

THE UNITED FAMILIES OF MAFIA

KOMPILIERT DURCH ANZIEHEN CONSIGLIERE

November 2, 1928 - MOB CITY

Da der letzte Anschlag auf Leib und Leben den Don sehr geschwächt zurückgelassen hat – der Arzt gibt ihm höchstens noch eine Woche zu leben – wurde mir als engem Vertrauten des Don angetragen, Euch die Regeln von Mob City nahe zu bringen. Selbstverständlich sucht der Don einen würdigen Nachfolger als Familienoberhaupt, weswegen es nun an seinen Bandenführern ist, ihre Qualitäten hierfür zu beweisen.

Jeder von Euch ist einer dieser Bandenführer und muss versuchen, genügend Geld und Ansehen zu erringen, um in seine Fußstapfen zu treten. Steigere Dein Ansehen, indem Du Immobilien erwirbst und siegreich aus Schiessereien hervor gehst und gleichzeitig durch Erpressungen und illegale Geschäfte überall in der Stadt einen Haufen Zaster einstreichst

Zu Beginn des Spieles solltet Ihr entscheiden, ob eine nicht am Spiel teilnehmende Person zum 'Consigliere' ernannt werden soll. Ihre Aufgabe wird es sein, das Familienvermögen zu verwalten und allen Mitspielern die Regeln zu erläutern. Existiert kein separater Consigliere, so übernimmt dieses Amt der erfahrenste Bandenführer.

Anmerkung: Alles Geld, das an den Consigliere bezahlt wird, geht in die Familienkasse und nicht zum Vermögen desjenigen Bandenführers, der das Amt des Consigliere ausübt!

TESTAMENT UND LETZTER WILLE DES DON.

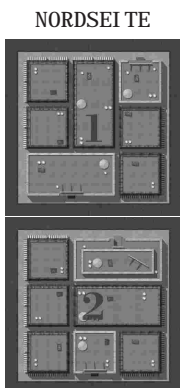
Es gibt 2 Karten, die den letzten Willen des Don wieder geben (Don's Will). Eine besagt, dass der Bandenführer mit dem höchsten Ansehen der nächste Don wird, während die andere besagt, dass der reichste Bandenführer Nachfolger des Don wird.

Gibt es einen separaten Consigliere (d.h. eine Person, die nicht gleichzeitig Bandenführer ist), dann wählt dieser eine der beiden Karten aus und legt diese geheim ab. KEIN BANDENFÜHRER darf erfahren, welche der beiden Karten der Consigliere gewählt hat.

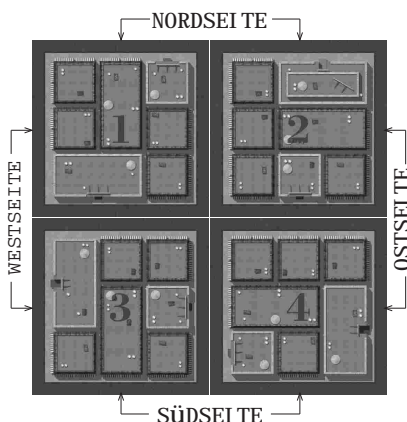
Ist einer der Bandenführer Consigliere, so mischt dieser die beiden Karten verdeckt. Eine der Karten wird gezogen und geheim abgelegt KEIN BANDENFÜHRER (auch nicht der Consigliere) darf erfahren, welche der beiden Karten gezogen wurde.

AUFBAU DES SPIELPLANS.

2 Bandenführer



3-6 Bandenführer



Es wird empfohlen, die Anzahl der für den Spielplan verwendeten Stadtblöcke wie folgt von der Anzahl der Mitspieler abhängig zu machen (falls gewünscht können aber auch mehr Blöcke verwendet werden). Die folgenden Beispiele verdeutlichen, wie der Spielplan aufgebaut wird.

Die verwendeten Blocks werden zufällig gezogen. Anmerkung: Zur besseren Übersicht hat jeder Block einen Pfeil, welcher nach Norden zeigt.

SPIELVORBEREITUNGEN.

1. Jeder Bandenführer wählt eine Farbe.
2. Jeder Bandenführer erhält ein Bandenübersichtstableau und platziert seinen 'Hut'-Marker auf die Zahl '1' der Ansehensleiste ('Notoriety').
3. Die Ereignis- ('Event'), Gangster- ('Enforcer' und Whisky ('Whiskey')) -Karten werden in separate Stapel getrennt. Alle übrigen Karten sollten ebenfalls bereit gelegt werden.
4. 6 zufällig gezogene Karten werden aus dem Ereigniskartenstapel entnommen, wobei die Karte 'Der Don ist tot' (Don is dead') nicht dabei sein darf. Die übrigen Ereigniskarten (einschließlich der Karte 'Don is dead') werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Anschließend werden die 6 gezogenen Karten gemischt und verdeckt auf den Stapel mit den übrigen Ereigniskarten gelegt.
5. Die Gangster-Karten werden sortiert, so dass ein Stapel entsteht, welcher lediglich aus einfachen Bandenmitgliedern ('Soldier') besteht. Dieser Stapel wird gemischt und jeder Bandenführer erhält davon ein Bandenmitglied ausgeteilt.

Die restlichen Bandenmitglied-Karten werden wieder in den Stapel der Gangster-Karten eingemischt, der daraus resultierende Stapel wird ebenfalls verdeckt bereit gelegt.

Die Bandenführer legen die erhaltenen Mitglieder auf einen beliebigen der 4 Ablageplätze ihres Bandenübersichtstableaus. Diese 4 Ablageplätze stellen die 4 Gruppen dar, die ein Bandenführer kontrolliert.

6. Jeder Bandenführer erhält \$6.500 in beliebiger Stückelung aus der Familienkasse, z. B. 4 x \$1.000, 4 x \$500, 4 x \$100, 2 x \$50.

7. Jeder Bandenführer erhält eine Übersichtskarte ('Planner Card'). Sie dient zur Übersicht während des Spieles.

8. Der jüngste Mitspieler erhält die Postkarte 'You're in my favour', legt sie vor sich ab und beginnt die erste Spielrunde. Die Postkarte wird am Ende jeder Runde an den Spieler zur linken weiter gegeben. Jeder Bandenführer wird sie zumindest einmal erhalten.



ÜBERSICHT ÜBER DIE EINZELNEN SPIELPHASEN.

Jede Spielrunde läuft wie folgt ab:

Phase 1: Bieten auf Privilegien (Alle Bandenführer gleichzeitig)

Phase 2: Tagesbefehle (Alle Bandenführer nacheinander, beginnend mit dem jeweiligen Startspieler)

Phase 3: Auswertung der Stadtteile (Der Consigliere und alle betroffenen Bandenführer)

1) BIETEN AUF PRIVILEGIEN.

Alle Bandenführer legen verdeckt 4 Marker mit den Zahlen 1 (Wichtig) bis 4 (Unwichtig) auf die Spielfelder 'EVENT' (Ereignis), 'ENFORCER' (Gangster), 'POLICE' (Polizei) und 'WHISKEY' (Whisky) ab. Im Falle eines Gleichstandes, d. h. wenn mehrere Bandenführer einen Marker mit gleicher Zahl auf das entsprechende Privileg gelegt haben, gewinnt der Bandenführer, welcher näher am Startspieler sitzt.

Privileg GANGSTER ('ENFORCER'):

Pro Mitspieler werden 2 Karten vom Gangster-Stapel gezogen. Zusätzlich wird pro Bandenführer mit einem Ansehen von 5 oder mehr eine weitere Karte gezogen. Aus all diesen gezogenen Karten darf sich zunächst der Bandenführer mit der niedrigsten Zahl auf diesem Privileg 2 Karten auswählen. Sollte sein Ansehen größer als 4 sein, so darf er sich eine weitere Karte aussuchen. Anschließend ist der Bandenführer mit dem nächst höheren Gebot an der Reihe usw.

ANFÜHRER-Karten ('Lieutenant') dürfen nur in einer Gruppe abgelegt werden, die noch keinen Anführer besitzt. Sie werden offen abgelegt, und zwar immer als oberste Karte einer Gruppe.

BANDENMITGLIEDER-, KILLER-, FREUNDIN- und YOUNGSTER-Karten ('SOLDIER', 'ASSASSIN', 'MOLL', 'TORPEDO') können in jeder Gruppe abgelegt werden. Die Ablage erfolgt verdeckt. Gehört zur entsprechenden Gruppe bereits ein Anführer, so wird die neue Karte unterhalb von diesem abgelegt. WEAPON cards must be placed in an existing group and should appear as simply another soldier card.

WAFFEN-Karten ('Weapon') werden ebenfalls verdeckt in eine beliebige Gruppe abgelegt.

Privileg EREIGNIS ('EVENT'):

Der Bandenführer mit der niedrigsten Zahl darf die oberste Ereigniskarte ansehen. Diese Ereigniskarte wird für die laufende Runde gültig sein. Hierfür bezahlt der Bandenführer dem Consigliere \$50 x Anzahl seiner Ansehenspunkte in die Familienkasse.

Privileg POLIZEI ('POLICE'):

Der Bandenführer mit der niedrigsten Zahl erhält den Polizei-Marker („Police“). All seine Gruppen und Kneipen sind in dieser Runde von Polizei ereigniskarten nicht betroffen. Hierfür bezahlt der Bandenführer dem Consigliere \$200 x Anzahl seiner Ansehenspunkte in die Familienkasse.

Privileg WHISKY ('WHISKEY'):

Der Bandenführer mit der niedrigsten Zahl darf als erstes Whisky-Karte ziehen, anschließend darf der Bandenführer mit der zweitniedrigsten Zahl aus den verbleibenden Karten ziehen usw. Alle Bandenführer haben das Recht, eine Whisky-

Karte zu ziehen. Dafür bezahlen sie dem Consigliere \$100 x Anzahl der Whiskypunkte des jeweiligen Bandenführers in die Familienkasse.

Anmerkung: In einem Spiel mit weniger als 6 Bandenführern werden weniger Whiskykarten vergeben. Beispiel:

2-3 Bandenführer: 1 x \$4, 1 x \$3, 1 x \$2.

4 Bandenführer : 1 x \$4, 1 x \$3, 2 x \$2.

5 Bandenführer : 1 x \$4, 2 x \$3, 2 x \$2.

2) TAGESBEFEHLE.

Beginnend mit dem Startspieler erteilen alle Bandenführer ihren Banden die Tagesbefehle. Diese werden in folgender Reihenfolge ausgeführt:

1. Bezahlung der Bandenmitglieder. Jeder Anführer kostet \$200, jedes verdeckte Bandenmitglied, jeder Killer, jede Freundin, jeder Youngster und jede Waffe kosten \$50. Für den Fall, dass ein Bandenführer zu wenig Geld besitzt, werden alle Karten abgegeben, die er nicht bezahlen kann.

2. Kauf einer Immobilie: Um eine Immobilie zu erwerben platziert man einen unbenutzten Gebäudemarker mit dem Whiskyglas nach unten auf das Gebäude, das man kaufen möchte und entrichtet den hierfür auf der Übersichtskarte angegebenen Preis an die Familienkasse. Es ist erlaubt, mehrere Gebäude pro Runde zu erwerben.

3. Eröffnung einer Kneipe: In jedem Gebäude, das man besitzt, kann man eine Kneipe eröffnen, was dem entsprechenden Bandenführer in dieser Runde höhere Einnahmen beschert. Hierzu wird der Gebäudemarker umgedreht, so dass das Whiskyglas nach oben zeigt. Immobilien ohne Kneipe erzielen normale Einnahmen. Eröffnet ein Bandenchef in einer Runde 2 oder mehr Kneipen, so kostet jede weitere Kneipe \$ 100 x Whisky-Wert des entsprechenden Bandenführers.

Anmerkung: Bei einem Polizeieinsatz in einem Gebäudeblock wird jedes Gebäude, welches eine Kneipe enthält, mit einer kräftigen Strafe belegt (oder geht verloren, falls der Besitzer die Strafe nicht aufbringen kann).

4. Aussenden der Gruppen: Für jede Gruppe, die aus mindestens einer Karte besteht, muss der zugehörige Gruppenmarker auf irgendein Gebäude abgelegt werden. Vgl. hierzu auch: 'Platzieren von Gruppen'.

Anmerkung: In jedem Gebäude darf nur eine eigene Gruppe platziert werden.

3) AUSWERTUNG DER STADTTTEILE.

Nachdem alle Bandenführer ihre Tagesbefehle erteilt haben, wird die oberste Karte vom Ereigniskartenstapel aufgedeckt. Sie gibt an, welches Ereignis in der aktuellen Runde eintritt. Beginnend beim Stadtteil im Nordwesten wertet der Consigliere jeden Stadtteil wie folgt aus:

1. Gebäude, die von der Ereigniskarte betroffen sind (siehe auch Abschnitt 'EREIGNISKARTEN': Speakeasy Raid)

2. Gruppenmarker, die von der Ereigniskarte betroffen sind (siehe auch Abschnitt 'EREIGNISKARTEN': Extortion Crackdown)

3. Gebäude, die nur einen Gruppenmarker enthalten (siehe auch Abschnitt 'PLATZIERUNG VON GRUPPEN')

4. Gebäude, die zwei oder mehr Gruppenmarker enthalten (siehe auch Abschnitt 'PLATZIERUNG VON GRUPPEN')



5. Sicher stellen, dass alle Gruppenmarker wieder an die jeweiligen Bandenführer zurückgegeben wurden

Anmerkung: Beim Auswerten der oben genannten Punkte erhalten alle Besitzer von Immobilien, in denen keine Schiesserei und keine Erpressung stattfindet, sofort das entsprechende Einkommen.

In gleicher Weise wertet der Consigliere nun die Stadtteile im Nordosten, Südwesten und schließlich im Südosten aus. Wurden alle Stadtteile ausgewertet, so endet der aktuelle Tag (die aktuelle Spielrunde).

ENDE DAS TAGES / ENDE DER SPIELRUNDE.

Der Startspieler gibt die Postkarte 'You're in my favour' an den Spieler zu seiner linken weiter. Die Polizei- sowie alle Whisky-Karten werden an den Consigliere zurück gegeben. Es beginnt ein neuer Tag, abermals mit Phase 1 'BIETEN AUF PRIVILEGIEN'.



PLATZIERUNG VON GRUPPEN.

AUF EINEM EIGENEN GEBÄUDE.

Wird eine Gruppe auf einem eigenen Gebäude platziert, so ist sie dort sicher vor Polizei-Razzien. Werden fremde Gruppen auf einem eigenen Gebäude platziert, so findet eine Schiesserei statt (siehe SCHIESSEREI).

AUF EINEM FREMDEN GEBÄUDE.

Wird eine Gruppe auf einem fremden Gebäude eingesetzt, so wird die komplette Gruppe verhaftet, falls dort eine Polizei-Razzia stattfindet. Besitzt der Eigentümer des Gebäudes in selbigem ebenfalls eine Gruppe, so kommt es zu einer Schiesserei (siehe SCHIESSEREI). Bleibt die fremde Gruppe siegreich und als einzige übrig, so erpresst sie vom Gebäudeeigentümer sofort einen Summe von 10% des Gebäudeeinkommens multipliziert mit dem Ansehen des Bandenführers dieser Gruppe. Für den Fall, dass es sich beim entsprechenden Gebäude um eine Kneipe handelt, erhält man Einnahmen wie auf der Übersichtskarte angegeben.

AUF EINEM NEUTRALEN GEBÄUDE.

Wird eine Gruppe auf einem neutralen Gebäude eingesetzt, so wird die komplette Gruppe verhaftet, falls dort eine Polizei-Razzia stattfindet. Bleibt die Gruppe als einzige in diesem Gebäude übrig, so erpresst sie sofort einen Summe von 10% des Gebäudeeinkommens multipliziert mit dem Ansehen des Bandenführers dieser Gruppe. Dieser Betrag wird dem entsprechenden Bandenführer vom Consigliere aus der Familienkasse ausbezahlt.

SCHIESSEREI.

Befinden sich zwei oder mehr Gruppen auf dem selben Gebäude, so beginnt eine Schiesserei. Die betroffenen Bandenführer legen alle zu ihrer Gruppe gehörigen Gangster-Karten offen vor ihr Bandenübersichtstableau. Jede Waffe, die die Gruppe mit sich führt und die einer der aufgedeckten Charaktere benutzen soll, wird zur Hälfte unter die entsprechende Charakterkarte geschoben. Jede Person kann nur eine Waffe benutzen. Eine Schiesserei besteht aus 2 Schritten pro Charakterkarte. Die Reihenfolge, in der die Charakterkarten agieren können, wird anhand der einzelnen Reflex-Werte festgelegt. Eine Schiesserei endet erst, wenn nur noch Mitglieder einer Gruppe übrig sind.

SCHRITT 1: AKTION (Angriff oder Aufheben eines Gegenstandes)

Zunächst handelt der Charakter mit dem höchsten Reflex-Wert (die kleine Zahl oben auf der Patrone). Die anderen an der Schiesserei beteiligten Charaktere folgen danach der Reihe nach gemäß ihrem Reflex-Wert. Bei Gleichstand sind diejenigen Charaktere früher am Zug, deren Bandenführer in Zugreihenfolge am nächsten beim Startspieler sitzt. War jeder Charakter einmal am Zug, so beginnt von den verbleibenden Charakteren wieder derjenige, der jetzt den höchsten Reflex-Wert aufweist. Dies wird solange fortgesetzt, bis nur noch Mitglieder einer Gruppe übrig sind.

Angriff: Möchte ein Bandenführer angreifen, so benennt er eine Charakterkarte eines Mitspielers als Ziel des Angriffs. Sofern er nicht mit einem Killer oder einer Granate angreift würfelt der Bandenführer der angreifenden Figur nun. Bezüglich des Ergebnisses siehe Abschnitt 'Auswirkung eines Angriffs'.

Anmerkung: Für Killer, Youngster, Prostituierte und Granaten gelten spezielle Zusatzregeln!

Aufheben eines Gegenstandes: Möchte ein Bandenführer einen Gegenstand aufheben, so kann er eine Waffe, die ein Mitglied seiner Gruppe fallen gelassen hat, aufheben und dem Bandenmitglied zuordnen, das gerade eine Aktion ausführt (halb darunter schieben).

SCHRITT 2: AUSWIRKUNG EINES ANGRIFFS

Angriff mit einer Waffe: Wird eine Zahl gewürfelt, die genau der Stärke der angegriffenen Figur entspricht (große Zahl unten auf der Patrone), so ist die angegriffene Figur verletzt und wird wieder zurück auf das entsprechende Gruppenfeld des Bandenübersichtstableaus gelegt. Alle Waffen, die diesem Charakter zugeordnet waren, gelten als fallen gelassen und verbleiben an Ort und Stelle.

Wird eine Zahl gewürfelt, die größer ist als die Stärke der angegriffenen Figur, so ist die angegriffene Figur getötet und wird verdeckt unter den Stapel mit den Gangster-Karten geschoben.



Angriff ohne Waffe: Wird eine Zahl gewürfelt, die gleich oder größer ist als die Stärke der angegriffenen Figur (große Zahl unten auf der Patrone), so ist die angegriffene Figur verletzt und wird wieder zurück auf das entsprechende Gruppenfeld des Bandenübersichtstableaus gelegt. Alle Waffen, die diesem Charakter zugeordnet waren, gelten als fallen gelassen und verbleiben an Ort und Stelle.

SCHRITT 3: ENDE DER SCHIESSEREI

Sobald nur noch Mitglieder einer Bande übrig sind gewinnt deren Bandenführer die Schiesserei. Hierfür steigt sein Ansehen sofort um 1. Das Ansehen aller unterlegenen Bandenführer sinkt jeweils um 1 (es sei denn, das Ansehen befindet sich bereits auf dem niedrigst möglichen Stand, siehe auch Abschnitt 'Ansehen'). Der Sieger darf alle Waffen aufnehmen, welche von den Verlierern fallen gelassen wurden und sie den Mitgliedern der siegreichen Gruppe zuordnen. Allerdings darf jedes Bandenmitglied nur eine bestimmte Anzahl von Waffen tragen (siehe auch: 'Gangster-Karten: Übersicht über die Charaktere'), so dass möglicherweise nicht alle Waffen aufgenommen werden können.

Anmerkung: Besteht eine Gruppe nur noch aus Killern und Prostituierten, so kann ein angreifender Bandenführer diese sofort für sich beanspruchen, sofern er mehr Ansehen hat als der bisherige Besitzer. Die Karten werden in diesem Fall der siegreichen Gruppe zugeordnet.

GANGSTER-KARTEN: ÜBERSICHT ÜBER DIE CHARAKTERE.

EINFACHES BANDENMITGLIED ('Soldier'): kostet pro Runde \$50 und stellt die Mehrheit der Gangsterkarten dar. Ein einfaches Bandenmitglied hat einen niedrigen Reflex-Wert und eine geringe Stärke. Es kann zur Verstärkung seines Angriffs 1 Waffe tragen.

KILLER: kostet pro Runde \$50 und ist dazu geschaffen, Gegner vom Plan zu fegen. Killer haben einen sehr hohen Reflex-Wert, aber nur geringe Stärke – sie sollten also dazu benutzt werden, einen Gegner zu eliminieren, bevor dieser angreifen kann. Da dieser Angriff garantiert erfolgreich ist (Würfeln ist nicht notwendig) kann ein Killer keine Waffe mit sich führen, lediglich 1 Granate. Falls ein oder mehrere Killer und / oder Prostituierte die letzten Überlebenden einer Gruppe sind, dann kann der gegnerische Bandenführer sie in seine siegreiche Gruppe übernehmen, falls er dies möchte. Sein Ansehen muss jedoch höher sein als das desjenigen Bandenführers, zu dessen Gruppe die Prostituierte bislang gehörte.



FREUNDIN: kostet pro Runde \$50. Freundinnen haben niedrige Reflex- und Stärkewerte. Am wertvollsten ist eine Freundin für eine Gangsterbande bei einer Erpressung oder bei Besetzung einer Kneipe, da sie in diesen Fällen die Einnahmen verdoppelt (in diesem Fall muss sie aufgedeckt und allen anderen Bandenführern gezeigt werden). Falls eine oder mehrere Freundinnen und / oder Killer die letzten Überlebenden einer Gruppe sind, dann kann der gegnerische Bandenführer sie in seine siegreiche Gruppe übernehmen, falls er dies möchte. Sein Ansehen muss jedoch höher sein als das desjenigen Bandenführers, zu dessen Gruppe die Freundinnen bislang gehörte.

Anmerkung: Mehrere Freundinnen in der selben Gangsterbande führen nicht zu einer weiteren Verdopplung der Einnahmen.

YOUNGSTER: kostet pro Runde \$50. Youngster weisen zwar nur durchschnittliche Reflex- und Stärkewerte auf, können jedoch 2 Waffen gleichzeitig mit sich führen. Ein Youngster kann für jede von ihm getragene Waffe einmal angreifen. Dabei kann es sich um Angriffe auf 2 verschiedene Charaktere oder um 2 Angriffe auf den gleichen Gegner handeln.

ANFÜHRER: kostet pro Runde \$200. Ein Anführer ist der Chef einer Bande. Jede Bande kann nur einen Anführer haben. Ein Anführer hat mittlere bis hohe Reflex- und Stärkewerte und trägt bereits einen 45er Colt mit sich, welcher ihm (auch ohne weitere Waffenkarte) bei jedem Angriff einen Bonus von +1 auf seinen Würfelwurf gibt. Zusätzlich kann jeder Anführer 1 weitere Waffe tragen.

Anmerkung: Beim Tragen mehrerer Waffen werden die Werte der einzelnen Waffen nicht addiert!

GANGSTER-KARTEN: ÜBERSICHT ÜBER DIE WAFFENKARTEN.

REVOLVER: kostet pro Runde \$50. Ein Revolver kann mit Ausnahme von Killern von jedem Charakter getragen werden. Er addiert bei einem Angriff +1 auf das Würfelergebnis.

SCHROTFLINTE: kostet pro Runde \$50. Eine Schrotflinte kann mit Ausnahme von Killern von jedem Charakter getragen werden. Sie addiert bei einem Angriff +2 auf das Würfelergebnis.

MASCHINENPISTOLE: kostet pro Runde \$50. Eine Maschinenpistole kann mit Ausnahme von Killern von jedem Charakter getragen werden. Sie addiert bei einem Angriff +4 auf das Würfelergebnis.

GRANATE: kostet pro Runde \$50. Eine Granate kann von jedem Charakter getragen werden, auch von einem Killer. Eine Granate erlaubt es, sofort 2 Charaktere zu töten, welche allerdings der selben gegnerischen Bande angehören müssen. Eine Granate kann außerdem dazu verwendet werden, ein gegnerisches Gebäude zu beschädigen. Sollte das entsprechende Gebäude mit dem Whiskyglas nach oben liegen, so wird dieses nach unten gedreht. In diesem Gebäude finden keine weiteren Aktivitäten (Schiessereien, Erpressungen, Errichtung einer Kneipe) statt. Nach ihrem Einsatz wird die Granate verdeckt unter den Stapel der Gangsterkarten gelegt.



EREIGNISKARTEN.

DER DON IST TOT ('Don is dead'): Das Spiel endet in der Runde, in der die Karte "Der Don ist tot" aufgedeckt wird. Ein letztes Mal werden alle Stadtteile ausgewertet, anschließend verliert der Consigliere das Testament des Don: Die für das Spielziel entscheidende Karte 'Don's last will' wird aufgedeckt und entscheidet darüber, welcher Spieler gewonnen hat und neues Familienoberhaupt wird.

MISSGLUECKTER ERPRESSUNGS-VERSUCH ('Extortion Crackdown'): Anhand des Stadtplans auf der ersten Seite dieser Regel wird ermittelt, welcher Stadtbezirk zu welcher Seite (Nord, Süd, Ost, West) gehört. Alle Gruppen, die sich auf einem der betroffenen Gebäude befinden, welches nicht dem eigenen Bandenführer gehört, werden verhaftet und verdeckt unter den Stapel mit den Gangster-Karten gelegt. Hiervon nicht betroffen sind Gruppen desjenigen Bandenführers, welcher den Polizei-Marker besitzt. Sie können im betreffenden Gebäude nach wie vor Einnahmen erpressen.



TRÜGERISCHE RUHE ('GANGLAND TRUCE'): In dieser Runde sind keine Schiessereien erlaubt. Darüber hinaus können nur neutrale (nicht einem Bandenführer gehörende) Gebäude erpresst werden. Befinden sich mehrere Gruppen im gleichen neutralen Gebäude, so kann nur derjenige Bandenführer eine Erpressung durchführen, der den Polizei-Marker besitzt.

POLIZEI RAZZIE IN KNEIPEN ('POLICE RAID SPEAKEASIES'): Anhand des Stadtplans auf der ersten Seite dieser Regel wird ermittelt, welcher Stadtbezirk zu

welcher Seite (Nord, Süd, Ost, West) gehört. Die gemäß der aufgedeckten Karte betroffenen Kneipen (mit dem Whiskyglas nach oben) werden mit einer Strafe belegt und das Gebäude wird für die laufende Runde vorübergehend geschlossen. Sollte der Besitzer einer betroffenen Kneipe nicht in der Lage sein, die geforderte Strafe zu bezahlen, so verliert er sofort seinen Besitzanspruch auf dieses Gebäude: Sein Marker wird entfernt und das Gebäude ist wieder neutral.

Anmerkung: Wenn eine Kneipe geschlossen ist, so wirft sie in der laufenden Runde keine Einnahmen ab. Außerdem finden in ihr keine Erpressungen statt, auch nicht durch den Besitzer des Polizeimarkers.

WHISKY-MARKT BOOMT
(' WHISKEY CONSUMPTION SKY ROCKETS ') :
Alle Einnahmen aus Kneipen werden verdoppelt.

WHISKY-MARKT BRICHT EIN
(' WHISKEY CONSUMPTION HITS GROUND ') :
Alle Einnahmen aus Kneipen werden halbiert.

WHISKY-KARTEN.

Whisky-Karten geben an, ob ein Whisky von hoher Qualität ist und zu welchem Preis er verkauft werden kann. Ein Bandenführer, der keine Whisky-Karten besitzt, kann keine Kneipen eröffnen.

Anmerkung: Ein Bandenführer, der in einer Runde mehr als eine Kneipe eröffnen möchte, muss für die Eröffnung jeder weiteren Kneipe \$100 multipliziert mit der Anzahl seines Whisky-Wertes entrichten.

SPIELENDEN UND SIEGER.

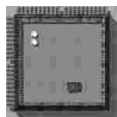
Am Ende der letzten Spielrunde zählen alle Bandenführer ihr Vermögen zusammen. Gebäude oder Charaktere werden hierbei nicht berücksichtigt.

Der Consigliere deckt nun die zu Spielbeginn bestimmte Karte mit dem letzten Willen des Don auf.

In Abhängigkeit davon, was der letzte Wille des Don war. Gewinnt nun entweder der Bandenführer mit dem höchsten Vermögen, oder derjenige mit dem höchsten Ansehen.

Im Falle eines Gleichstandes wird das jeweils andere Kriterium zur Ermittlung des Siegers herangezogen, d. h. bei einem Gleichstand beim Ansehen gewinnt derjenige der betroffenen Bandenführer, der das höchste Vermögen vorweisen kann (und umgekehrt). Sollte nun immer noch ein Gleichstand bestehen, so gewinnt von den am Gleichstand beteiligten derjenige Spieler, der am nächsten am aktuellen Startspieler sitzt.

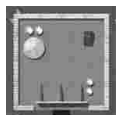
GEBÄUDEÜBERSICHT.



Kleiner
Geschäft



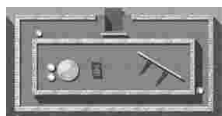
Grosser
Geschäft



Kleiner
Verein



Grosser
Verein



Hotel

Anmerkung: Die Ausrichtung der Gebäude auf den Stadtteilkarten kann von der oben dargestellten Ausrichtung abweichen.

ANSEHEN.

Das Ansehen eines Bandenführers kann niemals unter den Wert 1 fallen. Falls ein Bandenführer Gebäude besitzt, so kann sein Ansehenswert nie unter die Summe der Ansehenswerte seiner Gebäude fallen (siehe hierzu auch die Übersichtskarten).

ÜBERSICHT ÜBER DAS SPIELMATERIAL.

STADTPLAN VON MOBCITY

Bestehend aus 8 einzelnen Gebäudeblock-Teilen, die in jeder Partie unterschiedlich ausgelegt werden können.

GEBOTSTABLEAU (' Bid Board ')

Zeigt die Privilegien, auf die geboten werden kann: EREIGNIS (' Event '), GANGSTER (' Enforcer '), POLIZEI (' Police ') und WHISKY (' Whiskey ').

BANDENÜBERSICHTSTABLEAU (6x)

Jedes Tableau weist 4 Plätze auf, in denen Gangster-Karten abgelegt werden können sowie eine Ablagefläche für eine Whisky-Karte. Außerdem ist eine Skala vorhanden, auf der das Ansehen des Bandenführers angezeigt wird.

GANGSTER-KARTEN

Kartensatz, bestehend aus Anführern (' Lieutenant '), Killern (' Assassin '), Freundin (' Moll '), Bandenmitgliedern (' Soldier '), Youngstern (' Torpedo '), Revolvern (' Revolver '), Schrotflinten (' Shotgun '), Maschinengewehren (' Tommygun ') und Granaten (' Grenade ').

WHISKY-KARTEN

Kartensatz, bestehend aus 6 Karten mit 3 verschiedenen Zahlenwerten.

EREIGNISKARTEN

Kartensatz, bestehend aus 12 Karten, wie beispielsweise Polizeirazzien (' Police Crack down '), Polizei-Einsätzen (' Police raid '), "Der Don ist tot" (' Don's death '), etc

BANDENFÜHRER

4 Gruppenmarker (werden auch zur Gebotsabgabe benutzt), 7 Gebäudemarker, 1 Hut-Marker.

ÜBERSICHTSKARTE (6x)

Fasst die Kosten und die Einnahmen der einzelnen Gebäudetypen zusammen.

POSTKARTE ' YOU ' RE IN MY FAVOUR '

Diene als Anzeiger, welcher Spieler in der aktuellen Runde Startspieler ist.

POLIZEI-KARTE

Zeigt an, welcher Bandenführer von Polizeiereignissen nicht betroffen wird.

DES DONS LETZTER WILLE (' DON ' S WILL ') (2x)

2 Karten mit unterschiedlichen Vorgaben für den Gewinn des Spieles.

EIN WÜRFEL UND MOBCITY-SPIELGELD

REGELÜBERSETZUNG.

Die Spielregeln für dieses Spiel sind im Internet verfügbar unter www.mobcitygame.com

Übersetzung ins Deutsche: Michael Andersch

ALLGEMEINE INFORMATIONEN ZU DIESEM SPIEL.

www.vanderveergames.com