



LE RECOMIENDA...

Un juego de
LOÏC LAMY
& PHILIPPE DES PALLIÈRES



Ilustrado por
TOM VUARCHEX

Instrucciones

★ MAFIA de Cuba ★

Ein Krimi- und Bluffspiel für 6 bis 12 Spieler ab 10 Jahren.

Dauer: 10 bis 20 Minuten

★ SPIELPRINZIP

Der Spieler, der die Rolle des Paten übernimmt, reicht seine wertvolle Zigarrenkiste herum. Jeder Spieler nutzt die Gelegenheit, um die Diamanten daraus zu stehlen oder sich einen Personenchip zu nehmen. Danach befragt der Date sie, um die Diebe zu identifizieren und seine Diamanten wiederzufinden.

★ SPIELMATERIAL

- 15 Diamanten (aus echtem Kunststoff)
- 10 Personenchips: 5 Getreue, 2 Agenten (FBI und CIA), 2 Chauffeure, 1 Killer
- 2 Jokerfiguren (in Form von Flaschen)
- 1 Spielschachtel
- 1 Beutel aus Filz

★ SPIELVORBEREITUNG

Der erfahrenste Spieler wird Date. Er legt die 15 Diamanten sowie die unten angegebene Anzahl an Personenchips in die Spielschachtel. Die verfügbaren Joker legt er vor sich auf den Tisch.

Spielerzahl	6	7	8	9	10	11	12
Getreue	1	2	3	4	4	4	5
Agenten (FBI/CIA)	1	1	1	1	2	2	2
Chauffeure	1	1	1	1	1	2	2
Joker	-	-	1	1	1	2	2

- Der Date nimmt geheim 0 bis 5 Diamanten aus der Schachtel und versteckt sie in seiner Hosentasche. Es befinden sich nun also zwischen 10 und 15 Diamanten in der Schachtel.
- Der linke Nachbar des Paten erhält den Filzbeutel. Dieser Spieler ist **Startspieler**.
- Restliches Spielmaterial, das in dieser Partie nicht zum Einsatz kommt, wird beiseitegelegt.

★ SPIELABLAUF

Die Partie ist in zwei Phasen unterteilt: das Stehlen der Diamanten und die Befragung.

I. Stehlen der Diamanten

Während der Diebstahlsphase wird die Schachtel beginnend mit dem **Startspieler** im Uhrzeigersinn von Spieler zu Spieler weitergereicht. Wer die Schachtel erhält, **sieht sich deren Inhalt an (1), bedient sich (2) und gibt dann die Schachtel weiter (3).**

1 - Der Spieler öffnet die Schachtel, sieht sich den Inhalt an und merkt sich die Anzahl der in der Schachtel befindlichen Diamanten sowie die restlichen Personenchips. Diese Informationen sind entscheidend, um wahrheitsgemäß antworten oder überzeugend lügen zu können!

2 - Der Spieler IST VERPFLICHTET, geheim etwas aus der Schachtel zu nehmen:
entweder beliebig viele Diamanten (mindestens 1) **ODER** 1 einzigen Personenchip seiner Wahl.

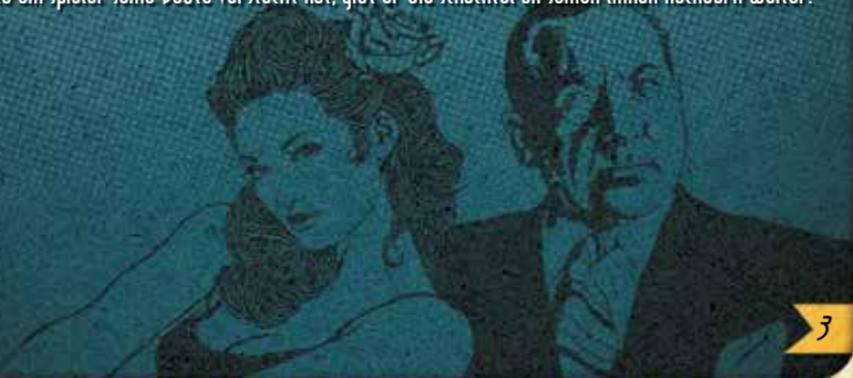
Der Spieler hält seine Beute versteckt (z. B. in der Hosentasche oder Hand). Selbstverständlich darf man seine Beute nicht zeigen, bevor der Pate es fordert. Es ist verboten, nichts zu nehmen.

AUSNAHMEN

- Der **Startspieler** darf geheim einen Personenchip seiner Wahl in den Filzbeutel legen, den er bis zum Ende der Partie in seiner Hosentasche versteckt hält. **Es ist verboten, Diamanten in den Filzbeutel zu legen.**
- **Jeder Spieler**, der eine **vollkommen leere** Schachtel erhält, wird automatisch zu einem „Straßenkind“ (siehe Seite 6). Er tut so, als sei die Schachtel nicht leer, und gibt vor, sich zu bedienen.
- **Der letzte Spieler** darf entscheiden, nichts zu nehmen, um ein „Straßenkind“ zu werden. Dennoch muss er so tun, als nähme er etwas aus der Schachtel.

Achtung: Wenn ein Spieler die Pflicht, sich aus der Schachtel den Regeln entsprechend zu bedienen, irgendwann im Laufe der Partie missachtet, scheidet er sofort aus. Ein ausgeschiedener Spieler darf weder sprechen noch sich an der Befragung beteiligen.

3 - Sobald ein Spieler seine Beute versteckt hat, gibt er die Schachtel an seinen linken Nachbarn weiter.



II. Befragung

Der Pate nimmt die Schachtel wieder an sich, kontrolliert deren restlichen Inhalt und befragt dann die Spieler in einer beliebigen Reihenfolge, um seine Diamanten wiederzufinden. Die Spieler dürfen die Wahrheit sagen, lügen, die Aussage verweigern, sprechen, ohne gefragt zu sein, und so weiter.

Anmerkung: Wenn alle Spieler etwas gestohlen haben, hat der Pate auf jeden Fall gewonnen.

Welche Fragen kann der Pate stellen?

- „Wie viele Diamanten waren in der Schachtel, als du sie bekommen hast?“
- „Wie viele Personenchips waren in der Schachtel, als du sie bekommen hast?“
- „Was war noch in der Schachtel, als du sie weitergegeben hast?“
- „Was hast du dir genommen?“

Der Pate sollte seine Fragen von Spieler zu Spieler variieren, um die Diskussion anzuregen und scheinbar vertrauenswürdige Personen dazu bringen, sich in Widersprüche zu verwickeln. Die Partie wird umso interessanter, je fantasievoller und kreativer der Pate seine Rolle spielt.

Wenn der Pate glaubt, einen Dieb identifiziert zu haben, klagt er ihn an und befiehlt ihm: „Leere deine Taschen!“ Nur wenn der Pate genau diesen Befehl ausspricht, muss der Spieler sofort seine Beute offenlegen.

- **Wenn der angeklagte Spieler Diamanten gestohlen hat**, werden sie **vor dem Paten abgelegt**. Der Dieb scheidet aus der Partie aus und **DARF VON NUN AN AUCH NICHT MEHR SPRECHEN!** Der Pate setzt die Befragung fort, sofern er noch nicht alle seine Diamanten wiedergefunden hat.



- **Wenn der Spieler keine Diamanten gestohlen hat**, ist dem Paten ein Fehler unterlaufen! Als Entschuldigung muss er dem zu Unrecht angeklagten Spieler einen **Joker** geben. Dieser Spieler **scheidet nicht aus**, und die Befragung wird normal fortgesetzt. Falls der Pate keinen Joker mehr hat, den er dem zu Unrecht angeklagten Spieler geben könnte, scheidet der Pate aus, und die Befragung endet sofort.

- **Handelt es sich bei dem angeklagten Spieler um einen Agenten**, ist die Befragung beendet, und der Agent hat die Partie sofort gewonnen. Die Agenten sind nicht bestechlich, und der Pate kann ihnen keinen Joker geben!

Einen Fehler gemacht?

Wenn ein Spieler beim „Stehlen der Diamanten“ einen Fehler gemacht hat (z. B. 2 Diamanten und 1 Personenchip genommen), scheidet er auf jeden Fall aus der Partie aus. Tritt der Fehler zutage, während der Spieler angeklagt wird, gibt ihm der Pate keinen Joker. Die Befragung wird normal fortgesetzt.

ERINNERUNG: EIN AUSGESCHIEDENER SPIELER DARF NICHT MEHR SPRECHEN!

★ ENDE DER BEFRAGUNG

Wenn der Pate **alle** seine gestohlenen Diamanten wiedergefunden hat, teilt er sich den Sieg mit seinen Getreuen.

Wenn der Pate einen Agenten (FBI oder CIA) angeklagt hat, gewinnt dieser die Partie **alleine**.

Wenn der Date ausscheidet, zeigen die noch verbliebenen Diebe ihre Beute vor. Wer die meisten Diamanten gestohlen hat und noch nicht ausgeschieden ist, hat zusammen mit allen Straßenkindern gewonnen. Der Chauffeur gewinnt, wenn sein rechter Nachbar zu den Siegern gehört. Der oder die Sieger bestimmen einen neuen Date, um die nächste Partie zu beginnen.

FÜR NOCH MEHR SPIELVERGNÜGEN

Es empfiehlt sich, dass die Spieler zwischen den einzelnen Partien untereinander die Plätze tauschen. Sehr erfahrene Spieler können die Aufteilung der Personen variieren; dabei muss allerdings die Anzahl der vorgegebenen Personenchips beibehalten werden, und es muss ausreichend Getreue geben. Es ist möglich, den Schwierigkeitsgrad einer Partie zu verändern, indem man die Anzahl der verfügbaren Joker anpasst – beispielsweise wenn man mit Kindern spielt. Mehr Joker erleichtern dem Date die Befragung, weniger Joker erhöhen die Siegchancen der Diebe.

„Mafia de Cuba“ kann auch zu fünft gespielt werden, allerdings ist das bei den ersten Partien nicht zu empfehlen. Die Teilnehmer müssen das Spiel sehr gut kennen, um zu fünft genauso viel Spaß zu haben. Dann wird mit den beiden Personenchips Getreuer und FBI-Agent gespielt, und der Date verfügt über keinen Joker.



★ DIE PERSONEN



ohne
Personenchip

DER PÄTE: *Er hat viel geopfert, um die Führung dieser Familie zu übernehmen. Und er versteht es, sich in dieser Position zu halten!*

Der Pate gewinnt, wenn er **alle Diamanten** wiederfindet. Er übernimmt die Diskussionsführung, achtet darauf, dass jeder zu Wort kommt, und fordert unbedingten Gehorsam von seinen Leuten!

Achtung: Der Pate sollte ausschließlich Diebe anklagen, damit er keine Joker verbrauchen muss und nicht aus der Partie ausscheidet.



ohne
Personenchip

DER DIEB: *Zugegeben, alle Mitglieder der „Familie“ sind unehrlich, aber den Paten zu bestehlen, ist wirklich sehr gefährlich. Unerbittlich macht Don Alessandro in einem solchen Fall kurzen Prozess.*

Wenn der Pate ausscheidet, gewinnt derjenige in der Partie verbliebene Dieb mit den meisten Diamanten. Bei Gleichstand teilen sich mehrere Diebe den Sieg.



DER GETREUE: *Seine Loyalität gegenüber dem Paten sichert ihm ein komfortables Einkommen.*

Der Getreue gewinnt, wenn der Pate seine Diamanten wiederfindet. Er muss den Paten davon überzeugen, dass er die Wahrheit sagt, und ihm helfen, die Schuldigen zu finden.



DER FBI-AGENT UND DER CIA-AGENT: *Ermittelt seit Monaten als V-Mann und profitiert von der Uneinigkeit der Familie. Er wartet auf ein Zeichen, um seine Kollegen zu informieren und alles aufzudecken zu lassen.*

Der Agent gewinnt sofort, wenn der Pate ihn anklagt. Sind beide Agenten im Spiel, gewinnt der angeklagte Agent **alleine**.



DER CHAUFFEUR: *Seine Aufgabe besteht darin, seinen Fahrgast zu beschützen, auch wenn er dessen Absichten nicht immer kennt.*

Der Chauffeur gewinnt, wenn sein rechter Nachbar gewinnt.



ohne
Personenchip

DAS STRASSENKIND: *Dieser kleine Gauner hilft den Dieben, indem er den Verdacht auf sich lenkt.*

Das Straßenkind gewinnt, wenn ein Dieb gewinnt. Es muss also den Dieben helfen – zum Beispiel, indem es sich zu Unrecht anklagen lässt.

Achtung: Ein Spieler wird Straßenkind, wenn er eine leere Schachtel erhält oder als letzter Spieler entscheidet, nichts zu nehmen.



DER KILLER: *Er führt die niederen Aufgaben der Familie aus und hat immer einen Finger am Abzug ...*

Der Killer ersetzt einen Getreuenchip. Es ist nicht zu empfehlen, schon in den ersten Partien mit dem Killer zu spielen. Er verhält sich wie ein Getreuer und gewinnt zusammen mit dem Paten, sofern er nicht seine Spezialfähigkeit nutzt:

Sobald der Pate jemanden auffordert „Leere deine Taschen!“, kann der Killer „Peng!“ rufen.

Wenn der Angeklagte ein **Agent** ist, gewinnt der Killer sofort **alleine**.

Handelt es sich nicht um einen Agenten, scheidet der Killer zusammen mit seinem Opfer aus.

Wenn der Angeklagte ein Dieb ist, bekommt der Pate seine Diamanten zurück, doch wenn er einen Personenchip besitzt, bekommt er keinen Joker vom Paten.

Danksgagen: Loïc Lamy möchte sich bei seinen Testspielern bedanken, die dieses Spiel irgendwann im Laufe seiner Entwicklung gespielt und dazu beigetragen haben, dass es veröffentlicht wird.

Ein besonderer Dank geht an Syro, dem ersten echten Fan dieses Spiels; an RP für seine Kommentare in Cannes; an „Alchimie du jeu“ in Toulouse, wo das Spiel seine ersten Schritte in der Öffentlichkeit getan hat; an das Wilobee-Team für das Banksters-Abenteuer; an Philippe und Hervé für „Die Werwölfe von Düsterwald“, die mich inspiriert haben; und vor allem an Mathilde für die Geduld, mir auf diesem langen Weg zu folgen und immer an mich zu glauben!

Der Verlag bedankt sich bei Barack Obama und Raúl Castro, dass sie dieses Spiel unterstützt haben!



Warnung: Die Atmosphäre von „Mafia de Cuba“ führt dazu, dass man gern in das Spiel eintaucht, die Spielthematik inszeniert und Anspielungen fallen lässt. Selbstverständlich missbilligen wir den Genuss von Drogen, Aufputzmitteln und Alkohol – sie sind sehr gefährlich für die Gesundheit. Ebenso wie Verbrecherorganisationen, Messer und Schusswaffen. Das Grundprinzip des Spiels besteht darin, „so zu tun, als ob“... und Grenzüberschreitungen niemals ernst zu nehmen!



„Mafia de Cuba“ ist ein Spiel von Loïc Lamy und Philippe des Pallières
Grafik und Illustrationen: Tom Vuarchex.

Künstlerische Leitung und Betreuung der Reihe:

Philippe des Pallières mit Unterstützung von Thomas Cosnefroy.

Layout und Herstellung: Caroline Ottavis

mit Unterstützung von Angelina Costamagna.

Übersetzung aus dem Französischen: Birgit Irgang.

Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe: Sebastian Rapp.

Ein besonderer Dank gilt dem Verlag Asmodee, der uns bei der
Entwicklung dieses Spiels mit Rat und Tat zur Seite gestanden hat.

Verlag « lui-mème » © August 2015 – erste Auflage.