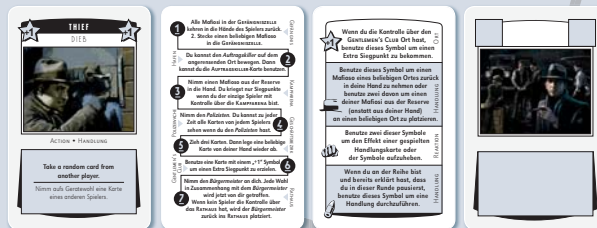


MAFIA CITY

Das Brettspiel (3-5 Spieler, Dauer 60-90 min, 12 Jahre+)



Handlungskarten

Effekt des Ortes

Effekt des Symbols

Leere Ersatzkarten

Inhalt der Spielbox

Die Spielbox von MAFIA CITY – Das Brettspiel beinhaltet folgendes:

- 7 hexagonale Kartenstücke, Orte in der Stadt;
- 60 Maffioso Spielmarken, 12 Stück derselben Farbe für jeden Spieler;
- 3 vorbereitete Figuren (*Polizist, Auftragskiller, Bürgermeister*);
- 30 Siegpunkt-Spielsteine im Wert von 1, 5 und 10;
- 1 Startspieler-Marker;
- 7 Markierungssteine;
- 66 Karten:

- 49 Handlungskarten,
- 10 Referenzkarten, 2 für jeden Spieler,
- 7 Leere Ersatzarten;

dieses Regelbuch.



Siegpunkt-Spielsteine



Bürgermeister



Auftragskiller



Polizist



Markierungsstein



Maffioso Spielmarken



Startspieler-Marker



Die sieben Orte der Stadt

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, der erste Spieler zu sein der eine bestimmte Anzahl von Siegpunkten erreicht, ein Zeichen der Macht über die Stadt. Siegpunkte erhält man indem die Orte der Stadt unter Kontrolle hat. Als Kopf eines Mafioclans kämpft jeder Spieler um die Kontrolle über diese Orte: Indem er seine Mafiosi an diese Orte schickt, indem er die Handlungskarten geschickt ausspielt, den Effekt von Orten unter seiner Kontrolle clever nutzt, und indem er die Charaktere, die im Spiel auftauchen (*Polizist, Auftragskiller, Bürgermeister*), klug einsetzt.

1. Spiel Setup

- 1.1 Ermittelt den **Startspieler**. Dieser erhält den **Startspieler-Marker**. Der Startspieler-Marker bestimmt den Spieler, der im Verlauf des Spiels immer zuerst handelt.

Jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, wählt nun die Farbe seiner Mafioso-Spielmarken. Die Anzahl der Spielmarken hängt von der Anzahl Spieler ab, und wird folgendermaßen bestimmt:

ANZAHL SPIELER	ANZAHL DER SPIELMARKEN		
	in der Hand	in Reserve	Total im Spiel
3	8	4	12
4	7	4	11
5	6	4	10

Dies bedeutet dass jeder Spieler 11 bis 12 Mafioso Spielmarken seiner Farbe zur Verfügung hat, aber **nie** die Spielmarken einer anderen Farbe. Alle übrigen Spielmarken welche nicht „in der Hand“ oder „in Reserve“ sind, sind nicht im Spiel und werden wieder in die Spielbox zurückgelegt.

Jeder Spieler legt die Spielmarken die „in der Hand“ sind vor sich aus, während alle Spielmarken „in der Reserve“ als Vorrat neben dem Spielfeld platziert werden.

- 1.2 Platziert alle **Orte** der Stadt per **Zufallsprinzip** in der Mitte der Spielfläche, und zwar so, dass der zentrale „Ort“ auf allen Seiten von anderen „Orten“ flankiert wird. Das ist das Spielfeld, das bei jedem Spiel wieder in einer zufälligen Konstellation ausgelegt wird.

Platziert am Anfang des Spiels die Figur **Auftragskiller** im Ort **HAFEN** [2], die Figur **Polizist** im Ort **POLIZEIWACHE** [4] und den **Bürgermeister** im Ort **RATHAUS** [Z].



Das Setup eines Spiels für vier Spieler

- 1.3 Platziert neben dem Spielbrett alle **Markierungssteine** und alle **Siegpunkt-Spielsteine**. Die folgende Tabelle zeigt die Anzahl an Siegpunkten die gebraucht werden um das Spiel zu gewinnen:

Anzahl Spieler	Fortgeschrittene	Anfänger
3	15	10
4	13	8
5	11	7

- 1.4 Mischt alle **Handlungskarten**. Dieser **Ziehstapel** aus 49 Karten (die leeren Karten ausgenommen) wird verdeckt (Bildseite nach unten) neben dem Spielfeld in Griffweite der Spieler platziert. Die Spieler nehmen Karten von diesem Stapel in ihre „Hand“.

- 1.5 Neben dem Spielfeld wird ein offener (Bildseite nach oben) **Ablagestapel** gebildet wohin alle gespielten, benutzten oder abgelegten Karten platziert werden.

Wenn ein Spieler vom Ziehstapel keine Karte mehr nehmen kann (d.h. keine Karten mehr übrig sind), mischt den Ablagestapel und macht daraus einen neuen Ziehstapel.

- 1.6 Am Anfang des Spiels zieht jeder Spieler zwei (2) Karten. Dann darf jeder Spieler, beginnend mit dem **Startspieler**, einmalig beide Karten in der Hand ablegen und zwei neue Karten ziehen.

2. Spielfluss

Jedes Spiel wird in Runden gespielt. Die Spielrunde besteht aus 4 Phasen in folgender Reihenfolge:

- I. HANDLUNGSPHASE
- II. ORTSPHASE
- III. STRATEGIEPHASE
- IV. ENDE DER RUNDE



I. HANDLUNGSPHASE

In dieser Phase handeln die Spieler (indem sie Mafiosi in Stadt senden und indem sie Handlungskarten einsetzen) um die besten Positionen in der Stadt zu erlangen.

In der Handlungsphase sind die Spieler der Reihe nach dran, beginnend mit dem **Startspieler** und den weiteren Spielern im Uhrzeigersinn folgend.

In jeder Runde **muss** jeder Spieler **eine** der folgenden **Handlungen** vornehmen:

- A. PLATZIERE EINEN MAFIOSO VON DER „HAND“**
(nicht von der „Reserve“) auf einen gewählten Ort in der Stadt. Jeder Ort hat ein rundes Feld auf das die Mafioso-Spielmarken platziert werden. Liegt dort bereits eine Spielmarke aus, so wird die nächste Spielmarke auf die vorherige platziert, es wird also ein Stapel gebildet.



- B. SPIELE EINE KARTE VON DER „HAND“:**

- eine Karte vom Typ **HANDLUNG**; der Spieler löst den Effekt der Karte aus und legt die Karte dann ab (das Symbol der Karte wird dabei ignoriert),
- eine oder zwei Karten mit einem **Hut** Symbol (siehe Kapitel 4. Handlungskarten); der Spieler löst den Effekt des Symbols aus und legt die Karte dann ab (der Effekt der Karte wird dabei ignoriert),



ACHTUNG: Wenn der Effekt der Karte(n) von einem anderen Spieler aufgehoben wird, ist die Runde für den Spieler vorbei und der nächste Spieler ist dran.



- eine beliebige Karte wird abgelegt um Zeit zu gewinnen (dabei wird der Effekt der Karte und der Effekt des Symbols ignoriert).

- C. „PAUSIERE“** und unternimmt nichts. Wenn ein Spieler erklärt hat dass er „pausiert“, unternimmt er keine weiteren Handlungen mehr. Die Handlungsphase ist damit für ihn zu Ende.

ACHTUNG: Wenn ein Spieler bereits erklärt hat dass er „pausiert“, darf er, wenn er dran ist, nur eine der oben erwähnten Handlungen vornehmen wenn:

- der Spieler seine Mafiosi durch den Effekt der Karte **DURCHSUCHUNG**; zurück auf die Hand kriegt; damit kehrt ein solcher Spieler wieder in die aktuelle Handlungsphase zurück, kann also wieder neue Handlungen unternehmen und später erneut „Pausieren“ deklarieren.
- Eine Karte mit einem **Kugel** Symbol ausspielt (der Effekt der Karte wird dabei ignoriert) und dann eine einmalige Handlung **A.** oder **B.** unternimmt (wie oben beschrieben).

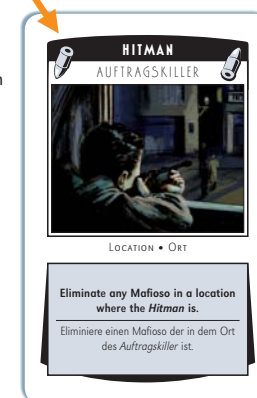
Diese Handlung lässt den Spieler jedoch nicht wieder in die aktuelle Handlungsphase zurückkehren, wenn er wieder an der Reihe ist kann er keine Handlung unternehmen wenn er zuvor bereits pausiert hat.

Diese beiden Regelparagraphen sind zu jeder Zeit des Spiels gültig.

NOTIZ — Ein Spieler muss „Pausieren“ wenn er weder einen Mafioso noch eine Handlungskarte des Typs **HANDLUNG** in seiner Hand hat. Jedoch kann ein Spieler „Pausieren“, auch wenn er einen Mafioso oder Handlungskarten des Typs **HANDLUNG** in seiner Hand hat. Dies kann sogar Teil eines raffinierten Plans sein!

Die Handlungsphase endet wenn der letzte Spieler sich entschieden hat zu „Pausieren“. Von jetzt an kann keine weitere Handlung mehr unternommen werden (auch nicht durch das **Kugel** Symbol).

Die folgende II. Phase beginnt sofort.



II. ORTSPHASE

Die Ortsphase beinhaltet immer sieben (7) Schritte in denen jeder Ort ausgewählt und gewertet wird (d.h. die Kontrolle über den Ort bestimmt wird). Jeder Ort wird in dieser Phase nur einmal gewertet (Zur besseren Übersicht werden die bereits gewerteten Orte mit Markierungssteinen gekennzeichnet.)

Diese Phase ist wichtig, weil sie die einzige Phase ist in der die Spieler Siegpunkte erlangen können.

Jeder dieser 7 Schritte der Ortsphase hat 5 Teilschritte die in folgender Reihenfolge ausgeführt werden: **AUSWAHL DES ORTES**; **BESTIMMEN DER KONTROLLE ÜBER DEN ORT**; **VERTEILEN DES SIEGPUNKTES**; **EFFEKT DES ORTES**; **DEN ORT ALS GEWERTET MARKIEREN**.

Jeder Teilschritt wird nach folgenden Regeln durchgeführt:

1. **DIE WAHL DES ORTES**, der in diesem Schritt gewertet wird, hängt von der Position der *Bürgermeister* Figur ab:

- a) Falls der *Bürgermeister* am Ort RATHAUS [Z] platziert ist, dann werden die Orte gemäß ihren Nummern nacheinander gewertet (von Num. 1 bis Num. 7). (im ersten Schritt wird also demnach der Ort Num. 1 gewertet, im zweiten Num 2. etc.)
- b) Wenn ein Spieler den *Bürgermeister* kontrolliert, dann darf dieser Spieler einen beliebigen Ort (der nicht mit einem Markierungsstein markiert ist) auswählen, ohne dessen Nummer zu berücksichtigen.

2. **KONTROLLE**: an dem gewählten Ort wird der Spieler bestimmt der den Ort kontrolliert; es ist immer der Spieler mit der größten Anzahl an Mafiosi an diesem Ort.

- Wenn zwei oder mehr Spieler die größte Anzahl Mafiosi an dem Ort haben, dann übernimmt der Spieler die Kontrolle, dessen Mafioso zuerst da war (also dessen Mafioso auf der untersten Position des Stapels liegt).
- Im Fall der Orte KAMPFARENA [3] und RATHAUS [Z] wird die Kontrolle etwas anders bestimmt (die Reihenfolge der Mafiosi spielt dabei keine Rolle) und wird später im Kapitel Nummer 3. Orte, beschrieben.

3. Der Spieler, der den Ort kontrolliert erhält (1) **SIEGPUNKT**.

4. Der Spieler, der den Ort kontrolliert, kann den **EFFEKT DES ORTES** nutzen.

NOTIZ — Einige Orte erlauben das Ausspielen von Karten vom Typ ORT oder Karten mit einem „+1“ Symbol (siehe Kapitel 3. Orts- und 4. Handlungskarten).

5. Platziere einen Markierungsstein auf diesem Ort.

Dieser Schritt wird für jeden Ort im Spiel durchgeführt, insgesamt also

7 mal pro Ortsphase. Es ist nicht möglich einen Ort zu wählen auf dem bereits ein Markierungsstein liegt. Die Phase endet wenn der letzte Ort gewertet ist und ein Markierungsstein auf jedem der 7 Orte liegt.

AM ENDE DIESER PHASE IST MÖGLICHERWEISE DAS ZIEL DES SPIELS FÜR EINEN SPIELER ERREICHT UND EIN GEWINNER WIRD GEKÜRT (siehe weiter unten: Ende des Spiels).

III. STRATEGIEPHASE

In dieser Phase nehmen die Spieler nacheinander ihre Mafiosi von den Orten zurück auf die Hand (um diese für die nächste Runde vorzubereiten) oder lassen sie auf den Orten stehen (um ein strategisches Vorteil zu behalten); die Entscheidung hängt jeweils vom Spieler ab. Jeder Spieler hat bloß eine (1) dieser beiden Möglichkeiten pro Ort, und seine Entscheidung kann einen Einfluss auf die anderen Spieler haben.



Die Strategiephase wird ebenfalls in sieben (7) Schritten gespielt in denen die Orte ausgewertet werden; Jeder dieser 7 Schritte der Strategiephase hat 5 Teilschritte die in folgender Reihenfolge ausgeführt werden:

WAHL DES ORTES; **WAHL DER SPIELER** (ihre Mafiosi zurückzunehmen oder nicht); **DEN ORT ALS GEWERTET MARKIEREN**.

Das Vorgehen in der Strategiephase hängt davon ab wo der *Bürgermeister* platziert ist. Jeder Schritt wird nach folgenden Regeln ausgeführt:

- a) Der Spieler der die *Bürgermeister* Figur kontrolliert kann einen beliebigen Ort, auf dem ein Markierungsstein liegt, auswählen. Dann wählt er einen beliebigen Spieler (der mindestens einen Mafioso an diesem Ort hat, er kann auch sich selbst wählen). Dieser gewählte Spieler nimmt die gewünschte Anzahl Mafiosi (einige, alle oder keine) zurück auf die Hand, und dann wird der nächste Spieler ausgewählt. Jeder Spieler kann nur einmal pro Ort Mafiosi entfernen. Danach wird der Markierungsstein von diesem ausgewerteten Ort genommen.
- b) Wenn kein Spieler den *Bürgermeister* kontrolliert (der in diesem Fall im Ort RATHAUS (7) platziert ist) dann werden die Orte gemäß aufsteigender Nummer ausgewählt, von 1 bis zu 7. (je 1 Ort pro Schritt).

Die Reihenfolge, in der die Mafiosi entfernen werden, beginnt beim Startspieler. Danach wird der Markierungsstein von diesem ausgewerteten Ort genommen.

NOTIZ – *Einen Mafioso zu entfernen verändert nie die Ordnung der anderen Mafiosi die auf dem Ort aufeinander gestapelt sind. Es ist verboten Mafiosi zurückzunehmen die auf dem speziellen Feld GEFÄNGNISZELLE sind (im Ort GEFÄNGNIS [1], mehr dazu später). Die Referenzkarte von Ortseffekten spricht von (Z) „Entscheidungen die der Bürgermeister trifft“, wobei es sich um eben diese Wahl der Reihenfolge in III. STRATEGIE PHASE Handelt.*

Die Strategiephase endet, wenn der letzte Ort gewertet ist und keine Markierungssteine mehr in der Stadt zu sehen sind.

IV. ENDE DER RUNDE

A. WECHSEL DES STARTSPIELERS :

Der Spieler der den Startspieler-Marker hat gibt diese an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Dieser Spieler ist nun der Startspieler in der neuen Runde.

B. DAS ZIEHEN VON HANDLUNGSKARTEN wird in drei Schritten vorgenommen, gemäß folgenden Regeln :

1. Wenn es einen Spieler gibt der die geringste Anzahl Siegpunkte hat **SOWIE ZUR SELBEN ZEIT** der einzige Spieler mit der geringsten Anzahl an Karten in der Hand ist, dann zieht dieser Spieler eine (1) Karte.

Beispiele:

Wenn zwei Spieler einen Siegpunkt haben während alle anderen zwei oder mehr Siegpunkte haben, zieht kein Spieler eine Karte in diesem Schritt.
Wenn ein Spieler zwei Siegpunkte und eine Karte in der Hand hat während alle anderen Spieler drei oder mehr Siegpunkte sowie zwei oder mehr Karten in der Hand haben, dann zieht dieser Spieler eine Karte.

2. Der Spieler der die geringste Anzahl an Siegpunkten hat zieht eine (1) Karte (auch wenn der Spieler das bereits in Schritt 1 oben getan hat).

Beispiele:

Wenn zwei Spieler einen Siegpunkt und alle anderen zwei oder mehr Siegpunkte haben, zieht kein Spieler eine Karte in diesem Schritt.
Wenn ein Spieler drei Siegpunkte hat, aber alle anderen vier oder mehr Siegpunkte, zieht dieser Spieler eine Karte.

3. Jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, zieht eine (1) Karte (inklusive dem Spieler der bereits ins den vorherigen Schritten 1 und 2 eine Karte gezogen hat).

Dann fängt die nächste Runde mit der I. Handlungsphase an.

ENDE DES SPIELS

Der Gewinner ist der Spieler, der am Ende der **Ortsphase** die benötigte Anzahl an Siegpunkten erreicht oder sogar übertroffen hat.

Wenn zwei oder mehr Spieler die benötigte und dieselbe Anzahl an Siegpunkten erreicht haben, dann wird der Sieger nach folgenden Kriterien ermittelt:

1. Geringere Anzahl eigener Mafiosi in der Reserve (größere Gang),
2. Mehr Karten in der Hand (größerer Aktionsradius),
3. **Bürgermeister** unter Kontrolle (momentaner politischer Vorteil),
4. Position zum Startspieler und damit früher an der Reihe (Initiative)

3. Orte

Zwei Orte sind angrenzend wenn sie Seite an Seite liegen. Dies ist nur für Bewegungen des **Auftragskillers** (siehe 2. Ort: HAFEN) wichtig.

Jeder Ort beinhaltet auch ein rundes Feld auf das die Mafioso-Spielmarken platziert werden (und einen Stapel bilden). Dies geschieht nur in der Aktionsphase.

Wenn ein Mafioso, egal zu welchem Zeitpunkt des Spieles, von einem Ort entfernt wird, wird die Lücke automatisch von den anderen Spielsteinen von oben gefüllt, die jedoch ihre Reihenfolge dabei nicht verändern.

Jeder Ort hat eine bestimmte Nummer die in der Ortsphase und in der Strategiephase zum Tragen kommt.

Wenn ein Spieler einen Ort kontrolliert erhält er einen (1) Siegpunkt. Dies ist kein Effekt des Ortes und kann daher auch nicht aufgehoben werden.

Von zwei oder mehreren Mafiosi an einem Ort ist jeweils derjenige auf der untersten Position des Stapels der **zuerst** am Ort war.

Die Ordnung des Stapels kommt dann zum Tragen wenn es darum geht die Kontrolle über den Ort zu bestimmen (mit Ausnahme der Orte KAMPFARENA [3] und RATHAUS [Z]; siehe unten).

Im Allgemeinen kann kein Spieler die Kontrolle über einen Ort haben wenn dort keine Mafioso-Spielmarke liegt. Dann wird auch der Effekt des Ortes nicht ausgelöst.

Speziell im Fall der Orte KAMPFARENA [3] and RATHAUS [Z] hat kein Spieler die Kontrolle über einen Ort wenn dort zwei oder mehr Spieler die größte Anzahl an Mafiosi besitzen (wie unten beschrieben).



Bestimmen der Kontrolle über einen Ort und Auslösen der Effekte eines Ortes:

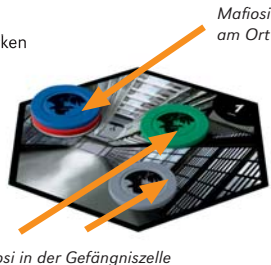
1. GEFÄNGNIS



Die Kontrolle über das Gefängnis und den Aufseher zu haben kann von großem Nutzen für deinen Clan sein! Der Direktor des Stadtgefängnisses kann, wie jeder andere auch, inhaftiert werden, auch ohne Beweise, warum auch? Und bis alles auffliegt hast du genug Zeit die Macht deines Clans zu stärken. Wie lautet der Name der Frau und des Kindes des nächsten Aufsehers...?

Das GEFÄNGNIS hat als einziger Ort im Spiel ein spezielles Feld, die GEFÄNGNISZELLE. Im Verlauf des Spiels werden Mafiosi-Spielmarken dort platziert wenn der **Effekt** dieses **Ortes** ausgelöst wird, und wenn ein Spieler die Karten INFORMANT oder MITTÄTERSCHAFT spielt.

Ein Mafioso ist in der GEFÄNGNISZELLE, wenn er nicht Teil des Mafioso-Spielmarken Stapels an diesem Ort ist, sondern auf der Abbildung der Gefängnisgitter platziert wurde. Mafiosi in der GEFÄNGNISZELLE spielen keine Rolle wenn es darum geht die Kontrolle über den Ort GEFÄNGNIS zu bestimmen. Es gibt keine Begrenzung wie viele Mafiosi in der Zelle sein können.



Kontrolle über diesen Ort hat der Spieler mit der größten Anzahl an Mafiosi an diesem Ort, oder, im Falle eines Gleichstands, der Spieler dessen Mafioso zuerst da war. Der Spieler mit der Kontrolle über den Ort erhält einen (1) Siegpunkt, und dann wird der Ort gewertet; dies sind zwei unabhängige Schritte in folgender Reihenfolge:

1. Jeder Spieler nimmt alle seine Mafiosi, die in der Zelle sind, zurück **AUF DIE HAND**. Diese Entlassung aus der Haft geschieht immer, auch wenn kein Spieler die Kontrolle über das GEFÄNGNIS hat. Auch der POLIZEICHEF kann dies nicht verhindern.
2. **Effekt des Ortes:** Der Spieler in Kontrolle des Ortes darf einen beliebigen Mafioso in der Stadt wählen (egal ob der Ort markiert ist oder nicht) und diesen in die GEFÄNGNISZELLE stecken.

Der Spieler in Kontrolle des Ortes kann den Effekt des Ortes nicht noch einmal benutzen wenn dieser von der POLIZEICHEF Karte aufgehoben wurde. Wenn ein Mafioso einmal in der GEFÄNGNISZELLE ist (es wurde nichts getan um dies aufzuheben), wird er erst wieder beim ersten Schritt der Wertung dieses Ortes rausgelassen, und nie auf eine andere Weise.

2. HAFEN



Es lungern viele dunkle Gestalten in diesem düsteren Hafen herum. Kein besserer Ort um einen einsamen dunklen Auftragskiller zu engagieren als hier... Es werden keine Fragen nach dem Wie und Warum gestellt, gib einfach das Opfer an, das deiner Meinung nach in einem Sarg am besten aussehen würde...

Kontrolle über diesen Ort hat der Spieler mit der größten Anzahl an Mafiosi an diesem Ort, oder, im Falle eines Gleichstands, der Spieler dessen Mafioso zuerst da war. Der Spieler mit der Kontrolle über den Ort erhält einen (1) Siegpunkt, und dann wird der Ort gewertet; dies sind zwei unabhängige Schritte in folgender Reihenfolge (der erste Schritt ist ein Ortseffekt der zweite Schritt ist kein Ortseffekt).

1. **Effekt des Ortes:** Der kontrollierende Spieler darf (aber muss nicht) den Auftragskiller auf einen angrenzenden Ort bewegen.



2. Dann kann der Spieler in Kontrolle des Ortes eine AUFTRAGSKILLER Karte benutzen; der Spieler kann einen beliebigen Mafioso auf einem Ort, wo sich der Auftragskiller derzeit befindet, auswählen und diesen Mafioso eliminieren (dies bedeutet dass der Mafioso entfernt wird und wieder zurück in die **RESERVE** des Spielers geht, und nicht in dessen Hand).

Der Spieler in Kontrolle des Ortes kann den Ortseffekt nicht mehr nutzen wenn er von der F.B.I. Karte aufgehoben wurde. Wenn der Effekt der AUFTRAGSKILLER Karte von einem anderen Spieler aufgehoben wurde, kann der Spieler eine weitere AUFTRAGSKILLER Karte spielen.

3. KAMPFARENA



Verzweifelte Straßenjungen klammern sich an die Hoffnung dass illegale Kämpfe ihnen zu einem besseren Dasein verhelfen. Aber weil man sich darauf nicht verlassen kann, und es bei den Kämpfen öfter mal zu Toten kommt, ist das der perfekte Ort um ein paar harte Kerle anzuwerben die deinem Clan dienen. Mach sie zu willigern Dienern die bereit sind ihr Leben für dich zu geben...

Kontrolle über diesen Ort hat der Spieler mit der größten Anzahl an Mafiosi (an diesem Ort spielt es im Falle von Gleichstand keine Rolle, wer zuerst da war). Der Spieler mit der Kontrolle über den Ort erhält einen (1) Siegpunkt und kann dann den Effekt des Ortes nutzen.

Effekt des Ortes: Der Spieler in Kontrolle des Ortes **ODER** jeder Spieler mit der größten Anzahl Mafiosi an diesem Ort kann eine seiner Mafioso-Spielmarken aus der Reserve (sofern möglich) auf die Hand nehmen.

Auch wenn kein Spieler den Siegpunkt für die Kontrolle über den Ort erhält, können zwei oder mehr Spieler den Effekt des Ortes nutzen um einen neuen Mafioso anzuwerben.

4. POLIZEIWACHE

Dieselben Informanten wie die Polizei zu haben ist ein unbezahlbarer Vorteil.

Warum Zeit und Geld investieren um die Gegner und ihre Pläne auszuspionieren, wenn das die Typen in den blauen Hemden für dich erledigen können.

Übernimm die Kontrolle über die POLIZEIWACHE und bald wirst du über alles, was in der Stadt abgeht, genauestens informiert sein...



Kontrolle über diesen Ort hat der Spieler mit der größten Anzahl an Mafiosi an diesem Ort, oder, im Falle eines Gleichstands, der Spieler dessen Mafioso zuerst da war. Der Spieler mit der Kontrolle über den Ort erhält einen (1) Siegpunkt und kann dann den Effekt des Ortes nutzen.

Effekt des Ortes: Der Spieler in Kontrolle des Ortes nimmt die Figur *Polizist* an sich (von diesem Ort oder von einem anderen Spieler). Ab jetzt, bis zum Moment wo er den *Polizisten* wieder abgeben muss, kann dieser Spieler zu jeder Zeit alle Karten in der Hand eines jeden Spielers ansehen. Die so erhaltenen Informationen dürfen den anderen Spielern nicht mitgeteilt werden.



Wenn kein Spieler die Kontrolle über die POLIZEIWACHE hat, wird der *Polizist* wieder dahin zurück platziert oder bleibt da.

5. GESCHÄFTSBEZIRK

Nicht nur was in den Fenstern der Geschäfte glitzert oder was an der Börse spekuliert wird bewegt die Wirtschaft. Du kannst hier mit unvorstellbaren Dingen handeln. Gewinn die Kontrolle über den Geschäftsbezirk und schneide dir ein Stück vom Kuchen des Grauen Marktes ab...



Kontrolle über diesen Ort hat der Spieler mit der größten Anzahl an Mafiosi an diesem Ort, oder, im Falle eines Gleichstands, der Spieler dessen Mafioso zuerst da war. Der Spieler mit der Kontrolle über den Ort erhält einen (1) Siegpunkt und kann dann den Effekt des Ortes nutzen.

Effekt des Ortes: Der Spieler in Kontrolle zieht drei (3) Handlungskarten und legt dann eine beliebige Karte von der Hand wieder ab. Die abgelegte Karte kann, aber muss nicht, eine der vorher gezogenen Karten sein.

6. GENTLEMEN'S CLUB

Es gibt einen geheimen Club für die Elite, wo man sich auf dem sozialen Parkett bewegt und in Ruhe und Diskretion sprechen kann. Elegante Kreise von wichtigen Personen bewegen sich hier. Spiel deine Karten clever aus und gewinne an Macht und Ansehen...



Kontrolle über diesen Ort hat der Spieler mit der größten Anzahl an Mafiosi an diesem Ort, oder, im Falle eines Gleichstands, der Spieler dessen Mafioso zuerst da war. Der Spieler mit der Kontrolle über den Ort erhält einen (1) Siegpunkt und kann dann den Effekt des Ortes nutzen.

Effekt des Ortes: Der Spieler in Kontrolle des Ortes kann eine Karte mit einem „+1“ Symbol darauf ausspielen, dadurch erhält er einen extra Siegpunkt.

Jedes Mal wenn der Effekt eines „+1“ Symbol von einem anderen Spieler aufgehoben wird, darf der Spieler in Kontrolle des Ortes eine weitere Karte mit diesem Symbol ausspielen. Der Spieler kann nie mehr als einen (1) extra Siegpunkt pro Phase gewinnen.

7. RATHAUS

Je höher die Position eines korrupten Politikers ist, desto schmutziger aber auch offizieller kannst du den Verlauf der Ereignisse beeinflussen. Dies ist real; der Vorteil ist so groß und unbarmherzig wie die Politik immer war und immer sein wird. Wer ist der große Bruder in deiner Familie?



Kontrolle über diesen Ort hat der Spieler mit der größten Anzahl an Mafiosi an diesem Ort (an diesem Ort spielt es im Falle von Gleichstand keine Rolle, wer zuerst da war). Der Spieler in Kontrolle des Ortes gewinnt einen (1) Siegpunkt und kann dann den Effekt des Ortes nutzen.

Effekt des Ortes: Der Spieler in Kontrolle des Ortes nimmt die Figur des *Bürgermeister* an sich (von diesem Ort oder von einem anderen Spieler). Ab jetzt, und bis zum Moment wo der Spieler den *Bürgermeister* wieder abgeben muss, wählt dieser Spieler die Orte (II. Ortsphase and III. Strategiephase) und bestimmt die Reihenfolge der Spieler an einem gewählten Ort (III. Strategiephase).

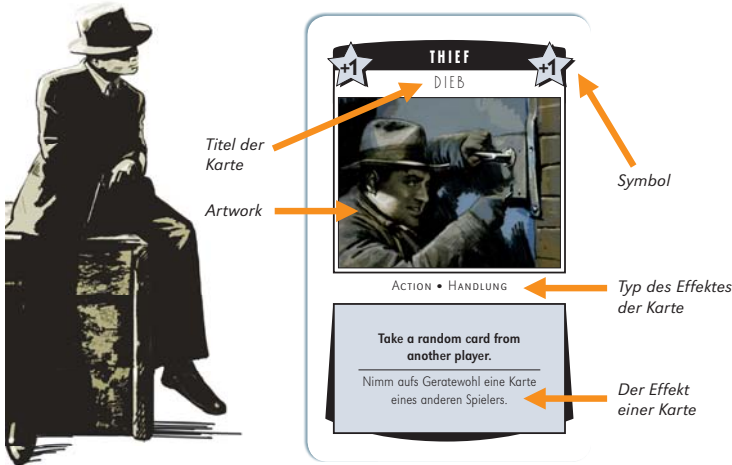
NOTIZ — Auf einer Referenzkarte werden diese drei Schlüsselselektionen als „Entscheidungen des Bürgermeisters“ beschrieben.

Wenn kein Spieler die Kontrolle über das RATHAUS hat (d.h. wenn zwei oder mehr Spieler die grösste Anzahl Mafiosi am Ort haben, egal wer zuerst da war) dann wird der *Bürgermeister* wieder zurück ins RATHAUS platziert (kein Spieler gewinnt den Siegpunkt) und die Reihenfolge der Orte und Spieler wird (wie schon beschrieben) gemäss Nummer bzw. üblicher Reihenfolge bestimmt.



4. Handlungskarten

Handlungskarten werden entweder mit dem Effekt der Karte **HANDEL** oder mit dem Effekt des Ortes **GESCHÄFTSBEZIRK [5]** gezogen und zwar immer am Ende einer Runde. Es gibt kein Limit für die Anzahl Handlungskarten die man auf der Hand halten darf.



Im Spiel gibt es 11 verschiedene Arten von Handlungskarten (beschrieben durch Name, Grafik, Kartentyp und dem Effekt der Karte). Jede Karte zeigt auch eines von 4 Symbolen (**Hut**, **Faust**, **Kugel** und „+1“).



Im Allgemeinen kann jede Handlungskarte nur auf drei Arten gespielt werden, und zwar durch:

1. Den Effekt einer Karte, der im Text der Karte erklärt wird.
2. Symbole, die in den oberen Ecken der Karten abgebildet sind.
3. Das Ablegen der Karte (dabei werden der Effekt und das Symbol der Karte ignoriert) um Zeit zu gewinnen (siehe I. Handlungsphase).

Der Effekt einer Karte oder deren Symbol ist immer von einem bestimmten Typ:

- Typ **HANDLUNG**

Die Karte wird gespielt und der Effekt der Karte oder des Symbols wird als Handlung genutzt während man in der I. Handlungsphase an der Reihe ist. Wenn ein Spieler an der Reihe ist kann er nur eine (1) Handlung unternehmen. D.h. wenn der Effekt von einem anderen Spieler aufgehoben wird, kann der Spieler keine andere Karte vom Typ **HANDLUNG** mehr spielen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

- Typ **ORT**

Der Effekt der Karte wird ausgelöst wenn die II. Ortsphase gewertet wird. Wenn der Effekt einer Karte oder eines Symbols von einem anderen Spieler aufgehoben wird, kann der Spieler eine weitere Karte ausspielen.

- Typ **REAKTION**

Dieser Effekt erlaubt es auf verschiedene Arten auf einen anderen Spieler zu reagieren, die später noch erklärt werden. Wenn der Effekt einer Reaktionskarte von einem anderen Spieler aufgehoben wurde, kann eine weitere Reaktionskarte gespielt werden (von einem beliebigen Spieler), bevor der ursprüngliche Effekt ausgelöst wird auf den reagiert wurde.

Reaktionen (Effekte) der Karten **POLIZEICHEF**, **F.B.I.** und des **Faust** Symbols können von jedem beliebigen Spieler genutzt werden, während der Effekt der Karte **MITTÄTERSCHAFT** (siehe Text auf der Karte) nur von einem beteiligten Spieler zu benutzen ist. Siehe unten.

Effekt des Symbols:

Hut (HANDLUNG)

Effekt des Symbols:

1. Als Handlung im eigenen Zug kann ein Spieler eine (1) Karte mit diesem Symbol ausspielen um einen Mafioso von einem Ort (nicht von der **GEFÄNGNISZELLE**) zurück auf die Hand zu nehmen.
2. Als Handlung im eigenen Zug kann ein Spieler zwei (2) Karten mit diesem Symbol ausspielen um einen Mafioso aus der Reserve (von der eigenen Farbe, und nur wenn möglich) auf einen beliebigen Ort zu setzen. Der neue Mafioso wird am gewählten Ort ganz oben auf den Stapel der Mafiosi platziert.

Wenn der Effekt dieses Symbols von einem anderen Spieler aufgehoben wird, dann ist der Zug des Spielers vorbei.

Faust (REAKTION)

Effekt des Symbols:

Immer wenn ein Spieler einen Effekt einer Karte oder eines Symbols nutzen möchte (d.h. **nicht** den Effekt eines Ortes) kann ein anderer Spieler darauf reagieren und zwei (2) Karten mit einem **Faust** Symbol ablegen um den Effekt aufzuheben. Aufgehobene Karten werden abgelegt.

Dies gilt auch für Effekte von Symbolen bei denen nicht nur eine sondern zwei Karten benötigt werden (was z.B. bei **Faust** und **Hut** Symbolen der Fall ist, siehe Beispiele später).

Dies bedeutet auch dass (nur im Fall des **Faust** Symbols) es möglich ist die Aufhebung der Aufhebung eines Effektes aufzuheben... Viel Spaß!

Mafioso eines beliebigen Ortes zurück in deine Hand zu nehmen oder benutze zwei davon um einen deiner Mafiosi aus der Reserve (anstatt aus deiner Hand) an einen beliebigen Ort zu platzieren.

HANDLUNG

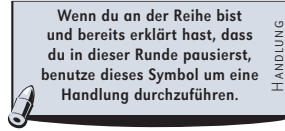
Benutze zwei dieser Symbole um den Effekt einer gespielten Handlungskarte oder der Symbole aufzuheben.

REAKTION

Kugel (HANDLUNG)

Effekt des Symbols:

Spieler, die sich in der aktuellen I. Handlungsphase entschieden haben zu pausieren, dürfen (wenn sie dran sind) eine Karte mit diesem Symbol ausspielen um eine Handlung durchzuführen.



Diese Handlung bringt den Spieler aber **nicht** wieder in die aktuelle Handlungsphase zurück, und wenn er das nächste Mal dran ist darf er keine Handlung mehr unternehmen wenn er bereits erklärt hat dass er pausiert. Der Spieler darf dieses Symbol wieder benutzen wenn er das nächste mal dran ist. Es gibt keine Begrenzung wie viele **Kugel** Symbole ein Spieler in einer einzigen II. Handlungsphase benutzen darf.

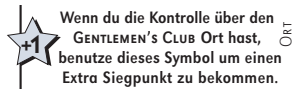
Wenn der letzte aktive Spieler erklärt hat dass er pausiert, kann kein weiterer Spieler dieses Symbol benutzen, die Phase ist dann vorbei.

Wenn der Effekt des Symbols von einem anderen Spieler aufgehoben wird ist der nächste Spieler dran.

„+1“ (ORT)

Effekt des Symbols:

Der Spieler mit der Kontrolle über den Ort GENTLEMEN'S CLUB [6] kann eine Karte mit diesem Symbol ausspielen um einen (1) extra Siegpunkt zu erhalten.



Wenn dieser Effekt von einem anderen Spieler aufgehoben wird, kann der Spieler in Kontrolle eine andere Karte mit diesem Symbol spielen. Man kann auf diese Weise nur einen (1) extra Siegpunkt pro II. Ortsphase erhalten.

NOTIZ — Auch wenn es auf der Karte zwei Symbole hat in den oberen Ecken ist es trotzdem „eine Karte mit einem Symbol“.

Beispiele:

Spieler A spielt zwei Karten mit einem **Hut** Symbol um einen Mafioso in dem Ort HAFEN zu platzieren. Spieler B fühlt sich bedroht und spielt sofort zwei Karten mit **Faust** Symbol aus um dies zu verhindern. Der Spieler A will seinen Mafioso aber unbedingt dorthin platzieren, also spielt auch er zwei Karten mit **Faust** Symbol. Dies hebt den Effekt der vorherigen **Faust** Karten auf und der Mafioso wird im HAFEN platziert, auch wenn ihn dies 4 Karten gekostet hat.

Spieler B spielt zwei Karten mit **Faust** Symbol als Reaktion auf Spieler A (der dann ebenfalls zwei Karten spielt um dies wieder aufzuheben). Das Resultat ist aus irgendeinem Grund unerfreulich für Spieler C, so dass er ebenfalls zwei Karten mit dem **Faust** Symbol ausspielt und die Karten von Spieler A aufhebt. Dies bedeutet nun dass der Mafioso nicht im HAFEN platziert wird.

Spieler A hat Kontrolle über den GENTLEMEN'S CLUB [6] und spielt eine Karte mit einem „+1“ Symbol um einen Siegpunkt zu erhalten.

Das freut Spieler B gar nicht, und so hebt er dies mit zwei ausgespielten Karten mit Symbol **Faust** auf. Aber Spieler A weiß darauf zu antworten und spielt eine weitere Karte mit „+1“ Symbol. Daraufhin schaltet sich Spieler C ein und hebt dies mittels Karten wieder auf. Da Spieler A keine weiteren Karten „+1“ Symbol hat erhält er keinen extra Siegpunkt.

Nachdem Spieler A erklärt hat dass er pausiert, spielt er, als er an der Reihe ist, eine Karte mit Symbol **Kugel**. Darauf könnte Spieler B dies wieder aufheben (mittels zwei Karten mit **Faust** Symbol), was bedeuten würde dass Spieler A nicht mehr dran ist.

Aber Spieler B tut dies nicht und wartet ab. Spieler A hat einen Mafioso und eine Karte in der Hand. Im Fall dass er den Mafioso an einen Ort schickt, kann diese Handlung nicht aufgehoben werden. Im Fall dass er die Karte ausspielt, kann Spieler B deren Effekt abwarten und dann reagieren.

Effekte der Handlungskarten im Detail:

AUFTRAGSKILLER

Wenn der Deal abgeschlossen ist, ist das Opfer verloren. Ein Auftragskiller hat kein Gewissen.

- Diese Karte muss eingesetzt werden wenn der Ort HAFEN gewertet wird, damit der AUFTRAGSKILLER seinen Job ausführen kann.
- Es kann jeder Mafioso eliminiert werden, egal welche Position er im Stapel am Ort hat; er wird in die **Reserve** zurückgelegt (nicht auf die Hand des Spielers).
- Dies gilt nicht für Mafioso die in der GEFÄNGNISZELLE stecken.



LOCATION • ORT

Eliminiere einen Mafioso der in dem Ort des Auftragskiller ist.



ACTION • HANDLUNG

Sende einen beliebigen Mafioso in die GEFÄNGNISZELLE.

INFORMANT

Ein jeder von uns hat ein paar Leichen im Keller, und wenn diese Vögel singen fallen auch die Mächtigen.

- Der ausgewählte Mafioso kann von jedem Ort sein, es spielt auch keine Rolle auf welcher Position im Stapel er ist.

DIEB

Ein guter Dieb kann gewaltige Vorteile bringen. Schüttele seine Hand, gebe ihm ein großzügiges Trinkgeld und er wird dir von großem Nutzen sein. Zähl aber deine Finger hinterher...

- Der Spieler darf die Handkarten des anderen Spielers nicht anschauen wenn er eine Karte von ihm stiehlt.



ACTION • HANDLUNG

Nimm aufs Geratewohl eine Karte eines anderen Spielers.

POLIZEICHEF



REACTION • REAKTION

Heb den Effekt der Karten INFORMANT, DIEB, DURCHSUCHUNG oder dem Ort GEFÄNGNIS auf.

Der Polizeichef? Er ist ein guter Typ. Weiß wann er ein Auge zuzudrücken, aber auch wann er ohne Gnade zuschlagen muss. Ein Glück für uns dass seine Liebe zum Geld größer ist als seine Liebe zum Gesetz...

- Wenn ein beliebiger Spieler einen Effekt auslöst, spiele diese Karte um diesen aufzuheben.
- Wenn der Effekt des POLIZEICHEFS aufgehoben wird, kommt der ursprüngliche Effekt zum Tragen.

F.B.I.

Wenn du das F.B.I. im Sack hast kannst du eine Linie zwischen Leben und Tod ziehen. Dein Leben, den Tod deines Gegners.

- Wenn ein beliebiger Spieler einen Effekt auslöst, spiele diese Karte um diesen aufzuheben.
- Wenn der Effekt des F.B.I.'s aufgehoben wird, kommt der ursprüngliche Effekt zum Tragen.
- Im Falle des Ortes HAFEN kann man diese Karte auf zwei Arten benutzen, mit unterschiedlichem Ausgang (es blockiert entweder die Bewegungen des Auftragskillers oder verhindert den Auftragsmord).



REACTION • REAKTION

Heb den Effekt der Karten AUFTRAGSKILLER, HANDEL, GROSSER PLAN oder dem Ort HAFEN auf.

DURCHSUCHUNG

Es gibt nichts Einfacheres als eine Durchsuchung zu provozieren. Ins rechte Ohr geflüstert, ein paar Dollar in die rechte Tasche gesteckt... stell einfach sicher dass die Polizei weiß wann sie stoppen muss, oder sie werden das Geflüster bis zu dir zurückverfolgen.

- Eine DURCHSUCHUNG an einem Ort kann nur von einem Spieler ausgelöst werden der bereits zwei Mafiosi an diesem Ort hat.
- Alle Mafiosi kehren auf die Hand der Spieler zurück, sogar diese die DURCHSUCHUNG ausgelöst haben. Nach dieser Handlung ist der Ort leer.
- Alle Spieler, die in der aktuellen I. Handlungsphase derzeit pausieren, und einen oder mehrere Mafiosi aufgrund der DURCHSUCHUNG zurückerhalten, sind automatisch und ab sofort wieder zurück in der I. Handlungsphase; Das Pausieren eines solchen Spielers ist nicht mehr gültig. Dies gilt auch für den Spieler der die DURCHSUCHUNG verursacht hat.



ACTION • HANDLUNG

Alle Mafiosi von einem Ort an dem es mindestens 2 von deinen Mafiosi hat kehren in die Hände eines jeden Spielers zurück.

- Dies gilt nicht für Mafiosi die in der GEFÄNGNISZELLE stecken.



SCHATTENSPIELE

Jede Gewohnheit kann sich ändern wenn die richtigen Drähte gezogen werden. Verstecke dich also hinter deinem Thron, hab Freunde in all den richtigen Plätzen und, ganz besonderes wichtig, sei diskret.

- Der Hauptmafioso ist derjenige der am untersten im Stapel ist.
- Die ausgetauschten Mafiosi können **auch** dem Spieler gehören der die Karte SCHATTENSPIELE ausspielt.



ACTION • HANDLUNG

Tausche die Haupt-Mafiosi an 2 beliebigen Orten aus.





ACTION • HANDLUNG

Eliminiere einen Mafioso der in dem Ort des Auftragskiller ist.

GROSSER PLAN

Ein Tipp, eine Handlung, ein Mord, eine Vertuschung. Rauch und Spiegel umgeben unsere Welt aber dahinter ist immer ein Plan...

- Die gewählte Mafioso Spielmarke, der von dieser Karte bewegt wird, wird immer zuoberst auf den Stapel eines neuen Ortes gelegt.
- Dieser Mafioso kann einem beliebigen Spieler gehören, auch dem Spieler der die Handlung unternommen hat.
- Dies gilt nicht für Mafiosi die in der GEFÄNGNISZELLE stecken.



MITTÄTERSCHAFT

Wenn du untergehst, tu es kratzend und beißend! Wenn du fällst, pack deinen Gegenspieler und zieh ihn mit dir über die Klippe!



REACTION • REAKTION

Wenn dein Mafioso in die GEFÄNGNISZELLE muss, kannst du dorthin einen beliebigen Mafioso eines dritten Spielers stecken.

- Diese Reaktion kann nur von einem Spieler benutzt werden dessen Mafioso in die GEFÄNGNISZELLE muss („Wenn dein Mafioso...“)
- Der dritte Spieler kann jeder sein, außer der Spieler der den Mafioso in die Zelle geschickt hat, oder ein Mafioso derselben Farbe wie der, der ursprünglich in die Zelle musste.
- Spieler können auf den Effekt der Karte MITTÄTERSCHAFT reagieren indem sie ebenfalls eine solche Karte spielen; in diesem Fall kann der dritte Spieler derjenige sein der den ursprünglichen Mafioso in die Zelle geschickt hat.

Beispiel:

Spieler A benutzt den INFORMANTEN an Spieler B. Dieser kann das nicht aufheben, aber er spielt die Karte MITTÄTERSCHAFT, so dass der Mafioso von Spieler C ebenfalls in die Zelle gesteckt wird. Spieler C tut dasselbe, er kann zwar keinen Mafioso von Spieler B wählen (der ihn in die Zelle geschickt hat) aber kann den Mafioso von Spieler A dahin senden.



ACTION • HANDLUNG

Ziehe drei Karten, von welchen du 2 auswählst und 1 wieder ablegst.

HANDEL

Kleine Deals können sich nie mit der Machtfülle und dem Geld des Big Business messen. Trotzdem kann es nie schaden ein paar gute Deals abzuschließen, denn wer weiß, sie könnten sich zum großen Ding entwickeln.

- Die abgelegte Karte muss eine der drei gezogenen Karten sein (der Effekt vom GESCHÄFTSBEZIRK erlaubt es eine Karte abzulegen die bereits in der Hand war).

GEHEIMER PAKT

Im blutigen Kampf um die Macht ist es ein Muss, ein Ass im Ärmel zu haben. Die heimliche Unterstützung eines kleinen Clans zu haben könnte genau das sein was du brauchst, um die Waage der Macht zu deinen Gunsten zu kippen.



LOCATION • ORT

Beim Bestimmen der Kontrolle über einen Ort gewinne +1 hinzu.

- In der Ortsphase, wenn die Kontrolle über die Orte bestimmt wird, kann ein Spieler die Anzahl seiner Mafiosi an einem Ort um eins erhöhen, für jede dieser Karten die gespielt wird. Durch die neue Anzahl Mafiosi am Ort wird die Kontrolle noch einmal bestimmt.
- Jeder Spieler kann zwei oder mehr solcher Karten gleichzeitig spielen.
- Jeder Spieler kann ebenfalls eine solche Karte spielen wenn dies ein anderer Spieler zuvor getan hat.

Beispiel:

Spieler A und B haben beide drei Mafiosi am Ort RATHAUS [Z]. Spieler A spielt die Karte GEHEIMER PAKT die, die Macht zu seinen Gunsten kippt. Dann tut dies Spieler B ebenfalls so dass wieder Gleichstand herrscht. Spieler A tut nichts weiter, aber Spieler B spielt noch eine weitere Karte GEHEIMER PAKT. Da Spieler A keine Karte GEHEIMER PAKT mehr zur Hand hat und kein anderer Spieler etwas unternimmt, gewinnt der Spieler B die Kontrolle über den Ort RATHAUS, da er jetzt 5 Mafiosi und Spieler A nur 4 dort hat. Hätte er die letzte Karte nicht gespielt, hätte kein Spieler die Kontrolle über den Ort RATHAUS gehabt.

Leere Ersatzkarten

Das Spiel MAFIA CITY enthält sieben weisse Karten. Im Fall dass Karten beschädigt oder verloren gehen kann man sie mit diesen Blanko-Karten ersetzen, indem man den Effekt und Typ der Karte darauf notiert und das jeweilige Symbol darauf zeichnet. Jede Art von Handlungskarte gibt es viermal, je mit einem der 4 Symbole. Fünf der folgenden Karten gibt es zweimal im Kartensatz: AUFTRAGSKILLER, INFORMANT, POLIZEICHEF und F.B.I. Karten, jede mit einem „+1“ Symbol sowie eine DIEB Karte mit Hut Symbol; das sind insgesamt 49 Karten.





MAFIA CITY

Projektleiter: Petr Bělík

Spielgestalter: Petr Bělík feat. $e^n + 1 = 0$

Artwork: Marek Píza

Graphisches Design: Marek Píza

Regeln: $e^n + 1 = 0$

Übersetzung: Martin Brunner, Marc Nübling