

SPEAKEASY

ERWEITERUNGSSET

SPIELMATERIAL

- 12 Karten *Durchgehende Fähigkeiten*
- 24 Karten *Einmal-Fähigkeiten*
- 18 Karten *Akt-bezogene Fähigkeiten*
- 14 Karten *Solo-Ziele*
- 16 Plättchen *Öffentliche Ziele*
- 4 Hafen- und Auszahlungsübersichten
- 20 Autoritätsmarker aus Holz
- 1 bestickter Stoffbeutel
- 1 Regelblatt



DURCHGEHENDE FÄHIGKEITEN (12 Karten)

Karten auswählen

Während der Spielvorbereitung erhaltet ihr jeweils 3 Durchgehende Fähigkeiten verdeckt ausgeteilt. Alle übrigen Durchgehenden Fähigkeiten legt ihr unesehen zurück in die Schachtel.

Ihr behaltet jeweils 1 dieser Karten, werft jeweils 1 verdeckt ab und gebt die übrige nach links weiter.

Dann werft ihr jeweils von den 2 Karten auf eurer Hand 1 ab und legt die verbleibende offen neben euer Hauptquartier.

Die Fähigkeit eurer Karte könnt ihr während der ganzen Partie nutzen.



EINMAL-FÄHIGKEITEN (24 Karten)

Karten auswählen

Während der Spielvorbereitung erhaltet ihr jeweils 4 Einmal-Fähigkeiten verdeckt ausgeteilt. Alle übrigen Einmal-Fähigkeiten legt ihr unesehen zurück in die Schachtel.

Ihr behaltet jeweils 1 dieser Karten, werft jeweils 1 verdeckt ab und gebt die anderen beiden nach links weiter.

Von den 3 Karten auf eurer Hand behaltet ihr jeweils 1, werft jeweils 1 verdeckt ab und gebt die übrige nach links weiter.

Dann werft ihr jeweils von den 2 Karten auf eurer Hand 1 ab und legt die verbleibende offen neben euer Hauptquartier.

Die Fähigkeit eurer Karte könnt ihr genau einmal in der ganzen Partie nutzen. Wer seine Fähigkeit genutzt hat, dreht die Karte auf die Rückseite.

VERWENDUNG

Wenn ihr mit dem Grundspiel vertraut seid, könnt ihr 1 Sorte der folgenden Karten hinzunehmen: Durchgehende Fähigkeiten, Akt-bezogene Fähigkeiten, Einmal-Fähigkeiten.

Die öffentlichen Ziele könnt ihr mit einer beliebigen dieser Kartensorten kombinieren oder auch nur mit den öffentlichen Zielen spielen.

Die Solo-Ziele sind für den Solo-Modus gedacht.



AKT-BEZOGENE FÄHIGKEITEN (18 Karten)

Karten auswählen

Während der Spielvorbereitung erhaltet ihr jeweils 4 Akt-bezogene Fähigkeiten verdeckt ausgeteilt. Alle übrigen Akt-bezogenen Fähigkeiten legt ihr unesehen zurück in die Schachtel.

Ihr behaltet jeweils 1 dieser Karten, werft jeweils 1 verdeckt ab und gebt die anderen beiden nach links weiter.

Von den 3 Karten auf eurer Hand behaltet ihr jeweils 1, werft jeweils 1 verdeckt ab und gebt die übrige nach links weiter.

Dann werft ihr jeweils von den 2 Karten auf eurer Hand 1 ab und legt die verbleibende offen neben euer Hauptquartier.

Die Fähigkeit eurer Karte könnt ihr einmal pro Akt nutzen. Wer seine Fähigkeit genutzt hat, dreht die Karte auf die Rückseite. Zu Beginn jedes Aktes dreht ihr alle eure Fähigkeiten wieder auf die Vorderseite.



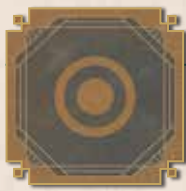
SOLO-ZIELE (14 Karten)

Suche während der Spielvorbereitung 3 Solo-Ziele aus (gezielt oder zufällig). Für jedes erfüllte Solo-Ziel erhältst du am Ende der Endwertung 10 \$.

1. *Rivalität*
2. *Alles oder Nichts*
3. *Geschäftssinn*
4. *Vermögen*
5. *Dominanz*
6. *Friseursalon*
7. *Machtstreben*
8. *Bühne frei*
9. *Glücksspiel*
10. *Nachtleben*
11. *Schmuggel*
12. *Paranoia*
13. *Fußvolk*
14. *Geld regiert die Welt*

Je nachdem, wie viel Geld du mehr hast als Joe, erhältst du einen Titel:

Abstand:	Titel:
1 - 20 \$	Schläger
21 - 40 \$	Familienmitglied
41 - 60 \$	Capo
61 - 80 \$	Boss
> 80 \$	Pate



ÖFFENTLICHE ZIELE (16 Plättchen)

Die öffentlichen Ziele funktionieren im Spiel allein, aber auch zu mehreren.

Mischt während der Spielvorbereitung die Zielplättchen und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Zieht dann jeweils 3 Plättchen, wählt jeweils 1 davon aus (**2 im Spiel zu zweit**) und legt die ausgewählten offen neben den Spielplan. Deckt dann weitere Plättchen vom Stapel auf und legt sie neben den Spielplan, bis dort 5 liegen.

Bei der Endwertung erhält jede Familie 10 \$ pro öffentlichem Ziel, das sie erfüllt hat. Einige Ziele können von mehr als einer Familie erfüllt werden.



1. Dein Machtmarker ist der höchste von allen (Gleichstand reicht).



2. Du hast die meisten Bücher frisiert (Gleichstand reicht).



3. Mindestens 3 der 5 Level auf deinem Hauptquartier stehen auf 5.



4. Du hast mindestens 6 Flüsterkneipen in Manhattan (egal, ob aktiv oder nicht).



5. Du hast mindestens 20 Macht.



6. Du hast 3 beschützte Nachtclubs in Manhattan.



7. Du hast die meisten Hilfskarten im Tresor (Gleichstand reicht).



8. Du bekommst bei der Endwertung das meiste Geld für beschützte Gebäude (Gleichstand reicht).



9. Du hast mindestens 10 Familienmitglieder im Spiel (an Pieren, neben eigenen Gebäuden, auf dem Hauptquartier).



10. Du hast mindestens 3 Bücher im selben Bereich, z. B. 3 Bücher im Central Park.



11. Du hast mindestens 3 Kisten.



12. Du hast mindestens je 1 Buch in allen drei Zonen (Downtown, Midtown, Uptown).



13. Du hast 3 beschützte Casinos in Manhattan.



14. Du hast mindestens 2 beschützte Nachtclubs und 2 beschützte Casinos in Manhattan.



15. Du hast alle 3 Flüsterkneipen in der rechten Dreiergruppe gebaut (für den 8-\$-Rabatt).



16. Du hast die meisten Schläger (Gleichstand reicht).