

GANGSTER

Die Bosse von Chicago

Die Spielanleitung

Idee und Ziel

Chicago 1925. Es ist die Zeit der Prohibition. Es ist die Zeit der Gangster. 4 verfeindete Banden von je 9 Gangstern wollen die Stadt in ihre Gewalt bringen. Beim Auslegen in Reihen, bestehend aus 6 Gangstern, versucht jeder Spieler durch seine einflussreichsten Gangster, die Mehrheit zu erreichen. Doch Vorsicht! Um Machtpositionen durchzusetzen, wird schon mal scharf geschossen. Das Ziel des Spiels ist es, der Mächtigste von allen zu werden: Al Capone.

Inhalt

36 Gangster (Plättchen), 4 Gangsterfiguren, 4 Patronen, 1 Spielplan (Stadtplan von Chicago), 1 Rangliste, 1 Anleitung (deutsch, englisch, französisch)



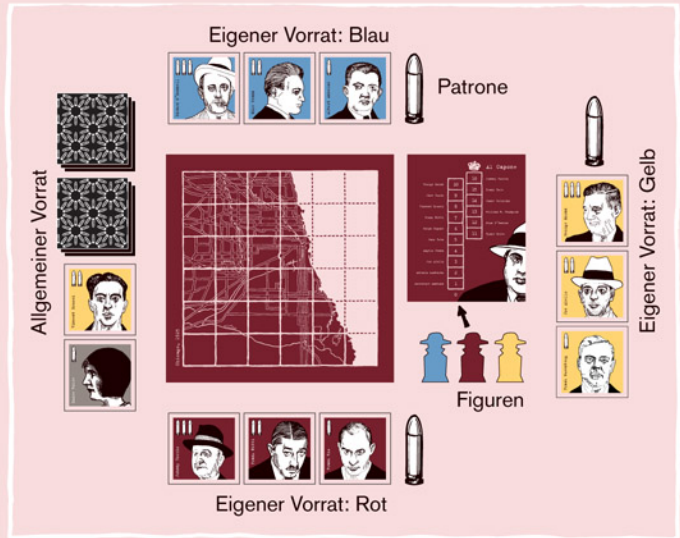
Aufbau

Der Spielplan und die Rangliste kommen in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält eine Gangsterfigur in seiner Farbe, die er auf Position „0“ der Rangliste stellt. Jeder Spieler erhält zudem 3 Gangster (Plättchen) in seiner Farbe. Jeder Gangster hat einen Machtfaktor (Wert) (im folgenden Text als MF bezeichnet), der durch die Anzahl der abgebildeten Patronen dargestellt ist. Die Namen der Gangster sind für den Spielverlauf nicht von Bedeutung.



Jeder Spieler erhält: 1 Gangster mit Machtfaktor 1, 1 Gangster mit Machtfaktor 2 und 1 Gangster mit Machtfaktor 3.

Diese 3 Gangster legt jeder Spieler offen vor sich ab. Diese bilden seinen eigenen Vorrat. Alle übrigen Gangster werden gut gemischt und zu 2 Stapeln verdeckt neben den Spielplan gelegt. Von diesen Stapeln werden nun 2 Gangster aufgedeckt. Diese bilden den allgemeinen Vorrat.



Der Aufbau für 3 Spieler

Zusätzlich erhält jeder Spieler eine Patrone. (Bei 2 Spielern erhält jeder Spieler 2 Patronen.)

Verlauf

Der Spieler, der einem der Gangster am ähnlichsten sieht, beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. In einem Spielzug hat ein Spieler eine von 3 folgenden Möglichkeiten:

1. Möglichkeit: Einen **Gangster legen**,
2. Möglichkeit: Einen **Gangster bewegen**,
3. Möglichkeit: Einen **Gangster erschießen**.

1. Möglichkeit: **Gangster legen**
Ein Gangster wird immer offen (für alle sichtbar) auf ein beliebiges freies Feld des Spielplans gelegt. Hierbei kann der Spieler folgende Gangster wählen:

A. Einen seiner Gangster aus dem eigenen Vorrat. (Achtung: Der eigene Vorrat an Gangstern wird nicht wieder aufgefüllt.)

B. Einen der 2 offen liegenden Gangster des allgemeinen Vorrats. Danach vom verdeckten Stapel den allgemeinen Vorrat wieder auf 2 offen liegende Gangster auffüllen. (Es ist erlaubt und manchmal strategisch günstig, Gangster anderer Spielfarben zu legen).

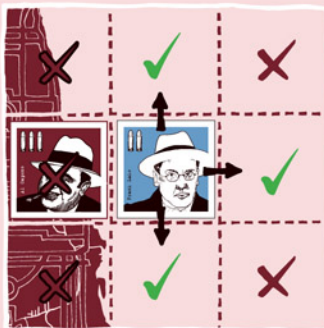
C. Den obersten Gangster eines verdeckten Stapels ziehen, der dann ebenfalls auf den Spielplan positioniert wird.

Gangster aus den Vorräten anderer Spieler dürfen nicht gelegt werden. Auch dann nicht, wenn der eigene und der allgemeine Vorrat an offen liegenden und verdeckten Gangstern erschöpft ist. Dadurch kommt es vor, dass gegen Spielende ein Spieler noch mehrere Spielzüge hintereinander ausführen kann. Ein Spieler darf auf seinen Spielzug nicht verzichten.

2. Möglichkeit:

Gangster bewegen:

Ein Gangster egal welcher Farbe kann um ein Feld waagrecht oder senkrecht bewegt werden, sofern dieses Feld frei ist.



Bewegungsmöglichkeiten des blauen Gangsters

Ein Gangster, der gerade bewegt oder gelegt wurde, kann vom darauf folgenden Spieler nicht bewegt werden, wohl aber vom Übernächsten. Aus einer kompletten Reihe von 6 Gangstern darf kein Gangster mehr bewegt werden!

3. Möglichkeit:

Gangster erschießen:

Ein Gangster kann einen anderen Gangster erschießen, wenn dieser sich auf einem angrenzenden Feld (waagrecht oder senkrecht) befindet. Hierfür benutzt der Spieler seine Patrone und stellt diese auf den betreffenden Gangster. Diesen Gangster ereilt das Schicksal eines vorzeitigen Todes. Die Patrone bleibt bis zum Ende des Spiels auf dem toten Gangster stehen. Ein toter Gangs-

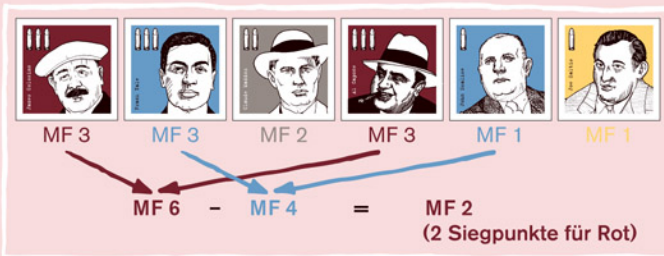


Spieler Rot ist am Zug und kann Grau oder Gelb erschießen. Blau kann er nicht erschießen, da dieser sich nicht auf einem angrenzenden Feld befindet.

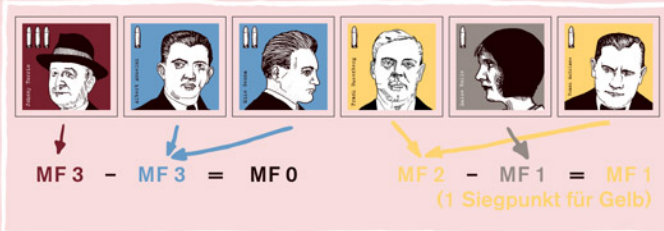
ter kann weder verschoben werden noch schießen. Außerdem wird sein MF nicht mitgewertet (siehe unter Wertungen). Auch aus bereits kompletten Reihen können Gangster schießen oder erschossen werden.

Machtfaktor (MF) – Wertungen

Sobald der sechste Gangster in eine Reihe bewegt oder gelegt wird (waagrecht oder senkrecht), kommt es zur sofortigen Auswertung des MF in diesem „Revier“ (Reihe). Hierfür werden für jede Bande (Spielfarbe) die MF ihrer Gangster addiert. Nur die Bande mit dem höchsten MF erhält Siegpunkte. Und zwar so viele Siegpunkte, wie die Differenz zur Bande mit dem zweithöchsten MF beträgt.



Beispiel 1: Rot hat den höchsten MF mit 6, Blau hat den zweithöchsten MF mit 4. $MF 6 - MF 4 = MF 2$. Rot erhält 2 Siegpunkte, die er mit seiner Gangsterfigur auf der Rangliste aufsteigt.



Beispiel 2: Rot und Blau haben beide den höchsten MF von 3 und stechen sich gegenseitig aus. Gelb erhält mit MF 2 noch einen Siegpunkt, da Grau mit MF 1 noch von Gelb abgezogen wird.

Achtung!

Banden mit gleich hohem MF stechen sich gegenseitig aus, so dass die Bande mit dem zweithöchsten MF Siegpunkte erhält.

Werden durch das Legen eines Gangsters gleich 2 Reviere komplettiert (waagrecht und senkrecht), werden beide nacheinander ausgewertet. Es entscheidet

der Spieler am Spielzug, welches der beiden Reviere zuerst gewertet wird.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler die „17“ auf der Rangliste erreicht hat. Dieser Spieler ist der Gewinner und wird von nun an „Al Capone“ genannt.

Das Spiel endet spätestens, wenn alle 36 Gangster auf dem Stadtplan von Chicago platziert sind. In diesem Fall gewinnt der ranghöchste Spieler. Bei Punktegleichstand auf der Rangliste gewinnt der Spieler, der als erster diesen Punktestand erreicht hat.

Buch

Wer mehr über die realen Hintergründe der Gangsterbosse, das Gesetz der Prohibition und Bandenkriege erfahren möchte, dem sei das gleichnamige Buch „Gangster. Die Bosse von Chicago“ von Robert Nippoldt (Gerstenberg Verlag, ISBN 3-8067-2941-7) empfohlen. Das Buch wurde ausgezeichnet von dem Deutschen Designer Club, sowie von der Stiftung Buchkunst und erhielt außerdem den Red Dot Design Award.

Genauere Beschreibungen der Gangster, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten von Buch und Spiel, erhalten Sie aus unserer beigefügten Verlagszeitung oder auf www.ludoart.de

Verlag und Autor bedanken sich bei allen Testspielern.

© 2006 Ludoart Verlag, Emilienstr. 43, 42287 Wuppertal