



Der Pate
Kosmos, 2010
Michael RIENECK
2 - 4 spelers vanaf 12 jaar
± 120 minuten

Der Pate

Een spel voor 2 tot 4
eerzame spelers
vanaf 12 jaar.

Spelidee en doel van het spel

Vier Siciliaanse families, de Corleones, de Tattaglias, de Barzinis en de Straccis, strijden in het New York van de jaren 1940 om invloed, macht en rijkdom. De families hebben de leiding over illegale handelszaken in kansspelen en smokkel, incasseren beschermingsgeld, controleren de bookmakers en zijn actief in het verlenen van krediet.

Als peetvaders trekken de spelers op de achtergrond aan de touwtjes en bepalen alle acties van hun familieleden. Hierbij moet men niet alleen rekening houden met de finances van de familieleden, maar ook met het aanzien van en de invloed van de familie in de maatschappij. Maar eigenlijk komt het er op aan om aan het einde het meeste geld te hebben.

Spelmateriaal



➡ 4 dobbelsteenborden

➡ 28 familieleden
(telkens 7 in de vier spelerskleuren)



➡ 13 fiches
"vriend van de familie"



➡ 12 grijze actiefiches
"aanzien"



➡ 12 rode actiefiches
"invloed"



➡ 10 gebeurteniskaarten



➡ 4 dobbelstenen
(zwart, wit, grijs en rood)



➡ 1 gangsterauto



➡ 16 markeerstenen voor de
ontwikkelingsschema's
(telkens 4 in vier kleuren)



➡ 2 markeerstenen voor de
gebeurtenisschema's
(1 grijze en 1 rode)

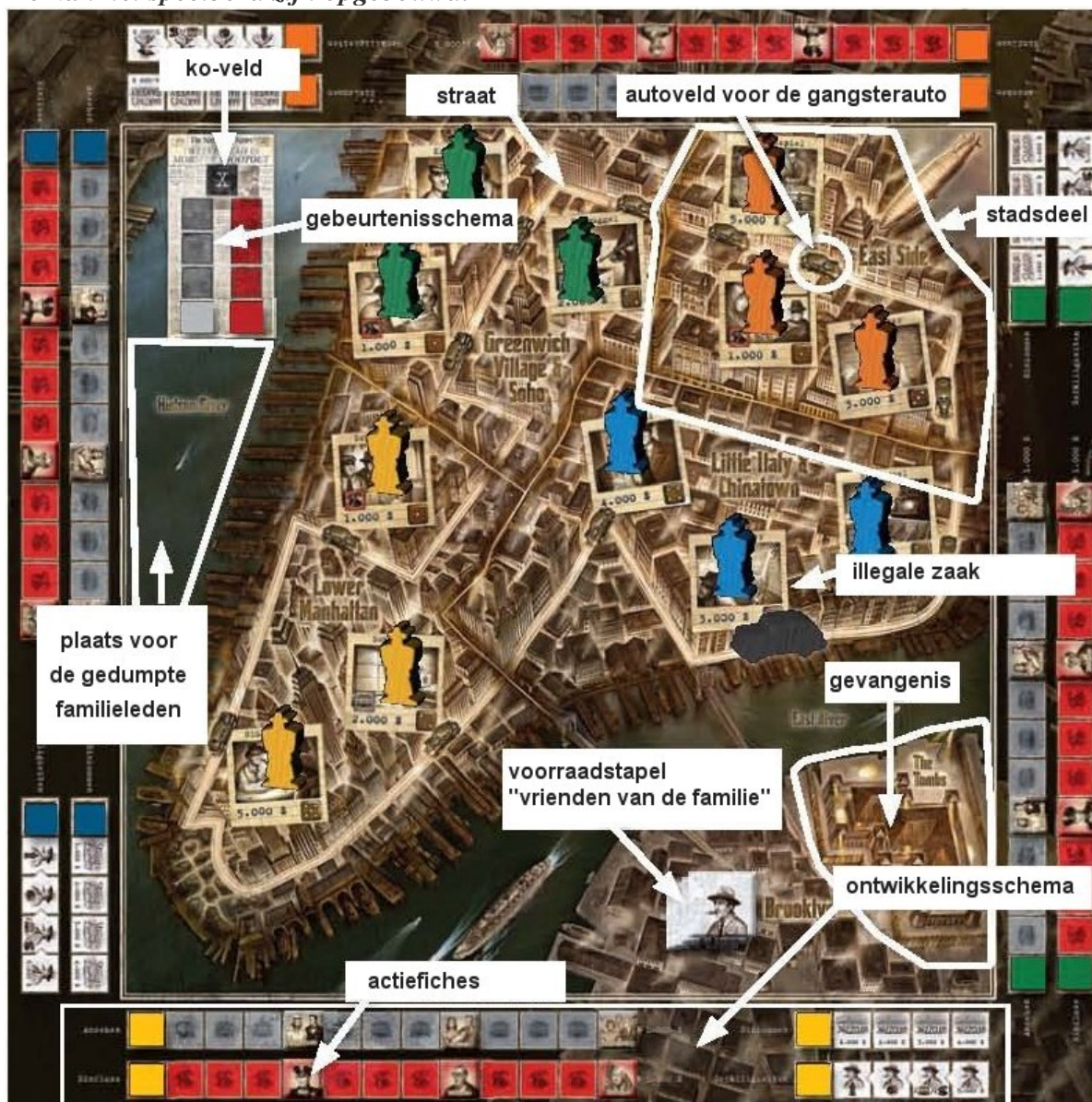


➡ 20 schuldmarkers
(telkens 5 in vier kleuren)



➡ 100 geldbriefjes
(telkens 25 in vier waardes)

Zo kan het spelbord zijn opgebouwd.



Spelvoorbereiding

- ⇒ Voor het allereerste spel worden alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons verwijderd.
 - ⇒ Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd. Het binnenste deel toont het zuidelijke deel van Manhattan met 12 illegale handelszaken die door de vier families worden gecontroleerd. Linksboven bevinden zich twee **gebeurtenisschema's** met het **ko-veld**. Daaronder is er plaats voor de familieleden die in de Hudsonrivier werden gedumpt. Onderaan rechts is de **gevangenis** ("The Tombs") voor gearresteerde familieleden. De handelszaken zijn door een **straat** met elkaar verbonden. Vóór elke zaak is er op de straat een autoveld voorzien waar de **gangsterauto** kan halt houden. Telkens 3 handelsvelden vormen een **stadsdeel**. De vier stadsdelen zijn door grenslijnen van elkaar gescheiden.
 - ⇒ Aan iedere zijde van het speelbord bevinden zich de ontwikkelingsschema's. Iedere speler neemt het ontwikkelingsschema dat recht voor hem ligt. Op dit schema kan de speler aanduiden hoe zijn familie zich, in de loop van het spel, ontwikkelt in de domeinen 'aanzien', 'invloed', 'inkomen' en 'diensten'.
 - ⇒ Iedere speler neemt in één kleur **7 familieleden**, de **5 schuldmarkers** en eveneens de **4 markeerstenen**.
 - ⇒ Zijn markeerstenen plaatst iedere speler op de startvelden van zijn ontwikkelingsschema op het beeld van zijn peetvader.
 - ⇒ Iedere speler ontvangt **drie verschillende grijze actiefiches 'aanzien'** en ook **drie verschillende rode actiefiches 'invloed'** die hij op de bijbehorende velden van zijn ontwikkelingsschema legt.
 - ⇒ Iedere speler ontvangt een **dobbelsteenbord** met het beeld van zijn peetvader (hetzelfde beeld als het beeld op zijn ontwikkelingsschema) en legt dit vóór zich neer.
 - ⇒ De **oudste speler** wordt de **startspeler**. De **rechterbuurman** van de startspeler plaatst de **gangsterauto** op een autoveld naar keuze. Dan kiest deze speler een stadsdeel naar keuze en zet op elke handelszaak van dit stadsdeel één van zijn familieleden waardoor hij de controle over deze zaak ontvangt. De andere spelers volgen nu om de beurt, **tegen de wijzers van de klok in**. De startspeler ontvangt dus het stadsdeel dat overblijft. Als er minder dan vier spelers meespelen worden de niet gekozen stadsdelen met neutrale familieleden van de resterende kleur(en) bezet.
- TIP**
In het eerste spel kunnen de spelers het speelbord opbouwen zoals in de afbeelding is te zien, waarbij Groen de startspeler is.
- ⇒ De **10 gebeurteniskaarten** worden zeer grondig gemixt. Aansluitend worden drie van deze kaarten verdekt terug in de doos gelegd. Enkel de 7 resterende gebeurteniskaarten worden als verdekte voorraadstapel naast de startspeler klaargelegd.
- TIP**
Om onaangename verrassingen te vermijden, kan de startspeler de 10 gebeurteniskaarten vooraf eerst voorlezen zodat alle spelers weten wat ze kunnen verwachten.
- ⇒ De **13 fiches "vriend van de familie"** worden als algemene voorraadstapel op het speelbord gelegd bij Brooklyn.
 - ⇒ Het geld wordt gesorteerd naar waarde in de bank en naast het speelbord klaargelegd. De startspeler neemt de taak op zich van bankier en geeft aan iedere speler een **startkapitaal van 15.000 \$**. Het geld mogen de spelers steeds geheim houden.
 - ⇒ De **grijze en de rode markeersteen** worden op de **omrande startvelden** van het gebeurtenisschema gelegd.
 - ⇒ De **startspeler** neemt de **4 dobbelstenen**. Het spel kan beginnen.

Speloverzicht

Het spel loopt over **7 rondes** waarin de spelers met hun illegale zaakjes inkomsten versieren. Een speler kan een handelszaak van een andere familie tegen hun wil overnemen. Een normaal en regelmatig inkomen kunnen de spelers ook verwerven via hun familie zaken. De speler die aan het einde **het meeste geld** bezit, wint het spel. Belangrijk is wel dat de speler aan het einde van het spel **niet mag worden uitgeschakeld**. Want geld is niet alles. Tijdens het spel stelt zich regelmatig de vraag wat voor de familie het belangrijkste is: haar aanzien in de maatschappij of haar invloed. In iedere ronde wordt op basis van een gebeurteniskaart ofwel een grijze ofwel een rode markeersteen op het gebeurtenisschema verdergezet. Zodra **van één kleur vier gebeurteniskaarten** zijn blootgelegd, staat vast welk ontwikkelingsschema als **KO-schema** geldt. Op dit schema moet iedere speler het laatste veld bereiken. De speler die dit niet heeft tot stand gebracht aan het einde van het spel, moet zijn geld niet tellen want hij valt af na de zevende ronde.

Verloop van een spelronde

1. **De startspeler betaalt het inkomen uit de bank** (aan alle spelers).
2. **De startspeler legt een gebeurteniskaart bloot** (die kaart geldt voor alle spelers).
3. **Alle spelers voeren dobbelsteenacties uit** (om de beurt).

1. Inkomen

Iedere speler kijkt op zijn ontwikkelingsschema 'inkomen' na, hoeveel geld zijn familie zaken op dit moment opleveren (per familie is dat een jazzclub, een bakkerij, een wassalon of een pasta-shop). De startspeler geeft vanuit de bank aan iedere speler zoveel geld als wordt aangegeven door de markeersteen. Aan het begin van het spel is er nog geen inkomen. Tijdens het spel kan dit oplopen tot 4.000 \$.

2. Gebeurteniskaart blootleggen

De startspeler legt de bovenste gebeurteniskaart bloot en leest 'om in de stemming te komen' het citaat voor uit de film "De peetvader" en volgt verder de aanwijzingen.



1. Afhankelijk van de kleur van het veld met de X wordt **de grijze of de rode markeersteen op het gebeurtenisschema 1 veld verder naar boven geschoven**. Worden na enkele rondes van één van de kleuren 4 kaarten blootgelegd, wordt de markeersteen van deze kleur op het KO-veld (het zwarte veld met het kruis) gezet. Hiermee staat dan vast of het ontwikkelingsschema 'aanzien' (grijs) of 'invloed' (rood) als **KO-schema** geldt. Vanaf dan worden de markeerstenen op het gebeurtenisschema niet meer bewogen.
2. Daarna wordt de **gangsterauto, met de wijzers van de klok mee**, verplaatst in overeenstemming met het getal op de kaart (1 tot 5 velden zijn mogelijk). Als velden tellen de afgebeelde autovelden langs de straat. Zolang de gangsterauto zich in een **stadsdeel** bevindt, staan de drie handelszaken daar **onder een bijzondere bescherming**: zij kunnen niet worden leeggeroofd en kunnen niet van eigenaar veranderen. Ook de lege handelszaken kunnen niet in bezit worden genomen.
3. Tot slot wordt de tekst op de kaart voorgelezen en uitgevoerd. Als de spelers de keuze hebben om een aanwijzing uit te voeren, beslist als eerste de startspeler en dan om de beurt (met de wijzers van de klok mee) de andere spelers. Daarna wordt de kaart terug in de doos gelegd.

TIP

Bij twee gebeurteniskaarten voeren de spelers de aanwijzing pas uit aan het begin van hun respectievelijke speelbeurt. Om het niet te vergeten wordt de kaart open op het speelbord gelegd tot de ronde is uitgespeeld.

3. Dobbelsteenacties van de speler

- De dobbelsteenacties vormen de kern van het spel. Hiermee hebben de spelers de mogelijkheid om het lot van hun familie te bepalen.
- De startspeler voert als eerste **al zijn acties op zijn dobbelsteenbord** uit. In elk van de vier actiegebieden (rijen) moet hij na elkaar precies één dobbelsteen afleggen.
- Daarom dobbelt hij met alle vier dobbelstenen. Eén van de dobbelstenen moet hij op een veld in de eerste rij van zijn dobbelsteenbord afleggen. Daarna moet hij met de resterende drie dobbelstenen opnieuw dobbelen en één van deze dobbelstenen in de tweede rij afleggen. Daarna dobbelt hij met de resterende twee dobbelstenen verder en één daarvan legt hij in de derde rij. De vierde dobbelsteen wordt, zonder opnieuw te dobbelen, in de vierde rij gelegd (om het even met welke zijde).
- Daarna komt de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt. Ook hij dobbelt met de vier dobbelstenen. Dan beslist hij welke dobbelsteen hij in zijn eerste rij aflegt op zijn dobbelsteenbord ... enzovoort.
- Als de laatste speler van de ronde zijn speelbeurt compleet heeft afgewerkt, komt opnieuw de startspeler aan de beurt en betaalt aan iedere speler zijn inkomen vanuit de bank. Daarna legt hij de volgende gebeurteniskaart bloot ... enzovoort.

TIP

Alleen in de eerste rij speelt de kleur van de dobbelsteen geen rol, maar alleen het aantal ogen. In de tweede en de derde rij zijn zowel het aantal ogen als ook de kleur van de dobbelstenen van belang. In de vierde rij is alleen nog de kleur van belang.

Het dobbelsteenbord

Het dobbelsteenbord heeft 4 actierijen. Men moet steeds goed overdenken welke dobbelsteen men in een rij aflegt omdat deze kleur dan in een volgende rij niet meer kan worden benut.



De eerste rij (1) bepaalt de inkomsten uit illegale handeltjes. Hiertoe legt de speler uit zijn dobbelsteenworp één dobbelsteen naar keuze op één van de vijf inkomstenvelden.

Het aantal ogen van de dobbelsteen moet overeenkomen met het inkomstenveld.

Alle handelszaken op het speelbord met hetzelfde aantal ogen leveren hun bezitter het afgedrukte geldbedrag op. Bij 'Schutzgeld (beschermingsgeld)' en bij 'Schmuggel (smokkel)' gaan de spelers extra 1 veld vooruit op hun ontwikkelingsschema 'invloed' of respectievelijk 'aanzien'.

BELANGRIJK

*Een inkomstenveld geldt steeds voor **alle handelszaken** met het desbetreffende aantal ogen (ook voor de medespelers).*

Wordt er bijvoorbeeld een dobbelsteen met een 2 afgelegd, dan ontvangen de spelers die de drie 'smokkelzaken' controleren per zaak 2.000 \$ en mogen hun markeersteen per zaak telkens 1 veld vooruitzetten op het ontwikkelingsschema 'aanzien'.

Als een speler met zijn familieleden meerdere handelszaken controleert, ontvangt hij de inkomsten voor elk van zijn zaken met het afgebeelde aantal ogen. Handelszaken die geen enkele speler controleert, leveren geen inkomen op. In het spel met twee of met drie spelers worden de inkomsten voor handelszaken die door neutrale familieleden worden gecontroleerd, niet uitbetaald.



Het persveld

Als de speler in zijn worp één of meerdere dobbelstenen gedubbeld die het symbool 'marionettenhand' tonen, mag hij één van deze dobbelstenen op het veld 'pers' afleggen. Hij mag ook onmiddellijk zijn markeersteen op zijn ontwikkelingsschema 'aanzien' en 'invloed' telkens één veld verder schuiven. Op een inkomstenveld legt hij dan geen dobbelsteen.



BELANGRIJK

De speler moet in elk geval één dobbelsteen afleggen, ook als hij er zelf geen voordeel van heeft en enkel zijn medespelers helpt.



In de tweede (2) en de derde rij (3) staan de spelers telkens vijf aflegvelden ter hunner beschikking. Op de vier actievelen van iedere rij mag een dobbelsteen alleen op het **gelijkgekleurde** veld worden afgelegd. Het aantal ogen bepaalt hoe sterk de actie is of welke handelszaken zijn betrokken.

Op de beide velden 'pers' mag zoals in de eerste rij een dobbelsteen met een marionettenhand worden afgelegd. De kleur van de dobbelsteen speelt geen rol.



Aanzien respectievelijk invloed

De speler mag zijn markeersteen zoveel velden op het respectievelijke ontwikkelingsschema vooruitzetten in overeenstemming met het aantal ogen van de afgelegde rode of grijze dobbelsteen.



Bezoek

De gangerauto wordt zoveel velden verdergezet, met de wijzers van de klok mee, in overeenstemming met het aantal ogen van de afgelegde zwarte dobbelsteen. Voor deze actie geldt de bescherming van het stadsdeel niet:

- Als de handelszaak, waarvoor de auto nu staat, **leeg** is, mag de speler uit zijn voorraad een familielid op de handelszaak plaatsen.
- Als de handelszaak door een **andere speler** wordt gecontroleerd (of in het spel met 2 of met 3 door een neutrale familie), wordt de zaak opgeruimd en blijft leeg. Het familielid wordt teruggegeven aan zijn eigenaar (of de respectievelijke neutrale wordt terug in de doos gelegd).
- Bij een handelszaak die door een **eigen familielid** wordt gecontroleerd, gebeurt er niets.



Manipulatie van de weddenschappen

De speler ontvangt uit de bank 1.000 \$ voor elk oog van de afgelegde witte dobbelsteen.



Vergadering van de peetvaders

De speler geeft **alle** schuldmarkers, die hij van andere spelers heeft ontvangen, aan deze spelers terug. Hiervoor moeten deze spelers voor elke schuldmarker 1.000 \$ per oog van de afgelegde grijze dobbelsteen betalen aan deze speler betalen.



FBI-razzia

Alle gecontroleerde handelszaken (ook eigen), die het aantal ogen van de afgelegde rode dobbelsteen hebben, moeten worden opgeruimd. De getroffen familieleden worden op de gevangenis ('The Tombs') geplaatst. *Bij een '5' worden bijvoorbeeld de beide zaken 'kansspel' opgeruimd.*



Overname van een handelszaak

De speler kan **één handelszaak** overnemen. De handelszaak moet het aantal ogen van de afgelegde zwarte dobbelsteen hebben en moet door een familielid van een andere familie worden gecontroleerd.



- Het familielid dat deze handelszaak controleert, wordt **gedumpt in de rivier** (het familielid wordt op de Hudson gelegd).
- De nieuwe bezitter moet nu **één van zijn schuldmarkers** geven aan de vorige bezitter van deze handelszaak.
- Aansluitend moet hij één eigen familielid uit zijn voorraad op deze handelszaak plaatsen.

BELANGRIJK

*Lege handelszaken kunnen bij deze actie **niet worden overgenomen**.*

Als een speler geen schuldmarker bezit of geen familielid meer in zijn voorraad heeft, kan het nooit komen tot een overname van een handelszaak. Als in het spel voor twee of voor drie spelers de overgenomen zaak door een neutraal familielid wordt gecontroleerd, moet men zijn schuldmarker aan de bank geven.

TIP

Eén van de gebeurteniskaarten geeft de mogelijkheid aan alle spelers om een handelszaak over te nemen. Deze overname verloopt identiek aan de beschreven spelregels.



Vriend van de familie

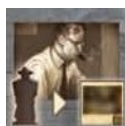
De speler ontvangt één fiche 'vriend van de familie' en moet hiervoor 1.000 \$ per oog van de afgelegde witte dobbelsteen betalen aan de bank.

AANDACHT

*In de derde rij (3) **moet** men de actie 'Vergadering van de peetvaders', 'FBI-razzia' of 'Vriend van de familie' doorvoeren als men de dobbelsteen daar aflegt, ook als men zelf hierdoor een nadeel heeft. De uitvoering van de actie 'Overname van een handelszaak' echter is steeds vrijwillig.*



In de **vierde rij (4)** kunnen de spelers de hulp invoeren van **één van de vier personen**. Welke persoon ze kiezen, wordt bepaald door **de kleur** van de afgelegde overgebleven dobbelsteen. Het aantal ogen van de dobbelsteen speelt hierbij geen rol.



Consigliere

De speler mag naar keuze een lege handelszaak overnemen. Hij plaatst hierop een eigen familielid uit zijn voorraad. De 'consigliere' is de advocaat en raadgever van de familie.



Officier van justitie

De speler mag **alle familieleden** uit de gevangenis terugnemen en in zijn voorraad leggen.



Geheim agent

De speler mag **één familielid** van een andere speler **uit een handelszaak naar keuze** verwijderen en in de gevangenis leggen.



Bankier

De speler mag op één van zijn ontwikkelingsschema's 'inkomen' of 'diensten' zijn markeersteen **1 veld vooruit** zetten.

TER HERINNERING

Met uitzondering van de actie 'Bezoek' kan er in het stadsdeel, waarin de gangsterauto zich bevindt, nooit sprake zijn van een bezitsverandering. De drie handelszaken die zich in dit stadsdeel bevinden, kunnen niet worden getroffen door een FBI-razzia, een overname van een handelszaak of de inzet van de consigliere of de geheim agent.

Deze bescherming geldt principieel ook voor alle gebeurteniskaarten met uitzondering van de gebeurteniskaart waarop dit uitdrukkelijk wordt vermeld.

De ontwikkelingsschema's

- ⇒ Iedere speler heeft aan zijn speelbordzijde **vier ontwikkelingsschema's** waarop wordt aangeduid hoe de familie zich ontplooit in de domeinen aanzien, invloed, inkomen en diensten.
- ⇒ Op de schema's **aanzien** en **invloed** liggen telkens drie actiefiches. Als de markeersteen op het veld met zulk een fiche wordt gezet of over dit veld wordt gezet, neemt de speler deze fiche van zijn schema en legt de fiche vóór zich neer. Iedere fiche staat voor **één actie** die de speler onmiddellijk of in een volgende speelbeurt **éénmalig** kan inzetten. Daarna wordt de fiche terug in de doos gelegd. De volgende acties kunnen worden gekozen (staan in beknopte vorm op de rugzijde van de fiche):

De velden op het schema 'aanzien' tonen feestelijke gebeurtenissen in de familie.



Bruiloft

De speler ontvangt **1 fiche 'vriend van de familie'**.



Kleinzoon

De speler mag eenmaal dobbelen met een dobbelsteen naar keuze. Hiervoor ontvangt hij van de bank **per dobbelsteenog 1.000 \$**. Als de speler een marionettenhand dobbelt, is er geen geld te verdienen.



Verjaardag van de peetvader

De speler mag **op een schema naar keuze** zijn markeersteen **1 veld** vooruitzetten.

De velden op het schema 'invloed' tonen personen die verplichtingen hebben ten overstaande van de peetvader.



Politieagent

De speler dobbelt één eigen dobbelsteen opnieuw.



Rechter

De speler herhaalt zijn **complete dobbelsteenworp**. In de eerste rij waren dat alle 4 dobbelstenen, in de tweede rij waren dat 3 dobbelstenen en in de derde rij waren dat nog 2 dobbelstenen.



Senator

De speler ontvangt de vrijheid van kleur. Dit betekent dat hij één dobbelsteen op een actieveld mag leggen dat een andere kleur heeft dan de dobbelsteen. De speler mag deze actie ook uitvoeren.

TIP

Een speler mag in zijn speelbeurt meerdere actiefiches gebruiken.

BELANGRIJK

Als een speler met zijn markeersteen op het laatste veld van het schema **aanzien** of **invloed** staat en hij op dit schema opnieuw mag vooruitgaan, ontvangt hij iedere keer precies **1.000 \$** van de bank. Hierbij speelt het geen rol hoeveel velden hij mag vooruitgaan.



Het schema 'inkomen' geeft voor iedere speler aan hoeveel geld hij van de bank aan het begin van een nieuwe ronde voor zijn familiebedrijf ontvangt.

Aan het einde van het spel ontvangt hij bij de afrekening nogmaals het bedrag dat zijn markeersteen aangeeft.

Het schema 'diensten' geeft aan welke voordelen de inzet van een vriend van de familie kan opleveren. Om de diensten te kunnen benutten, moet de speler **één 'vriend van de familie'** afgeven (wordt terug op Brooklyn gelegd). De speler mag de dienst gebruiken waarop zijn markeersteen staat of één van de diensten die op de voorgaande velden is afgebeeld (daarom staan er de pijlen tussen de velden). De volgende diensten kunnen worden benut:



De vriend van de familie wordt een familielid. De speler mag **1 eigen familielid** dat in de Hudson werd gedumpt **terug in zijn voorraad** leggen.



De speler mag **1 eigen schuldmarker van een speler naar keuze terugvragen** (of in een spel met twee of met drie spelers van de bank). De medespeler ontvangt hiervoor geen compensatie.



De speler mag zijn markeersteen **2 velden vooruitzetten** op het schema '**aanzien**' of op het schema '**invloed**'.



De speler ontvangt **5.000 \$** uit de bank.

BELANGRIJK

Een speler kan een dienst meermaals benutten, zolang hij telkenmale een 'vriend van de familie' afgeeft. Per speelbeurt mag een speler hoogstens 2 vrienden van de familie inzetten.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de zevende ronde. De speler of de spelers die het laatste veld van het KO-schema niet hebben bereikt, worden nu uitgeschakeld en kunnen niet meer meedingen voor de overwinning.

Alle andere spelers bepalen nu de overwinnaar:

- De spelers ontvangen nog éénmaal van de bank **het actuele inkomen** van hun familie.
- Voor **elke handelszaak** die een speler controleert, ontvangt hij **3.000 \$** van de bank.
- Voor **elk eigen familielid in de gevangenis betaalt** de speler **1.000 \$** aan de bank als waarborg en neemt het familielid terug in zijn voorraad.
- Voor **elke schuldmarker** die nog bij een medespeler ligt, betaalt de speler **2.000 \$** aan die speler als schuldvereffening. Ook de spelers die zijn uitgeschakeld betalen of ontvangen deze som. Voor de schuldmarkers bij de bank die voor de overname van een neutrale familie werden afgegeven (bij 2 of 3 spelers) worden die 2.000 \$ aan de bank betaald.
- **De speler die nu het meeste geld heeft**, wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die op het rode of het grijze ontwikkelingsschema dat **niet als KO-schema** werd bepaald het verst is geraakt. Als er opnieuw een gelijke stand is, wint van die spelers de speler die de grootste familie heeft (eigen familieleden op de handelszaken en in de voorraad). Als er dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

OPMERKING: Als niemand het KO-schema heeft bereikt, hebben alle spelers verloren !

De gebeurteniskaarten



Iedere speler die 2.000 \$ aan de bank betaalt, mag op zijn schema 'diensten' 1 veld vooruitgaan.



Iedere speler mag 1 handelszaak die hij controleert, opruimen en zijn familielid terugnemen. Hiervoor ontvangt hij 4.000 \$ van de bank.



Het familielid dat de handelszaak controleert waarvoor de gangsterauto staat, wordt in de Hudson gedumpt. In dit geval biedt de gangsterauto geen bescherming.



Iedere speler moet één eigen schuldmarker, in zoverre hij er nog één heeft, aan zijn linkerbuurman geven.



Iedere speler ontvangt voor elke dobbelsteen die hij in deze ronde op de dobbelsteenvelden 'Pers' aflegt, extra 2.000 \$ (de kaart wordt ter herinnering op het speelbord gelegd).



Aan het begin van zijn spelbeurt mag iedere speler in een handelszaak naar keuze een overname doorvoeren (de kaart wordt ter herinnering op het speelbord gelegd).



Iedere speler die één of meerdere handelszaken in het stadsdeel controleert waarin de gangsterauto zich bevindt, ontvangt 1 vriend van de familie (niet per zaak).



De startspeler dobbelt met één dobbelsteen. Familieleden die handelszaken controleren die dit gedubbelde aantal ogen hebben, worden in de gevangenis gezet.



Iedere speler heeft de keuze: ofwel betaalt hij voor al zijn familieleden in de gevangenis telkens 2.000 \$ als borgsom en ontvangt de familieleden terug in zijn voorraad ofwel worden ze gedumpt in de Hudson.



Familieleden die handelszaken van het kansspel controleren, worden gearresteerd en komen in de gevangenis.



© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
16 april 2011