

Mystery Rummy

Fall 4: Al Capone

Spieleranzahl: 2-4 (4 Personen spielen am besten in Teams zu je 2 Spielern)
Alter: ab 8 Jahren • **Spieldauer:** 20-40 Minuten

Willkommen in der Welt der Mystery Rummy-Kartenspiele von Mike Fitzgerald.

Mystery Rummy ist ein völlig neues Spielkonzept, das die Faszination eines klassischen Kriminalfalls mit einem strategischen Kartenspiel auf der Grundlage bekannter Elemente des Rommé kombiniert.

Fall 4: Al Capone ist das vierte Spiel der *Mystery Rummy*-Reihe und basiert auf Ereignissen in der Unterwelt von Chicago in den 1920er Jahren.

Über den Fall

In den 1920er Jahren war Chicago eine Stadt voller Geheimnisse und Verbrechen. Loyalität war das höchste Gut. Wer einen Vertrauensbruch beging, wurde schwer bestraft. Ein Name ist mit dieser Zeit untrennbar verbunden: Al Capone, auch bekannt als Scarface oder als Snorky – doch so durften ihn nur seine engsten Vertrauten nennen. Ganz gleich allerdings, wie man Capone nennen mochte, eines war und blieb er immer: der Staatsfeind Nummer 1. Sein Verbrechersyndikat beeinflusste praktisch jeden Teil des städtischen Lebens. Nichts blieb unberührt durch die „Unberührbaren“.

Capones bunte Truppe aus Auftragsmördern und Finanzgenies stellt eine hochinteressante Gruppe an Persönlichkeiten dar. Mehr als ein halbes Jahr-

hundert schon steht das ausschweifende Leben jener Gangster Pate für höchst erfolgreiche Bücher und Filme. Diese Karten nun versammeln die Schurken von damals – zu Ihrer Unterhaltung und zum strategischen Einsatz.

Spielübersicht

Es ist Ihre Aufgabe, den Streitkräften beizutreten, die dafür sorgten, dass Chicago aus dem Griff skrupelloser Banden befreit wurde. Schließen Sie sich Eliot Ness an, setzen Sie einen Durchsuchungsbefehl zu Ihrem Vorteil ein oder überfallen Sie gar Ihre Gegner, um dabei zu helfen, der Herrschaft von Al Capone und seiner Bande ein Ende zu setzen. Besonders interessant ist das Spiel zu viert: Hier sollten je zwei Spieler als Team zusammenarbeiten.

Im Spiel existieren 2 Grundtypen von Karten: Hinweise und Ereignisse. Sie versuchen, Sätze mit 3 oder mehr Hinweisen derselben Farbe zusammenzustellen und auszulegen, um Punkte zu sammeln. Ereignisse dagegen lassen sich nicht zu Sätzen zusammenfügen. Sie bringen aber ein strategisches Element ins Spiel. Der Spieltext auf den Ereigniskarten erklärt ihre Handhabung. Eine Partie besteht aus mehreren Durchgängen, meist 4-7. Die Partie endet, wenn mindestens ein Spieler (oder ein Team) eine Punktzahl von 200 oder mehr erreicht hat.

Inhalt

Dieses Spiel beinhaltet 94 Karten, die sich wie folgt zusammensetzen:

Hinweise (68)		
8 Al Capone	7 Murray Humphreys	6 Johnny Torrio
7 Ralph Capone	6 William White	5 Samuel Hunt
7 Jake Guzik	6 Frank Nitti	5 Fred Burke
7 Jack McGurn		4 Mike Heitler
Ereignisse (18)		
5 Agententreffen • 5 Durchsuchungsbefehl • 5 Eliot Ness • 3 Überfall		
Sonstige Karten (8)		
4 Übersichtskarten – Spielablauf • 4 Übersichtskarten – Kartenanzahl		

Kartenschlüssel

Der Name der Karte steht über der Kartenillustration.

Ein Richterhammer in der oberen linken Ecke kennzeichnet ein Ereignis.

Eine Lupe in der oberen linken Ecke kennzeichnet einen Hinweis.

Die Worte auf dem linken Rand der Karte geben den Kartennamen an.

Der kursiv geschriebene Text unterhalb des Spieltextes gibt Informationen zur Geschichte der Gangster. Er dient der Atmosphäre und hat keine Bedeutung für den Spielverlauf.

Die Zahl in der rechten oberen Ecke ist der Punktwert der Karte.

Der Spieltext steht direkt unter der Kartenillustration. Er gibt den Zweck der Karte an und welche Handlung durchzuführen ist.

Spielvorbereitungen

Sie benötigen Stift und Papier, um den Punktestand der Spieler festzuhalten. Jeder Spieler erhält je eine der beiden Übersichtskarten.

Ermitteln Sie zufällig einen Kartengeber. (In den folgenden Durchgängen wechselt der Geber jeweils im Uhrzeigersinn.) Dieser mischt alle 86 Karten (Hinweise und Ereignisse) und verteilt anschließend an jeden Spieler **10 Karten**. Die Spieler nehmen ihre Karten verdeckt auf die Hand und dürfen sie anschauen. (Es ist hilfreich, die eigenen Karten nach Farben zu sortieren.)

Legen Sie den Rest des Kartenstapels in die Tischmitte. Dieser Stapel wird **Fallakte** genannt. Decken Sie die oberste Karte der Fallakte auf und legen Sie diese **offen** daneben. Das ist der Ablagestapel, welcher **Unterwelt** genannt wird. Bitte beachten Sie, dass während des Spiels **immer nur die oberste Karte der Unterwelt** zu sehen sein darf. Den Spielern ist es nicht gestattet, die **Unterwelt** durchzusehen, es sei denn, eine ausgespielte Karte erlaubt dies.

Spielbereich

Jeder Spieler hat vor sich auf dem Tisch einen eigenen Bereich, in den er alle Karten legt, die er ausspielt.

Teamspiel

Für das Spiel mit 4 Personen empfehlen wir, in Teams zu spielen. Die beiden jeweils gegenüber sitzenden Spieler sind die Partner eines Teams. Beide Partner teilen sich einen Spielbereich; alle Karten werden also vor einem der beiden ausgelegt.

Zugübersicht

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn und beginnt mit dem Spieler links vom Kartengeber. Jeder Spieler führt die folgenden Schritte durch, bevor der Zug des nächsten Spielers beginnt:

- **Ziehen** (zwingend)
- **Ausspielen** (optional)
- **Ablegen** (zwingend)

Im Folgenden wird jeder Schritt eines Zuges im Detail erklärt.

Ziehen (zwingend)

Ziehen Sie entweder die obersten **2 Karten** der **Fallakte** (Zugstapel) oder die oberste (nur 1) Karte der **Unterwelt** (Ablagestapel). Nehmen Sie sie auf die Hand. Falls Sie sich entscheiden, 2 Karten der **Fallakte** zu ziehen, aber nur noch 1 Karte in der Fallakte liegt, dann ziehen Sie nur diese 1 Karte.

Ausspielen (optional)

Es gibt 2 verschiedene Kartentypen: Hinweise und Ereignisse. Für beide Typen gelten unterschiedliche Bedingungen, wie sie auszuspieren sind.

Hinweise

Einen Hinweis erkennen Sie an der Lupe in der oberen linken Ecke. Hinweise werden entweder **gemeldet** oder **ergänzt**. Sie können so viele Meldungen und Ergänzungen pro Zug ausspielen, wie Sie möchten.

Eine **Meldung** besteht aus einem Satz von **3 oder mehr Hinweisen derselben Farbe**. Um eine Meldung auszuspieren, legen Sie die Hinweise, aus denen die

Meldung besteht, von ihrer Hand in Ihren Spielbereich. Diese Karten bringen Ihnen am Ende des Durchgangs Punkte ein.

Sie können Hinweise auch einzeln ausspielen und in Ihren Spielbereich legen, sofern sie zu einer Meldung **passen**, die sich bereits auf dem Tisch befindet, egal in wessen Spielbereich diese Meldung liegt. Dieser Vorgang wird **Ergänzen** genannt. Wenn also beispielsweise ein anderer Spieler einen Satz **Al Capone** gemeldet hat, können Sie einen einzelnen Hinweis **Al Capone** ergänzen und erhalten am Ende des Durchgangs dessen Punktwert.

Wenn Sie einen Hinweis ergänzen, von dem bereits weitere Karten in Ihrem Spielbereich liegen, legen Sie Ihre Ergänzung daran an; Hinweise derselben Farbe liegen innerhalb eines Spielbereichs immer zusammen, nie voneinander getrennt.

Falls Sie einen **kompletten** Satz eines Hinweises gesammelt haben (zum Beispiel alle 6 Karten von **Frank Nitti**), legen Sie diesen Satz als Stapel in Ihren Spielbereich. Am Ende des Durchgangs erhalten Sie den Punktwert für den kompletten Satz, der jeweils im Spieltext des Hinweises vermerkt ist.

Ereignisse

Ein Ereignis erkennen Sie am Richterhammer in der oberen linken Ecke. Ereignisse werden immer **einzeln** gespielt, nie in Meldungen. Sie dürfen **höchstens 1 Ereignis pro Zug** ausspielen. Um ein Ereignis auszuspieren, legen Sie es von Ihrer Hand in die **Unterwelt**. Der Spieltext des Ereignisses erklärt in Kürze die Spielweise. Eine ausführliche Beschreibung aller Ereignisse finden Sie unter **Einzelne Ereignisse** ab Seite 6.

Bekommen Sie durch das Ausspielen eines Ereignisses ein neues Ereignis auf Ihre Hand, dürfen Sie dieses in Ihrem aktuellen Zug nicht mehr ausspielen, da Sie bereits ein Ereignis gespielt haben.

Falls ein Ereignis dazu führt, dass ein Spieler Karten der **Fallakte** zieht oder aufdeckt, aber weniger Karten als benötigt in der **Fallakte** liegen, dann werden so viele Karten wie möglich gezogen bzw. aufgedeckt.

Ablegen (zwingend)

Nachdem Sie alle gewünschten Karten ausgespielt haben, müssen Sie eine Karte offen in der **Unterwelt** ablegen. Sie dürfen **jede beliebige Karte** ablegen. Dies beendet Ihren Zug, Ihr Mitspieler ist nun an der Reihe.

Einzelne Ereignisse

Hier finden Sie detaillierte Beschreibungen aller Ereignisse.

Agententreffen

Wählen Sie zwischen den beiden Aktionen **Reihum fragen** und **Gezielt fragen**. Kündigen Sie deutlich an, welche Aktion Sie wählen, **bevor** Sie damit beginnen, die Aktion auszuführen.

Reihum fragen

Nennen Sie den Namen eines Hinweises (also eines Gangsters) Ihrer Wahl, von dem kein Spieler einen Komplettsatz ausliegen hat. Der erste Spieler, der im Uhrzeigersinn (beginnend mit Ihrem linken Nachbarn) mindestens einen Hinweis dieses Namens auf seiner **Hand** hat, gibt Ihnen **genau 1** solchen Hinweis. Nehmen Sie den Hinweis auf Ihre Hand. Danach zieht dieser Spieler 1 Karte von der **Fallakte** und ersetzt damit die abgegebene Karte.

Sie dürfen diese Aktion nicht wählen, falls der sehr seltene Fall eintritt, dass zu allen 11 Gangstern bereits Komplettsätze existieren!

Gezielt fragen

Nennen Sie den Namen eines Hinweises (also eines Gangsters), von dem Sie eine Meldung in Ihrem Spielbereich haben. Ein Mitspieler Ihrer Wahl gibt Ihnen **alle** Exemplare dieses Gangsters, die er auf seiner **Hand** hat. Sie dürfen die Karten auf die Hand nehmen oder ausspielen. Danach zieht dieser Spieler so viele Karten von der **Fallakte**, wie er Ihnen gegeben hat, und ersetzt damit die abgegebenen Karten.

Sie dürfen diese Aktion nicht wählen, wenn Sie nicht mindestens 1 Meldung ohne kompletten Satz in Ihrem Spielbereich haben, die Sie nennen können!

Durchsuchungsbefehl

Wählen Sie zwischen den beiden Aktionen **Einzelne suchen** und **Satz suchen**. Kündigen Sie deutlich an, welche Aktion Sie wählen, **bevor** Sie damit beginnen, die Aktion auszuführen.

Einzelne suchen

Nehmen Sie alle Karten der **Unterwelt** und schauen diese durch, ohne sie Ihren Mitspielern zu zeigen. Wählen Sie **genau 1 Karte** aus, die Sie behalten möchten, und nehmen Sie die Karte auf Ihre Hand. Sie müssen die Karte **nicht** Ihren Mitspielern zeigen. Legen Sie die restlichen Karten zurück in die **Unterwelt** mit Ihrem **Durchsuchungsbefehl** obenauf.

Satz suchen

Nehmen Sie alle Karten der *Unterwelt* und schauen diese durch, ohne sie Ihren Mitspielern zu zeigen. Sie dürfen alle Hinweise nehmen, die mit genau 1 Meldung in Ihrem Spielbereich übereinstimmen. Zeigen Sie diese Hinweise Ihren Mitspielern. Sie dürfen sie auf Ihre Hand nehmen oder ausspielen. Legen Sie die restlichen Karten zurück in die *Unterwelt* mit Ihrem *Durchsuchungsbefehl* obenauf.

Sie dürfen diese Aktion nicht wählen, wenn Sie nicht mindestens 1 Meldung ohne kompletten Satz in Ihrem Spielbereich haben!

Eliot Ness

Wählen Sie zwischen den beiden Aktionen *Zwei ziehen* und *Sieben aufdecken*. Kündigen Sie deutlich an, welche Aktion Sie wählen, **bevor** Sie damit beginnen, die Aktion auszuführen.

Zwei ziehen

Ziehen Sie die obersten 2 Karten der *Fallakte* und nehmen Sie sie auf Ihre Hand.

Sieben aufdecken

Decken Sie die obersten 7 Karten der *Fallakte* auf. Sie dürfen daraus **alle Hinweise** nehmen, die mit **Meldungen** in Ihrem Spielbereich übereinstimmen. Zeigen Sie diese Hinweise Ihren Mitspielern. Sie dürfen sie auf Ihre Hand nehmen oder ausspielen. Legen Sie die restlichen Karten in die *Unterwelt*.

Sie dürfen diese Aktion nicht wählen, wenn Sie nicht mindestens 1 *Meldung* ohne kompletten Satz in Ihrem Spielbereich haben!

Überfall

Nennen Sie den Namen eines Hinweises (also eines Gangsters), von dem Sie eine Meldung in Ihrem Spielbereich haben. Sammeln Sie **alle** Exemplare dieses Hinweises aus den Spielbereichen aller Mitspieler und legen Sie diese in Ihren eigenen Spielbereich. Sie dürfen den *Überfall* nicht ausspielen, falls Sie dadurch nicht mindestens 1 Karte erhalten!

7

Weitere Spielelemente

Den Durchgang beenden

Es gibt 2 Möglichkeiten, einen Durchgang zu beenden:

A) Letzte Handkarte ablegen: Ein Durchgang endet, wenn ein Spieler seine letzte Handkarte in der *Unterwelt* **ablegt**. Ein Spieler darf seine letzte Handkarte **niemals ausspielen!**

B) Fallakte durchlaufen: Ein Durchgang endet, wenn die *Fallakte* komplett durchlaufen wurde, ohne dass ein Spieler seine letzte Handkarte in der *Unterwelt* abgelegt hat. Der Spieler, der am Zug ist, führt seinen Zug noch aus, danach ist der Durchgang zu Ende.

In beiden Fällen kommt es zu einer Punktwertung.

Die Ausschlussregel

Falls es Ihnen gelingt, Ihre letzte Handkarte in der *Unterwelt* abzulegen, können Sie eventuell einen Ausschluss erzielen. Dazu müssen Sie (oder im Teamspiel Ihr Partner) einen **kompletten Satz** (8 Karten) von **Al Capone** in Ihrem Spielbereich aufweisen. Ist Ihnen das gelungen, so führen Sie für sich (bzw. Ihr Team) die normale Punktwertung durch, aber Ihre **Mitspieler** erhalten **keine Punkte!**

Sie erzielen **keinen** Ausschluss, wenn Sie (oder Ihr Partner) zwar einen kompletten Satz von *Al Capone* haben, den Durchgang aber nicht durch das Ablegen der letzten Handkarte beenden.

Punktwertung

Es gibt keine Minuspunkte für Karten auf Ihrer Hand, werfen Sie diese einfach ab. Addieren Sie die Punktwerte aller Hinweise in Ihrem Spielbereich. Für jeden kompletten Satz erhalten Sie die entsprechende Punktzahl, die unterhalb der Kartenillustration angegeben ist, nicht jedoch die Punktzahlen der einzelnen Karten oben rechts. Für alle übrigen Hinweise erhalten Sie die einzelnen Punktwerte, die auf den Karten oben rechts angegeben sind.

Spielende

Eine Partie endet, wenn am Ende eines Durchgangs mindestens ein Spieler (oder ein Team) **200** oder mehr Punkte erreicht hat. Der Spieler (oder das Team) mit dem höchsten Punktestand gewinnt. Bei einem Gleichstand spielen Sie einen weiteren Durchgang.

8

Beispiel für einen Spielzug

Das folgende Beispiel soll Ihnen zeigen, wie das Spiel funktioniert. In einem normalen Durchgang ist es höchst unwahrscheinlich, dass Sie so gute Karten auf die Hand bekommen und gleich zu Beginn 2 Meldungen durchführen können. Doch das Spielbeispiel zeigt einige der Eigenheiten des Spiels und mag beim Einstieg behilflich sein.

Sie sind der Startspieler. In Ihrer Hand haben Sie 3 Hinweise *Ralph Capone*, 2 Hinweise *Samuel Hunt* sowie je 1 Hinweis *William White* und *Frank Nitti*, zudem 3 Ereigniskarten.

Zu Beginn Ihres Zuges müssen Sie entweder 2 Karten der *Fallakte* ziehen

oder die oberste Karte der *Unterwelt*. Dort liegt der Hinweis *Johnny Torrio*. Da Sie keine weiteren Karten mit *Johnny Torrio* auf der Hand haben, entscheiden Sie sich für die obersten 2 Karten der *Fallakte*. Sie ziehen einen weiteren Hinweis

Samuel Hunt und ein Ereignis *Überfall*.

Sie spielen nun beide Meldungen von Ihrer Hand aus, je 3 Karten zu *Ralph Capone* und *Samuel Hunt*. Danach spielen Sie ein *Agententreffen*. Sie entscheiden sich für die Aktion *Gezielt fragen* und

bitten Ihren rechten Nachbarn um alle *Ralph Capone*-

9

Hinweise von dessen Hand. Ihr Nachbar hat genau 1 *Ralph Capone* auf seiner Hand und gibt ihn Ihnen, danach zieht er 1 Karte von der *Fallakte* nach. Sie spielen Ihren neuen *Ralph Capone* sofort aus und legen ihn als 4. Karte an Ihre Meldung an.

Um Ihren Zug zu beenden, müssen Sie noch eine Karte offen in die *Unterwelt* ablegen. Danach ist Ihr linker Nachbar am Zug.

Glossar

Ablagestapel: Sehen Sie unter -> *Unterwelt* nach.

Durchgang: Ein Durchgang setzt sich aus vielen -> *Zügen* der Spieler zusammen und endet, wenn die auf Seite 8 genannten Bedingungen erfüllt sind. Mehrere Durchgänge bilden eine -> *Partie*.

Ereignisse: Diese Karten zeigen einen Richterhammer in der linken oberen Ecke. Sie dürfen nur 1 Ereignis pro Zug ausspielen. Ereignisse können nicht gemeldet werden.

Ergänzen: Das Ausspielen einer oder mehrerer Karten in Ihren -> *Spielbereich*, die zur -> *Meldung* eines beliebigen Spielers passen.

Fallakte: Dies ist der Zugstapel. Nimmt ein Spieler die letzte Karte der *Fallakte*, endet der -> *Durchgang* nach dem aktuellen -> *Zug*.

Hinweise: Diese Karten zeigen eine Lupe in der linken oberen Ecke. Sie können während eines Zuges so viele Hinweise spielen, wie sie möchten, so lange Sie diese in Sätzen zu 3 oder mehr Karten -> *melden* oder eine bestehende Meldung -> *ergänzen*. Alle Hinweise, die Sie spielen, werden in Ihren -> *Spielbereich* gelegt, selbst wenn Sie sie aufgrund bestehender -> *Meldungen* anderer Spieler ins Spiel bringen (die -> *Meldungen* anderer Spieler -> *ergänzen*).

Meldung: Ein Satz von 3 oder mehr -> *Hinweisen* derselben Farbe. -> *Ereignisse* können nicht gemeldet werden.

Partie: Eine Partie *Mystery Rummy* besteht aus mehreren -> *Durchgängen*. Sie endet, wenn mindestens ein Spieler (oder ein Team) eine Punktzahl von 200 oder mehr erreicht hat. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand muss ein weiterer -> *Durchgang* gespielt werden.

10

Satz: Ein kompletter Satz besteht aus allen Exemplaren desselben -> *Hinweises*. Haben Sie einen kompletten Satz in Ihrem -> *Spielbereich*, schieben Sie den Satz zu einem Stapel zusammen. Auf Ihrer Übersichtskarte finden Sie die Anzahl der Exemplare aller -> *Hinweise*.

Spielbereich: Jeder Spieler hat vor sich auf dem Tisch einen eigenen Bereich, in den er alle Karten legt, die ihm am Ende eines -> *Durchgangs* Punkte einbringen. Im Teamspiel teilen sich beide Partner einen Spielbereich.

Unterwelt: Dies ist der Ablagestapel. Nur die oberste Karte ist jeweils sichtbar. Den Spielern ist es nicht gestattet, die *Unterwelt* durchzusehen, außer eine ausgespielte Karte erlaubt es.

Zug: Reihum macht jeder Spieler seinen *Zug*, der aus folgenden Schritten besteht: Ziehen (zwingend), Ausspielen (optional), Ablegen (zwingend). Dies wird durchgeführt, bis der -> *Durchgang* endet und es zur Punktwertung kommt.

Zugstapel: Sehen Sie unter -> *Fallakte* nach.



Impressum

Autoren: Mike Fitzgerald & Nick Sauer

Illustration: Caroly Van Duyn

Übersetzung: Thygra Spiele-Agentur, Bernd Perplies

Grafikdesign der deutschen Ausgabe: Christine Conrad

Überarbeitung der Spielanleitung: Thygra Spiele-Agentur

Verlag und Autor danken den zahlreichen Testspielern.



U.S. GAMES SYSTEMS, INC.

Erste englische Ausgabe © 2003 U.S. Games Systems, Inc.
© der deutschen Ausgabe 2011 U.S. Games Systems, Inc.

Ein Spiel von Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von U.S. Games Systems, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

11



Noch mehr krimineller Spielspaß

Spielen Sie auch die weiteren Fälle in der Welt von Mystery Rummy

Fall 1: Jack the Ripper

Spieler: 2-4
Dauer: 20-40 Minuten · Alter: ab 8 Jahren

Fall 2: Edgar Allan Poe – Doppelmord in der Rue Morgue

Spieler: 2-4 (mit Teamvariante für 4 Spieler)
Dauer: 20-40 Minuten · Alter: ab 8 Jahren

Fall 3: Dr. Jekyll | Mr. Hyde

Spieler: 2
Dauer: 20-40 Minuten · Alter: ab 8 Jahren

12