

Ein Spiel für 2 Gangster

FAMIGLIA

von Friedemann Friese.

MATERIAL

- 60 Karten: 4 Familien mit je 15 Karten (Jede Familie besitzt die folgenden Ränge: 5x »0«, 4x »1«, 3x »2«, 2x »3« und 1x »4«) - (zwei Startsätze mit je vier »0« besitzen eine eigene Rückseite)
- Spielregel

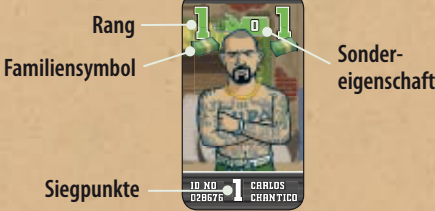
KARTENAUFBAU

Vorderseite

Rückseite Neutral

Rückseite Spieler 1

Rückseite Spieler 2



STORY

Die Spieler kontrollieren zwei konkurrierende Banden und versuchen, weitere Mitglieder aus den vier Familien (**La Famiglia**, **Die Buchhalter**, **Die Brutalen**, **Die Söldner**) auf der Straße zu rekrutieren. Wer die Sondereigenschaften der einzelnen Familien am Besten einsetzt, wird die einflussreichste Bande zusammenstellen und das Spiel gewinnen.

SPIELÜBERSICHT

Die Spieler sammeln Gangster, die mit zunehmendem Rang auch mehr Siegpunkte bringen. Die kleinsten Gangster (die »0«) kann man einfach so bekommen. Für die ranghöheren Gangster benötigt man dann schon zwei identische Karten des nächst niedrigeren Rangs, um diese Karten zu erhalten. Bei dieser Aktion erschöpft sich immer einer der beiden verwendeten Gangster und kommt in die Auslage des Spielers. Um schneller an die hochwertigen Gangster zu gelangen, muss der Spieler die verschiedenen Sondereigenschaften der Familien nutzen, wodurch sich aber weitere Gangster erschöpfen. Auf diese Art wächst und schrumpft die Auswahl der Spieler, so dass es einiges an Planung bedarf, um die einflussreichste Bande zu besitzen.

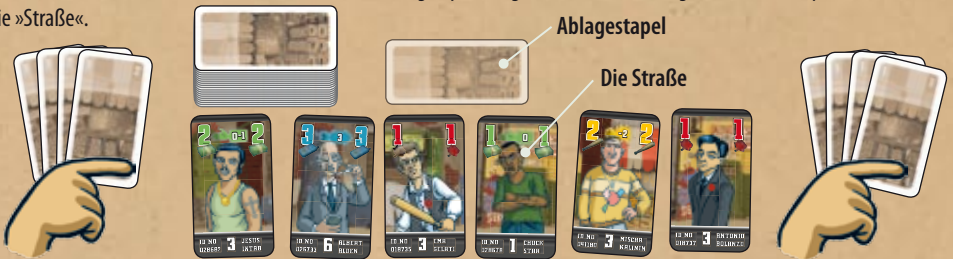
SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt einen Satz mit Startkarten auf die Hand (je ein Satz mit vier »0« mit gleicher Rückseite). Jeder Spieler benötigt außerdem ein wenig Platz für seine persönliche Auslage - hier liegen später die erschöpften Gangstern.

Die restlichen 52 Karten werden gemischt und als verdeckter Nachzugstapel für beide Spieler gut erreichbar bereit gelegt. Daneben sollte Platz für einen Ablagestapel bleiben.

Ein Spieler wird zum Startspieler gewählt.

Abschließend werden die obersten 6 Karten des Nachzugstapels aufgedeckt und als Auslage auf dem Tisch platziert - dies ist die »Straße«.



SPIELBLAUF

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. In seinem Zug führt ein Spieler die folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge durch. Er darf dabei die verschiedenen Sondereigenschaften der Familien **jeweils maximal einmal** nutzen - siehe auch »Sondereigenschaften der Familien«:

1. Falls zu Beginn des Zuges keine »0« in der Straße liegt, kann der Spieler eine der ausliegenden Karten auf den Ablagestapel werfen und so viele Karten vom Nachzugstapel in die Straße legen, wie der Rang oben auf der Karte angibt. Diese Aktion kann der Spieler solange wiederholen, bis mindestens eine »0« ausliegt.

Beispiel: Andrea legt eine »2« von der Straße auf den Ablagestapel und zieht zwei neue Karten vom Nachzugstapel, die sie in die Straße platziert.



2. Der Spieler kann eine Karte der **Buchhalter** (Rang »1« bis »4«) aus der Hand offen in die eigene Auslage legen. Dann darf er 1 bis 4 Handkarten mit der eigenen Auslage austauschen (nicht die gespielte Buchhalter-Karte) - siehe auch »Sondereigenschaften der Familien«.
3. Der Spieler kann eine Karte der **Brutalen** (Rang »1« bis »4«) aus der Hand offen in die eigene Auslage legen. Dann wählt er eine Karte aus der Straße, deren Rang um 1 bis 4 verringert wird (nicht kleiner als »0«, aber »0« ist ausdrücklich erlaubt) - siehe auch »Sondereigenschaften der Familien«.
4. Nun kann der Spieler eine Karte aus der Straße auf die Hand nehmen oder passen. Dazu gibt es 2 Fälle:
 - a) Eine »0« kann der Spieler einfach so auf die Hand nehmen (auch eine Karte, die in der 3. Aktion durch einen **Brutalen** auf »0« reduziert wurde).
 - b) Wenn der Spieler eine »1« bis »4« auf die Hand nehmen will, benötigt er zwei identische Karten derselben Familie mit dem nächst niedrigeren Rang. Er spielt die beiden Karten aus der Hand aus und bekommt die Karte aus der Straße auf die Hand. Anschließend legt der Spieler eine der beiden ausgespielten Karten offen in die eigene Auslage. Die andere Karte bekommt er wieder auf die Hand. Wenn der Spieler nur eine farblich passende Karte besitzt, darf er als zweite Karte einen passenden **Söldner** (Rang »1« bis »4«) spielen, der eine beliebige Farbe annehmen kann - siehe auch »Sondereigenschaften der Familien«.

Beispiel: Es liegt ein »Buchhalter 3« in der Straße. Hedwig hat zwei »Buchhalter 2« auf der Hand, die sie nun ausspielt. Sie nimmt den »Buchhalter 3« und einen »Buchhalter 2« auf die Hand und legt den anderen »Buchhalter 2« in ihre Auslage.



Wenn der Spieler die 4. Aktion nicht ausführt, gilt das als »Passen«. Danach ist der andere Spieler an der Reihe.

Sollten nach dem Zug keine Karten mehr in der Straße liegen, werden sofort sechs neue Karten vom Nachzugstapel gezogen und in die Straße gelegt.

Sobald der Nachzugstapel das erste Mal leer ist, wird der Ablagestapel sofort gemischt und wieder als verdeckter Nachzugstapel bereitgelegt.

Ab diesem Zeitpunkt ändert sich die 1. Aktionsmöglichkeit:

Wenn zu Beginn des Zuges keine »0« in der Straße ausliegt, kann der Spieler die Straße nur noch einmal mit neuen Karten bestücken (im Nachzugstapel gibt es ja keine »0« mehr). Die dazu aus der Straße genommene Karte wirft der Spieler nun nicht mehr auf den Ablagestapel ab, sondern legt diese zuerst immer direkt unter den Nachzugstapel, bevor er die neuen Karten zieht und in die Straße legt.

Klärung: Wenn ein Spieler durch die 1. Aktionsmöglichkeit die letzte Karte des ersten Nachzugstapels zieht und noch weitere Karten aufdecken darf, wird der Ablagestapel gemischt und die fehlenden Karten vom neuen Nachzugstapel gezogen. Wenn dann keine »0« in der Straße ausliegt, darf der Spieler noch einmal die 1. Aktionsmöglichkeit nutzen. Danach endet die 1. Aktion.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Wenn die letzte Karte des Nachzugstapels in die Straße gelegt wurde, also alle Karten offen im Spiel sind, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, so dass der zweite Spieler mit seinem Zug das Spiel beendet. Somit kommen beide Spieler gleich oft an die Reihe.

Falls beide Spieler bereits vorher im Spiel in ihrer jeweiligen 4. Aktion direkt hintereinander »passen«, endet das Spiel vorzeitig.

Beispiel: Zu Beginn ihres Zugs möchte Hedwig neue Karten in die Straße bringen und legt dafür eine »3« aus der Straße zurück unter den Nachzugstapel. Da es nun nur noch insgesamt 3 Karten im Nachzugstapel gibt, werden alle restlichen Karten in die Straße gelegt. Das Spiel endet nach der laufenden Runde.

Nun zählen die Spieler die Siegpunkte aller in ihrem Besitz befindlichen Karten (alle Karten auf der Hand und in der eigenen Auslage).

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Haben beide Spieler die gleiche Punktezahl, gewinnt der Spieler im Besitz der Einzelkarte mit den höchsten Siegpunkten.

SONDEREIGENSCHAFTEN DER FAMILIEN

Die verschiedenen Familien besitzen Sondereigenschaften. Während des eigenen Zugs darf der Spieler maximal je eine Karte jeder Familie ausspielen, um die Sondereigenschaften der Familien zu nutzen.

Anmerkung: Die Gangster mit Rang »0« besitzen alle keine Sondereigenschaften.

DIE BUCHHALTER

Die **Buchhalter** tauschen bereits erschöpfte Karten aus der Auslage gegen Handkarten aus. Der Spieler darf einen **Buchhalter** offen in die eigene Auslage legen (2. Aktion). Anschließend nimmt er sich maximal so viele Karten wie angegeben aus der eigenen Auslage zurück auf die Hand. Als Ausgleich muss er aber die gleiche Anzahl an Karten aus der Hand in die Auslage. Die gespielte **Buchhalter-Karte** kann durch den Tausch nicht direkt wieder auf die Hand genommen werden.

Beispiel:

In Hedwigs Auslage liegen unter anderem ein »Söldner 2« und ein »Brutaler 3«. Sie spielt den »Buchhalter 2« in ihre Auslage und kann nun diese beiden Karten zurück auf die Hand nehmen. Stattdessen legt sie nun den »Brutalen 0« und den »Famiglia 1« in ihre Auslage.



DIE BRUTALEN

Die **Brutalen** schüchtern andere Karten in der Straße ein und reduzieren deren Ränge. Der Spieler kann einen **Brutalen** offen in die eigene Auslage legen (3. Aktion). Er wählt eine Karte in der Straße und reduziert deren Rang maximal um den entsprechenden Wert des **Brutalen**. So kann er damit in der 4. Aktion entweder die gewünschte Karte direkt nehmen, wenn er den Rang »0« erreicht, oder mittels zweier Karten mit niedrigeren Rang erhalten.

Beispiel:

In der Straße liegt der »Söldner 4«. Hedwig hat zwei »Söldner 1« auf der Hand und spielt einen »Brutalen 2« in ihre Auslage, um den Rang des »Söldner 4« auf »2« zu senken. So kann sie diese Karte durch Ausspielen der beiden »Söldner 1« auf die Hand nehmen. Abschließend legt sie einen »Söldner 1« in ihre Auslage und nimmt den anderen zurück auf die Hand.



DIE SÖLDNER

Die **Söldner** übernehmen als Joker jeden Job und können als Karte einer beliebigen Familie ausgespielt werden. Wenn der Spieler eine Karte aus der Straße nehmen möchte (4. Aktion), aber nur eine farblich passende Karte besitzt, darf er als zweite Karte einen passenden Söldner spielen. So kann z.B. ein »Söldner 3« die Ränge »0«, »1« und »2« einer beliebigen Farbe annehmen. Anschließend darf der Spieler wie gewohnt eine der beiden eingesetzten Karten zurück auf die Hand nehmen. Dies kann sowohl die normale Karte als auch der **Söldner** sein.

Klärung: Der Spieler kann nicht zwei Söldner als Joker benutzen, um beliebige Karten zu erhalten. Er benötigt immer mindestens eine farblich passende Karte des niedrigeren Rangs.

Beispiel:

In Straße liegt ein »Famiglia 3«. Hedwig spielt einen »Famiglia 2« und einen »Söldner 3« (gilt als beliebige Farbe für die Ränge »0«, »1« und »2«) und nimmt sich den »Famiglia 3«. Anschließend legt sie den »Famiglia 2« in ihre Auslage und nimmt den »Söldner 3« zurück auf die Hand (sie hätte stattdessen auch den »Söldner 3« in ihre Auslage legen und den »Famiglia 2« zurücknehmen können).



LA FAMIGLIA

Die Karten dieser Familie zählen am Spielende mehr Siegpunkte. Sie haben keine weiteren besonderen Eigenschaften.

Autor: Friedemann Friese

Regel: Henning Kröpke & Friedemann Friese

Grafik und Illustrationen: Maura Kalusky

Kartenhintergrund & Illustrationen: Frédéric Bertrand

© 2010 2F-Spiele, Bremen / Germany

2F-Spiele

Friedemann Friese

Am Schwarzen Meer 98

28205 Bremen

Tel: +49 (0) 421 - 24149 02

Fax: +49 (0) 421 - 24149 03

Kontakt: h.kroepke@2f-spiele.de

