

# FAMILY BUSINESS

Nichts geht über Familie. Nun gut – über die eigene Familie. Und wenn sich fremde Gangsterbanden in eurem Gebiet heimisch machen wollen, dann hilft natürlich die ganze Familie aus, die Gegner zu eliminieren. Family Business halt. Am Ende gewinnt die Bande, die noch als einzige Familienmitglieder im Spiel hat.

## SPIELMATERIAL



54 Gangster-Karten  
(6 Familien mit jeweils 9 Gangstern)



56 Aktionskarten  
(Angriffs-, Konter- und Rettungskarten)



10 optionale  
Eigenschaftskarten  
für die Profivariante

## SPIELAUFBAU

Legt den Deckel der Schachtel auf den Tisch und setzt dann das Unterteil der Schachtel so auf den Deckel, dass „die Wand“ entsteht und für alle einsehbar ist (siehe Abbildung). Soll ein Gangster eliminiert werden, wird er „an die Wand gestellt“ (siehe Abbildung).

Stapelt die beiden Teile der Box übereinander.



Eliminierte Gangster kommen auf den Friedhof.

Gangster, die ganz vorne auf der Abschussliste stehen, werden an die Wand gestellt.



Die „Abschussliste“

Sucht euch jeweils eine Gangsterfamilie aus, die ihr in diesem Spiel verkörpert, und legt die neun Gangsterkarten eurer Familie nebeneinander vor euch auf den Tisch. Es muss immer erkennbar sein, welche Bande noch wie viele Familienmitglieder übrig hat. Nicht am Spiel beteiligte Familien kommen zurück in die Schachtel.

Mischt die Aktionskarten und nehmt euch jeweils 5 davon auf die Hand. Die restlichen Aktionskarten bilden den Nachziehstapel.

Der Spieltisch sollte jetzt ungefähr so aussehen:



## SPIELABLAUF

Wer gemischt hat, ist zuerst an der Reihe, danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Diese Reihenfolge ändert sich, sobald eine Konterkarte gespielt wird.

In deinem Spielzug hast du zwei Aktionen:

- so viele Karten ziehen, bis du dein Handkartenlimit von 6 Karten erreicht hast (wird dabei der Nachziehstapel leer, mische den Ablagestapel und bilde daraus einen neuen Nachziehstapel)
- eine Karte ausspielen und offen auf den Ablagestapel legen

Rote Angriffskarten und grüne gestreifte Rettungskarten haben meist ein oder mehrere Ziele, die beim Ausspielen genannt werden müssen. Danach haben alle Banden (auch die eigentlich nicht betroffenen) die Gelegenheit, mit blauen Konterkarten ins Spielgeschehen einzugreifen. Wollen mehrere Banden auf die gleiche Karte reagieren, kommt nur die blaue Karte zum Zug, die schneller ausgespielt wurde.

Wird auf ein Ziel verzichtet, wird die Karte ohne Effekt auf den Ablagestapel gelegt.

Blaue Konterkarten können auch im eigenen Spielzug ausgespielt werden. Sie haben dann aber kein Ziel und werden ohne Effekt auf den Ablagestapel gelegt.

Nachdem die Effekte der Karte ausgeführt wurden, kommt die nächste Bande im Uhrzeigersinn an die Reihe, es sei denn, eine andere Bande (außer dir) hat eine Konterkarte gespielt. In diesem Fall wird das Spiel bei dieser Bande fortgesetzt – alle anderen Banden werden einfach übersprungen.

Der erste Gangster, der durch eine Angriffs- oder Konterkarte auf die Abschussliste gesetzt wird, wird an die Wand gestellt. Werden im Spielverlauf weitere Gangster auf die Abschussliste gesetzt, werden deren Karten vor der Wand in einer Reihe ausgelegt (siehe Abbildung), die immer länger wird.

## **BANDENKRIEG**

Wenn ein Bandenkrieg beginnt, fängt auch meistens das große Sterben an. Solange Bandenkrieg herrscht, wird zu Beginn eines **jeden** Spielzuges derjenige Gangster eliminiert, der gerade an der Wand steht. Die Gangsterkarte wird auf den Friedhof in der Schachtel gelegt, und die nächste Karte von der Abschussliste rückt an die Wand nach.

Wurde der Bandenkrieg durch eine der Karten VENDETTA oder HINTERHALT ausgelöst, werden in jedem Spielzug sogar die ersten **beiden** Gangster der Abschussliste eliminiert – der Bandenkrieg läuft also doppelt so schnell ab.

Es gibt fünf Ereignisse, die einen Bandenkrieg auslösen:

- Die Karte BANDENKRIEG, VENDETTA oder HINTERHALT wird ausgespielt.
- Auf der Abschussliste stehen 6 oder mehr Gangster.
- Es sind nur noch 6 oder weniger Gangster im Spiel.

Ein Bandenkrieg endet, wenn die Karte WAFFENSTILLSTAND gespielt wird oder keine Gangster mehr auf der Abschussliste stehen.

Sobald alle Gangster einer Bande auf dem Friedhof sind, scheidet diese aus dem Spiel aus und legt ihre restlichen Handkarten auf den Abwurfstapel.

## **SPIELEND**

Hat nur noch eine Bande Gangster im Spiel (sei es auf der Abschussliste oder vor sich ausliegen), endet das Spiel und diese Gangsterbande hat gewonnen.

## **AUFTRAG**

Spieler diese Karte gegen einen gegnerischen Gangster. Dadurch wird dieser auf die Abschussliste gesetzt. Wenn die Abschussliste derzeit leer ist, wird der Gangster an die Wand gestellt, andernfalls reiht er sich ans Ende der Abschussliste ein.

*Ein AUFTRAG kann auf zwei Arten durch Konterkarten geblockt werden: mit FAMILIENEINFLUSS und mit BANDENMACHT. FAMILIENEINFLUSS hebt einfach die Wirkung des Auftrags auf – der Gangster wird nicht auf die Abschussliste gesetzt. BANDENMACHT dagegen kehrt die Wirkung des Auftrags um – die Bande, die den AUFTRAG gespielt hat, muss einen ihrer eigenen Gangster auf die Abschussliste setzen.*

Bei manchen Aufträgen können bestimmte Konterkarten nicht gespielt werden. Steht auf einem AUFTRAG „kein Familieneinfluss“, kann er mit dieser Karte nicht gekontert werden, sondern nur mit BANDENMACHT. Manche Aufträge schließen sogar beide Konterkarten aus.

## **AUFTRAG MIT VORRANG**

Ein Auftrag mit Vorrang funktioniert genauso wie ein normaler Auftrag, der betroffene Gangster wird allerdings direkt an die Wand gestellt, also als Erster auf die Liste gesetzt.

*FAMILIENEINFLUSS und BANDENMACHT haben hier ihre normale Wirkung.*

## **DOPPELAUFTRAG**

Der Doppelauftrag hat gleich zwei Gangster derselben gegnerischen Bande als Ziel. Beide Gangster werden nacheinander auf die Abschussliste gesetzt. Hat die betroffene Bande nur noch einen Gangster, wird dieser zweimal als Ziel genommen.

*FAMILIENEINFLUSS und BANDENMACHT haben nur auf das erste Ziel ihre Wirkung. Wird also ein Doppelauftrag mit Bandenmacht geblockt, kommt erst ein Gangster des Auftraggebers auf die Abschussliste, direkt dahinter dann der als zweites Ziel gewählte Gangster.*

## **EXEKUTION**

Mit dieser Karte kannst du einen Gangster einer gegnerischen Bande direkt auf den Friedhof befördern, auch wenn dieser noch nicht auf der Abschussliste steht. Dafür musst du allerdings einen deiner eigenen Gangster ans Ende der Abschussliste setzen.

## **VALENTINSTAG-MASSAKER**

Das Ausspielen dieser Karte bewirkt, dass sofort alle Gangster auf der Abschussliste auf den Friedhof gelegt werden. Dies beendet auch einen Bandenkrieg, wenn vorher einer herrschte.

## **BETRUG**

Mit dieser Karte kannst du dir von jeder gegnerischen Bande je 1 Gangster aussuchen und diese in einer Reihenfolge deiner Wahl ans Ende der Abschussliste setzen.

## **BANDENKRIEG**

Diese Karte startet sofort einen Bandenkrieg, auch wenn weniger als 6 Gangster auf der Abschussliste stehen.

## **HINTERHALT**

Diese Karte startet sofort einen Bandenkrieg mit doppelter Exekutionsrate, auch wenn weniger als 6 Gangster auf der Abschussliste stehen. Es werden also zu Beginn eines jeden Spielzuges gleich 2 Gangster eliminiert. Die Wirkung hält an, bis der Bandenkrieg beendet wird. Ist bereits ein Bandenkrieg im Gange, erhöht sich ggf. nur die Exekutionsrate.

## **VENDETTA**

Bei einer Vendetta kannst du dir von jeder gegnerischen Bande je 2 Gangster aussuchen und diese in einer Reihenfolge deiner Wahl ans Ende der Abschussliste setzen.

Dann beginnt ein Bandenkrieg mit doppelter Exekutionsrate. Die Wirkung hält an, bis der Bandenkrieg beendet ist. Ist bereits ein Bandenkrieg im Gange, erhöht sich ggf. nur die Exekutionsrate.

*Die Konterkarte UNTERSCHLUPF schützt die Gangster der konternden Bande davor, auf die Abschussliste gesetzt zu werden. Der Bandenkrieg startet dennoch.*

## **ÜBERLÄUFER**

Mit dieser Karte kannst du einen Gangster vom Friedhof zurück ins Spiel bringen und gegen einen gegnerischen Gangster tauschen. Der Gangster, der aus dem Spiel auf den Friedhof geht, muss der Bande angehören, welche die meisten Gangster im Spiel hat. Der zurückkehrende Gangster muss der Bande gegeben werden, welche die wenigsten (aber noch mindestens einen) Gangster im Spiel hat. Ist eine Bande bereits ausgeschieden, kann sie hierüber nicht zurück ins Spiel gebracht werden.

Falls der Gangster, der auf den Friedhof geht, vorher auf der Abschussliste stand, nimmt der zurückkehrende Gangster dessen Position ein. Sonst wird er normal zu den Familienmitgliedern der entsprechenden Bande gelegt.

# DIE RETTUNGSKARTEN

## **DIE FLIEGE MACHEN**

Mit dieser Karte kannst du 1 beliebigen Gangster von der Abschussliste entfernen (z. B. einen eigenen) und ihn der entsprechenden Bande zurückgeben.

*Die Konterkarte VERPFEIFEN verhindert dies.*

## **POLIZEISCHUTZ**

Mit dieser Karte kannst du 1 beliebigen Gangster von der Abschussliste entfernen (z. B. einen eigenen) und ihn der entsprechenden Bande zurückgeben.

*Der Polizeischutz kann nicht gekontert werden.*

## **AUSTAUSCH**

Mit dieser Karte kannst du 1 beliebigen Gangster auf der Abschussliste gegen 1 beliebigen anderen Gangster im Spiel austauschen. Dieser kann auch auf der Abschussliste stehen.

## **INTRIGE**

Mit dieser Karte kannst du die Reihenfolge der Gangster auf der Abschussliste nach Belieben ändern, allerdings keine wegnehmen oder hinzufügen.

## **WAFFENSTILLSTAND**

Der Waffenstillstand beendet einen Bandenkrieg. Falls danach eine der Bedingungen zutrifft, die einen Bandenkrieg auslösen, wird sofort ein neuer gestartet, allerdings dann erst einmal nur mit einfacher Exekutionsrate.

## **SCHMIERGELD**

Mit dieser Karte kannst du alle Gangster einer Bande von der Abschussliste entfernen (z. B. alle eigenen) und sie der entsprechenden Bande zurückgeben.

## **RAZZIA**

Mit dieser Karte werden alle Gangster von der Abschussliste entfernt und an die entsprechenden Banden zurückgegeben.

## KONTERKARTEN

Konterkarten können als Reaktion auf andere Karten gespielt werden. Dabei müssen es nicht eigene Gangster sein, die gerettet werden. Das Auspielen einer Konterkarte verändert die Spielreihenfolge: Die Bande, welche die Konterkarte spielt, ist als nächste an der Reihe.

**BANDENMACHT** → kontert AUFTRAG, AUFTRAG MIT VORRANG, DOPPELAUFTRAG

Durch die Bandenmacht wird 1 Gangster des Auftraggebers auf die Abschussliste gesetzt, bei einem Doppelauftrag anschließend auch 1 Gangster des Opfers.

**FAMILIENEINFLUSS** → kontert AUFTRAG, AUFTRAG MIT VORRANG, DOPPELAUFTRAG

Bei einem Doppelauftrag wird nur der erste Gangster des Opfers verschont.

**VERPFEIFEN** → kontert DIE FLIEGE MACHEN

**UNTERSCHLUPF** → kontert VENDETTA

## IMPRESSUM

**Autor:** David B. Bromley

**Spielentwicklung der Originalausgabe:** Mayfair Games

**Redaktion der Neuauflage:** Hanno Girke und Grzegorz Kobiela

**Graphik:** Klemens Franz, atelier 198



© 2021 Lookout GmbH

Geschäftssitz:  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Deutschland  
[www.lookout-spiele.de](http://www.lookout-spiele.de)

Ersatzteilservice:  
Hiddigwarder Str. 37  
D-27804 Berne  
[ersatzteile@lookout-spiele.de](mailto:ersatzteile@lookout-spiele.de)

Regelfragen, Anregungen oder Kritik?  
Schreiben Sie uns an [regeln@lookout-spiele.de](mailto:regeln@lookout-spiele.de)

Für alle anderen Belange finden Sie Hilfe unter  
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Diese Edition bringt die Bedeutung des Family Business auf eine neue Ebene. Wir danken uns bei unseren Schwestergesellschaften Enigma, Asterion, Asmodee Taiwan, CATAN Studios und Blackfire, die alle eine eigene Gangsterbande beigesteuert haben. Ein besonderes Dankeschön geht an Jesper, ohne dessen Beharrlichkeit es keine Neuauflage gegeben hätte. Copyright 1989, 2008 Mayfair Games, Inc, 2021 Lookout GmbH 17

Für die Profivariante werden die 10 Eigenschaftskarten mit dem gelben Rahmen zu den Aktionskarten gemischt. Wenn du an der Reihe bist, kannst du als deine Ausspielaktion einem deiner Gangster, der noch keine Eigenschaft hat, eine Eigenschaft zuweisen, indem du die Karte halb unter den Gangster schiebst. Dies kann nicht gekontert werden. Der Gangster behält die Eigenschaft, bis er auf dem Friedhof landet. Geschieht dies, wird die Eigenschaftskarte auf den Ablagestapel gelegt.

## **BIBLIOTHEKAR**

Du ziehst also zu Beginn deines Zugs auf 8 Karten nach.

## **DOPPELGÄNGER**

Er kann nicht das Ziel eines AUFTRAGs oder eines AUFTRAGs MIT VORRANG sein. (Gegen alle anderen Karten wie DOPPELAUFTRAG, BETRUG, VENDETTA, AUSTAUSCH oder BANDENMACHT ist er nicht immun.)

## **TATORTREINIGER**

Kannst du mehrere Karten ziehen, kannst du für jede Karte neu entscheiden. (Hast du auch den Bibliothekar, gilt dies auch für die zusätzlichen zwei Karten, die du ziehst.)

## **METZGER**

Dies kannst du jederzeit machen, z. B. auch kurz bevor du nachziehst. Der Effekt des Metzgers kostet dich nicht deinen Spielzug. (Du musst deine Karten abwerfen, bevor du neue ziehst. Hast du auch den Tatortreiniger und nutzt ihn, dann ziehst du Karten nach, die du soeben abgeworfen hast.)

## **PROMINENTER**

Die Spielreihenfolge ändert sich wie beim Ausspielen einer Konterkarte. Wird dieser Gangster durch die Konterkarte BANDENMACHT auf die Abschussliste gelegt, hat nicht die Konterkarte, sondern diese Eigenschaft Vorrang.

## **NACHTRAGEND**

Die Eigenschaft kann nicht auf andere Gangster auf der Abschussliste angewendet werden.

## **SCHROTLADUNG**

FAMILIENEINFLUSS und BANDENMACHT können weiterhin nur das erste der Ziele blocken.

## **UNBEHERRSCHT**

Dies gilt allerdings nur, bis eine gegnerische Bande eine Konterkarte spielt (oder du einen gegnerischen Prominenten auf die Abschussliste setzt), wodurch diese Bande selber an die Reihe kommt.

## **POLITIKER**

Wenn du zu Beginn deines Spielzuges bereits dein Handkartenlimit erreicht hast, darfst du dann keine weiteren Karten ziehen.

## **FRÜHER VOGEL**

Das gilt auch für Aufträge, die bestimmte Konterkarten ausschließen, aber nicht für Doppelaufträge.