSTERKNEIPE/DESTILLE ERÖFFNEN ODER MOBSTER-FLÜSTERKNEIPE ERSETZEN

Führe bis zu zweimal hintereinander eine der folgenden Aktionen aus (zwei verschiedene oder zweimal dieselbe).

Für jede Aktion, die du ausführst, musst du zuerst die Kosten, die auf deinem Hauptquartier angegeben sind (3 \$, 5 \$ oder 8 \$), für das Gebäude zahlen, das du auf den Plan stellen willst.



A: FLÜSTERKNEIPE/DESTILLE ERÖFFNEN

1. Stelle eine deiner Flüsterkneipen oder deine Destille von deinem Hauptquartier auf ein beliebiges leeres Baufeld in Manhattan.
2. Liegt dort ein Stadtplättchen, nimmst du es und legst es auf einen der Plätze in deinem Hauptquartier.
3. Erhalte dann den Bonus, der auf deinem Hauptquartier unter dem Gebäude steht, das du gerade gebaut hast.



Hinweis: Du kannst ein Gebäude in einen Bezirk mit Bullen stellen, aber aktiv wird es erst, wenn du es mit einem Familienmitglied beschützt.

Beispiel 1:



Blau entscheidet sich, ihre Destille zu eröffnen. Sie zahlt 5 \$, stellt die Destille auf ein leeres Baufeld und nimmt sich das dort liegende Stadtplättchen. Zum Schluss nimmt sie sich 1 Autoritätsmarker (Bonus unter der Destille auf dem Hauptquartier).

B: MOBSTER-FLÜSTERKNEIPE ERSETZEN

Um eine Mobster-Flüsterkneipe zu ersetzen, musst du sie mit größerer Stärke angreifen. Deine Angriffsstärke ist gleich deinem Stärkewert plus der Stärke zweier optionaler Modifikatoren:

- Jeder Schläger, den du vom Hauptquartier zurück in den Vorrat stellst, gibt +1 Stärke.
- Hast du einen Kumpan, kannst du ihn bezahlen (der Preis steht links auf dem Mobster-Plättchen), um seine Stärke (im gelben Feld links unten) hinzuzurechnen.



Hinweis: Im Bezirk deines Kumpan darfst du keine Flüsterkneipe ersetzen. Dein Kumpanmarker erinnert dich daran (siehe S. 17).

Die Verteidigungsstärke der Mobster-Flüsterkneipe ist gleich dem Mobster-Stärkeplättchen dieses Bezirks.

Um die Mobster-Flüsterkneipe zu ersetzen, musst du diese Verteidigungsstärke mit deiner Angriffsstärke übertreffen. Kannst du sie nicht übertreffen, kannst du die Mobster-Flüsterkneipe nicht ersetzen.

1. Stelle die Mobster-Flüsterkneipe zurück in den Vorrat und stelle deine Flüsterkneipe bzw. Destille auf das Baufeld.
2. Liegt dort ein Stadtplättchen, nimmst du es und legst es auf einen der Plätze in deinem Hauptquartier.
3. Erhalte dann den Bonus, der auf deinem Hauptquartier unter dem Gebäude steht, das du gerade gebaut hast.

Zur Erinnerung: Ersetzt du die letzte Mobster-Flüsterkneipe eines Bezirks, bleibt der zugehörige Mobster trotzdem im Spiel (sei es auf der Mobstertafel oder als Kumpan).



Felder in der mittleren Spalte der Stadtplättchen-Auslage (egal, ob dort schon welche liegen).

In deinem Hauptquartier ist Platz für 4 Stadtplättchen. Hast du am Ende deines Zugs mehr, legst du nach deiner Wahl überzählige offen auf beliebige

Beispiel 2:

Blau möchte in Bezirk 4 eine Flüsterkneipe haben. Da alle Baufelder dort mit Mobster-Flüsterkneipen belegt sind, muss sie eine ersetzen. Das Mobster-Stärkeplättchen zeigt an, dass die Verteidigungsstärke 6 beträgt. **Blau** braucht also eine Angriffsstärke von mindestens 7. Sie hat Stärke 2 und einen Schläger. Sie stellt den Schläger zurück in den Vorrat und zahlt 5 \$, um die Stärke ihres Kumpan (4) hinzuzurechnen zu können. Stärke 7 (2+1+4) reicht; der Angriff ist erfolgreich. Dann führt **Blau** Schritte 1-3 unter „Eine Mobster-Flüsterkneipe ersetzen“ aus.



UMBAU-RABATT

Deine Destille und Flüsterkneipen sind auf deinem Hauptquartier in Dreiergruppen angeordnet: links 3 Flüsterkneipen, in der Mitte 2 Flüsterkneipen und die Destille, und rechts wieder 3 Flüsterkneipen.



Sobald du alle 3 Gebäude einer Dreiergruppe gebaut hast, schaltest du einen Rabatt in Höhe der Kosten frei, die unter dieser Dreiergruppe angegeben sind. Diesen Rabatt erhältst du für den Rest der Partie immer,

wenn du eine Flüsterkneipe zum Nachtclub oder Casino umbaut (dabei gilt immer nur der höchste Rabatt, den du freigeschaltet hast). Mehr dazu unter „Eigene Flüsterkneipe zum Nachtclub/Casino umbauen“ auf S. 15.



PLANUNGSBÜRO (3 KONTAKTE IM SPIEL ZU DRITT/VIERT: 2 KONTAKTE IM SPIEL ZU ZWEIT)

Die Eröffnung von Nachtclubs und Casinos war oft ein großes Spektakel und demonstrierte nicht nur Macht und Geld, sondern auch uferlose Korruption.

WICHTIG: IN JEDER ZONE MANHATTANS DARFST DU HÖCHSTENS 1 NACHTCLUB UND 1 CASINO HABEN.



NACHTCLUB/CASINO ERÖFFNEN
ODER **EIGENE FLÜSTERKNEIPE**
ZUM NACHTCLUB/CASINO
UMBAUEN ODER MOBSTER-
FLÜSTERKNEIPE ERSETZEN

Führe bis zu zweimal hintereinander eine der folgenden Aktionen aus (zwei verschiedene oder zweimal dieselbe).

Für jede Aktion, die du ausführst, musst du zuerst die Kosten für den Nachtclub (12 \$) bzw. das Casino (17 \$ und eine Domänenkarte abwerfen) zahlen.



A: NACHTCLUB/CASINO ERÖFFNEN

1. Wähle ein leeres Baufeld in einer Zone, in der du noch kein Gebäude des Typs hast, den du bauen willst. Stelle den Nachtclub bzw. das Casino auf das Baufeld.
2. Liegt dort ein Stadtplättchen, nimmst du es und legst es auf einen der Plätze in deinem Hauptquartier.
3. Hast du einen Nachtclub eröffnet, erhalte den Bonus, der auf deinem Hauptquartier unter diesem Nachtclub steht.

B: EIGENE FLÜSTERKNEIPE ZUM NACHTCLUB/CASINO UMBAUEN

1. Wähle eine eigene Flüsterkneipe in einer Zone, in der du noch kein Gebäude des Typs hast, zu dem du die Flüsterkneipe umbauen willst. Ersetze die Flüsterkneipe durch den Nachtclub bzw. das Casino. Nimm die ersetzte Flüsterkneipe aus dem Spiel.
2. Hast du einen Nachtclub gebaut, erhalte den Bonus, der auf deinem Hauptquartier unter diesem Nachtclub steht.



Hast du schon einen Umbau-Rabatt freigeschaltet (komplette Dreiergruppe aus Flüsterkneipen/Destille bereits gebaut) musst du für den Umbau deiner Flüsterkneipe zum Nachtclub/Casino 3 \$ bzw. 5 \$ bzw. 8 \$ weniger zahlen (siehe „Umbau-Rabatt“ auf S. 14).

C: MOBSTER-FLÜSTERKNEIPE ERSETZEN

Das funktioniert genauso wie auf S. 14 erklärt, nur dass du die Mobster-Flüsterkneipe nicht durch eine eigene Flüsterkneipe/Destille ersetzt, sondern durch einen Nachtclub bzw. ein Casino.



Hinweis: Du kannst ein Gebäude in ein Bezirk mit Bullen stellen, aber aktiv wird es dann erst, wenn du es mit einem Familienmitglied beschützt.



Zur Erinnerung: Für jedes deiner aktiven Casinos erhältst du am Ende jeder Runde, in der mindestens 1 Capo im Restaurant war, 3 \$ sauberes Geld (5 \$ **im Spiel zu zweit**).



Am Ende *deines* Zugs musst du überzählige Stadtplättchen in die Auslage legen (wie auf S. 14 erklärt).



DOMÄNENKARTE SPIELEN

Die Regeln hierfür findest du auf S. 12.



DOMÄNENLEVEL ODER STÄRKE UM 1 ERHÖHEN

Wähle eine Domäne oder Stärke und erhöhe ihren Level um 1. Die Regeln hierfür findest du auf S. 12.



PARTY-KARTE SPIELEN

Spiele 1 Party-Karte aus der Hand in die Party-Domäne deines Hauptquartiers. Die Regeln hierfür findest du auf S. 12.

Beispiel:

Mit ihrer ersten Aktion will **Lila** eine Mobster-Flüsterkneipe in Bezirk 5 durch ein Casino ersetzen. Die Verteidigungsstärke der Mobster-Flüsterkneipe ist 5. **Lila** braucht also eine Angriffsstärke von 6 oder mehr. Sie hat Stärke 4 und 2 Schläger. Sie könnte auch ihren Kumpan einsetzen, will aber lieber ihre 2 Schläger in den Vorrat zurückstellen. Das gibt ihr eine Angriffsstärke von 6. Sie zahlt 17 \$, wirft eine Domänenkarte ab und ersetzt die Mobster-Flüsterkneipe durch eins ihrer Casinos. Da sie nur 10 \$ sauberes Geld hat, muss sie 14 \$ aus dem Tresor zahlen, um insgesamt auf 17 \$ zu kommen (10+14/2). Dann nimmt sie sich das Stadtplättchen, das auf dem Baufeld lag.

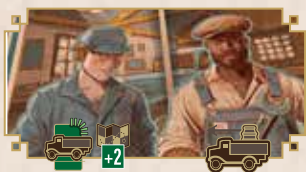


Mit ihrer zweiten Aktion will **Lila** eine ihrer Flüsterkneipen in Uptown zum Nachtclub umbauen. Da fällt ihr auf, dass sie in der Zone schon einen Nachtclub hat. In Midtown hat sie noch keinen, also beschließt sie dort eine ihrer Flüsterkneipen umzubauen.

Sie hat die mittlere Dreiergruppe ihrer Flüsterkneipen schon gebaut, erhält also einen Rabatt von 5 \$ und muss folglich nur 7 \$ zahlen. Sauberes Geld hat sie keins mehr, sie muss also 14 \$ aus ihrem Tresor nehmen, um den Umbau zu bezahlen. Dann nimmt sie die Flüsterkneipe aus dem Spiel, stellt einen ihrer Nachtclubs auf das Baufeld und erhält den Bonus, der auf dem Hauptquartier darunter angegeben ist.



Lila hat in Uptown schon einen Nachtclub.



WERKSTATT (2 KONTAKTE)

Im Geheimen grassiert die Schwarzbrennerei, ein weiteres Produkt der Bestechlichkeit von Zuständigen auf allen Ebenen.



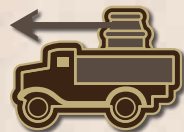
DOMÄNENLEVEL ODER STÄRKE UM 1 ERHÖHEN

Wähle eine Domäne oder Stärke und erhöhe ihren Level um 1. Die Regeln hierfür findest du auf S. 12.



TRANSPORT-KARTE SPIELEN UND +2 BEWEGUNGSPUNKTE ERHALTEN

Spiele 1 Transport-Karte aus der Hand in die Transport-Domäne deines Hauptquartiers. Die Regeln hierfür findest du auf S. 12. Diese Aktion gibt jedem deiner Laster +2 Bewegungspunkte für die Aktion der Transport-Karte.



FÄSSER LADEN UND LIEFERN

Deine Laster sind dazu da, Fässer an deine aktiven Gebäude zu liefern, damit du sie da verkaufen kannst. Fässer kannst du von deiner aktiven Destille laden oder von Schmugglerbooten kaufen. Auf jeden Laster passen 2 Fässer. Liefern kannst du nur an aktive Gebäude, neben denen noch kein Fass steht. An eine Destille kannst du keine Fässer liefern.

LASTER BEWEGEN:

- Zu Beginn der Partie hast du nur einen Laster. Sobald dein Transport-Level die 3 erreicht, schaltest du deinen zweiten Laster frei (den auf deinem Hauptquartier).
- **Jeden Laster** kannst du in einem beliebigen Bezirk auf den Spielplan bringen. Ein Laster, der einmal auf dem Spielplan ist, kann nicht wieder runter genommen werden.
- **Jeden Laster** kannst du um so viele Bezirke bewegen, wie er Bewegungspunkte hat. Hast du beide Laster im Spiel, bietet es sich an, erst einen vollständig zu bewegen und dann den anderen.

Jeder deiner Laster hat so viele Bewegungspunkte, wie dein Transport-Level beträgt, plus etwaiger Boni:

- +2 Bewegungspunkte, wenn du in diesem Zug eine Transport-Karte gespielt hast, deren Aktion diesen Bonus zeigt.
- +2 Bewegungspunkte, wenn dein Capo in diesem Zug mit dem Kontakt links in der Werkstatt spricht.

Pro Bewegungspunkt kannst du einen Laster von einem Bezirk in einen angrenzenden Bezirk bewegen (nicht diagonal; und nicht durch Central Park, d. h. Bezirk 13 grenzt nicht an 14, und 15 nicht an 16). **Im Spiel zu zweit** kannst du Laster auch in und durch Sperrbezirke bewegen.

Du kannst Bewegungspunkte auch verfallen lassen.

FÄSSER LADEN:

- Das kann ein Laster tun, während du ihn bewegst.
- Ist der Laster im Bezirk deiner aktiven Destille, kannst du Fässer von deinem Hauptquartier auf den Laster stellen.
- Ist der Laster im Bezirk eines Schmugglerboots, kannst du Fässer vom Schmugglerboot kaufen. Im Laderaum des Schmugglerboots (Hafenplan) steht der Preis für jedes Fass jeweils darunter. Um ein Fass zu kaufen, zahle den Preis unter dem Fass ganz rechts und lade es auf deinen Laster. Sind keine Fässer mehr im Laderaum, kannst du trotzdem welche kaufen: Zahle den höchsten Preis dieses Boots und lade ein Fass aus dem Vorrat auf den Laster.
- Nachdem du Fässer von einem Schmugglerboot gekauft hast, bewege es im Uhrzeigersinn an den nächsten Hafen ohne Boot.



FÄSSER LIEFERN:

- Das kann ein Laster tun, während du ihn bewegst.
- Ist der Laster im Bezirks eines deiner aktiven Gebäude ohne Fass, kannst du 1 Fass vom Laster neben das Gebäude stellen. Neben jedem Gebäude darf höchstens 1 Fass stehen. Fässer dürfen am Ende des Zugs auf dem Laster bleiben. An eine Destille kannst du keine Fässer liefern.

Beispiel 1: (Siehe Bild rechts oben)

Gelb hat einen Laster in Bezirk 16, an dessen Hafen das Boot von **Sandra „Blauie“ Daisy** liegt. **Gelb** kauft 2 Fässer, das erste für 5 \$, das zweite für 6 \$. Sandras Boot bewegt sich zum nächsten Hafen ohne Boot: dem in Bezirk 6.

In Bezirk 16 hat **Gelb** ein aktives Casino. Sie liefert eins der Fässer ans Casino, ohne dass der Laster sich bewegen muss. An ihren Nachtclub im selben Bezirk kann **Gelb** kein Fass liefern, denn **er ist nicht aktiv** (Bulle im Bezirk, Nachtclub nicht beschützt).

Der Laster hat 4 Bewegungspunkte (2 vom Transport-Level und 2 von der gerade gespielten Transport-Karte); **Gelb** gibt 3 davon aus, um den Laster von Bezirk 16 nach 10 zu bewegen und das zweite Fass an ihre aktive Flüsterkneipe dort zu liefern. Den letzten Bewegungspunkt lässt **Gelb** verfallen.



Beispiel 2:

Lila hat 2 Laster mit je 5 Bewegungspunkten: 3 vom Transport-Level und 2 vom linken Kontakt in der Werkstatt.

Einer ist im Bezirk ihrer aktiven Destille (Bezirk 8); den zweiten stellt sie von ihrem Hauptquartier in denselben Bezirk.



Auf ihrem Hauptquartier stehen 4 Fässer, je 2 davon lädt sie von ihrer Destille (1) auf ihre Laster; einen Laster bewegt sie nach Bezirk 4 und liefert je 1 Fass an ihre Flüsterkneipe und ihr Casino (2).

Mit einem zweiten Bewegungspunkt bewegt sie den Laster nach Bezirk 7, wo sie 2 Fässer von **Arnold Rothsteins** Boot kauft (3), das daraufhin sofort zum nächsten freien Hafen in Bezirk 13 fährt.

Dann bewegt **Lila** den Laster nach Bezirk 9, um ein Fass an ihre Flüsterkneipe zu liefern (4), und anschließend nach Bezirk 5, um das andere Fass an ihren Nachtclub zu liefern (5).



Den anderen Laster bewegt sie mit 4 Bewegungspunkten nach Bezirk 15 und liefert je ein Fass an ihre beiden Flüsterkneipe (6).

Den letzten Bewegungspunkt gibt **Lila** aus, um den Laster zurück nach Bezirk 13 zu bewegen und noch zwei Fässer von **Arnold Rothsteins** Boot zu kaufen (7), das gerade hier angelegt hat.



RATHAUS (2 KONTAKTE)

Im Rathaus füllen Politiker ihre Taschen mit Schmiergeldern und ebnen der Mafia mit gekauften Entscheidungen den Weg.



FAMILIENMITGLIED ERHALTEN

Die Regeln hierfür findest du auf S. 13.



SCHLÄGER ANHEUERN

Die Regeln hierfür findest du auf S. 13.



AUTORITÄTSMARKER NEHMEN

Nimm 1 Autoritätsmarker aus dem Vorrat und lege ihn neben dein Hauptquartier.



NETZWERK-KARTE SPIELEN

Spiele 1 Netzwerk-Karte aus der Hand in die Netzwerk-Domäne deines Hauptquartiers. Die Regeln hierfür findest du auf S. 12.



SCHUTZ ANORDNEN

- Entscheide dich, wie viele Familienmitglieder du aus deinem VIP-Bereich nach Manhattan schicken willst, um deine Gebäude zu beschützen.
- Dazu muss deine Autorität insgesamt hoch genug sein, und zwar pro Familienmitglied, das du nach Manhattan schickst, so hoch, wie unter deinem Zugreihenfolgemarkers angegeben ist (also z. B. 4 pro Familienmitglied in der linken Spalte).
- Du hast so viel Autorität wie in den rechten oberen Ecken aller Domänenkarten in deinem Hauptquartier zusammen angegeben ist. Für jeden Autoritätsmarker, den du abwirfst, kannst du deine Autorität für diesen Zug um 1 erhöhen. Die Domänenkarten aus deinem Hauptquartier wirfst du **nicht** ab.

Familienmitglieder, die du zum Beschützen nach Manhattan schickst, stellst du jeweils von deinem VIP-Bereich auf ein leeres Schutzfeld neben einem eigenen Gebäude.



Gelb hat 3 Familienmitglieder in ihrem VIP-Bereich. Für jedes, das sie nach Manhattan schickt, braucht sie 2 Autorität.



Gelb hat 4 Autorität auf ihren Domänenkarten und 1 Autoritätsmarker.



Für 4 Autorität kann sie 2 Familienmitglieder nach Manhattan schicken, um Gebäude zu beschützen. Dafür reicht die Autorität auf ihren Karten; den Autoritätsmarker braucht sie nicht abzuwerfen.



KOMMISSION (3 KONTAKTE IM SPIEL ZU DRITT/VIERT; 2 KONTAKTE IM SPIEL ZU ZWEIT)

Im Untergrund der Stadt zieht die Kommission, unter der Leitung des gerissenen Lucky Luciano, die Fäden.



HILFSKARTE NEHMEN

Nimm 1 Hilfskarte aus der offenen Auslage und lege sie offen neben dein Hauptquartier. Lege eine neue Hilfskarte vom Stapel offen in die Auslage. **Hilfskarten kannst du nicht abwerfen.**



DOMÄNENLEVEL ODER STÄRKE UM 1 ERHÖHEN

Wähle eine Domäne oder Stärke und erhöhe ihren Level um 1. Die Regeln hierfür findest du auf S. 12.



FAMILIENMITGLIED ERHALTEN

Die Regeln hierfür findest du auf S. 13.



SCHLÄGER ANHEUERN

Die Regeln hierfür findest du auf S. 13.



1 MOBSTER ZUM KUMPAN MACHEN

- Hast du aktuell schon einen Kumpan, lege ihn (mit der Stadtseite nach oben) zurück in seinen Bezirk auf der Mobstertafel und lege deinen Kumpanmarker zurück auf dein Hauptquartier.
- Wähle einen Mobster auf der Mobstertafel und lege deinen Kumpanmarker in seinen Bezirk auf dem Spielplan.
- Drehe den gewählten Mobster auf die Kumpanseite und lege ihn auf das Kumpanfeld in deinem Hauptquartier.
- Jeder Mobster hat (rechts unten) eine Fähigkeit (außer Mobstern mit Buchstabe D). Ist es eine Sofortfähigkeit, nutzt du sie jetzt (siehe S. 22).



„Ganovenebre“

Im Bezirk deines Kumpan darfst du keine Flüsterkneipe ersetzen. Dein Kumpanmarker erinnert dich daran.



KAI (2 KONTAKTE IM SPIEL ZU DRITT/VIERT; 1 KONTAKT IM SPIEL ZU ZWEIT)

In den Häfen überfallen die Familien Schmugglerboote, um Alkohollieferungen abzufangen und andere wertvolle Beute zu machen.



BRENNEREI-KARTE SPIELEN

Spiele 1 Brennerei-Karte aus der Hand in die Brennerei-Domäne deines Hauptquartiers. Die Regeln hierfür findest du auf S. 12.



SCHLÄGER KOSTENLOS ANHEUERN

Stelle einen Schläger aus dem Vorrat auf das Feld mit dem niedrigsten Preis in deinem Hauptquartier, ohne Geld dafür zu zahlen.



SCHMUGGLERBOOT ÜBERFALLEN

Wähle ein Schmugglerboot, das du überfallen willst.



Die Verteidigungsstärke des Schmugglerboots ist die höchste Zahl in seinem Laderaum, die nicht von einem Fass verdeckt wird.

Diese Verteidigungsstärke musst du mit deiner Angriffsstärke übertreffen. Kannst du sie nicht übertreffen, kannst du das Boot nicht überfallen.



Um ein Boot zu überfallen, musst du mindestens 1 Familienmitglied an dem Pier haben, der zur Zone gehört, in der das Boot liegt (Kompass-symbol).



Deine Angriffsstärke ist gleich deinem Stärkewert mal der Anzahl deiner Familienmitglieder am passenden Pier.



Du darfst fremde Familienmitglieder am passenden Pier mitzählen, wenn **du** der entsprechenden Familie pro Familienmitglied 1 \$ zahlst. Die fremde Familie kann das nicht ablehnen und erhält das Geld als sauberes Geld. Fremde Familienmitglieder haben den gleichen Stärkewert wie deine.



Zusätzlich kannst du deine Angriffsstärke wie üblich für jeden Schläger um 1 erhöhen, den du zurück in den Vorrat stellst.



Hinweis: Beim Überfall auf Schmugglerboote kannst du keinen Kumpan einsetzen.

BEUTE EINES ÜBERFALLS



Erhalte sauberes Geld für die Kiste (auf der Vorderseite steht, wofür du wie viel Geld bekommst). Drehe das Plättchen um und lege es vor dir ab. Auf der Rückseite steht ein durchgehender Effekt, von dem du für den Rest der Partie profitierst.

Nimm die oberste Kiste vom Stapel und lege sie mit der Vorderseite nach oben auf das jetzt leere Kistenfeld des überfallenen Boots.



Nimm das Fass ganz rechts aus dem Laderaum des überfallenen Boots und stelle es neben ein beliebiges deiner aktiven Gebäude in Manhattan, neben dem noch kein Fass steht, oder auf deine Brennerei-Domäne, sofern du eine aktive Destille hast. Hast du weder ein aktives Gebäude ohne Fass noch eine aktive Destille, stellst du das Fass zurück in den Vorrat.

War der Laderaum leer, nimmst du stattdessen ein Fass aus dem Vorrat.



Stelle eins deiner Familienmitglieder vom Pier, der zur Zone des überfallenen Boots gehört, zurück in deinen VIP-Bereich. Würdest du dadurch mehr Familienmitglieder im VIP-Bereich haben, als dein Netzwerk-Level anzeigt, stelle das Familienmitglied stattdessen zurück in den Vorrat (*es hat den Überfall nicht überlebt*).



Bewege das überfallene Schmugglerboot im Uhrzeigersinn an den nächsten Hafen ohne Boot.

Beispiel:

Blau hat 1 Familienmitglied am Downtown-Pier, **Lila** hat dort 2.

Stephanie St. Clairs Schmugglerboot liegt in einem Hafen in Downtown.



Blau hat Stärke 4, was eine Angriffsstärke von 12 (4x3) ergäbe, wenn sie **Lila** 2 \$ gäbe, um deren 2 Familienmitglieder mitzählen zu dürfen. **Blau** hat auch 2 Schläger.

In **Stephanie St. Clairs** Laderaum fehlen 2 Fässer, weshalb die Verteidigungsstärke des Boots 12 ist.

Um das Boot zu überfallen, muss **Blau** auf eine Angriffsstärke von mindestens 13 kommen, zahlt also 2 \$ an **Lila** um deren 2 Familienmitglieder mitzuzählen und stellt 1 Schläger zurück in den Vorrat.

Die 2 \$, die **Lila** von **Blau** erhält, sind sauberes Geld.



Blau stellt das Fass ganz rechts im Laderaum des überfallenen Boots neben ein eigenes aktives Gebäude ohne Fass und nimmt sich die Kiste (die ihr 5 \$ sauberes Geld pro eigenem Transport-Level bringt). **Blau** hat einen Transport-Level von 3, erhält also 15 \$. Die erbeutete Kiste legt sie mit der Rückseite nach oben neben ihr Hauptquartier; ab jetzt haben ihre Laster immer 1 Bewegungspunkt mehr.



Schließlich stellt **Blau** ihr Familienmitglied zurück in ihren VIP-Bereich. Dort stehen aber schon so viele, wie ihr Netzwerk-Level anzeigt; für das Familienmitglied ist also kein Platz, es muss zurück in den Vorrat. „Es hatte wohl ein Rendezvous mit den Fischen.“



Jetzt bewegt sich noch das überfallene Boot zum nächsten Hafen ohne Boot.



RESTAURANT (HIER KÖNNEN BELIEBIG VIELE CAPOS STEHEN.)

Im Herzen der Stadt entwickelt sich das Lieblingslokal der Bosse zur Schaltzentrale des organisierten Verbrechens. Hier werden Bündnisse geschlossen, Bücher frisiert und Prozente von Casinogewinnen eingestrichen.

ZUGREIHENFOLGE ANPASSEN

Diese Aktion **musst** du ausführen, wenn du einen Capo ins Restaurant schickst. Hast du keine Domänenkarte auf der Hand, darfst du deinen Capo nicht hierher schicken, denn du musst eine abwerfen, um diese Aktion auszuführen.



Wirf eine Domänenkarte ab.
Die Regeln hierfür findest du auf S. 12.



Lege deinen Zugreihenfolgemarkers auf ein beliebiges leeres Feld der unteren Zeile.



Hast du deine Position in der Reihenfolge geändert, gelten für dich **ab sofort** die neuen Autoritätskosten für Schutz.

Hast du deinen Marker auf Position 3 oder 4 (bzw. 2 **im Spiel zu zweit**) geschoben, musst du sofort eine weitere Domänenkarte abwerfen. Hast du keine Domänenkarte auf der Hand, die du abwerfen könntest, darfst du deinen Marker nicht auf diese Position schieben.

Sind nur noch solche Positionen frei und hast du keine Domänenkarte auf der Hand, darfst du deinen Capo nicht an diesen Ort schicken.

Hinweis: Im Spiel zu dritt wird das 4. Feld beider Zeilen nicht verwendet.

Liegt mindestens ein Marker auf der unteren Zeile der Zugreihenfolgeleiste, bringen Casinos am Ende der Runde Geld ein; ggf. wird auch die Zugreihenfolge angepasst. Die Regeln hierzu findest du auf S. 8.

2 VERSCHIEDENE AKTIONEN AUSFÜHREN

Führe 2 verschiedene Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus:

- Domänenkarte spielen
- Bis zu 2 Stadtplättchen spielen
- Bis zu 3 Bücher frisieren



A: DOMÄNENKARTE SPIELEN

Die Regeln hierfür findest du auf S. 12.



B: BIS ZU 2 STADTPLÄTTCHEN SPIELEN

Wähle bis zu 2 Stadtplättchen in deinem Hauptquartier und erhalte ihren Bonus bzw. führe ihre Aktion aus (das können auch Plättchen sein, die du in diesem Zug erst erhalten hast).

Am Ende deines Zugs legst du sie offen auf beliebige Felder in der mittleren Spalte der Stadtplättchen-Auslage (egal, ob dort schon welche liegen). Sie sind nun *verfügbar*.



C: BIS ZU 3 BÜCHER FRISIEREN

„Bücher frisieren“ bedeutet Finanzdokumente zu fälschen, um Steuern zu umgehen.

Lege bis zu 3 Bücher aus deinem Bücherregal auf je 1 Buchfeld auf dem Spielplan, um schmutziges Geld und, in einigen Fällen, andere Boni zu erhalten. Buchfelder gibt es in 5 Bereichen: an den Pieren, im Rathaus, im Central Park, an der Machtleiste und auf den Zonen-Zielen.

SO FRISIERST DU EIN BUCH:

1. Wähle ein leeres Buchfeld auf dem Spielplan, dessen Ziel du erfüllst.
2. Lege 1 Buch aus deinem Bücherregal auf das gewählte Feld.
3. Ist auf dem Buchfeld ein Bonus abgebildet, erhältst du ihn jetzt. Dann erhältst du die angegebene Menge schmutziges Geld.



DIE 5 BEREICHE MIT BUCHFELDERN:

Du kannst mehrere Bücher im selben Bereich haben, aber nie beide Buchfelder desselben Ziels belegen. Erklärungen aller Ziele und Buchfelder findest du auf S. 23.



3 Pier-Ziele: Du musst mindestens die angegebene Anzahl Kisten haben.



3 Rathaus-Ziele: Du musst mindestens in der angegebenen Anzahl an Bezirken ein beschütztes Gebäude haben (oder mehrere).



5 Central-Park-Ziele: Du musst das Central-Park-Ziel über dem Buchfeld erfüllen.



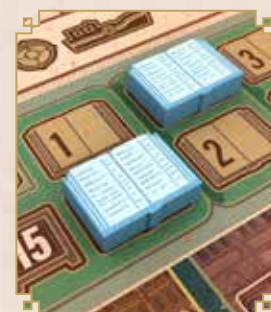
3 Macht-Ziele: Dein Machtmarker muss mindestens das angegebene Feld der Machtleiste erreicht haben.



3 Zonen-Ziele: Du musst das Zonen-Ziel neben dem Buchfeld erfüllen.

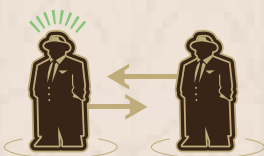
Beispiel:

Blau darf ihr Buch nicht auf das obere Buchfeld mit der 1 legen, weil sie nicht beide Buchfelder desselben Ziels belegen darf. Sie darf ihr Buch aber auf ein Buchfeld mit einer anderen Zahl legen (sofern sie mindestens so viele Kisten hat).





PARK (3 KONTAKTE IM SPIEL ZU DRITT/VIERT; 2 KONTAKTE IM SPIEL ZU ZWEIT)



CAPOS TAUSCHEN

Tausche die Plätze deines gerade hierher gestellten Capos und eines Capos einer anderen Familie an einem anderen Ort.

Auf welchen Kontakt im Park du den Capo der anderen Familie stellst, ist egal. Sein Familienoberhaupt erhält in jedem Fall 1 der Boni der unteren Zeile: 1 Autoritätsmarker, 1 Stadtplättchen oder 1 Buch nehmen.

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

Das Familienoberhaupt des Capos, den du in den Park gestellt hast, wählt eine dieser drei Aktionen:



A: AUTORITÄTSMARKER NEHMEN

Nimm 1 Autoritätsmarker aus dem Vorrat und lege ihn neben dein Hauptquartier.



B: BUCH NEHMEN

Nimm 1 Buch aus dem Vorrat und lege es ins Bücherregal deines Hauptquartiers. Im Bücherregal ist Platz für beliebig viele Bücher.



C: STADTPLÄTTCHEN NEHMEN

Nimm dir 1 *verfügbares* Stadtplättchen aus der Auslage auf dem Spielplan und lege es auf einen der vier Plätze deines Hauptquartiers.

Ein Stadtplättchen ist verfügbar, wenn es offen liegt und kein anderes darauf liegt. Nimmst du eins aus der *rechten* Spalte, nimmst du sofort das oberste Stadtplättchen von einem der verdeckten Stapel und legst es offen auf das frei gewordene Feld.

Hast du am Ende *deines* Zugs mehr als 4 Stadtplättchen in deinem Hauptquartier, legst du nach deiner Wahl überzählige offen auf beliebige Felder in der *mittleren* Spalte der Stadtplättchen-Auslage (egal, ob dort schon welche liegen).

4. ENDWERTUNG (nur in Akt 4)

Am Ende zählst du all dein Geld zusammen, und zwar:

- dein sauberes Geld;
- dein schmutziges Geld (den vollen Betrag);
- Geld für deine beschützten Gebäude (siehe unten);
- Geld für deine Hilfskarten (siehe unten).

Für jedes deiner beschützten Gebäude erhältst du Geld:



Für jede Hilfskarte mit unterschiedlicher Flasche erhältst du den in der Ecke angegebenen Betrag. Hast du mehrere Hilfskarten mit derselben Flasche, kannst du nur eine davon werten. Ob die Hilfskarten neben deinem Hauptquartier oder in deinem Tresor liegen, ist für die Endwertung egal.

WER DAS MEISTE GELD HAT, GEWINNT!

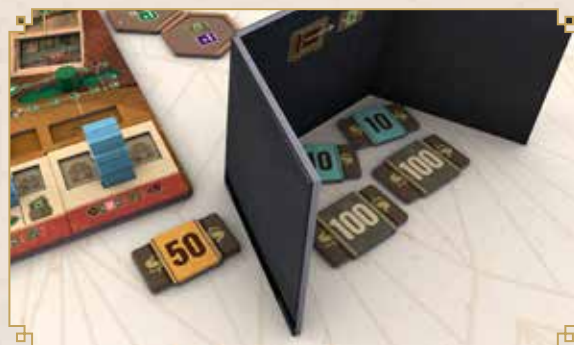
Gleichstände werden in dieser Reihenfolge aufgelöst:

1. mehr beschützte Gebäude
2. mehr Gebäude (beschützt oder nicht)
3. mehr Bücher auf Buchfeldern
4. mehr Familienmitglieder auf dem Spielplan, dem Hafenplan und deinem Hauptquartier zusammen

Herrscht immer noch Gleichstand, spielt einfach eine Entscheidungsparte.

5. DEZEMBER 1933

Mit der Ratifizierung des 21. Verfassungszusatzes wurde der 18. Zusatzartikel weitestgehend rückgängig gemacht.



Beispiel:

Blau hat 50 \$ sauberes Geld und 220 \$ schmutziges Geld, macht zusammen 270 \$. Sie hat 3 Flüsterkneipen, aber nur 2 sind geschützt; macht 20 \$. Außerdem hat sie 1 Destille (20 \$), 2 Nachtclubs (30 \$) und 1 Casino (20 \$), die alle geschützt sind. Hilfskarten hat sie 5, aber nur 4 verschiedene Flaschen; macht zusammen noch mal 45 \$. *Blau* hat insgesamt 405 \$.

TIPPS

WIE KOMMST DU AN GELD?

Geld bekommst du in zwei Formen: sauberes Geld (vor deinen Tresor) und schmutziges Geld (in deinen Tresor).

Sauberes Geld kannst du jederzeit für seinen Nennwert ausgeben, schmutziges Geld musst du erst „waschen“, sprich: nur im **Verhältnis 2:1** ausgeben. Scheue dich nicht auch schmutziges Geld auszugeben, wenn du es gerade brauchst. Aktionen nicht voll auszunutzen, ist schlimmer.



SAUBERES GELD KOMMT REIN DURCH

- **Alkoholverkauf** – an deinen aktiven Gebäuden verkaufte Fässer bringen Geld;
- **Überfälle auf Schmugglerboote** – erbeutete Kisten bringen sofort Geld, geraubte Fässer später beim Verkauf; ebenso eigene Familienmitglieder, die bei Überfällen anderer Familien mitmachen;
- **Casinos** – bringen am Ende der Runde 3 \$ (5 \$ **im Spiel zu zweit**), sofern diese Runde mindestens 1 Capo im Restaurant war.



SCHMUTZIGES GELD KOMMT REIN DURCH

- **Auszahlungen von Lucky Luciano** – für Einfluss in den drei Zonen.
- **Frisierte Bücher** – das Erreichen von Zielen ist eine der besten Geldquellen im Spiel.

WOFÜR KANNST DU GELD AUSGEBEN?

- Gebäude eröffnen und/oder umbauen
- Deinen Kumpan einsetzen
- Schläger anheuern
- Fässer von Schmugglerbooten kaufen
- Fremde Familienmitglieder für Überfälle engagieren

WIE KANNST DU DEINE MACHT ERHÖHEN?

- Indem du deine Domänenlevel und deine Stärke erhöhst. Deine Macht ist die Summe aller deiner Domänenlevel und deiner Stärke.

BEHALTE DIE FOLGENDEN PUNKTE IM AUGE:

- Sorge dafür, dass du im kommenden Bandenkrieg deine Gebäude verteidigen kannst.
- Achte darauf, in welchen Bezirken vor der nächsten Lucky-Luciano-Phase Bullen auftauchen.
- Vergiss nicht, dass du im Bandenkrieg jedes Gebäude einzeln verteidigen musst, auch wenn sie im selben Bezirk stehen.
- Flüsterkneipen in Bezirken mit schwachen Mobstern zu ersetzen ist oft sinnvoller, als in leeren Bezirken neue zu eröffnen, denn in diesen Bezirken wird es noch zum Bandenkrieg kommen.
- Fässer von Schmugglerbooten kannst du entweder kaufen oder in einem Überfall rauben. Du musst deine Destille nicht unbedingt bauen. Fässer von Schmugglerbooten zu kaufen geht schneller, auch wenn der Gewinn nicht ganz so hoch ist.
- Baue so schnell wie möglich Nachtclubs und Casinos; an ihnen kannst du Fässer teurer verkaufen, und sie ermöglichen höhere Auszahlungen von Lucky Luciano.



FLÜSTERKNEIPE

Kann 1 Fass lagern, bringt niedrigeren Erlös beim Fassverkauf. Kann zum Nachtclub/Casino umgebaut werden (Rabatt nicht vergessen).



NACHTCLUB

Kann 1 Fass lagern, bringt höheren Erlös beim Fassverkauf.



CASINO

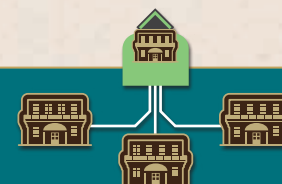
Kann 1 Fass lagern, bringt höheren Erlös beim Fassverkauf. Bringt 3 \$ (5 \$ **im Spiel zu zweit**) wenn in der Runde mindestens 1 Capo im Restaurant war.

GOLDENE REGEL:

EIN GEBÄUDE, DAS NICHT AKTIV IST, EXISTIERT NICHT.



IN JEDER ZONE MANHATTANS DARFST DU HÖCHSTENS 1 NACHTCLUB UND 1 CASINO HABEN.



RABATT BEIM UMBAU VON FLÜSTERKNEIPEN:

BEIM UMBAU EINER FLÜSTERKNEIPE ZUM NACHTCLUB ODER CASINO ERHÄLTST DU DEN HÖCHSTEN RABATT, DEN DU FREIGESCHALTET HAST (VON LEEREN DREIERGRUPPEN AUF DEINEM HAUPTQUARTIER).



SCHMUTZIGES GELD WASCHEN: 2:1

GELD VON LUCKY LUCIANOS AUSZAHLUNGEN UND FRISIERTEN BÜCHERN KOMMT IN DEINEN TRESOR; DIESES GELD KANNST DU NUR IM VERHÄLTNIS 2:1 AUSGEBEN.



BÜCHER FRISIEREN

DU KANNST MEHRERE BÜCHER IM SELBEN BEREICH HABEN, ABER NIE BEIDE BUCHFELDER DESSELBEN ZIELS BELEGEN.



DESTILLE ERNEUT BAUEN:

Diese Variante ist etwas weniger harsch und empfiehlt sich für eure erste Partie.

Verlierst du deine Destille in einem Bandenkrieg, kannst du sie wieder auf dein Hauptquartier stellen anstatt sie aus dem Spiel zu nehmen. Von da kannst du sie wie üblich wieder bauen. Beachte, dass du evtl. den Umbau-Rabatt von 5 \$ verlierst, bis du die Destille wieder baust.

KUMPAN-FÄHIGKEITEN

Die meisten Kumpane haben eine Fähigkeit (rechts unten auf der Stadtseite). Ist es eine dauerhafte Fähigkeit, ist sie auch auf der Kumpanseite abgebildet.



Dauerhaft: +1 Verteidigungsstärke (diese Fähigkeit gibt es mit unterschiedlichen Werten).



Sofort: Stelle 1 Familienmitglied an einen Pier (erhalte den Bonus der Zeile) und 1 in deinen VIP-Bereich.



Dauerhaft: +2 Autorität.



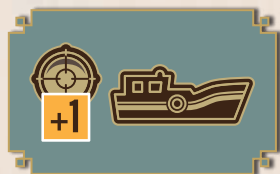
Dauerhaft: Du kannst den Kumpan kostenlos bei der Verteidigung deiner Destille einsetzen.



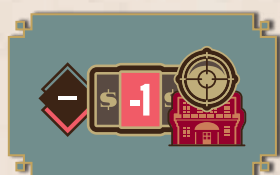
Sofort: Nimm 2 Stadtplättchen aus der Auslage. Befolge die Regeln auf S. 20.



Einmalig: Du kannst den Kumpan 1x kostenlos bei Angriff oder Verteidigung einsetzen. Lasse ihn mit der Stadtseite nach oben liegen, bis du die Fähigkeit nutzt.



Dauerhaft: +1 Angriffsstärke beim Überfall auf Schmugglerboote.



Dauerhaft: 1 \$ Rabatt, wenn du diesen Kumpan beim Ersetzen einer Mobster-Flüsterkneipe einsetzt.

KISTEN

Geld, das du von Kisten erhältst, ist sauberes Geld . Auf manchen Kisten steht in der unteren Ecke ein Betrag, den diese Kiste höchstens bringt. Alle Boni auf der Rückseite sind kumulativ. Oben auf der Vorderseite ist der Bonus der Rückseite zu sehen. Kisten mit diesem Symbol brechen die **GOLDENE REGEL**.



1. 4 \$ pro eigenem Buch auf dem Spielplan. Max. 24 \$



3. 6 \$ pro Familienmitglied in deinem Hauptquartier.



5. 5 \$ x Stärke-Level. (z. B. Level 3 = 15 \$)



2. 5 \$ x Party-Level. (z. B. Level 3 = 15 \$)



4. 3 \$ pro Schläger in deinem Hauptquartier.



6. 3 \$ x Stärke deines Kumpan. Max. 24 \$ (z. B. Stärke 4 = 12 \$)



Jedes Mal, wenn du Fässer verkaufst, darfst du 1 Fass mehr verkaufen.



+1 Verteidigungsstärke.



Deinen Kumpan einzusetzen, kostet 2 \$ weniger.



7. 4 \$ pro Stadtplättchen in und neben deinem Hauptquartier.



9. 5 \$ x Transport-Level. (z. B. Level 3 = 15 \$)



11. 1 \$ x Position deines Markers auf der Machtliste.



8. 3 \$ pro Domänenkarte auf deiner Hand. Max. 24 \$



10. 5 \$ pro Fass neben deinen (aktiven und nicht aktiven) Gebäuden (außer Destille). Max. 25 \$



12. 4 \$ x deinem besten Level (Domäne oder Stärke).



Du kannst 1 Stadtplättchen mehr in deinem Hauptquartier haben.



Deine Laster haben je 1 Bewegungspunkt mehr.



Wenn du ein Familienmitglied auf ein Pierfeld stellst, darfst du aussuchen, welchen der vier Boni du erhältst.



13. 4 \$ pro eigenem Nachtclub und Casino (egal, ob aktiv oder nicht).



15. 4 \$ pro Familienmitglied, das eins deiner Gebäude beschützt. Max. 24 \$



17. 4 \$ pro Familienmitglied (eigenes und fremdes), das an dem Pier steht, an dem du den Überfall ausgeführt hast.



14. 4 \$ pro Hilfskarte, die du hast (egal, ob im Tresor oder nicht). Max. 24 \$



16. 5 \$ x Netzwerk-Level. (z. B. Level 3 = 15 \$)



18. 5 \$ x Brennerei-Level. (z. B. Level 3 = 15 \$)



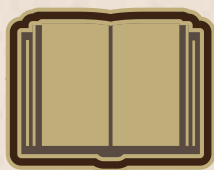
+1 Angriffsstärke, wenn du eine Mobster-Flüsterkneipe ersetzt.



Dauerhaft +2 Autorität.



Jedes Mal, wenn du Fässer produzierst, produzierst du 1 Fass mehr.



ZIELE (FÜR FRISIERTE BÜCHER)

Mit der Aktion „Bücher frisieren“ kannst du eigene Bücher auf Buchfelder von Zielen in den 5 Bereichen des Spielplans legen. Du kannst mehrere Bücher im selben Bereich haben, aber nicht mehr als 1 Buch pro Ziel. Legst du ein Buch auf ein Buchfeld, erhältst du sofort den Bonus des Felds (wenn es einen hat). Durch frisierte Bücher verdientes Geld ist immer schmutzig. Jedes Ziel ist als Mindestforderung formuliert. Erfüllst du mehr, als das Ziel fordert, kannst du das Ziel trotzdem erreichen und beim Frisieren ein Buch auf das entsprechende Buchfeld legen.

1. CENTRAL-PARK-ZIELE: Spielvorbereitung: Alle 5 Ziele müssen unterschiedliche Zahlen zeigen. Für jedes erreichte Ziel erhältst du 10 \$ und den Bonus des Buchfelds. Die Ziele beziehen sich auf alle Bezirke Manhattans. Central-Park-Ziele mit diesem Symbol  brechen die **GOLDENE REGEL**; für sie zählen auch nicht-aktive Gebäude.



A: 2 Ziele pro Partie.



3 eigene Gebäude sind geschützt.



Du hast 1 Nachtclub mit Fass daneben.



Du hast 3 Gebäude mit Fass daneben (Destille zählt nicht).



Du hast 5 Autorität (Plättchen mitzählen, aber behalten).



4 der 5 Level auf deinem Hauptquartier stehen mindestens auf 3.



Du hast 9 („potenzielle“) Stärke (Leiste + Kumpan + Schläger).



Du hast 1 Casino mit Fass daneben.



B: 2 Ziele pro Partie.



Du hast in jeder Zone 1 Flüsterkneipe.



Du hast 2 Nachtclubs mit Fass daneben.



Du hast in jeder Zone 1 Gebäude mit Fass daneben (Destille zählt nicht).



Du hast 7 Autorität (Plättchen mitzählen, aber behalten).



3 der 5 Level auf deinem Hauptquartier stehen mindestens auf 4.



Du hast 12 („potenzielle“) Stärke (Leiste + Kumpan + Schläger).



Du hast 2 Casinos mit Fass daneben.



C: 1 Ziel pro Partie.



Du hast 5 Flüsterkneipen.



Du hast 3 Nachtclubs mit Fass daneben.



Du hast 4 Gebäude mit Fass daneben (Destille zählt nicht).



Du hast 9 Autorität (Plättchen mitzählen, aber behalten).



2 der 5 Level auf deinem Hauptquartier stehen mindestens auf 5.



Du hast 15 („potenzielle“) Stärke (Leiste + Kumpan + Schläger).



Du hast 3 Casinos mit Fass daneben.



2. ZONEN-ZIELE: Spielvorbereitung: Alle 5 Ziele müssen unterschiedliche Zahlen zeigen. Für jedes erreichte Ziel erhältst du 20 \$ und den Bonus des Buchfelds. Jedes Ziel bezieht sich auf die Zone, in der es liegt. **Alle Gebäude, die für diese Ziele berücksichtigt werden, müssen geschützt sein.**



Du hast 1 Flüsterkneipe und 1 Casino in verschiedenen Bezirken



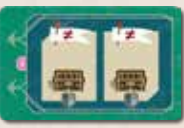
Du hast 1 Flüsterkneipe und 1 Casino im selben Bezirk.



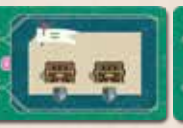
Du hast 1 Flüsterkneipe und 1 Nachtclub in verschiedenen Bezirken.



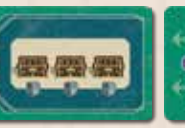
Du hast 1 Flüsterkneipe und 1 Nachtclub im selben Bezirk.



Du hast 2 Flüsterkneipen in verschiedenen Bezirken.



Du hast 2 Flüsterkneipen im selben Bezirk.



Du hast 3 Flüsterkneipen.

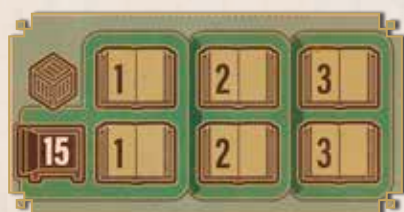


Du hast 1 Nachtclub und 1 Casino im selben Bezirk.



Du hast 1 Nachtclub und 1 Casino in verschiedenen Bezirken.

3. PIER-ZIELE: Für jedes erreichte Ziel erhältst du 15 \$.



Du hast 1/2/3 Kisten.

4. RATHAUS-ZIELE: Für jedes erreichte Ziel erhältst du 20 \$.



Du hast in 3/5/7 Bezirken je 1 beschütztes Gebäude.

5. MACHT-ZIELE: Für jedes erreichte Ziel erhältst du den daneben stehenden Betrag: 10 \$, 15 \$ bzw. 20 \$.



Dein Machtmarker ist auf Position 10/15/22.



HILFSKARTEN

Wenn du eine Hilfskarte nimmst, legst du sie offen neben dein Hauptquartier. Zu Beginn jedes deiner Züge kannst du 1 Hilfskarte, die neben deinem Hauptquartier liegt, in deinen Tresor legen, um ihren Effekt zu erhalten. Bei der Endwertung sind Hilfskarten mit unterschiedlichen Flaschen in der linken unteren Ecke (egal, ob im Tresor oder nicht) so viel wert, wie in der rechten unteren Ecke angegeben ist (5\$, 10 \$ oder 20 \$). Hilfskarten kannst du nicht abwerfen.



- | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|--|---|---|---|---|---|--|---------------------------------------|---|---|
| 2 Autoritätsmarker nehmen | Die oberste Netzwerk-Karte vom Stapel nehmen | Die oberste Party-Karte vom Stapel nehmen | Die oberste Brennerei-Karte vom Stapel nehmen | Die oberste Transport-Karte vom Stapel nehmen | Die oberste Karte eines beliebigen Domänenkartensapels nehmen | Den Level einer beliebigen Domäne oder Stärke erhöhen (siehe S. 14) | Den Effekt einer beliebigen Hilfskarte in der Auslage erhalten (die Karte bleibt in der Auslage) | 1 Stadtplättchen nehmen (siehe S. 20) | 2 Schläger kostenlos anheuern (siehe S. 18) | 1 Familienmitglied erhalten (siehe S. 13) |
|---------------------------|--|---|---|---|---|---|--|---------------------------------------|---|---|



- | | | | | | | | | | |
|--|--|-----------------------------------|--|----------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|---|
| 1 Flüsterkneipe zu den üblichen Kosten umbauen (siehe S. 15) | 1 Mobster-Flüsterkneipe ersetzen und dabei deren Verteidigungsstärke ignorieren (siehe S. 14+15) | 1 Hilfskarte nehmen (siehe S. 17) | Fässer laden und liefern (siehe S. 16) | Fässer produzieren (siehe S. 13) | Fässer verkaufen (siehe S. 13) | 2 Bücher nehmen (siehe S. 14) | 5 \$ sauberes Geld erhalten | Schutz anordnen (siehe S. 17) | 2 Familienmitglieder erhalten (siehe S. 13) |
|--|--|-----------------------------------|--|----------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|---|



STADTPLÄTTCHEN

Immer wenn du einen Capo ins Restaurant schickst, kannst du bis zu 2 Stadtplättchen spielen. In deinem Hauptquartier ist Platz für 4 Stadtplättchen. Hast du am Ende deines Zugs mehr, legst du nach deiner Wahl überzählige offen auf beliebige Felder in der mittleren Spalte der Stadtplättchen-Auslage (egal, ob dort schon welche liegen).



- | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|-----------------------------------|--|-----------------------------|---|
| Die oberste Netzwerk-Karte vom Stapel nehmen | Die oberste Party-Karte vom Stapel nehmen | Die oberste Brennerei-Karte vom Stapel nehmen | Die oberste Transport-Karte vom Stapel nehmen | Die oberste Karte eines beliebigen Domänenkartensapels nehmen | 1 Hilfskarte nehmen (siehe S. 17) | Fässer laden und liefern (siehe S. 16) | 1 Buch nehmen (siehe S. 14) | Den Level einer beliebigen Domäne oder Stärke erhöhen (siehe S. 14) |
|--|---|---|---|---|-----------------------------------|--|-----------------------------|---|



- | | | | | | | |
|--|----------------------------------|--------------------------------|---|---|-------------------------------|---------------------------|
| 1 Flüsterkneipe/Nachtclub/Casino zu den üblichen Kosten eröffnen oder eine Mobster-Flüsterkneipe durch eine deiner Flüsterkneipen/Nachtclubs/Casinos ersetzen oder eine deiner Flüsterkneipen zum Nachtclub/Casino umbauen (siehe S. 14+15). | Fässer produzieren (siehe S. 13) | Fässer verkaufen (siehe S. 13) | 1 Familienmitglied erhalten (siehe S. 13) | 1 Schläger kostenlos anheuern (siehe S. 18) | Schutz anordnen (siehe S. 17) | 2 Autoritätsmarker nehmen |
|--|----------------------------------|--------------------------------|---|---|-------------------------------|---------------------------|