



# DIE VILLA DES PATEN

von  
Jörg Domberger

Krimi-Kartenspiel  
*für Teamplayer*



GMEINER

SPANNUNG

## Team im Einsatz

Seit Monaten laufen nun schon die Ermittlungen gegen den berüchtigten »Paten«. Endlich liegen auch konkrete Beweise vor, die die Chancen auf eine Verurteilung des mit internationalem Haftbefehl gesuchten Verbrechers deutlich erhöhen. Fragt sich nur, wie dieser festgenommen werden kann? Seinen Aufenthaltsort – eine Villa inmitten eines großen Parks – kennen die Ermittler zwar längst, doch wird der Pate dort ständig von 13 mehr oder weniger gut bewaffneten Leibwächtern beschützt, die zu allem bereit sind.

Wie es scheint, kann es nur einem Team aus ebenso klugen wie entschlossenen Polizisten gelingen, die skrupellosen Gangster auszuschalten und in die Höhle des Löwen vorzudringen. Im Keller der Villa kommt es schließlich zum Showdown ...

## Spielziel

Die Spieler bilden ein Ermittler-Team, dessen Auftrag es ist, den Paten, der sich im Keller seiner Villa verschanzt hat, gemeinsam festzunehmen. Um dorthin zu gelangen, müssen sie zunächst die Leibwächter im Park und anschließend die in der Villa festnehmen. Dazu stehen ihnen die Gegenstände bzw. Symbole auf ihren Polizei-Karten zur Verfügung. Erst wenn alle 13 Leibwächter besiegt sind, kann die Festnahme des Paten erfolgen. Gelingt es den Spielern am Ende, diesen mit den noch verbliebenen Mitteln hinter Schloss und Riegel zu bringen, gewinnen sie das Spiel.

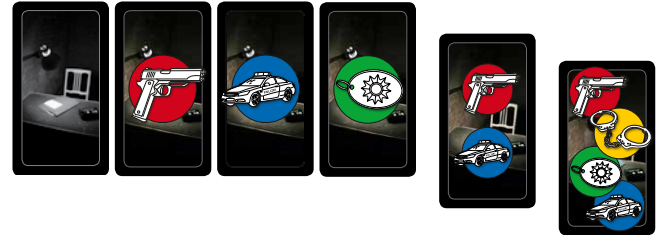
## Inhalt

»Die Villa des Paten« ist ein kooperatives Krimi-Kartenspiel für 2 bis 4 Spieler. Es umfasst:

### • 54 kleine Polizei-Karten

- 48 Karten mit jeweils einem farbigen Symbol (12 × gelbe Handschellen, 12 × rote Pistole, 12 × blauer Polizeiwagen, 12 × grüne Polizeimarke)

- 6 besonders wertvolle Joker-Karten (4 Karten mit jeweils zwei Symbolen und 2 Karten mit jeweils allen vier Symbolen)  
Wichtig: Bei einem Spielzug kann jedoch immer nur eins der abgebildeten Symbole eingesetzt werden!



### • 1 Einsatzleiter-Karte (mit Standfuß)



### • 4 Paten-Karten

Auf den Paten-Karten sind die für die Festnahme erforderlichen Symbole dargestellt.

Beispiel: Für die Festnahme des Paten Capo Curtillo benötigt man eine grüne Polizeimarke, zwei rote Pistolen und ein blaues Polizeiauto.



### • 20 Leibwächter-Karten

- 4 »Kleine Fische« der Stärke 2 (zur Festnahme sind Polizei-Karten mit zwei vorgegebenen Symbolen erforderlich)

- 8 »Schwere Jungs« der Stärke 3 (zur Festnahme sind Polizei-Karten mit drei vorgegebenen Symbolen erforderlich)
- 8 »Große Kaliber« der Stärke 4 (zur Festnahme sind Polizei-Karten mit vier vorgegebenen Symbolen erforderlich)

Notwendige Gegenstände bzw. Symbole zur Festnahme



Nur für die Experten-Version (Siehe S. 14)

Die **Positionen der Symbole auf den Leibwächter-Karten** sind von entscheidender Bedeutung: Die zur Festnahme jedes Leibwächters (wie auch jedes Paten!) benötigten Polizei-Karten sind in der Reihenfolge der dargestellten Symbole von oben nach unten zu spielen. Das oberste Symbol hat dabei immer die Position 1.

*Beispiel: Für die Festnahme des Leibwächters Narben-Juri muss zuerst eine Polizei-Karte mit gelbem Symbol (= Position 1), dann mit grünem Symbol (= Position 2), danach mit rotem Symbol (= Position 3) und zuletzt mit blauem Symbol (= Position 4) gespielt werden.*

Auch die **Rückseite jeder Leibwächter-Karte** trägt wichtige Informationen für die Spieler. So haben beispielsweise obige Leibwächter-Karten diese Rückseiten:



Die große Ziffer (2 bis 4) gibt die Stärke des Leibwächters an. Das farbige Symbol (durchgestrichen oder in Verbindung mit einer Nummerierung) liefert folgende Informationen:



Dieser Leibwächter wird mit 2 Polizei-Karten besiegt. Eine Polizei-Karte mit grünem Symbol (Polizeimarke) ist dafür nicht erforderlich. Die Spieler bekommen zudem als Bonus für die Festnahme eine Polizei-Karte mit grünem Symbol zurück (*Siehe auch Seite 12: Bonuskarte für die Festnahme eines Leibwächters*).



Dieser Leibwächter wird mit 3 Polizei-Karten besiegt. Dafür wird u.a. eine Polizei-Karte mit blauem Symbol (Polizeiwagen) benötigt, und zwar an Spielposition 2. Die Spieler erhalten nach erfolgter Festnahme des Leibwächters eine Bonuskarte mit blauem Symbol zurück.



Dieser Leibwächter wird mit 4 Polizei-Karten besiegt. Dafür wird u.a. eine Polizei-Karte mit gelbem Symbol (Handschellen) benötigt, und zwar an Spielposition 1. Die Spieler bekommen nach erfolgreicher Festnahme eine Bonuskarte mit gelbem Symbol zurück.

## Spielvorbereitung

### Aufbau der Villa des Paten und des Parks

Die vier **Patent-Karten** werden verdeckt gemischt. Eine Karte wird offen in die Tischmitte gelegt. Die restlichen drei Patent-Karten werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

Der Pate wird von 13 in der Unterwelt gut bekannten Leibwächtern beschützt. Dazu werden aus den 20 **Leibwächter-Karten** 13 Leibwächter wie folgt ausgewählt:

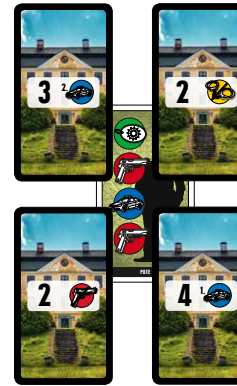
- **Für das erste Spiel:**

Um den Ablauf und die Funktionsweise des Spiels kennenzulernen, bietet es sich an, dass die Spieler in der ersten Partie nur die 4 »Kleinen Fische«, die 8 »Schweren Jungs« und 1 »Großes Kaliber« als Leibwächter verwenden. Dazu alle Polizei-Karten – unabhängig von der Stärke der Leibwächter. In dieser Konstellation sollten die Spieler das erste Spiel ziemlich sicher gewinnen.

- **Für weitere Spiele:**

In zukünftigen Spielen werden 13 zufällige Leibwächter verwendet (*Siehe auch Seite 8: Schwierigkeitsgrad der Operation festlegen*). Dazu werden die 20 Leibwächter-Karten verdeckt gemischt und aus dem Stapel 13 beliebige Karten gezogen. Die restlichen Leibwächter-Karten kommen in die Schachtel zurück.

Anschließend werden die ausgewählten Leibwächter-Karten verdeckt gemischt. 4 Leibwächter werden verdeckt auf den Patenten in die Villa gelegt (*wie in der Abbildung rechts oben dargestellt!*). Die anderen 9 Leibwächter werden ebenfalls verdeckt – auf die ersten 4 Leibwächter – in den Park gelegt (*wie in der Abbildung darunter dargestellt!*).



Aufgebaute  
Villa (1 Pate +  
4 Leibwächter)



Aufgebaute  
Villa (1 Pate +  
4 Leibwächter)  
mit Park  
(9 Leibwächter)

**Angreifbare Leibwächter (»freie Karten«):** Die Polizisten können im Spiel (*Siehe Seite 10: Spielablauf*) stets nur weniger gut geschützte Leibwächter angreifen. Angreifbare Leibwächter

- werden von keiner anderen Karte überdeckt.

- haben mindestens zwei freie Kartenseiten.

Zu Beginn des Spiels sind damit nur die vier Leibwächter an den Ecken des Parks »freie Karten« und damit angreifbar.

## Schwierigkeitsgrad der Operation festlegen (entfällt bei der ersten Partie):

Bei der Verwendung von 13 zufällig ausgewählten Leibwächtern wird von den Spielern im nächsten Schritt der Schwierigkeitsgrad der Operation, d.h. das Kräfteverhältnis zwischen Leibwächtern und Polizisten, festgelegt (*Achtung: Tipps zur weiteren Erhöhung des Schwierigkeitsgrades finden sich am Ende dieser Spielanleitung!*).

Dazu wird zuerst die **Gesamtstärke der 13 Leibwächter** ermittelt, indem ihre einzelnen Stärke-Werte addiert werden. Der Pate zählt dabei nicht mit (*Beispiel: Die Leibwächter in der Anordnung auf Seite 7 haben eine Gesamtstärke von 39 (28 im Park und 11 in der Villa).*).

Dann einigen sich die Spieler gemeinsam auf den **Schwierigkeitsgrad des Spiels:**

- **Einfaches Spiel** für Polizeischüler (Handicap 10):

Es werden 10 Polizei-Karten mehr verwendet, als die Gesamtstärke der Leibwächter beträgt (z.B.: 49 Polizei-Karten bei einer Leibwächter-Gesamtstärke von 39).

- **Schweres Spiel** für Streifenpolizisten (Handicap 7):

Es werden 7 Polizei-Karten mehr verwendet, als die Gesamtstärke der Leibwächter beträgt.

- **Sehr schweres Spiel** für Kriminalkommissare (Handicap 4):

Es werden 4 Polizei-Karten mehr verwendet, als die Gesamtstärke der Leibwächter beträgt.

- **Extremes Spiel** für eine Spezialeinheit (Handicap 0)

Es werden so viele Polizei-Karten verwendet, wie die Gesamtstärke der Leibwächter beträgt.

Natürlich kann man auch noch weniger Polizei-Karten verwenden ...

## Befehlsausgabe für das Polizisten-Team

Nun werden alle 54 **Polizei-Karten** gut gemischt. Abhängig vom festgelegten Schwierigkeitsgrad werden die überzähligen Karten vom verdeckten Kartenstapel genommen und unbeesehen in die Schachtel zurückgelegt.

Anschließend werden die Polizei-Karten verdeckt gleichmäßig an die Spieler verteilt (*Hinweis: Es ist nicht schlimm, wenn es Spieler gibt, die eine Karte mehr als andere haben!*).

Jeder Spieler legt dann seine Karten als verdeckten Stapel vor sich ab, nimmt die obersten 4 Polizei-Karten vom Stapel und legt diese offen vor sich aus.

*Wichtig: Die Spieler dürfen vor Beginn des Polizei-Einsatzes die offenen Karten beliebig untereinander austauschen, bis das Team mit der Verteilung der Polizei-Karten zufrieden ist. In dieser Phase sollten die Spieler auch schon überlegen, welcher Leibwächter als erster festgenommen werden soll. Wichtig ist, dass nach einem eventuellen Kartentausch jeder Spieler wieder 4 offen liegende Polizei-Karten besitzt!*

Abschließend wird die **Einsatzleiter-Karte** in den Fuß gesteckt und bereitgestellt.

## Spielablauf

### Die wichtigsten Polizei-Regeln

Während des kompletten Spielablaufs gelten für den jeweils aktiven Spieler folgende Grundregeln:

Der **aktive Spieler** muss

- eine für die Festnahme passende Polizei-Karte (= Karte mit dem benötigten Symbol) spielen ODER

- ersatzweise zwei andere gleiche Polizei-Karten (= Karten mit gleichem Symbol) spielen ODER
- eine Polizei-Karte abwerfen, d.h. passen (die Karte kommt in diesem Fall aus dem Spiel), und anschließend die oberste Karte von seinem persönlichen Stapel nachziehen und offen vor sich ablegen.

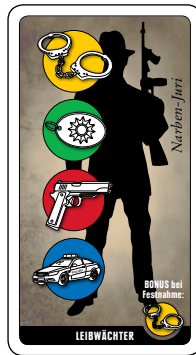
## Wer wird aktueller Einsatzleiter?

Jetzt kann der Polizeieinsatz starten! Anhand der aktuellen Verteilung der Polizei-Karten und der angreifbaren Leibwächter (»freie Karten«) überlegen die Spieler gemeinsam, welcher Leibwächter festgenommen und welcher Spieler zum Einsatzleiter ernannt werden soll. Durch die rückseitige Markierung der Leibwächter ist ihre Stärke erkennbar; zudem gibt es Anhaltspunkte zu den für die Festnahme benötigten Polizei-Karten und zum Teil auch zu ihrer Reihenfolge.

Der zum Einsatzleiter bestimmte Spieler stellt die Einsatzleiter-Karte vor sich auf. Dann dreht er die Leibwächter-Karte um und muss – unter Beachtung der o.g. Polizei-Regeln – die geforderte **Polizei-Karte an Position 1** ausspielen (d.h. an die Leibwächter-Karte anlegen), der nächste Spieler im Uhrzeigersinn jene darunter an Position 2 und so weiter, bis alle Polizei-Karten für den entsprechenden Leibwächter gespielt wurden.

### Beispiel:

Die Spieler entschließen sich, den Leibwächter rechts unten aus dem Beispiel (Siehe Seite 7) anzugreifen. Einsatzleiter sollte also auf jeden Fall ein Spieler sein, der eine Polizei-Karte mit gelbem Symbol besitzt, denn es ist ja schon vor dem Aufdecken der Leibwächter-Karte bekannt, dass für die Festnahme als Erstes die gelben Handschellen benötigt werden. Aufgedeckt haben die Spieler es mit dem Leibwächter Narben-Juri zu tun. Der Einsatzleiter muss nun eine Karte



mit gelbem Symbol spielen, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit grünem Symbol, der folgende mit rotem Symbol und der letzte mit blauem Symbol (Alle Spieler ziehen zudem jeweils die oberste ihrer Stapelkarten nach und decken sie auf!). Dann ist Narben-Juri festgenommen und kommt aus dem Spiel. Festgenommene Leibwächter bringen den Spielern eine Bonuskarte (Siehe auch Seite 12).

Gemäß Grundregeln darf ein Spieler anstatt einer passenden Karte auch zwei andere Polizei-Karten mit gleichem Symbol spielen. Aber auch in diesem Fall darf er nur eine Polizei-Karte von seinem Stapel nachziehen! Er hat dann deshalb in diesem Moment eine offene Polizei-Karte weniger zur Verfügung (Hinweis: Es ist ausdrücklich erlaubt, zwei gleiche Polizei-Karten zu spielen, auch wenn man eine passende Polizei-Karte hätte!).

Auch zu passen ist möglich, und manchmal sogar nötig: Der Spieler legt eine Polizei-Karte unbenutzt ab, zieht die oberste Karte von seinem Stapel nach und der nächste Spieler ist an der Reihe. Manchmal ist es besser, zwei Karten zu spielen, manchmal zu passen. Das hängt von den Karten der folgenden Spieler ab.

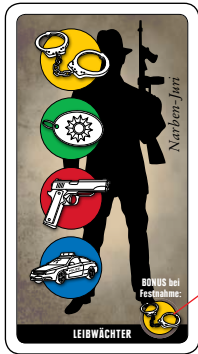


Drei der vielen Möglichkeiten, um Narben-Juri festzunehmen. Die Spieler bekommen danach eine Polizei-Karte mit gelbem Symbol (Handschellen) als Bonus zurück.

## Bonuskarte für die Festnahme eines Leibwächters

Festgenommene Leibwächter kommen aus dem Spiel; die dafür verwendeten Polizei-Karten werden abgelegt.

Als Belohnung für jeden festgenommenen Leibwächter bekommen die Spieler eine **Polizei-Karte** mit dem auf der Rückseite der Leibwächter-Karte dargestellten Symbol (*Hinweis: Dieses Symbol ist auch auf der Vorderseite rechts unten zu sehen!*) zurück – natürlich vorausgesetzt, dass so eine Polizei-Karte schon gespielt und abgelegt wurde! Das gilt auch für durchgestrichene Symbole.



Zurückgewonnene  
Polizei-Karte  
bei Festnahme

Das Ermittler-Team entscheidet gemeinsam darüber, **welcher Spieler** die Bonuskarte bekommt.

Ein Spieler, der weniger als 4 offen liegende Polizei-Karten hat (dies kann passieren, wenn er zuvor zwei Karten mit gleichem Symbol als Ersatz für eine andere gespielt hat!), darf die Bonuskarte zum Auffüllen seiner offenen Karten verwenden.

Ein Spieler, der 4 offen liegende Polizei-Karten hat, schiebt die Bonuskarte verdeckt unter seinen Nachziehstapel.

*Wichtig: Joker-Karten (= die 4 Polizei-Karten mit jeweils zwei Symbolen und die 2 Polizei-Karten mit jeweils allen vier Symbolen) können nicht als Bonuskarten zurückgewonnen werden.*

## Die weiteren Festnahmen

Vor dem Aufdecken jeder weiteren Leibwächter-Karte wird stets gemeinsam überlegt, welcher Leibwächter festgenommen werden soll und welcher Spieler neuer Einsatzleiter wird (Der Einsatzleiter muss stets die erste Polizei-Karte an Position 1 spielen!).

Der Pate kann erst festgenommen werden, wenn alle 13 Leibwächter geschnappt wurden. Für den Paten gelten die gleichen Festnahme-Regeln wie für die Leibwächter.

## Spielende

Das Spiel endet

- mit der Festnahme des Paten und dem gemeinsamen Sieg der Spieler ODER
- mit dem Abbruch des Polizeieinsatzes und der Niederlage der Spieler.

*Hinweis: Der Polizeieinsatz wird abgebrochen, wenn nicht mehr genügend bzw. nicht die richtigen Polizei-Karten zur Verfügung stehen oder ein Polizist an die Reihe kommt und keine Polizei-Karte mehr besitzt.*

Viel Spaß und Erfolg beim Einsatz!

## Die Experten-Version

Die Experten-Version verlangt, dass der aktive Spieler nicht nur eine Polizei-Karte mit dem geforderten Symbol an der entsprechenden Position spielt, sondern gleichzeitig auch eine Polizei-Karte mit dem Symbol in der daneben markierten Farbe besitzt.

Farbige Markierungen haben

- alle »Kleinen Fische« an Position 2 (in einer Farbe ungleich der Symbol-Farbe auf der Rückseite)
  - 4 »Schwere Jungs« an Position 2 (in der vierten Symbol-Farbe)
- Die Rückseiten der Leibwächter-Karten liefern also auch Rückschlüsse auf die Experten-Version!



*Beispiel:*

Die Leibwächterin Dirty Diana hat auf der Vorderseite neben dem gelben Symbol (an Position 2) zusätzlich eine rote Markierung. Auf der Rückseite dieser Karte befindet sich ein grünes Symbol.

Derjenige Spieler, der an Position 2 eine Polizei-Karte mit gelbem Symbol spielt, muss auch eine Polizei-Karte mit rotem Symbol in seinen offenen Handkarten haben (Hinweis: Es genügt, wenn die Karte in der offenen Auslage des Spielers liegt, sie muss nicht ausgespielt werden!).

Falls nicht, muss er nach den üblichen Regeln passen und er verliert eine Karte.

## Tipps, um den Polizeieinsatz noch schwieriger zu gestalten

- Man verwendet hauptsächlich »Schwere Jungs« und »Große Kaliber«.
- Man startet mit nur 3 Handkarten.
- Man lässt die Tauschphase vor Beginn des Spiels weg.

Und besonders schwierig wird es, wenn der Einsatzleiter nicht vor jedem Zugriff neu bestimmt wird, sondern nach der Festnahme immer der nächste Spieler im Uhrzeigersinn neuer Einsatzleiter wird.

*Meiner lieben und klugen Edith gewidmet!*

## Lust auf weitere Ermittlungen?



Erfolgreiche Spione sind auf Informationen aus den gut unterrichteten Kreisen der Unterwelt angewiesen. Deshalb ist es oberste Agentenpflicht, einen Stamm zuverlässiger Informanten aufzubauen und diese regelmäßig zu treffen. Doch wann soll welcher Informant getroffen werden? Nur wer diese harte Nuss zuerst knackt, darf sich am Ende zurecht »Topagent« nennen!

Jörg Domberger, *Geheimsache*  
2–5 Spieler, ab 12 Jahren,  
ca. 45 Minuten  
42 6022058 154 3



## Spielvorbereitung

**Zufällige Auswahl eines Paten**  
(Zufällige) Auswahl  
von 13 Leibwächtern

### **Aufbau der Villa mit Park**

Bestimmung der Stärke  
der Leibwächter

**Entfernen von Polizei-Karten**  
entsprechend des gewählten  
Schwierigkeitsgrades

Gleichmäßige Verteilung der  
Polizei-Karten an die Spieler

**Jeder Spieler deckt 4 Karten von  
seinem Stapel vor sich auf**

Evtl. gegenseitiger Tausch von  
Karten für die beste Ausgangslage

## Spielablauf

### **Bestimmung des Einsatzleiters**

Auswahl und Aufdecken des  
festzunehmenden Leibwächters  
(auf »freie Karten« achten)

**Spiele der Polizei-Karten im  
Uhrzeigersinn (der Einsatzleiter  
beginnt stets bei Position 1):**

- 1 passende Karte spielen *oder*
- 2 gleiche Karten spielen *oder*
- 1 Karte abwerfen (passen)

### **1 Polizei-Karte nachziehen**

Bei Festnahme eines Leibwächters  
1 Bonus-Polizei-Karte erhalten

**Den Paten festnehmen und  
das Spiel gewinnen ...  
... oder auch nicht**

# Kurzregeln