

# Een spel voor 2 Gangsters



# Van Friedemann Friese

## Spelmateriaal

- **60 Kaarten:** 4 families van 15 kaarten. (Elke familie bevat kaarten met volgende rang: 5x 0, 4x 1, 3x 2, 2x 3 en 1x 4) – (2 startsets met 4 kaarten (0), met gemarkeerde rugzijde.)
- **Spelregels**

## Overzicht Kaarten



## Verhaal

De spelers spelen met 2 concurrerende bendes, en rekruteren leden uit de 4 families ( La Famiglia, de boekhouders, bruten, huurlingen) om hun bende te versterken. De speler die de speciale eigenschappen van de families het best weet te benutten zal de meest invloedrijke bende kunnen samenstellen en het spel winnen.

## SPELIDEE

De spelers verzamelen gangsters, ze proberen de gangsters met de hogere waarde te verzamelen. Behalve de gangsters met de laagste waarde (de "0" kaarten), heeft een speler normaal gezien 2 identieke gangsters nodig (zelfde familie, zelfde waarde), om een gangster van de volgende waarde en dezelfde familie te nemen. Als hij dit doet, legt hij 1 van de gangsters met lagere waarde neer in zijn speelgebied (gebied voor de speler). Om de gangsters met hogere waarde sneller te pakken te krijgen, zal de speler de speciale eigenschappen van de verschillende families moeten gebruiken. Hij zal hiervoor meer gangsters in zijn speelgebied moeten leggen. Hierdoor verkleint hij zijn speelmogelijkheden, hij zal dus zijn acties goed moeten overwegen, om het spel met de meest invloedrijke bende te eindigen.

## VOORBEREIDING

Elke speler neemt een startset van 4 kaarten, als starthand. Elke set bevat 4 kaarten met waarde 0. De achterzijde van de kaarten zijn verschillend van elke set en de overige kaarten in het spel. Voorzie wat vrije ruimte voor elke speler, als speelgebied.

Schud de overige 52 kaarten grondig, en leg ze klaar als verdeckte trekstapel. Voorzie wat ruimte naast de trekstapel voor de aflegstapel.

Bepaal willekeurig wie de startspeler wordt.

Neem ten slotte de 6 bovenste kaarten van de trekstapel, en leg deze open in een rij, deze vormen de "straat".



## SPELVERLOOP

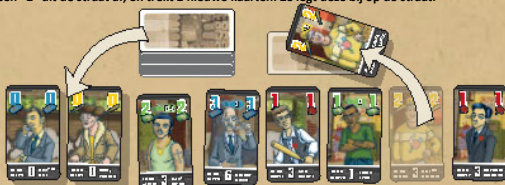
Tijdens zijn speelbeurt kan de speler de volgende acties uitvoeren in onderstaande volgorde. Hij kan de speciale eigenschappen van elk van de verschillende families 1 keer per speelbeurt gebruiken. - zie ook "speciale eigenschappen van de families":

1. Als er aan het begin van zijn speelbeurt geen gangsters met waarde 0 in de straat liggen, mag de speler 1 van de openliggende gangsters op de straat afleggen. Afhankelijk van de waarde van de afgelegde gangster, mag de speler nieuwe kaarten van de trekstapel trekken en deze bij op de straat leggen. Het aantal kaarten dat hij mag trekken, is gelijk aan de waarde van de afgelegde gangster.

Hij mag dit blijven doen tot er minstens 1 gangster met waarde 0 op de straat ligt.

*Voorbeeld:*

Andrea legt een "2" uit de straat af, en trekt 2 nieuwe kaarten. Ze legt deze bij op de straat.



2. De speler mag 1 van de boekhouders (waarde 1-4) spelen uit zijn hand in zijn speelgebied. Hij mag dan 1-4 (de waarde van de gespeelde kaart) kaarten uit zijn hand wisselen met kaarten uit zijn speelgebied (maar niet de zonet gespeelde boekhouderkaart). - zie ook "speciale eigenschappen van de families".
3. De speler mag 1 kaart van de bruten (waarde 1-4) spelen uit zijn hand in zijn speelgebied. Dit laat hem toe 1 kaart goedkoper van de straat te nemen (in zijn volgende actie). De waarde van de kaart wordt verminderd met de waarde van de zonet gespeelde brutoot, maar nooit onder 0. - zie ook "speciale eigenschappen van de families".
4. Als laatste mag de speler 1 van de kaarten van de straat op hand nemen, of passen. Er zijn 2 mogelijkheden:
  - a) Hij kan altijd een waarde 0 kaart nemen (Of een kaart waarvan de waarde is gereduceerd tot 0 door de uitgespeelde Bruut kaart in actie 3).
  - b) Als hij een kaart wil nemen met waarde 1-4, heeft hij 2 identieke kaarten van dezelfde familie nodig, waarvan de waarde 1 lager is dan de waarde van de kaart die hij wil nemen. Hij legt beide kaarten open op tafel, en neemt de kaart van de straat op hand. Vervolgens legt hij 1 van de 2 gespeelde kaarten in zijn speelgebied, en de andere kaart terug op hand. Als de speler maar 1 kaart van de benodigde waarde heeft, kan hij een Huurling kaart spelen met dezelfde waarde als de andere kaart. - zie ook "speciale eigenschappen van de families"

*Voorbeeld:*

Er ligt een boekhouder met waarde 3 op de straat. Anna speelt 2 boekhouders met waarde 2, om die kaart te nemen. Vervolgens let ze 1 boekhouder met waarde 2 in haar speelgebied, de andere neemt ze terug op hand. Als een speler geen kaart neemt tijdens actie 4, past hij. Hierna is de volgende speler aan de beurt.



**Belangrijk:** Als er tijdens het spel geen open kaarten meer in de straat liggen, trek je onmiddellijk 6 nieuwe kaarten van de trekstapel, en legt deze open op de straat.

Als de trekstapel is uitgeput, wordt de aflegstapel geschud, en vormt deze de nieuwe gedekte trekstapel.

Vanaf dit moment in het spel verandert actie 1 als volgt:

1. Als er aan het begin van zijn speelbeurt geen gangsters met waarde 0 in de straat liggen, kan de speler maar 1 keer ervoor kiezen nieuwe kaarten op de straat te leggen (aangezien er geen waarde 0 gangsters meer in de trekstapel zitten). In plaats van de afgelegde kaart op de aflegstapel te leggen, wordt deze gedekt onder de trekstapel gelegd. Vervolgens trekt hij evenveel nieuwe kaarten als de waarde van de afgelegde kaart, en legt deze op de straat.

**Verduidelijking:** Als de speler de laatste kaart van de trekstapel trekt en nog kaarten moet bijtrekken (en het is de 1ste keer dat de trekstapel is uitgeput), schudt hij de aflegstapel, en trekt de overige kaarten van de nieuwe trekstapel. Bevindt er zich nog steeds geen waarde 0 gangster op de straat, mag hij deze actie nogmaals uitvoeren. Daarna eindigt actie 1.

## EINDE VAN HET SPEL & PUNTENTELLING

Als de trekstapel voor de 2de keer is uitgeput (als alle kaarten dus in het spel zijn), eindigt de huidige speelronde, en mag de 2de speler nog 1 speelbeurt afwerken (om een gelijk aantal speelbeurten te hebben voor beide spelers).

Als beide spelers na elkaar in actie 4 van hun speelbeurt, eindigt het spel onmiddellijk.

**Voorbeeld:**

Aan het begin van haar speelbeurt wil Anna nieuwe kaarten op de straat en legt daarvoor een 3 uit de straat onder de trekstapel. Er liggen nog 3 kaarten in de trekstapel, en legt dus alle kaarten van de trekstapel open op de straat. Aangezien de aflegstapel al eens werd geschud en als nieuwe trekstapel werd klaargelegd, eindigt het spel als haar speelbeurt is afgelopen.

Beide spelers tellen hun punten op al hun kaarten (in het speelgebied en op hand).

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijkspel wint de speler met de hoogste kaart.

## SPECIALE EIGENSCHAPPEN VAN DE FAMILIES.

De verschillende families hebben speciale eigenschappen. Tijdens zijn speelbeurt kan een speler 1 kaart van elk van de verschillende families spelen om de speciale eigenschap te gebruiken.

**Opmerking:** Alle gangsters met waarde 0 hebben geen speciale eigenschap.

### BOEKHOUDERS

De boekhouders laten de speler toe om kaarten die al in het speelgebied liggen, terug op hand te nemen. De speler speelt 1 boekhouder open in zijn speelgebied (actie 2). Hij neemt vervolgens een aantal kaarten terug uit het speelgebied. Het aantal kaarten moet minder of gelijk zijn aan de waarde van de gespeelde boekhouder. Hij legt dan evenveel kaarten terug in zijn speelgebied als hij er uit het speelgebied heeft weggenomen. Hij mag niet de zojuist gespeelde boekhouder terug nemen.

**Voorbeeld:**

Anna heeft een huurling (2) en een bruto (3) in haar speelgebied liggen. Ze legt een boekhouder (2) open in haar speelgebied, en neemt de bruto (3) en huurling (2) terug op hand. Ze kiest vervolgens een bruto (0) en een Famiglia (1) uit haar hand, en legt deze in haar speelgebied naast de boekhouder (2)



### BRUTEN

De bruten jagen de andere kaarten in de straat schrik aan. De speler kan 1 bruto open in zijn speelgebied spelen (actie 3). Hij kiest dan 1 kaart van de straat, en vermindert de waarde van die kaart met de waarde van de gespeelde bruto (nooit onder 0). Hij mag dan in actie 3 de kaart gratis nemen, als de waarde 0 is, of een paar met lagere waarde gebruiken.

**Voorbeeld:**

Er ligt een huurling (4) op de straat. Anna heeft 2 huurlingen (1) op hand. Ze speelt de bruto (2) open in haar speelgebied om de waarde van de huurling (4) te verminderen tot 2. Nu kan ze met haar paar huurlingen (1) de huurling (4) nemen. Ze legt 1 van de huurlingen (1) in haar speelgebied en neemt de andere samen met de huurling (4) terug op hand.



### HUURLINGEN

De huurlingen nemen elke functie over als joker (van een lagere waarde) en kunnen worden gespeeld als identieke kaarten bij andere families. Als een speler een kaart van de straat neemt (actie 4), maar geen paar kaarten van de juiste waarde heeft, kan hij 1 huurling gebruiken als 2de overeenkomstige kaart. Bijvoorbeeld: een huurling (3) kan worden gebruikt als 0, 1 of 2 (niet 3 of 4) bij een andere familie. Daarna mag de speler terug 1 kaart op hand nemen zoals gewoonlijk, ofwel de gewone kaart ofwel de gebruikte huurling.

**Verduidelijking:** Een speler mag geen 2 huurlingen spelen als joker om daarmee een willekeurige kaart te nemen. Hij heeft altijd 1 kaart nodig van de correcte familie.

**Voorbeeld:**

Er ligt een Famiglia (3) op de straat. Anna speelt een Famiglia (2) en een Huurling (3) (vervangt een andere kaart met waarde 0, 1 of 2) en neemt de famiglia (3) op hand. Ze legt haar Famiglia (2) in haar speelgebied en neemt de huurling (3) terug op hand (Ze had ook de huurling (3) in haar speelgebied kunnen leggen en de Famiglia (2) ophand kunnen nemen).



### La Famiglia

De kaarten van la Famiglia geven zijn eigenaar meer punten. Ze hebben verder geen speciale eigenschappen.

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

Author: Friedemann Friese  
Rules translation: Henning Kröpke & Jay Tummelson  
Graphic & illustrations: Maura Kalusky  
Card background & illustrations: Frédéric Bertrand  
© 2010 2F-Spiele, Bremen / Germany

Rio Grande Games  
PO Box 1033  
Placitas, NM 87043, USA  
RioGames@aol.com  
www.riograndegames.com

Vertaling & Bewerking: Christophe Mannaert (Christophe.Mannaert@telenet.be)