

MafiaDollar

Spielidee Heiko Weyen
Zeichnungen Michael Bruix
Für 2-6 Spieler ab 12 Jahren

SPIELREGELN 1.0

- Inhalt:**
173 Spielkarten:
30 Gangster
26 Gegenstände
32 Blockkarten
44 Anteilskarten
18 Lager
6 Wachhunde
3 Der Don hat Geburtstag Karten
13 Polizeikarten
1 Aufhebung der Prohibition

Eine Kartenübersicht und diese Spielregel



1. Spielidee und Spielziel

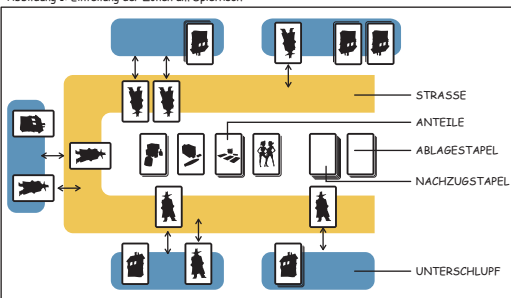
Bei MafiaDollar übernimmt jeder Mitspieler einen Mafia-Clan und versucht bis zur Aufhebung der Prohibition so viele Dollar wie möglich zu raufen. Es werden Gangster angeheuert, mit Gegenständen ausgerüstet und auf die Straße geschickt, um möglichst viele von den mit illegalen Geschäften gemachten Dollar (in Form von Anteilskarten) in die eigenen Lager zu schaffen. Gibt es gerade mal nichts auf der Straße zu holen, lohnt es sich die Lager der anderen Clans auszurauben oder gegnerische Gangster auszuschalten. Natürlich sieht die Polizei dabei nicht tatenlos zu, sondern taucht unverhofft in der Kartenhand auf. Am Ende kommt die Abrechnung. Es gewinnt der Clan mit den meisten Dollar.

2. Spielvorbereitung

Die Spielkarte „Aufhebung der Prohibition“ wird aussortiert und zur Seite gelegt. Jeder Spieler erhält eine beliebige Lagerkarte, die er offen vor sich auslegt. Die restlichen Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt fünf Karten (seine Starthandkarten). Vom verbliebenen Kartenstapel werden 30 Karten separiert. In diesen Stapel wird die Karte „Aufhebung der Prohibition“ eingemischt und unter den anderen Stapel gelegt, so dass ein vollständiger Nachzugstapel verdeckter Karten entsteht. Befindlich unter den Starthandkarten Anteilskarten, werden diese nun offen in die Tischmitte gelegt. Dabei wird für jede Anteilsart (Alkohol, Tabak, Glücksspiel und Rotlichtmilieu) ein eigener Stapel erstellt und die Karten offen übereinander gelegt. Es werden solange neue Karten gezogen, bis alle Spieler fünf Karten, die keine Anteilskarten sind, auf der Hand halten. Danach wird ein Startspieler ermittelt (sucht Euch aus wie!) und die Jagd auf die Dollar kann beginnen.



Abbildung 1: Einteilung der Zonen am Spieltisch



3. Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler macht jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn seinen Spielzug, bestehend aus den folgenden drei Phasen:
1. Eine Karte ziehen
2. Eine Karte ausspielen
3. Gangster-Aktionen

Es darf jederzeit mit dem aktiven Spieler gehandelt werden. Handeln heißt: Handkarten im Verhältnis 1:1 zu tauschen. Bereits ausgespielte Karten oder Anteilskarten dürfen nicht gehandelt werden.

4. Phasen

4.1. Eine Karte ziehen

Man zieht die oberste Karte vom Nachzugstapel und nimmt sie auf die Hand. Ist es eine Anteilskarte, wird sie sofort offen, wie bei den Spielvorbereitungen erklärt, in die Tischmitte gelegt und eine neue Karte gezogen. Alle anderen gezogenen Karten bleiben auf der Hand. (Ausnahme „Aufhebung der Prohibition“). Man zieht ggfs. so lange bis man keine Anteilskarte mehr gezogen hat.

4.2. Eine Karte ausspielen

Man wählt eine seiner Handkarten und spielt sie entsprechend der im Abschnitt Kartenerklärungen beschriebenen Regeln aus. Kann oder möchte man keine Karte spielen, so muss man eine Karte offen auf den Ablagestapel abwerfen.

4.3. Gangster-Aktionen

Man darf für jedes eigene ausgespielte Lager eine Aktion mit einem Gangster durchführen. Kein Gangster darf in einer Runde für mehr als eine Aktion verwendet werden. Entweder bewegt man einen Gangster für eine Aktion vom Unterschlupf auf die Straße, oder man lässt von seinen Gangstern, die schon auf der Straße sind, Jobs erledigen. Es gibt drei mögliche Jobs, die ein Gangster erledigen kann. Grundsätzlich kehrt ein Gangster nach jedem Job zum Unterschlupf zurück. Auch ohne einen Job zu erfüllen kann ein Gangster für eine Aktion zum Unterschlupf zurückkehren.

4.3.1. Anteilskarten nehmen: Der Gangster nimmt sich die oberste Karte von einem der ausliegenden Stapel mit Anteilskarten. Gestattet ihm eine Gegenstandskarte (Fahrzeug), mehrere Karten zu nehmen, darf er diese nur von einem einzigen Stapel ziehen. Er darf die tiefer liegenden Karten zuvor nicht einsehen. Er kehrt mit der Beute in den Unterschlupf zurück und sie wird unter eine der Lagerkarten gelegt.

4.3.2. Gangster angreifen: Der Gangster versucht durch eine Erfolgsprobe einen beliebigen anderen Gangster (auch geblockt), der sich auf der Straße befindet, auszuschalten. Dazu deckt er die oberste Karte vom Nachzugstapel auf und addiert zum abgebildeten Würfelwert seinen Angriffsbonus (siehe 7.2). Ist das Gesamtergebnis größer als acht, wurde der feindliche Gangster erledigt und kommt auf den Ablagestapel. Die Ausrüstung des ausgeschalteten Gangsters darf der angreifende Gangster übernehmen oder gegen seine eigenen Gegenstände tauschen. Kann er nicht mehr tragen oder möchte die Gegenstände nicht, kommen diese auch auf den Ablagestapel. Ist das Gesamtergebnis acht oder kleiner, misslingt der Angriff.



4.3.3. Einbruch: Der Gangster versucht durch eine Erfolgsprobe Anteilskarten aus dem Lager eines anderen Spielers zu stehlen. Er bestimmt ein Lager und zieht eine Karte vom Nachzugstapel, addiert zu dem abgebildeten Würfelwert seinen Einbruchsbonus hinzu und zieht ggfs. den Schutzbonus eines Wachhundes ab. Ist das Gesamtergebnis größer als acht, darf er sich alle Anteilskarten des Lagers ansehen und eine beliebige Anteilskarte nehmen. Diese legt er verdeckt unter eines seiner eigenen Lager. Ist das Gesamtergebnis acht oder kleiner, misslingt der Einbruch.

5. Spielende

Wenn ein Spieler die Karte „Aufhebung der Prohibition“ zieht (ob in der Kartenzugphase oder bei einer Erfolgsprobe), muss er diese offen vorlegen. Das Spiel endet sofort ohne Beendigung der aktuellen Aktion und es folgt die Abrechnung.

Bei der Abrechnung zählt jeder Spieler die Werte seiner Anteilskarten aus den eigenen Lagern zusammen und zieht die folgenden Werte davon ab:

- 5.000 \$ für jeden eigenen ausliegenden Gangster
- 10.000 \$ für jedes eigene ausliegende Lager
- 25.000 \$ für jede Polizeikarte mit einem Wachmann auf der Hand (1 Stern)
- 50.000 \$ für jede Polizeikarte mit einer Streife auf der Hand (2 Sterne)
- 100.000 \$ für die Polizeikarte mit der Razzia auf der Hand (3 Sterne)

Es gewinnt der Spieler, der danach die meisten Dollar übrig hat. Gibt es mehrere Spieler, die den gleichen höchsten Betrag erreicht haben, so gewinnt derjenige mit den meisten Gangstern, danach der mit den meisten Lagern. Besteht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

6. Optionale Regeln

6.1. Ein Gangster darf als Aktion, sofern er im Unterschlupf ist, einem anderen eigenen Gangster im Unterschlupf einen Gegenstand übergeben.

6.2. Um das Spiel interessanter zu machen, spielt man so viele Partien, bis ein Spieler die vorher vereinbarte Gesamtsumme an Dollar errungen hat. Zum Beispiel: Kurzes Spiel - 250.000 Dollar, langes Spiel - 500.000 Dollar.



7. Kartenerklärung

Die Karten sind in sieben verschiedene Arten aufgeteilt, die im Spiel jeweils eine andere Funktion haben. Außerdem besitzen die meisten Karten oben links ein Symbol und oben rechts einen Würfelwert. Die Symbole sind die jeweiligen Pendants zur Aufhebung der vier verschiedenen Block-Varianten. Die Würfelwerte (1-8) benutzt man für die Erfolgsproben.

7.1. Lagerkarten werden nebeneinander vor dem Spieler ausgelegt. Ein Gangster bringt seine Anteilskarten immer in eines der vom Spieler ausgelegten Lager. Dort werden sie, nur einsehbar für den Besitzer, gehortet. Einmal einem Lager zugeordnet, können Karten nicht mehr umverteilt werden. Eine besondere Lagerkarte ist der Wachhund. Jeweils einen Wachhund darf man jedem Lager zuordnen. Ein Wachhund erschwert Gangstern das Einbrechen um -1 bei der Erfolgsprobe.

7.2. Gangsterkarten unterscheiden sich in den jeweiligen Boni für Angriff und Einbruch, dargestellt durch Patronen oder Schösser, und werden beim Auspielen in den eigenen Unterschlupf gelegt. Sie dürfen noch in derselben Runde, in der sie ausgespielt wurden, mit einer Aktion auf die Straße bewegt werden. Die Anzahl der eigenen Gangster ist nicht durch die Anzahl der eigenen Lager begrenzt.

7.3. Blockkarten werden direkt auf einen beliebigen gegnerischen Gangster gelegt. Ein mit einer Blockkarte belegter Gangster kann keine Aktion ausführen. Es gibt vier verschiedene Arten von Blockkarten: Gefängnis, Zu Hause, Verprügelt und Freundin. Geblockte Gangster können befreit werden indem man eine Karte mit einem dem Block entsprechenden Symbol ausspielt. Die ausgespielte Karte mit dem entsprechenden Symbol und die Blockkarte kommen dann beide auf den Ablagestapel. Die Zuordnung ist: Gefängnis - Schlüssel, Zu Hause - Zeitung, Verprügelt - Verbandskasten, Freundin - Hut. Es dürfen beliebig viele Blockkarten auf einen Gangster gelegt werden, die dann ggfs. von oben nach unten freigespielt werden müssen.

7.4. Ausrüstungskarten verschaffen Gangstern zusätzliche Boni bei Erfolgsproben. Sie werden einzelnen Gangstern zugewiesen, indem sie unter die Gangsterkarte geschoben und mit dieser bewegt werden. Es gibt folgende Ausrüstungsgegenstände: Waffen, Einbruchswerkzeuge und Fahrzeuge. Waffen verbessern den Bonus eines Gangsters beim Angriff (+1 bis +3). Einbruchswerkzeuge verbessern den Bonus eines Gangsters beim Einbruch (+1 bis +3). Fahrzeuge gestatten es den Gangstern, mehrere Anteilskarten in einem Zuge von der Straße oder beim Einbruch zu holen (+1 bis +3). Ein Gangster darf immer nur ein Fahrzeug, eine Waffe und ein Einbruchswerkzeug haben. Gegenstände dürfen Gangstern (auch geblockten) nur zugeordnet werden, wenn diese im Unterschlupf sind.

Abbildung 2: Kartensymbolik

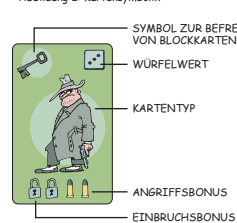


Abbildung 3: Ausstattung



7.5. Polizeikarten darf man nicht abwerfen. Man spielt sie entweder in Phase zwei wie eine Handkarte aus oder behält sie bis zum Spielende auf der Hand. Ein Spieler, der eine Polizeikarte ausspielt, darf in dieser Runde keine Gangster-Aktionen ausführen. Außerdem gibt jeder Spieler eine seiner Handkarten verdeckt an den linken Nachbarn weiter. Die erhaltene Karte darf erst angesehen werden, nachdem man selbst eine Karte weiter gegeben hat!

Insbesondere hat eine ausgespielte Polizeikarte noch einen finanziellen Nachteil: Bei einem Wachmann (1 Polizist) muss der Spieler eine beliebige Anteilskarte (sofern vorhanden) auf den Ablagestapel legen. Bei einer Streife (2 Polizisten) muss der Spieler seine höchste Anteilskarte auf den Ablagestapel legen. Bei der Razzia (3 Polizisten) muss der Spieler alle seine ausgespielten Karten, bis auf ein Lager, und seine Anteilskarten auf den Ablagestapel legen.

7.6. Ereigniskarten

„Der Don hat Geburtstag“: Wer diese Karte spielt, darf alle Blockkarten auf eigenen Gangstern entfernen, und darf sich zusätzlich von jedem Mitspieler mit einer Anteilskarte (sofern vorhanden, dessen Wahl) beschenken lassen. Die Anteilskarten werden unter eine einzige Lagerkarte gelegt.

„Aufhebung der Prohibition“: Diese Karte beendet das Spiel.

7.7. Von den Anteilskarten gibt es vier Arten: Alkohol, Tabak, Glücksspiel und Rotlichtmilieu. Die aufgedruckten Beträge sind die Dollar um die es geht. Immer wenn eine Anteilskarte gezogen wird, egal ob in der Kartenzug-Phase oder bei einer Erfolgsprobe, wird diese sofort offen in die Tischmitte gelegt. Aus Anteilskarten gleicher Art werden Stapel gebildet, so dass stets nur die zuletzt gezogene Anteilskarte offen sichtbar ist. So können sich bis zu vier Stapel bilden.

Bedanken möchte ich mich bei meiner Familie, die die unzähligen benötigten Stunden einräumte, beim Lektor Nils Rogertz und ganz besonders beim Zeichner und Unterstützer Michael Bruix.

Heiko Weyen

Seht auch:

www.mafiadollar.com

für mehr...

