

Ein Spiel von
Eric M. Lang

Mit Illustrationen von
Karl Kopinski



Der Pate

CORLEONES IMPERIUM



CM
ON

SPAGHETTI
WESTERN
GAMES







INHALT

Spielmaterial	4
Spielüberblick.....	6
Spielaufbau	8
Der Spielplan	10
Spielablauf: Akte & Phasen	12
1) <i>Neues Gewerbe eröffnet</i>	12
2) <i>Familiengeschäfte erledigen</i>	13
Einen Gangster einsetzen	14
Ein Familienmitglied einsetzen	15
Einen Job erledigen	16
Einen Verbündeten ausspielen	17
3) <i>Gebietskämpfe abhandeln</i>	19
4) <i>Schmiergelder bieten</i>	20
5) <i>Tribut an den Don</i>	21
6) <i>Zwischenakt</i>	22
Ende des Spiels	23
Spielende-Bonusse	23
Symbolübersicht	27
Credits	27
Regelzusammenfassung.....	28

SPIELMATERIAL

1 SPIELPLAN



1 SPIELREGEL



18 VERBÜNDETEN-KARTEN (JE 6 FÜR AKT I, II, III)



32 „ILLEGALE WAREN“-KARTEN (WAFFEN, BLUTGELD, SCHNAPS, RAUSCHGIFT)



12 GEWERBEPLÄTTCHEN



44 JOB-KARTEN



120 GELD-KARTEN (ZU 1, 2, 3 UND 5 DOLLAR)



1 PFERDEKOPF ALS
STARTSPIELERMARKER



1 POLIZEIWAGEN
ALS PHASENMARKER



45 KONTROLLMARKER
(JE 9 PRO SPIELERFARBE)



5 KOFFER AUS METALL



34 FIGUREN

DON VITO CORLEONE



VERBÜNDETE



POLIZEICHEF



**BÜRGER-
MEISTER**



**GEWERKSCHAFTS-
BOSS**

MARZULLO-FAMILIE



**DON MARZULLO
(DON)**



**SALVO MARZULLO
(CONSIGLIERE)**



**ROSARIO MARZULLO
(ERBE)**



3 GANGSTER

MATARAZZO-FAMILIE



**LEOLUCCA MATARAZZO
(DON)**



**JAMES SPIDER O'REILLEY
(CONSIGLIERE)**



**TANINO MATARAZZO
(ERBE)**



3 GANGSTER



**GIANNI VITALE
(DON)**



**SOFIA VITALE
(CONSIGLIERA)**



**TANCREDI VITALE
(ERBE)**



3 GANGSTER

VITALE-FAMILIE

CACCAMO-FAMILIE



**CARLO CACCAMO
(DON)**



**ERIC COLEMAN
(CONSIGLIERE)**



**TARA CACCAMO
(ERBIN)**



3 GANGSTER

PIZZINO-FAMILIE



**TOMMASO PIZZINO
(DON)**



**IL MACELLAIO
(CONSIGLIERE)**



**CHIARA PIZZINO
(ERBIN)**



3 GANGSTER

SPIELÜBERBLICK

„Don Corleone, ich fühle mich geehrt und dankbar, dass Sie mich in Ihr Haus eingeladen haben zur Hochzeit Ihrer lieben Tochter.“ – Luca Brasi

In *Der Pate: Corleones Imperium* kämpfen 2 bis 5 Spieler um die Vormachtstellung im New York der 1950er Jahre. Sie senden ihre Familienmitglieder und Gangster aus, um verschiedene über die Stadt verteilte Gewerbe zu erpressen und Schutzgeld zu kassieren. Auf diesem Wege erbeuten sie Geld und illegale Waren. Diese können die Spieler einsetzen, um einerseits Jobs für Don Corleone zu erledigen und andererseits Schmiergelder zu verteilen oder noch mehr Geld anzuhäufen. Und nur Familien, die sich in den regelmäßig stattfindenden Gebietskämpfen durchsetzen, können sich wichtige Vorteile verschaffen.

Am Ende wird nur die Familie siegreich sein, die das meiste Geld besitzt. Allerdings muss jede Familie immer wieder Teile ihres Geldes als Tribut an Don Corleone geben. Daher gilt es Wege zu finden, das eigene Geld zu waschen, um es dann im eigenen Koffer zu deponieren, wo es bis zum Spielende sicher ist. Zusätzlich gibt es bei Spielende Bonusse für die Familien, welche die meisten Gebiete kontrollieren und die meisten Jobs jeder Farbe erledigt haben. Schließlich wird die Familie mit dem meisten Geld über New York herrschen.

Don Vito Corleone





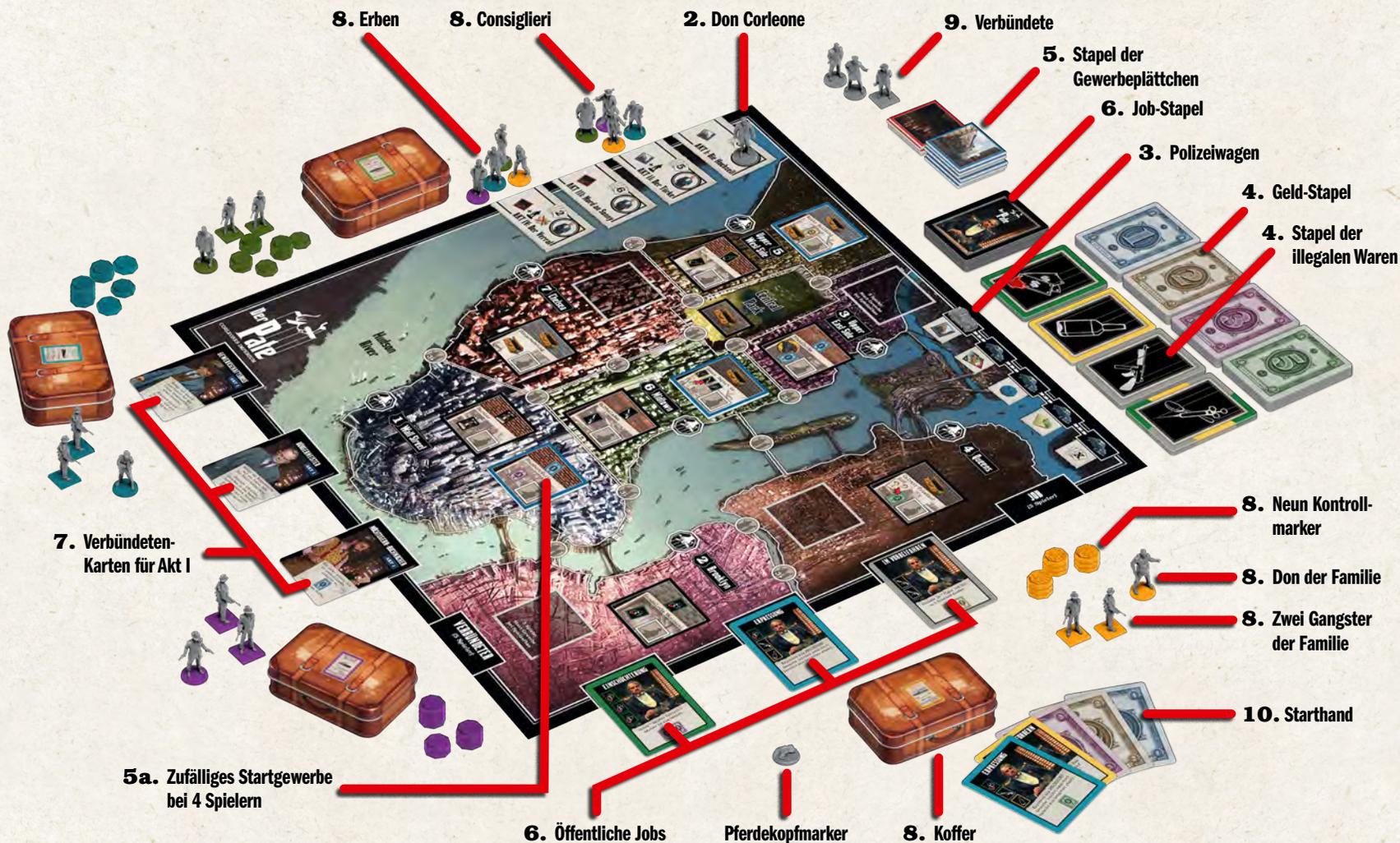
SPIELAUFBAU

Führt die nachfolgenden Schritte durch, um *Der Pate: Corleones Imperium* aufzubauen:

1. Breitet den **Spielplan** in der Mitte des Tisches aus.
2. Stellt **Don Corleone** auf Feld „Akt I“ der **Akt-Leiste**.
3. Stellt den **Polizeiwagen** auf das erste Feld der **Phasen-Leiste**.
4. Legt die verschiedenen **Geld-** und „**Illegale Waren**“-Karten offen als separate Stapel neben dem Spielplan bereit.

5. Mischt die **Gewerbeplättchen** und legt sie als zwei verdeckte Stapel bereit, einen mit den blauen Plättchen und einen mit den roten.
- 5a. **4 Spieler:** Zieht 1 blaues Gewerbeplättchen vom Stapel und legt es aufgedeckt auf das leere Gewerbefeld in Gebiet #1 (Wall Street).
- 5b. **5 Spieler:** Zieht nacheinander 3 blaue Gewerbeplättchen vom Stapel und legt sie auf die leeren Gewerbefelder in den Gebieten #1 (Wall Street), #2 (Brooklyn) und #3 (Upper East Side).
6. Mischt die **Job-Karten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Dann zieht ihr Job-Karten entsprechend der Spieleranzahl vom Stapel und legt sie aufgedeckt an die Felder am rechten Spielplanrand.

2 Spieler:	2 Job-Karten
3–4 Spieler:	3 Job-Karten
5 Spieler:	4 Job-Karten



7. Mischt die sechs **Verbündeten-Karten** für Akt I und legt eine weniger als Spieler teilnehmen an die Felder am unteren Rand des Spielplans. Die übrigen Karten für Akt I kommen zurück in die Schachtel.

2 Spieler: 1 Verbündeten-Karte

3 Spieler: 2 Verbündeten-Karten

4 Spieler: 3 Verbündeten-Karten

5 Spieler: 4 Verbündeten-Karten

8. Jeder Spieler wählt eine **Familie** und nimmt sich das gesamte Spielmaterial in der Farbe der Familie:

- 1 Koffer

- 9 Kontrollmarker

- 2 Gangster (im Spiel zu zweit: 3 Gangster)

- 3 Familienmitglieder. Jeder Spieler behält vorerst nur den Don und stellt die beiden anderen Figuren neben die Akt-Leiste am linken Rand des Spielplans: den Consigliere neben Akt II und den Erben neben Akt IV.

9. Stellt die drei **Verbündeten-Figuren** (Bürgermeister, Gewerkschaftsboss, Polizeichef) neben den Spielplan. Alle anderen, übrigen Figuren kommen zurück in die Schachtel.

10. Jeder Spieler erhält die folgenden Karten und nimmt sie auf die Hand. Haltet eure Handkarten stets vor den anderen geheim!

- Eine \$1-Karte

- Eine \$2-Karte

- Eine \$3-Karte

- Zwei zufällige Job-Karten

Wer zuletzt *Der Pate* geguckt hat, nimmt sich den **Pferdekopfmarker** und wird Startspieler. (Keiner von euch? Ernsthaft? Dann entscheidet zufällig, wer den Pferdekopf erhält.) Nun kann es losgehen!



Capo

Don Leolucca Matarazzo
Matarazzo-Familie

DER SPIELPLAN

Der Spielplan von *Der Pate: Corleones Imperium* zeigt New York in den 1950er Jahren mit seinen Gebieten und Gewerben. Dies sind die einzelnen Bereiche des Spielplans:

Kontrollfelder:
Hier wird markiert, welcher Spieler ein Gebiet kontrolliert.

Gebiete:
New York ist in sieben Gebiete unterteilt. In jedem Gebiet gibt es bereits ein (aufgedrucktes) Gewerbe sowie ein leeres Gewerbeplättchen.

Phasen-Leiste
Zeigt die aktuelle Phase innerhalb eines Akts an.

Akt-Leiste
Zeigt den Akt an, in dem sich die Partie aktuell befindet. (Jeder Akt unterscheidet sich bezüglich des Handkartenlimits am Ende eines Akts, der Farbe des neuen Gewerbeplättchens, ob Spieler ein weiteres Familienmitglied hinzubekommen und ob mit Schmiergeldern geboten wird.)

Gewerbe:
Bringen den Spielern durch Erpressung und Schutzgeld verschiedene Karten und andere Vorteile ein.

Felder für Familienmitglieder:
Auf diese runden Felder können Familienmitglieder (oder der Bürgermeister) gesetzt werden, um Schutzgelder zu kassieren.

Felder für öffentliche Jobs:
Die hier ausliegenden Job-Karten können von jedem Spieler erledigt werden.

Felder für Verbündete:
Auf die hier ausliegenden Verbündeten-Karten kann mit Schmiergeld geboten werden, um sie auf die Hand zu erhalten.

Leere Gewerbefelder:
Diese Felder können beim Spielaufbau oder im Verlauf der Partie mit Gewerbeplättchen belegt werden.

Gangsterfelder:
Auf diese eckigen Felder können Gangster (oder der Gewerkschaftsboss) gesetzt werden, um Gewerbe zu erpressen.

Hudson River:
Niedergeschossene Figuren werden hier abgelegt, bis sie im nächsten Akt zurückkommen.

Akt-Leiste Details:
AKT I: Die Hochzeit (5 Karten)
AKT II: Der Türke (5 Karten)
AKT III: Mord an Sonny (6 Karten)
AKT IV: Der Verrat (2 Karten)

Job-Leiste Details:
JOB (5 Spieler)
JOB (6 Spieler)
JOB (7 Spieler)
JOB (8 Spieler)

Verbündeten-Leiste Details:
VERBÜNDETER
VERBÜNDETER (3+ Spieler)
VERBÜNDETER (4+ Spieler)
VERBÜNDETER (5 Spieler)

Map Labels:
Hudson River
Central Park
Wall Street
Brooklyn
Midtown
Chelsea
Upper West Side
Upper East Side
Queens
Jobs: Cabernet-Produktion, Weinbau, Immobilien, Kunstgalerien, Musikverlag, Druckerei, Lebensmittel, Kleiderherstellung, Schmuckherstellung, Weinherstellung, Weinhandel, Weinexport, Weinimport, Weinverarbeitung, Weinvertrieb, Weinhandel, Weinexport, Weinimport, Weinverarbeitung, Weinvertrieb

– BENACHBARTE GEBIETE –

Die runden Felder für Familienmitglieder sind stets zu zwei oder sogar drei verschiedenen Gebieten benachbart. Dies ist daran erkennbar, dass ein solches Feld entweder auf den Grenzen mehrerer Gebiete liegt (oberes Beispiel) oder durch Linien mit mehreren Gebieten verbunden ist (unteres Beispiel).

Ein eingesetztes Familienmitglied kann nur Schutzgelder von Gewerben in benachbarten Gebieten kassieren (siehe Seite 15) bzw. bei Gebietskämpfen seinen Einfluss nur in benachbarten Gebieten geltend machen (siehe Seite 19).



Buchhalter der Familie

Tara Caccamo
Caccamo-Familie – Erbin

Wichtig: Familienmitglieder auf einem zu einem Gebiet benachbarten Feld gelten als in dem Gebiet befindlich.



BEISPIEL 1: Don Marzullo ist benachbart zum Central Park sowie zu Midtown (#6) und Chelsea (#7).



BEISPIEL 2: Chiara Pizzino ist sowohl zu Queens (#4) benachbart als auch zu Midtown (#6).

SPIELABLAUF: AKTE & PHASEN

Jede Partie *Der Pate: Corleones Imperium* verläuft über 4 Runden, die **Akte** genannt werden und die Handlung des ersten Films umfassen. Die Figur von Don Corleone zeigt auf der Akt-Leiste den aktuellen Akt an. Jedes Feld auf der Leiste gibt die Besonderheiten des jeweiligen Akts an.

Jeder Akt gliedert sich in **5 Phasen**, die stets nacheinander abgehandelt werden. Mit Hilfe des Polizeiwagens könnt ihr die aktuelle Phase auf der Phasen-Leiste markieren:



Eric Coleman
Caccamo-Familie – Consigliere

Don Carlo Caccamo
Caccamo-Familie



1) Neues Gewerbe eröffnet: Es kommt ein neues Gewerbeplättchen auf den Spielplan.



2) Familiengeschäfte erledigen: Die Spieler setzen ihre Figuren und Verbündeten ein, um Gewerbe zu erpressen, Schutzgelder zu kassieren und Jobs zu erledigen.



3) Gebietskämpfe abhandeln: Die Kontrolle jedes Gebiets wird festgelegt, indem der Einfluss aller Familien verglichen wird.



4) Schmiergelder bieten: Die Spieler bieten mit dem Geld aus ihren Koffern auf die ausliegenden Verbündeten-Karten.



5) Tribut an den Don: Jeder Akt gibt ein Handkartenlimit vor. Jeder Spieler muss überzählige Karten von seiner Hand ablegen.

Schauen wir uns die einzelnen Phasen im Detail an.

1) NEUES GEWERBE ERÖFFNET

„Schön, wir haben die Gewerkschaften und wir haben das Glücksspiel; etwas Besseres kann man im Augenblick nicht haben. Doch Rauschgift ist das Geschäft der Zukunft. Und wer sich daran nicht beteiligt, riskiert seine Position auf allen anderen Gebieten.“ – Tom Hagen

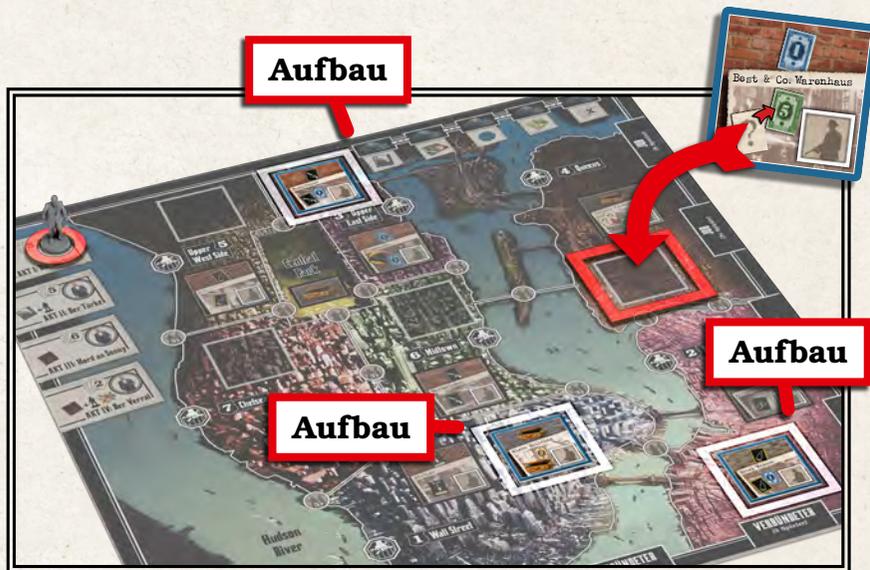
Im Verlauf einer Partie kommen neue Gewerbe auf den Spielplan. Sie bieten den Spielern neue Möglichkeiten und verändern die strategische Wichtigkeit der Gebiete.

Nehmt zu Beginn jedes Akts (inklusive Akt I) das oberste Gewerbeplättchen von einem der Stapel. Legt es dann aufgedeckt auf das noch freie Gewerbefeld des Gebiets mit der niedrigsten Nummer, das noch ein freies Feld hat.

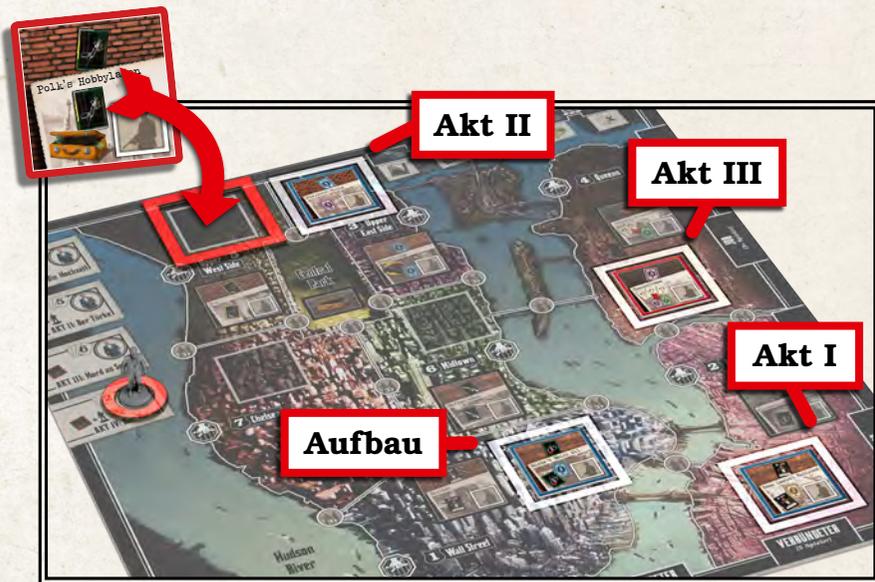
Die Farbe des neuen Plättchens hängt vom aktuellen Akt ab und ist auf der Akt-Leiste angegeben.

- In Akt I und II kommt ein **blaues** Gewerbeplättchen ins Spiel.
- In Akt III und IV kommt ein **rotes** Gewerbeplättchen ins Spiel.

Hinweis: Rote Gewerbe gewähren bessere Vorteile als blaue Gewerbe. Außerdem kommt ihr über sie an eine besonders wertvolle illegale Ware: Rauschgift.



BEISPIEL – 5 SPIELER: Zu Beginn von **Akt I** in einer Partie mit 5 Spielern eröffnet ein neues blaues Gewerbe in Gebiet #4 (Queens), weil die Gebiete #1, #2 und #3 bereits beim Spielaufbau belegt wurden.



BEISPIEL – 4 SPIELER: Zu Beginn von **Akt IV** in einer Partie mit 4 Spielern eröffnet ein rotes Gewerbe in Gebiet #5 (Upper West Side), weil Gebiet #1 bereits beim Spielaufbau belegt wurde und in den Gebieten #2, #3 und #4 in den vorherigen Akten jeweils ein Gewerbe eröffnet hat.

2) FAMILIENGESCHÄFTE ERLEDIGEN

„Heute bringe ich alle Familienangelegenheiten ins Reine. Also erzähl mir nicht, dass du unschuldig bist, Carlo. Gib zu, was du getan hast.“ – Michael Corleone

Dies ist der Kern des Spiels. Die Spieler setzen ihre Gangster und Familienmitglieder auf den Spielplan, um durch Erpressung und das Kassieren von Schutzgeldern ihre Geschäfte voranzutreiben. Denn jeder Familie geht es um Geld, illegale Waren, dreckige Jobs und Geldwäsche.

Diese Phase verläuft über mehrere Züge. Der Startspieler (mit dem Pferdekopfmarker) beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du am Zug bist, führst du **genau eine** der folgenden Aktionen aus, bevor dein linker Nachbar an der Reihe ist.

- **Einen Gangster einsetzen:** Mit einem deiner Gangster kannst du in einem Gebiet ein *Gewerbe erpressen*.
- **Ein Familienmitglied einsetzen:** Mit einem deiner Familienmitglieder kannst du von allen Gewerben der benachbarten Gebiete *Schutzgeld kassieren*.
- **Einen Job erledigen:** Indem du die passenden illegalen Waren von deiner Hand ablegst, kannst du einen Job erledigen (öffentlich/von der Hand).
- **Einen Verbündeten ausspielen:** Wenn du eine Verbündeten-Karte von deiner Hand ausspielst, kannst du die Vorteile dieses Verbündeten nutzen.

Dies wird reihum fortgesetzt, wobei jeder Spieler immer genau eine Aktion ausführt und dann an seinen linken Nachbarn weitergibt. Es kann **nicht** gepasst werden.

Sobald ein Spieler kein Familienmitglied und keinen Gangster mehr hat, scheidet er aus dieser Phase aus und nimmt nicht mehr an ihr teil; selbst wenn er noch Verbündete hat oder Jobs erledigen könnte. Die anderen Spieler sind weiter reihum am Zug und überspringen diesen Spieler fortan.

Die Phase endet, sobald alle Spieler aus dieser Phase ausgeschieden sind.



Schauen wir uns die zur Verfügung stehenden Aktionen genauer an:

• EINEN GANGSTER EINSETZEN

„Und Mike, du nimmst dir morgen ein paar Leute, gehst in Lucas Wohnung und wartest, bis er da aufkreuzt.“ – **Sonny Corleone**



James Spider O'Reilley
Matarazzo-Familie – Consigliere

Tanino Matarazzo
Matarazzo-Familie – Erbe

Gangster sind die Soldaten der Straße einer jeden Familie. Skrupellos setzen sie die Interessen ihrer Familie durch, indem sie die verschiedenen Gewerbe der Stadt erpressen, um so an Geld, illegale Waren und weitere Vorteile für ihre Familie zu gelangen.

Wichtig: Normalerweise haben alle Spieler nur zwei ihrer Gangster in jedem Akt zur Verfügung. Nur in einer Partie zu zweit hat jeder Spieler drei Gangster.

Wenn du einen Gangster einsetzt, nimmst du eine deiner Gangster-Figuren (die mit der eckigen Basis) aus deinem persönlichen Vorrat, um eines der Gewerbe zu erpressen.

EIN GEWERBE ERPRESSEN

Um ein Gewerbe zu erpressen, stellst du einen deiner Gangster auf ein noch freies Gangsterfeld. (Sowohl die Figurenbasen als auch die Felder sind eckig.) Dann erhältst du sofort alle Vorteile, die im **unteren** Bereich des Gewerbes abgebildet sind. Auf Seite 27 ist eine Übersicht aller Symbole zu finden.

Ein Gangster kann pro Akt nur ein einziges Gewerbe erpressen und nur Gewerbe mit einem freien Gangsterfeld können erpresst werden. (Es sei denn, ein Kartentext erlaubt explizit etwas anderes.)

OBEN
Schutzgeld
kassieren



UNTEN
Gewerbe
erpressen

BEISPIEL: Der Spieler der Marzullo-Familie stellt einen seiner Gangster auf das Gewerbe *Penn Central Railroad*, um es zu erpressen. Daher darf er zwei Job-Karten ziehen und eine auf die Hand nehmen (linkes Symbol) und er erhält eine \$2-Karte, die er ebenfalls auf die Hand nimmt (rechtes Symbol).

Gebietskontrolle: Immer wenn ein Spieler ein Gewerbe in einem Gebiet erpresst, das ein anderer Spieler kontrolliert (durch Gebietskämpfe in einer vorherigen Runde, siehe Seite 19), erhält der kontrollierende Spieler die gleichen Vorteile. Der aktive Spieler entscheidet, wer die Vorteile zuerst erhält.

KEIN WECHSELGELD!

Es ist zu keinem Zeitpunkt erlaubt, Geld-Karten zwischen der eigenen Hand, dem eigenen Koffer und den ausliegenden Stapeln zu tauschen. Ein Spieler darf z. B. nicht fünf \$1-Karten von seiner Hand gegen eine \$5-Karte vom Stapel tauschen.

• EIN FAMILIENMITGLIED EINSETZEN

„Wie hoch ist der Gewinn für meine Familie?“ – Vito Corleone

Auf Verwandte kann man sich verlassen. Sie sind das wertvollste Gut einer jeden Familie. Die angesehensten Mitglieder jeder Familie sind sehr einflussreich und ziehen die Fäden im Hintergrund. So schaffen sie es, von mehreren Gewerben gleichzeitig Schutzgeld zu kassieren.

Wenn du ein Familienmitglied einsetzt, nimmst du eine deiner entsprechenden Figuren (die mit der runden Basis) aus deinem persönlichen Vorrat, um von **allen** Gewerben in den zwei oder drei benachbarten Gebieten Schutzgeld zu kassieren (siehe BENACHBARTE GEBIETE auf Seite 11). Es macht keinen Unterschied, welches deiner Familienmitglieder du einsetzt.

Wichtig: Jeder Spieler hat am Anfang nur ein Familienmitglied zur Verfügung, seinen Don. Erst zu Beginn von Akt II und IV kommen der Consigliere bzw. der Erbe hinzu.



SCHUTZGELD VON GEWERBEN KASSIEREN

Um Schutzgeld von Gewerben zu kassieren, stellst du eines deiner Familienmitglieder auf ein noch freies Feld für Familienmitglieder. (Sowohl die Figurenbasen als auch die Felder sind rund.) Dann erhältst du sofort alle Vorteile, die im **oberen** Bereich jedes Gewerbes abgebildet sind, die in den zwei oder drei zu dem Feld benachbarten Gebieten sind. Du darfst frei wählen, in welcher Reihenfolge du die Vorteile in Anspruch nimmst. Auf Seite 27 ist eine Übersicht aller Symbole zu finden.

2-Spieler-Partie: Auf dem Spielplan sind sechs der Felder für Familienmitglieder mit „3+“ markiert. Diese Felder dürfen in einer Partie zu zweit nicht besetzt werden.



BEISPIEL: Der Spieler der Pizzino-Familie stellt seinen Don auf das Feld, das zu Chelsea, Midtown und der Wall Street benachbart ist. Daher kassiert er von allen Gewerben in diesen drei Gebieten Schutzgeld: Er kann eine seiner Geld-Karten in seinem Koffer deponieren, zwei Job-Karten ziehen und eine behalten sowie eine Waffen- und eine Blutgeld-Karte auf die Hand nehmen.

Gebietskontrolle: Wenn ein Spieler Schutzgeld von Gewerben kassiert, bringt dies keinerlei Vorteile für die anderen Spieler, welche die betroffenen Gebiete kontrollieren. (Dies ist nur der Fall, wenn ein Spieler ein Gewerbe erpresst, wie auf der vorherigen Seite beschrieben.)

CENTRAL PARK

Der Central Park ist ein Sonderfall. Er ist kein richtiges Gebiet, weil kein Spieler dort die Kontrolle erlangen kann (es gibt dort auch kein Kontrollfeld). Das dortige Gewerbegebiet zeigt nur einen „oberen“ Bereich, sodass dessen Vorteil nur genutzt werden kann, wenn man mit einem Familienmitglied Schutzgeld kassiert.

• EINEN JOB ERLEDIGEN

*„Du fährst ihn zum Treff
und holst ihn ab, wenn er
fertig ist.“ – Sonny Corleone*

Indem die Familien die Drecksarbeit für Don Corleone erledigen, häufen sie nicht nur Geld an, sondern versuchen dadurch ebenfalls, seine Gunst zu erlangen. Dem Don ist stets bewusst, wer seine wahren Getreuen sind.

Wenn du an der Reihe bist, kannst du einen Job erledigen, statt eine deiner Figuren einzusetzen. Dies kann entweder ein Job von deiner Hand sein oder einer der ausliegenden öffentlichen Jobs.

Auf jeder Job-Karte ist am linken Rand angegeben, welche illegalen Waren dieser Job erfordert. Du musst alle entsprechenden „Illegale Waren“-Karten von deiner Hand ablegen, um den Job zu erledigen.



RAUSCHGIFT

Rauschgift-Karten sind besondere „Illegale Waren“-Karten (und kommen nur durch einige wenige der roten Gewerbe ins Spiel). Sie gelten als Joker und können jede andere illegale Ware ersetzen. Du kannst sie also statt einer Waffen-, Schnaps- oder Blutgeld-Karte ablegen, wenn du einen Job erledigst.

Nachdem du alle benötigten „Illegale Waren“-Karten abgelegt hast, führst du den Kartentext aus und erhältst genau die abgebildeten Geld-Karten auf die Hand. (Angenommen, der Job würde dir zwei \$2-Karten einbringen. Dann musst du genau zwei \$2-Karten nehmen und nicht etwa eine \$1- und eine \$3-Karte.) Du darfst frei wählen, ob du zuerst den Kartentext ausführst oder dir das Geld nimmst.

Nachdem du die Belohnung eingestrichen hast, nimmst du die erfüllte Job-Karte (entweder von deiner Hand oder aus der Auslage am Spielplanrand) und legst sie in deinen Koffer. So könnt ihr am Ende ermitteln, welcher Spieler die jeweils meisten Jobs der vier Farben (Gelb, Blau, Grün, Grau) erledigt hat, wofür es einen Bonus gibt (siehe SPIELLENDE-BONUSSE auf Seite 23).

Wenn du einen der öffentlichen Jobs erledigst, wird dessen Feld **nicht** sofort mit einer neuen Job-Karte aufgefüllt, sondern erst im Zwischenakt (vor Beginn des nächsten Akts). Sollten alle öffentlichen Jobs erfüllt worden sein, können in diesem Akt nur noch Jobs von der Hand erledigt werden.

Erinnerung: Denkt daran, dass ein Spieler keinen Job mehr erledigen darf, wenn er keine eigene Figur (Familienmitglied/Gangster) mehr zur Verfügung hat.



Salvo Marzullo
Marzullo-Familie – Consigliere

Rosario Marzullo
Marzullo-Familie – Erbe

FIGUREN NIEDERSCHIESSEN

Die Kartentexte mancher Jobs und Verbündeten erlauben dir, eine Figur *niederzuschießen*. Wenn du eine Figur niederschließt, wird sie von ihrem aktuellen Feld entfernt und in den Hudson River gelegt. Sie gilt für den gesamten restlichen Akt als nicht im Spiel befindlich und kommt erst wieder im nächsten Zwischenakt zurück ins Spiel.

Benötigte illegale Waren



Kartentext und Belohnung

BEISPIEL: Der Job *Erpressung* liegt als öffentlicher Job aus. Der aktive Spieler möchte diesen Job erledigen und legt dafür eine Blutgeld-, eine Waffen- und eine Schnapskarte von seiner Hand ab. Als Belohnung nimmt er eine \$5-Karte auf die Hand und führt dann den Kartentext aus: Er darf ein beliebiges Gewerbe auf dem Spielplan erpressen. (Falls es in einem Gebiet liegt, das von einem anderen Spieler kontrolliert wird, erhält dieser ebenfalls die Vorteile des erpressten Gewerbes, wie üblich.) Abschließend legt er die erledigte Job-Karte in seinen Koffer. Das Feld, auf dem die Karte lag, bleibt vorerst leer.



• EINEN VERBÜNDETEN AUSSPIELEN

„Ich bin der Anwalt der Familie Corleone. Diese Männer sind Privatdetektive, die ich engagiert habe zum Schutz von Vito Corleone. Jeder von ihnen hat einen Waffenschein. Wenn Sie sie bei ihrem Auftrag behindern, dann müssen Sie das morgen früh vor dem Richter begründen.“ – Tom Hagen

Jede Familie benötigt Verbündete in wichtigen Positionen, um ihre Interessen zu wahren und ihren Einfluss in alle Bereiche der Gesellschaft auszudehnen. Ihre Hilfe ist von unschätzbarem Wert, doch ihre Gefolgschaft muss teuer erkaufte werden.

Die ausliegenden Verbündeten-Karten können ausschließlich in der Phase *Schmiergelder bieten* erworben und auf die Hand genommen werden (siehe Seite 20). In den nachfolgenden Phasen *Familiengeschäfte erledigen* können die Spieler Verbündete von der Hand ausspielen, um deren Vorteile zu nutzen.

Wenn du einen Verbündeten von deiner Hand ausspielst, legst du die Karte offen vor dir aus. Dann führst du deren Vorteile oder Kartentext aus. Die Karte bleibt bis zum Ende des Akts vor dir liegen, du erhältst sie zu Beginn der Phase *Tribut an den Don* zurück auf die Hand (siehe Seite 21). Einmal geschmiert, bleibt dir ein Verbündeter bis zum Ende der Partie treu, aber du kannst jeden Verbündeten nur einmal pro Akt ausspielen.

Erinnerung: Denkt daran, dass ein Spieler keinen Verbündeten mehr ausspielen darf, wenn er keine eigene Figur (Familienmitglied/Gangster) mehr zur Verfügung hat.



BEISPIEL: Der aktive Spieler spielt den *Buchhalter der Familie* von seiner Hand aus und legt ihn offen vor sich. Durch ihn darf er zwei Geld-Karten in seinem Koffer deponieren.

NEUTRALE FIGUREN

Durch manche Verbündeten-Karten erhältst du die Kontrolle über eine der neutralen Figuren: den Bürgermeister, den Gewerkschaftsboss oder den Polizeichef. Wenn du solch einen Verbündeten ausspielst, gilt dessen Figur so, als würde sie zu deiner Familie gehören; du kannst sie ebenso auf den Spielplan setzen (oder bewegen, falls sie bereits auf dem Plan ist). Sobald du aus der aktuellen Phase *Familiengeschäfte erledigen* ausscheidest, verlierst du die Kontrolle über die Figur. Sie verbleibt jedoch, wo sie ist, und gilt beim Abhandeln des nächsten Gebietskampfes wieder als neutral (siehe nächste Seite).

Es gibt die entsprechenden Verbündeten-Karten in Akt I, II und III. Daher ist es möglich, dass mehrere Spieler die gleiche neutrale Figur zu verschiedenen Zeitpunkten einer Phase *Familiengeschäfte erledigen* kontrollieren.



Bürgermeister:

Kann auf Felder für Familienmitglieder gesetzt werden (runde Basis).

Gewerkschaftsboss:

Kann auf Gangsterfelder gesetzt werden (eckige Basis).



Polizeichef:

Wird nicht wie üblich auf ein bestimmtes Feld gesetzt, sondern mitten in ein Gebiet.

NACHZIEHSTAPEL LEER?

Sollte der Stapel einer illegalen Ware leer sein, kann keine Karte dieser Ware mehr genommen werden. (Es gibt keinen Ersatz.)

Sollte einer der Geld-Stapel leer sein, dürfen stattdessen Karten des nächstniedrigeren Wertes genommen werden. (Beispiel: Wenn der Stapel der \$5-Karten leer ist, darf statt einer \$5-Karte eine \$3-Karte als Ersatz genommen werden.)

Sollte der Job-Stapel leer sein, mischt ihr alle abgelegten Job-Karten zu einem neuen Stapel zusammen. Sollte es keine abgelegten Job-Karten geben, können solange keine Job-Karten genommen werden, bis wieder welche verfügbar sind.



Il Macellaio
Pizzino-Familie – Consigliere

3) GEBIETSKÄMPFE ABHANDELN

„Die anderen Familien nehmen das nicht einfach so hin!“ – Tom Hagen

Die Familien führen in der gesamten Stadt Gebietskämpfe und ringen so um die Kontrolle der verschiedenen Gebiete. Wer sich dort durchsetzen kann, zieht die Fäden in der Stadt und erntet Respekt und Macht.

Nachdem die Familiengeschäfte in der vorherigen Phase erledigt wurden, werden nun die Mehrheiten in den Gebieten auf dem Spielplan überprüft, um zu ermitteln, wer jeweils die Kontrolle erlangt.

Die Gebiete werden in aufsteigender Reihenfolge überprüft, zuerst Gebiet #1 (Wall Street), dann #2, #3 usw. Jede Figur, die in einem Gebiet steht, sowie Familienmitglieder in den benachbarten Feldern zählen je 1 Einflusspunkt. Auf diese Weise zählt jeder Spieler den Einfluss seiner Familie in einem Gebiet. Wenn ein Spieler in einem Gebiet mehr Einfluss als jeder einzelne andere hat, erlangt er dort die Kontrolle und platziert einen seiner Kontrollmarker auf das Kontrollfeld dieses Gebiets. Sollten dort bereits ein oder mehrere Kontrollmarker aus vorherigen Akten liegen, platziert der Spieler seinen Marker auf die bereits vorhandenen (auch wenn einer seiner Marker bereits oben liegt). Hat niemand die Mehrheit, wird kein Marker platziert, sodass die Kontrolle nicht wechselt.

Bestimmt auf diese Weise die Kontrolle in allen Gebieten. Beachtet dabei, dass die Felder für Familienmitglieder zu zwei oder sogar drei Gebieten benachbart sind und eine Figur auf einem solchen Feld mehrere Gebiete beeinflusst.

Wenn ein Spieler die Kontrolle über ein Gebiet erlangt, aber keinen Kontrollmarker mehr übrig hat, darf er einen seiner Kontrollmarker vom Spielplan entfernen und in das neu kontrollierte Gebiet versetzen.

Neutrale Figuren: Der Bürgermeister, der Gewerkschaftsboss und der Polizeichef gelten als neutral und zählen je 1 Einflusspunkt. Sollte diese neutrale Gruppe in einem Gebiet den höchsten Einfluss haben oder es Gleichstand geben, wird kein Kontrollmarker platziert.



BEISPIEL von Kämpfen in diesen zwei benachbarten Gebieten:



GEBIET #6 (MIDTOWN): Die Pizzino-Familie (Grün) hat durch zwei Familienmitglieder und einen Gangster 3 Einfluss, die Matarazzo-Familie (Blau) hat durch zwei Familienmitglieder 2 Einfluss und die neutrale Gruppe (Grau) hat 1 Einfluss durch den Bürgermeister. Daher platziert Grün einen Kontrollmarker.

GEBIET #7 (CHELSEA): Die Matarazzo-Familie (Blau) hat 2 Einfluss durch ein Familienmitglied und einen Gangster, die Pizzino-Familie (Grün) und die Marzullo-Familie (Gelb) haben je 1 Einfluss durch ein Familienmitglied. Allerdings hat die neutrale Gruppe (Grau) durch den Bürgermeister und den Polizeichef 2 Einfluss. Daher wird kein neuer Kontrollmarker platziert (wobei bereits vorhandene Marker dort verbleiben würden).

GEBIETE KONTROLLIEREN

Der zuoberst liegende Kontrollmarker in einem Gebiet bestimmt, von welcher Familie es kontrolliert wird. Die darunterliegenden Marker sind nur noch für die Spielende-Bonusse relevant (siehe Seite 23).

Wenn ein Spieler ein Gebiet kontrolliert, müssen ihm die dortigen Gewerbe von Zeit zu Zeit Tribut entrichten: Immer wenn ein anderer Spieler eines der dortigen Gewerbe erpresst (durch einen Gangster oder einen Kartentext), erhält der kontrollierende Spieler die gleichen Vorteile wie der Spieler, der die Erpressung durchführt (siehe EIN GEWERBE ERPRESSEN auf Seite 14).



4) SCHMIERGELDER BIETEN

„Auch die Polizeibehörden, die uns bis jetzt bei all unseren Geschäften geholfen haben, werden nicht mehr mitmachen, wenn es um Rauschgift geht.“ – Vito Corleone

Mit den richtigen Verbündeten kann sich das Blatt zugunsten der eigenen Familie wenden. Allerdings kann das mitunter eine Menge Schmiergeld erfordern. Jeder Spieler muss für sich selbst entscheiden, wie viel ihm solche „Freunde“ wert sind.

In dieser Phase bieten die Spieler mit dem Geld aus ihren Koffern auf die offen ausliegenden Verbündeten-Karten. Derjenige Spieler, der das meiste Geld bietet, darf zuerst einen Verbündeten auswählen und die Karte auf die Hand nehmen. Die anderen Spieler folgen in absteigender Reihenfolge ihres gebotenen Betrags. Es liegt stets eine Karte weniger aus, als Spieler teilnehmen. Daher geht der Spieler mit dem niedrigsten Gebot leer aus, darf aber sein gebotenes Geld wieder in seinem Koffer deponieren.

Jeder Spieler öffnet seinen Koffer und legt, ohne dass es die anderen Spieler sehen können, beliebig viele seiner Geld-Karten in den Kofferdeckel (hältet sie dabei am besten aufrecht). Jeder Spieler kann völlig frei entscheiden, wie viele Karten welcher Werte er bieten möchte, auch ein Gebot von \$0 ist erlaubt.

Sobald alle Spieler ihr Schmiergeld-Gebot in den Kofferdeckel gelegt haben, werden die Gebote enthüllt. Der Spieler mit dem höchsten Gebot legt seine gebotenen Geld-Karten zurück auf die passenden Stapel und wählt dann eine der ausliegenden Verbündeten-Karten aus, die er auf die Hand nimmt. Dann folgt der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot usw. Für den letzten Spieler bleibt kein Verbündeter übrig, weshalb er sein Gebot zurück in seinen Koffer legt. Sollte es zwischen mehreren Spielern Gleichstand beim Gebot geben, erfolgt die Auswahl in der normalen Spielreihenfolge, beginnend beim Spieler mit dem Pferdekopfmarker.

Wichtig: Wenn ein Spieler \$0 geboten hat, erhält er auf keinen Fall eine Verbündeten-Karte. Auch dann nicht, wenn andere Spieler nach ihm ebenfalls nichts geboten haben.

Zweifellos stärken Verbündete die Position der eigenen Familie. Allerdings zählen Verbündeten-Karten auch gegen das Handkartenlimit, was in der Phase *Tribut an den Don* zu beachten ist (siehe nächste Seite).

Im letzten Akt gibt es keine Schmiergeld-Phase, weil neue Verbündete nicht mehr eingesetzt werden könnten.

5) TRIBUT AN DEN DON

*„Du bietest nicht etwa Freundschaft.
Du sagst nicht einmal Pate zu mir.
Nein, stattdessen kommst du am Hoch-
zeitstag meiner Tochter in mein Haus
und bittest mich, einen Mord zu be-
gehen, für Geld.“ – Vito Corleone*

Am Ende jedes Akts müssen die Familien Tribut an Vito Corleone entrichten und alle überschüssigen Besitztümer abgeben, die sie bis dahin nicht im eigenen Koffer deponiert haben – und somit sicher wären.



Zuerst nimmt jeder Spieler alle seine ausgespielten (sowie eben geschmierten) Verbündeten-Karten wieder auf die Hand.

Die Akt-Leiste gibt das Handkartenlimit jedes Akts an. Die Spieler dürfen zwar während der anderen Phasen beliebig viele Karten auf der Hand haben, müssen ihre Handkarten jedoch in der Phase *Tribut an den Don* auf das Limit des aktuellen Akts reduzieren. Dabei kann jeder Spieler frei entscheiden, welche überzähligen Karten er ablegt. Sowohl Geld- als auch „Illegale Waren“-Karten kommen zurück auf die jeweiligen Stapel, während Job-Karten auf den Job-Ablagestapel kommen. Abgelegte Verbündeten-Karten werden aus dem Spiel entfernt.

Der Akt endet, sobald das Limit von jedem Spieler eingehalten wird. Falls dies das Ende von Akt IV ist, werden die Spielende-Bonusse verteilt, womit auch die Partie endet. Andernfalls geht es in den Zwischenakt, bevor die Partie mit dem nächsten Akt weitergeht.



Don Marzullo
Marzullo-Familie

6) ZWISCHENAKT

Nach dem Ende eines Akts, aber bevor der nächste Akt beginnt, gibt es einen Zwischenakt, in dem einige Schritte zu erledigen sind:

- Jeder Spieler nimmt alle seine **Figuren** vom Spielplan und stellt sie vor sich. Das gilt sowohl für Figuren in den Gebieten als auch für Familienmitglieder, die niedergeschossen im Hudson River liegen. Diese kommen zurück ins Spiel. Stellt alle neutralen Figuren neben dem Spielplan bereit.
- Bewegt Don Corleone auf der **Akt-Leiste** ein Feld weiter.
- Prüft, ob ihr **neue Figuren** erhalten. Falls als nächstes Akt II folgt, erhält jeder Spieler seine Consigliere-Figur und fügt sie seinem Vorrat hinzu. Folgt als nächstes Akt IV, erhält jeder seine Erben-Figur.
- Füllt alle leeren Job-Felder am rechten Spielplanrand mit neuen **Job-Karten** auf (bereits dort liegende Karten werden nicht entfernt). Beachtet dabei, wie viele Felder aufgrund der Spieleranzahl befüllt werden (siehe SPIELAUFBAU auf Seite 8).
- Entfernt alle noch am unteren Spielplanrand ausliegenden **Verbündeten-Karten** aus dem Spiel. Mischt dann die sechs Verbündeten-Karten des nächsten Akts und legt sie offen an die entsprechenden Felder. Beachtet auch hier die Spieleranzahl. Überspringt diesen Schritt vor dem letzten Akt, da in diesem keine Schmiergeld-Phase stattfinden wird.

Nun kann der nächste Akt mit der Eröffnung eines Gewerbes beginnen.



Chiara Pizzino
Pizzino-Familie – Erbin

Don Tommaso Pizzino
Pizzino-Familie



ENDE DES SPIELS

„Kay, meines Vaters Methode Geschäfte zu handhaben, ist aus der Mode – das weiß er selbst auch.“ – Michael Corleone

Die Partie endet nach Akt IV – und es ist an der Zeit zu schauen, welche Familie das meiste Geld anhäufen konnte.

In der Tribut-Phase von Akt IV musste jeder Spieler seine Handkarten auf höchstens zwei reduzieren. **Nun legt jeder Spieler** alle noch verbliebenen Geld-Karten von seiner Hand in seinen Koffer. Andere Karten müssen abgelegt werden.

Dann öffnen alle Spieler ihren Koffer und sortieren ihre Karten nach Geld-Karten und erfüllten Jobs. Jetzt werden die Spielende-Bonusse vergeben.

– SPIELENDE-BONUSSE –

Am Ende ist Cash natürlich die beste Währung, um die Partie zu gewinnen. Doch auch die folgenden Bonusse können über Sieg und Niederlage entscheiden:

• VORHERRSCHAFTSBONUS

Jeder Spieler erhält einen Bonus von **\$5 für jedes Gebiet**, in dem er die meisten Kontrollmarker hat. Bei Gleichstand erhält der daran beteiligte Spieler den Bonus, dessen Kontrollmarker weiter oben liegt.

• JOB-BONUS

Jeder Spieler sortiert seine erfüllten Job-Karten nach Farbe. Dann wird für **jede Job-Farbe** (Gelb, Blau, Grün und Grau) überprüft, welcher Spieler die meisten Jobs dieser Farbe erfüllt hat und dafür einen Bonus von **\$5** erhält. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten jeweils \$5.

Nach der Bonusvergabe zählt jeder Spieler die Werte seiner Geld-Karten zusammen. Wer das meiste Geld hat, gewinnt und hat seine Familie zur Herrschaft über New York geführt.

Im Falle eines Unentschiedens ist derjenige Spieler besser platziert, der die meisten Vorherrschaftsbonusse erhalten hat.





*Expertin der
Spurensicherung*

Polizeichef



Steuerberater

Bürgermeister



Gangster

Sofia Vitale
Vitale-Familie – Consigliera

Tancredi Vitale
Vitale-Familie – Erbe

Don Gianni Vitale
Vitale-Familie

SYMBOLÜBERSICHT

Die Symbole auf den Karten und Gewerben stellen die verschiedenen Vorteile dar, die von den Spielern genutzt werden können. Immer wenn ein Symbol mehrfach abgebildet ist, kann der Vorteil entsprechend oft genutzt werden.



Wähle 1 Geld-Karte von deiner Hand und zeige sie den anderen Spielern. Deponiere sie dann in deinem Koffer.



Ziehe 2 Karten vom Job-Stapel, wähle 1 von ihnen aus und nimm sie auf die Hand. Lege die andere Karte ab.



Lege 1 Handkarte deiner Wahl ab und nimm dafür eine \$5-Karte auf die Hand.



Lege 2 Handkarten deiner Wahl ab und nimm dafür eine \$5-Karte auf die Hand.



Lege 3 Handkarten deiner Wahl ab und nimm dafür eine \$3- und eine \$5-Karte auf die Hand.



Lege 1 Handkarte deiner Wahl ab und nimm entweder eine Schnaps-, Waffen- oder Blutgeld-Karte auf die Hand.



Nimm eine Geld-Karte des abgebildeten Wertes auf die Hand. (Beachte die „Kein Wechselgeld“-Regel auf Seite 15.)



Nimm eine Karte der abgebildeten illegalen Ware auf die Hand.



Nimm den Pferdekopfmarker und lege ihn vor dir ab. Ab jetzt bist du der Startspieler.

CREDITS

Autor: Eric M. Lang

Illustration der Schachtel und Charaktere: Karl Kopinski

Illustration der Szenen- und Straßenbilder: Richard Wright

Spielplan-Illustration: Nicolas Fructus

Entwicklung: Fel Barros, Alexandru Olteanu, Eric M. Lang

Produzenten: Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Renato Sasdelli

Grafische Gestaltung: Mathieu Harlaut und Louise Combal

Spielregel: Thiago Aranha

Lektorat: Colin Young und Jason Koepf

Testspieler: Alan Teare, André Zilar, Anthony W. Walker, Asha Soares, Blake Perry, Brian Malott, Bruno Podolski, Carolina Negrão, Cezar Carvalho, Chris Cormier, Christopher Chung, D.A. Xavier, Danilo Sparapani, David Diep, Dhruv Mayank, Doug McQuiggan, Edson Tirelli, Fabul Costa, Felipe Bulhões, Graydon Armstrong, James Wilkinson, Jason Chapman, Jay Chilibeck, Jeff Ridpath, Jennifer Santangelo, Jessica Yeo, John Lloyd, John Radic, Johnathan George, Jonathan Gilmour, Jorin Bruns, Kemar Frankson, Kenneth Antonio, Laurie Cheung, Lena Dingeldein, Leslie Cheung, Lexi Wilson, Liew Jie Qi, Lucas Almeida, Lucas Andrade, Lucas Litwiniuk, Lucas Martini, Luiza Pirajá, Marcelo Pegado, Michael Luke, Michael Shinall, Mike Dodgson, Mike White, Nahuel Clerico, Nicholas Han, Nicholas Paschalis, Patricia Gil, Paulo Shinji, Peter Lipson, Peter Westergaard, Rachel Bridge, Rodrigo Sonnesso, Sara VanderWal, Sascha Matzkin, Sen-Foong Lim, Shaun Tay, Terence Teng, Travis Magrum, Yuval Grinspun

Herausgeber: David Preti

TM & © 2017 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Spiels darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert werden. Spaghetti Western Games, CoolMiniOrNot und das CMON-Logo sind Warenzeichen von CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten.

Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden. Hergestellt in China.

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Sebastian Wenzlaff

Redaktion & Lektorat: Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

Satz & Layout: Sebastian Wenzlaff



REGELZUSAMMENFASSUNG

– SPIELAUFBAU –

- Öffentliche Jobs und Verbündete gemäß Spieleranzahl auslegen.
- Start-Gewerbe auslegen (nur bei 4 oder 5 Spielern).
- Jeder Spieler erhält seine Don-Figur, zwei Gangster (drei bei 2 Spielern), alle Kontrollmarker, seinen Koffer sowie folgende Karten: \$1, \$2, \$3, zwei Jobs.

– DIE PHASEN EINES AKTS –

1) NEUES GEWERBE ERÖFFNET

Legt ein neues Gewerbeplättchen auf das leere Feld des Gebiets mit der niedrigsten Nummer.

2) FAMILIENGESCHÄFTE ERLEDIGEN

Jeder Spieler ist reihum am Zug und führt 1 Aktion aus, bis alle Spielerfiguren eingesetzt sind:

- **EINEN GANGSTER EINSETZEN**, um ein noch nicht besetztes Gewerbe zu erpressen. (Der dieses Gebiet kontrollierende Spieler erhält die gleichen Vorteile.)
- **EIN FAMILIENMITGLIED EINSETZEN**, um Schutzgeld von allen Gewerben in den zwei oder drei benachbarten Gebieten zu kassieren.
- **EINEN JOB ERLEDIGEN**, um die abgebildeten Vorteile zu erhalten. Dafür müssen alle auf einer Job-Karte (auf der Hand oder offen ausliegend) abgebildeten illegalen Waren abgelegt werden. Die erledigte Job-Karte wird danach im Koffer deponiert.
- **EINEN VERBÜNDETEN AUSSPIELEN**, um dessen Vorteile zu nutzen.

3) GEBIETSKÄMPFE ABHANDELN

In jedem Gebiet wird der Einfluss jeder Familie sowie der neutralen Gruppe miteinander verglichen. Hat ein Spieler den höchsten Einfluss, platziert er dort einen seiner Kontrollmarker (kein Marker bei Gleichstand).

4) SCHMIERGELDER BIETEN

Die Spieler bieten verdeckt Geld aus ihrem Koffer, um Verbündete für sich zu gewinnen. Die Wahl der Verbündeten erfolgt in absteigender Gebotshöhe (bei Gleichstand gilt Spielreihenfolge). Der Spieler mit dem niedrigsten Gebot geht leer aus und behält sein Geld.

5) TRIBUT AN DEN DON

Jeder Spieler nimmt seine Verbündeten zurück auf die Hand und reduziert seine Handkarten auf das Handkartenlimit des aktuellen Akts.

6) ZWISCHENAKT

Alle Figuren vom Spielplan nehmen. Der Don geht ein Feld vor. Neue Figuren vor Akt II und IV. Öffentliche Jobs auffüllen und Verbündete des nächsten Akts auslegen.

– SPIELLENDE UND BONUSSE –

Alle Geld-Karten der (maximal zwei) verbliebenen Handkarten im Koffer deponieren.

- **Vorherrschaftsbonus** für jedes Gebiet: Der Spieler mit den meisten Kontrollmarkern in einem Gebiet erhält \$5. Bei Gleichstand gilt der weiter oben liegende Marker.
- **Job-Bonus** für jede Job-Farbe: Der Spieler mit den meisten erfüllten Jobs einer Farbe erhält \$5. Bei Gleichstand jeder der beteiligten Spieler.

Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt.

Bei Gleichstand ist derjenige besser platziert, der mehr Vorherrschaftsbonusse erhalten hat.