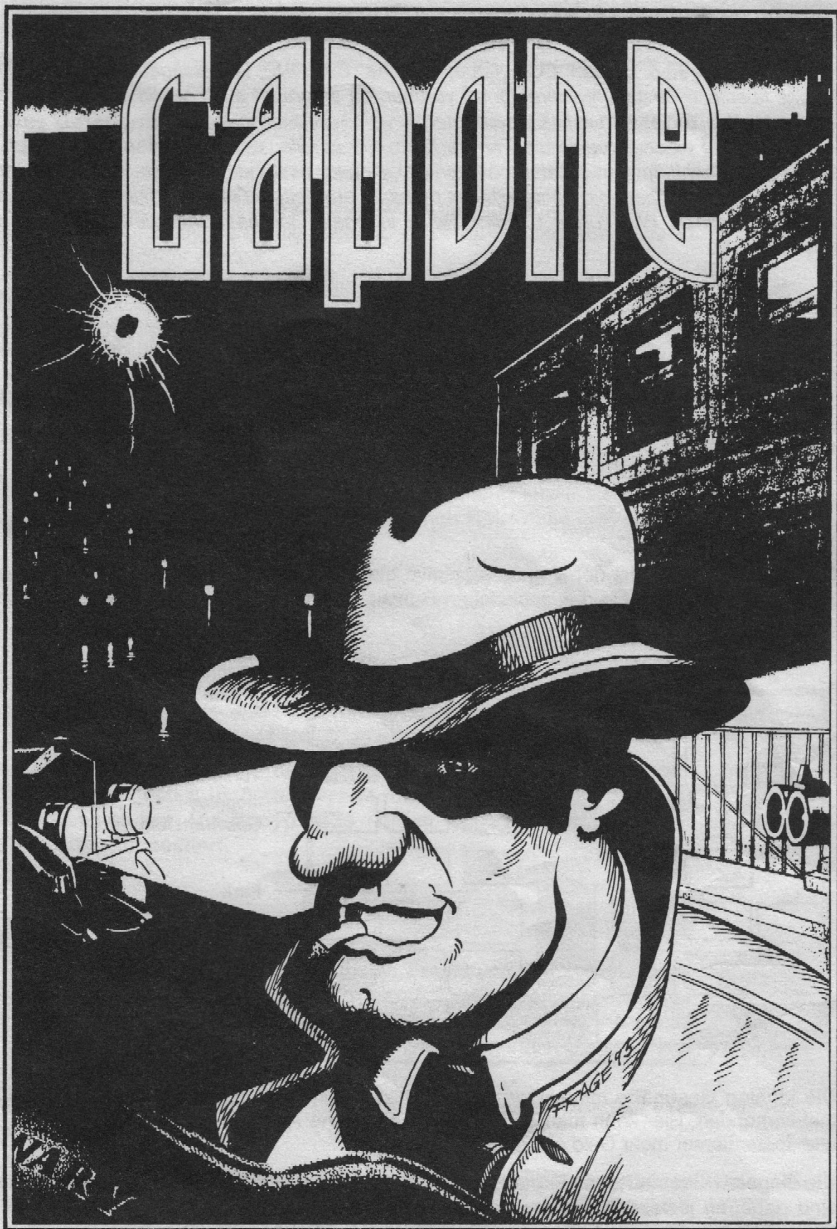


CAPONE



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Amerika in den 30-er Jahren, Don Marco, "Das As" CAPONE, ist dahingeshieden. Kaum ist das feierliche Bestattungszeremonie vorüber, da entbrennt auch schon der Kampf um seinen Nachlaß. Wer wird sein Erbe antreten?

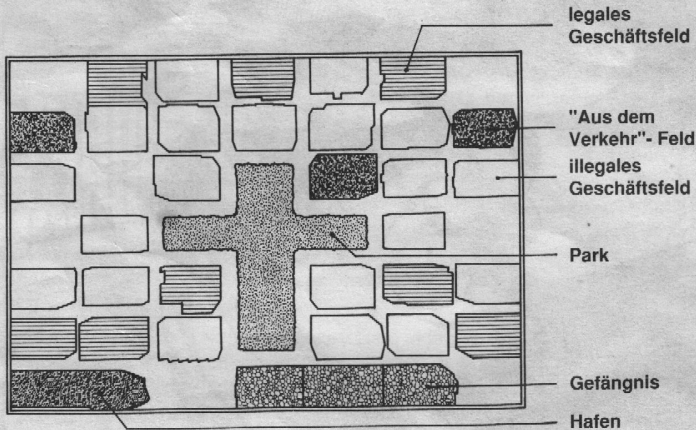
Als Oberhaupt einer ehrenwerten Familie füllen Sie mit illegalen Aktivitäten ihre Kassen. Um in den Machtkämpfen mit den anderen Familien zu bestehen, müssen Sie jedoch vor allem eins beherrschen: die Fähigkeit, das mühsam erarbeitete Geld in legalen Geschäften weiß zu waschen. Wer zuerst 1 Million Dollar in legale Geschäfte investiert hat, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan	48 Familienmitglieder in 6 Farben (große Holzscheiben)
6 Familienfotos	48 Bodyguards in 6 Farben (kleine Holzsteine)
1 Aufklebeblatt mit 48 Aufklebern	56 Spielkarten (48 Geschäftskarten, 8 Aktionskarten)
1 Bündel Geldscheine	6 schwarze Investitionschips für legale Geschäfte
1 Spielanleitung	

DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt aus der Vogelperspektive eine typisch amerikanische Großstadt der 30-er Jahre bei Nacht. In den zahlreichen Geschäften wird auf legale oder illegale Weise Geld verdient.



Die legalen Geschäfte mit weißen Firmenschildern sind jeweils nur einmal vorhanden. Hier kann man ohne Risiko auf ehrliche Art zuerst wenig und später immer mehr Geld einnehmen. **legale Geschäfte:** weiß

Die illegalen Geschäfte mit Firmenschildern in grün, gelb, orange und rot sind dagegen jeweils zweifach vorhanden. Hier kann man mit höherem Risiko auf nicht ganz so ehrliche Art von Anfang an viel Geld verdienen. **illegale Geschäfte:** grün, gelb, orange und rot

Auf den drei Geschäftsfeldern mit violetten Firmenschilder kann man andere vorübergehend **"Aus dem Verkehr"** ziehen.

"Aus dem Verkehr":
violett

Alle Farben und Symbole finden sich zur leichteren Zuordnung auch auf den **Spielkarten** wieder.

Das Gefängnis unten rechts sorgt für einen unfreiwilligen längeren Aufenthalt, und auf dem **Hafen** unten links werden jene Familienmitglieder gestapelt, die im harten Geschäftsalltag auf der Strecke geblieben sind.

Hafen:
Ruhestätte für Mitglieder

Der Park in der Mitte schließlich dient als Ablagefläche für ausgespielte Karten und für Bodyguards die während eines Spieljahres aus illegalen Geschäften entfernt werden.

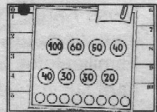
Park:
Kartenablage und Erholungsstätte für Bodyguards

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel nimmt jeder von dem **Aufklebeblatt** die acht Aufkleber, die sich in einer Reihe neben dem eigenen Familiennamen befinden und klebt sie auf die großen Holzsteine seiner Farbe.

je Spieler:
1 Familienfoto
8 Familienmitglieder
8 Bodyguards
1 Investitionschip
100 Riesen

Der **Spielplan** wird in der Tischmitte ausgebreitet. Jeder erhält ein **Familienfoto**, auf dem auch der Name der eigenen Familie steht. Dazu erhält jeder Spieler die **8 großen und 8 kleinen Holzsteine** in der Farbe seines Fotarahmens.



Ein Spieler übernimmt zusätzlich die Bank und teilt an jeden Teilnehmer 100 Riesen aus = **100.000 Dollar**. Das restliche Geld verwaltet er getrennt von seinem eigenen Vermögen.

Abb.: 2 Ablage auf Familienfoto

Jeder Spieler erhält einen **Investitionschip**, mit dem am Rande des Familienfotos die legalen Investitionen markiert werden. Jedes Feld entspricht einer Investition in Höhe von 100.000 \$.

Zu Beginn wird der Chip auf **Feld "0"** des Familienfotos gelegt.

Chip auf Feld "0" legen

Die **Familienmitglieder** werden nach Werten **geordnet** und so auf das Familienfoto gestellt, daß stets ersichtlich ist, welche Steine noch zur Verfügung stehen. Die **Bodyguards** werden wie in der Skizze in einer Reihe darunter **postiert**.

SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus einer unbestimmten Anzahl von Spieljahren. Jedes **Jahr** besteht aus **4 oder 5 Runden**. In jedem Spieljahr können die Spieler durch illegale Geschäfte viel Geld einnehmen. Dabei können sie genau soviel verdienen, wie sie riskieren. Allerdings funken ihnen die Mitspieler ständig dazwischen.

Ein Spieljahr
bei 3-5 Spielern:
5 Runden
bei 6 Spielern:
4 Runden

Spielen nur drei Personen, wird zuvor von jedem illegalen Geschäft eine Karte aussortiert.

Spiel zu dritt:
je 1 illegale Geschäftskarte aussortieren

Der Bankier ist der **Geber** für das erste Jahr. Zu Beginn eines Jahres **mischt** der Geber alle Karten. Jeder Teilnehmer erhält verdeckt **5 Karten ausgeteilt**. Im Spiel zu sechst erhält jeder nur **4 Karten**.

bei 3-5 Spieler:
5 Karten
bei 6 Spielern:
4 Karten

Der Spieler links vom Geber sieht sich seine Karten geheim an und entscheidet, ob und wieviele er davon behalten will. Man darf beliebig viele Karten **tauschen**. Es dürfen alle abgegeben werden, man darf aber auch alle behalten. **Reihum** gibt nun jeder die gewünschte Anzahl Karten an den Geber zurück und erhält von ihm die gleiche Anzahl neuer Karten. Diese dürfen jetzt aber nicht mehr getauscht werden. Die restlichen Karten werden zur Seite gelegt. Sie werden in diesem Spieljahr nicht mehr benötigt.

beliebig viele Karten
tauschen, wenn
gewünscht

Ausgehend vom Spieler links vom Geber spielen die Teilnehmer im Uhrzeigersinn reihum ihre Karten aus. Wer an der Reihe ist, legt eine Karte auf dem Ablagestapel ab und folgt den Anweisungen. Ein Spieler darf jedoch auch auf die Durchführung einer Anweisung verzichten. Dann legt er die Karte ungenutzt auf den Ablagestapel.

wer am Zug ist, spielt
1 Karte

DIE KARTEN

Es gibt drei verschiedene Kartenarten:

legale Geschäfte, illegale Geschäfte und Aktionskarten:

1. LEGALE GESCHÄFTE - weiße Firmenschilder

Zu jedem der acht legalen Geschäfte gibt es **genau eine** Geschäftskarte. Diese Karte hat nur Auswirkungen, wenn man schon in legale Geschäfte investiert hat, der Investitionschip also nicht mehr auf Feld "0" des Familienfotos liegt. Wer diese Karte erhält und noch nichts investiert hat, muß sie in seinem Zug während des Jahres ungenutzt ablegen. Im ersten Jahr kann daher niemand diese Karte sinnvoll einsetzen.



Abb.: 3 legale
Geschäftskarte
nur spielen, wenn be-
reits investiert wurde

Wer diese Karte spielt, setzt einen seiner Bodyguards auf das legale Geschäftsfeld, das auf der Karte genannt ist. Er erhält dafür sofort aus der Bank für seine bereits getätigten Investitionen den in der Tabelle genannten Betrag:

1 Bodyguard auf Feld
setzen

Investitionen in 100.000	Einnahme
1	10.000
2	20.000
3 - 4	30.000
5 - 6	40.000
7 - 8	50.000
9	60.000

Geld lt. Tabelle sofort

Beispiel: Auf seinem Familienfoto liegt der Investitionschip auf Feld 3. Alberto erhält daher laut Tabelle 30.000 \$.

2. ILLEGALE GESCHÄFTE - Firmenschilder in grün, gelb, orange, rot

Jedes der zehn illegalen Geschäfte ist auf dem Spielplan **zweimal** vorhanden. Zu jedem dieser Geschäfte gibt es bei vier bis sechs Spielern jeweils **vier** illegale Geschäftskarten. Im Spiel zu dritt sind es nur je **drei** Karten. Durch illegale Aktivitäten kann man viel Geld verdienen. Dazu muß man Familienmitglieder und/oder Bodyguards seiner Farbe auf das auf der Karte genannte Geschäftsfeld setzen. Die eingesetzten Spielsteine müssen zusammen mindestens den auf der Karte angegebenen Dollarbetrag ergeben.



Abb.: 4 illegale
Geschäftskarte

mind. Spielsteine im
Wert der Karte ein-
setzen

Der Wert jedes Familienmitglieds steht auf den Spielsteinen.

Jeder Bodyguard ist **5.000 Dollar** wert.

Einsetzen in ein illegales Geschäft

Familienmitglied =
aufgedruckter Wert
Bodyguard = 5.000

Für das Setzen der Spielsteine gibt es folgende **Einschränkung:**

1. Der Don darf niemals mit einem anderen Mitglied seiner Familie zusammen auf ein Feld gesetzt werden, wohl aber mit beliebig vielen eigenen Bodyguards.

Don ohne andere Mitglieder, plus Bodyguards

2. Die Mama darf höchstens mit einem anderen Familienmitglied zusammen eingesetzt werden, nicht aber mit dem Don. Auch hier darf man eine beliebige Anzahl eigener Bodyguards dazusetzen.

Mama mit max. 1 Mitglied, nicht Don, plus Bodyguards

Auf ein von eigenen Steinen aus früheren Runden bereits besetztes Feld darf man durch das Auspielen einer entsprechenden Karte später weitere Steine hinzufügen. Auch diese müssen wieder mindestens dem Kartenwert entsprechen. Die Einschränkungen für den Don und die Mama gelten auch weiterhin.

eigene Steine zusetzen erlaubt

Will man Spielsteine in ein illegales Geschäft einsetzen und auf dem Plan ist eins davon oder beide bereits besetzt, so darf man wahlweise seine Steine auf dem leeren Feld einsetzen oder auf dem besetzten.

Geschäft ist schon besetzt

Will man Steine in ein von einer anderen Familie besetztes Geschäft einsetzen, so muß der Wert der eigenen Steine um **mindestens 5.000 Dollar** über dem Gesamtwert der auf dem Feld vorgefundenen liegen. Die Steine der anderen Familie werden dann aus dem Geschäft entfernt. Familienmitglieder scheiden ganz aus dem Spiel aus und werden in den Hafen gelegt. Dabei wird für jede Familie ein eigener Stapel gebildet, Bodyguards werden neben dem Spielplan abgelegt und können am Ende des Jahres wieder angeheuert werden.

Feld besetzt: mind. 5.000 \$ mehr einsetzen

fremde Steine entfernen
Mitglieder scheiden ganz aus;
Bodyguards können später wieder angeheuert werden.

Beispiel: Auf einem Casino Feld befinden sich Albertos "Sekretärin" (30.000 \$) und vier seiner Bodyguards (Wert 20.000 \$). Um das Feld zu räumen, muß Carlotta Steine für mindestens 5.000 \$ mehr einsetzen. Sie setzt ihre "Rechte Hand" (Wert 50.000 \$) und einen Bodyguard (Wert 5.000 \$) auf das Feld und entfernt Albertos Steine.

Letzte Karte am Ende eines Spieljahres

Spielt der letzte Spieler eines Jahres als letzte Karte eine illegale Geschäftskarte, so muß er die genau passende Anzahl Bodyguards einsetzen, die dem Wert der Karte entsprechen. Kann er das nicht, so darf er statt dessen ein einzelnes Familienmitglied einsetzen und zwar das niedrigst mögliche. Dieses darf sogar einen höheren Wert haben, als auf der Karte angegeben ist, wenn das genau passende Mitglied nicht zur Verfügung steht. Auch hierbei kann beliebig in ein besetztes oder freies Geschäft eingesetzt werden. Hat der Spieler nur noch geringwertigere Steine auf seinem Familienfoto stehen, so muß er die Karte ungenutzt ablegen.

letzte Karte: passende Bodyguards oder niedrigstes Mitglied einsetzen

Beispiel: Die letzte Karte ist Juwelier -30.000 \$-. Da Luigi nur noch einen Bodyguard (Wert 5.000 \$) hat, setzt er sein niedrigstes Familienmitglied ein. Da er bedauerlicherweise schon einige verloren hat, setzt er sein geringstes noch vorhandenes Mitglied ein. Dies ist ein "Eintreiber" (Wert 40.000 \$).

3. AKTIONSKARTEN

Es gibt acht Aktionskarten. Diese kann man in seinem Zug statt einer Geschäftskarte ausspielen. Die "Aus dem Verkehr"-Karten haben violette Firmenschilder, die übrigen Karten haben graue Schilder. Mit Ausnahme der "Ein Angebot ..." -Karte ist jede Aktionskarte nur einmal vorhanden:

AUS DEM VERKEHR:

Von dieser Kartenart gibt es drei verschiedene Karten, die jedoch alle dieselbe Bedeutung haben:

Party bei Molly; Termin beim Friseur und Einladung zum Essen.

Man darf ein beliebiges Familienmitglied eines anderen Spielers, das sich auf einem illegalen Geschäftsfeld befindet, auf das auf der Karte genannte Feld versetzen. Dort bleibt es bis zum Ende des laufenden Jahres und bringt in diesem Spieljahr kein Einkommen.

F.B.I.:

Ab in den Knast! Ein fremdes Familienmitglied kommt bis zum Ende des laufenden und für zwei komplette weitere Jahre ins Gefängnis. Dazu setzt man ein beliebiges Familienmitglied eines anderen Spielers, das sich auf einem illegalen "Geschäfts-" oder "Aus dem Verkehr"-Feld befindet, in Block 3 des Gefängnisses.

Ein im Gefängnis einsitzendes Familienmitglied kann jederzeit gegen eine Zahlung an die Bank in Höhe seines gedruckten Wertes auf Kaution freikommen. Es kann dann sofort wieder eingesetzt werden.

SCHUTZGELD:

Zahlung! Man kann von einem anderen Spieler, der bereits in legale Geschäfte investiert hat, Schutzgeld in Höhe des in der Tabelle genannten Betrags erpressen:

Investitionen in 100.000	Zahlbetrag
1 - 2	10.000
3 - 4	20.000
5 - 6	30.000
7 - 8	40.000
- 9	50.000

Beispiel: *Genüßlich legt Frederico seinem ärgsten Rivalen Bernardo die Schutzgeldkarte vor. Da dieser bereits in legale Geschäfte investiert hat, sein Chip liegt auf Feld 5 seines Familienfotos, muß Bernardo nun gemäß der Tabelle 30.000 \$ an Frederico zahlen. Von einem Spieler, der noch nicht in legale Geschäfte investiert hat, dessen Investitionschip also noch auf Feld 0 liegt, kann kein Geld erpreßt werden.*

GESCHÄFTSÜBERNAHME:

Ciao! Man kann ein beliebiges von einer anderen Familie besetztes illegales Geschäftsfeld räumen und durch eigene Spielsteine in demselben Gesamtwert ersetzen. Die entfernten Steine gibt man sofort an den betroffenen Spieler zurück.

Beispiel: *Gianna entfernt von einem Bankfeld, das Roberto besetzt hält, eine Sekretärin (Wert 30.000 \$), einen Novizen (Wert 20.000 \$) und vier Bodyguards (Wert 20.000 \$) und ersetzt diese durch ihre Mama (Wert 60.000 \$) und zwei ihrer Bodyguards (Wert 10.000 \$).*

EIN ANGEBOT, DAS MAN NICHT ABLEHNEN KANN:

Kopf hoch! Man entfernt von einem beliebigen illegalen "Geschäfts-" oder "Aus dem Verkehr"-Feld sämtliche Steine eines anderen Spielers. Familienmitglieder scheiden aus, Bodyguards können am Ende des Jahres wieder angeheuert werden.

ACHTUNG: Diese Karte gibt es zweimal!



Abb.: 5 Die 3 "Aus dem Verkehr" Karten fremdes Mitglied auf "Aus dem Verkehr" Feld setzen

fremdes Mitglied für 3 Jahre ins Gefängnis setzen,



Abb.: 6 FBI Karte

Schutzgeld laut Tabelle von Spieler kassieren



Abb.: 7 Schutzgeldkarte

Steine im selben Gesamtwert auf beliebigen Feld ersetzen.



Abb.: 8 Geschäftsübernahme



Abb.: 9 "Ein Angebot ..." Karten

ENDE EINES SPIELJAHRES UND ABRECHNUNG

Wenn die letzte Karte gespielt wurde, geht ein Jahr zu Ende. Beginnend mit dem Startspieler ermittelt der Bankier für jeden Spieler wie hoch das Einkommen aus dem Spieljahr ist. Dazu addiert er für jedes illegale Geschäftsfeld, auf dem der Spieler Steine eingesetzt hat, den Wert dieser Spielsteine. Der Spieler erhält genau soviel Geld vom Bankier ausgezahlt, wie er selbst auf den Feldern eingesetzt hat.

je Spieler
Einkommen für jedes
illegale Geschäft
ermitteln

Beispiel: Carlotta hat im Casino einen Buchhalter (Wert 30.000 \$) und zwei Bodyguards (Wert 10.000 \$) eingesetzt. Beim Juwelier sind ihr drei Bodyguards (Wert 15.000 \$) verblieben, und im Nachtclub hält sich ihr Novize (Wert 20.000 \$) auf. Für ihren Don im Gefängnis und ihre Rechte Hand im Penthouse erhält sie kein Einkommen. Ebensowenig für ihren Bodyguard auf dem Schrottplatz. Für dieses legale Geschäft hat sie ja schon beim Einsetzen Geld bekommen. Carlotta erhält jetzt also insgesamt 75.000 \$ von der Bank ausbezahlt.

Direkt nach der Abrechnung erhält der Spieler seine Spielsteine aus den Geschäften und aus den "Aus dem Verkehr"-Feldern zurück.

Die während des Jahres aus den Geschäften entfernten Bodyguards können jetzt erneut angeheuert werden, für je 5.000 Dollar. Werden sie nicht angeheuert, scheiden sie aus dem Spiel aus.

verlorene
Bodyguards
anneuern: je 5.000 \$

Alle im Gefängnis einsitzenden Familienmitglieder werden jetzt um ein Feld weitergeschoben, also von Block 3 nach 2 und von Block 2 nach 1. Insassen in Block 1 werden nun in die Freiheit entlassen und an ihre Besitzer zurückgegeben.

Mitglieder in
Gefängnis
weiterrücken,
eventuell entlassen

Investition in legale Geschäfte

Beginnend beim Startspieler, kann reihum jeder in legale Geschäfte investieren. Für je 100.000 Dollar, die er an die Bank zahlt, darf er seinen Investitionschip auf seinem Familienfoto um ein Feld weiterschieben. Zum Preis von je 50.000 Dollar von der Bank kann eine Investition jederzeit wieder rückgängig gemacht werden, indem der Investitionschip wieder entsprechend zurückgesetzt wird.

je 100.000 \$:
Chip um 1 Feld
vorschieben

Rückführung zum
halben Preis möglich

Neues Jahr, neues Glück

Der Spieler links vom alten wird nun neuer Startspieler, mischt alle Karten und teilt zum nächsten Spieljahr aus. Der restliche Verlauf ist wie beschrieben.

weitere Spieljahre
wie beschrieben

SPIELLENDE UND SPIELSIAGER

Es gewinnt, wer zuerst Investitionen im Wert von 1 Million Dollar in legale Geschäfte tätigt seinen Investitionschip also auf Feld 10 seines Familienfotos schiebt. Machen das am Ende desselben Jahres mehrere Spieler, so gewinnt derjenige der das meiste Bargeld besitzt. Sollte es auch hierbei noch zu einem Gleichstand kommen, so gewinnt, wer von ihnen den höchsten Gesamtwert an Familienmitgliedern besitzt.

Gewinner: zuerst
Chip auf Feld 10

bei Gleichstand:
meistes Bargeld
und dann Wert der
Mitglieder

VARIANTE

Reichen bei der Abrechnung am Ende eines Spieljahres die Spielsteine in einem illegalen Geschäft nicht mehr aus um dessen Wert zu decken, so wird für dieses Geschäft kein Einkommen gezahlt.

Zur Erinnerung die Felder haben folgende Werte:

grün = 5000 \$; gelb = 10000 \$; orange = 20000 \$ rot = 30000 \$.

EINIGE TIPS VOR DEM ERSTEN SPIEL

Sie werden es rasch merken: Bei CAPONE müssen Sie austeilen, aber auch selbst einstecken können. Damit Sie im harten Geschäft bestehen können, sollten Sie einige Ratschläge beherzigen. Diese sollten Sie als ein Angebot ansehen, das Sie ausnahmsweise ablehnen können.

1. AUF IHR RISIKO KOMMT ES AN

Mit jedem illegalen Geschäft können Sie gleichviel verdienen. Es hängt von Ihrem persönlichen Einsatz ab. Sollten Sie beim Austeilen allerdings zwei oder mehr Karten desselben Geschäfts bekommen, so behalten Sie diese. Je mehr gleiche Karten Sie haben, desto geringer ist das Risiko, ein Geschäft an Ihre Mitspieler zu verlieren. Denken Sie daran, daß von jedem illegalen Geschäft vier Karten im Spiel sein können. Haben Sie die Wahl, ob Sie niedrig- oder hochwertige Karten behalten sollen, so entscheiden Sie sich für die niedrigwertigen. Besonders im fortgeschrittenen Spielverlauf kann es sonst vorkommen, daß Sie den geforderten Wert nicht mehr erbringen können und leer ausgehen.

2. MACHEN SIE SICH NICHT UNNÖTIG FEINDE

Überlegen Sie gut, ob Sie einen Mitspieler aus einem illegalen Geschäft entfernen sollten, wenn das andere derselben Art noch unbesetzt ist.

3. SEIEN SIE NICHT ZU GIERIG

Es ist zwar verlockend, durch hohen Einsatz auf einen Schlag viel Geld zu verdienen, doch sollten Sie das nicht übertreiben. Da für jeden sichtbar ist, wer am Ende wieviel einnehmen wird, fordern Sie durch zu hohen Einsatz Ihre Mitspieler ja geradezu heraus, Ihre Familie zu entfernen. Je weniger Mitglieder Ihre Familie noch hat, desto weniger können Sie verdienen. Achten Sie dabei besonders auf die mittleren Werte. Haben Sie später nur noch hochwertige Steine, so riskieren Sie bei deren Einsatz jedesmal alles oder nichts.

4. SPIELEN SIE GEGEN DEN FÜHRENDEN

Rache ist zwar ein süßes Wort, dennoch sollten Sie nicht auf jede Attacke sofort mit einem Gegenangriff antworten. Zeigen Sie, daß Sie nicht nachtragend sind. Oft zahlt sich das später aus. Ohnehin sollte Ihr Hauptgegner der führende Spieler sein, wenn Sie wirklich gewinnen wollen.

5. LEICHTES GELD ALS LETZTER SPIELER

Nutzen Sie Ihre Möglichkeit, als letzter Spieler in der Runde risikolos viel Geld zu verdienen. Zwar dürfen Sie nur Ihr geringwertigstes Familienmitglied einsetzen, wenn Sie es aber geschickt vorbereiten und zufälligerweise nur noch den Don übrig haben, so können Sie mal eben 100 Riesen einstreichen.

6. NUR NICHT AUFFALLEN

Investieren Sie nicht immer Ihr ganzes Geld in legale Geschäfte. Wenn Sie sich für alle als führender Spieler darstellen, werden Sie rasch zum Angriffsziel der versammelten Runde. Andererseits sollten Sie die risikolosen Gewinne, besonders später, auch nicht verachten.

7. MISCHEN SIE SICH EIN

Versuchen Sie, die Mitspieler in Ihren Handlungen zu beeinflussen, wo es nur geht. Hetzen Sie gegen andere, lenken Sie von sich selbst ab. Weisen Sie darauf hin, daß Sie möglicherweise ein ganz bestimmtes Angebot machen könnten. Können Sie nicht? Macht nichts! Gut geblufft, ist halb gewonnen. Denken Sie daran, daß nicht alle Karten im Spiel sind. Stiften Sie Verwirrung, machen Sie Versprechungen und Drohungen.