



**The game of Mob Vengeance**  
1989-2006, Mayfair Games Inc.  
Darwin P. Bromley  
2-6 spelers vanaf 8 jaar

vertaling : Fons Mariën 25-12-2006

---

### Doel van het spel

In *Family Business* leidt je een gangsterfamilie wiens doel het is om de enige bende uit de stad te worden. Gebruik al je middelen, contracten, hits en meer, om je tegenstanders uit te schakelen terwijl je je eigen benedeleden moet zien te sparen. De winnaar is de laatste speler die nog benedeleden over heeft.

### Inhoud

Het *Family Business* spel bestaat uit :

- 54 Mobster kaarten ( 6 families met elk 9 gangsters)
- 58 actie kaarten :
  - 33 ATTACK-kaarten met een geweer in de rode linker bovenhoek
  - 12 COUNTER-kaarten met een dubbele pijl in een blauw vlak
  - 13 RESCUE-kaarten met een kruis in het groene vlak.

### Start van het spel

Elke speler kiest een gangsterfamilie en neemt alle kaarten van deze kleur in de hand. De kaarten van niet gebruikte families worden uit het spel gehaald. De kaarten worden open voor elke speler op tafel gelegd zodat ieder kan zien welke gangsters nog in het spel zijn.

De 'actie' kaarten worden geschud en elke speler krijgt 5 kaarten. Deze kaarten worden niet aan de andere spelers getoond.

De overgebleven kaarten worden in het midden neergelegd als gedekte trekstapel.

Plaats de speldoos in het midden van de tafel zodanig dat alle spelers erbij kunnen.

Dit doosje wordt gebruikt als 'de muur' waartegen veroordeelde gangsters worden opgelijnd. Als ze veroordeeld worden, verdwijnen ze in het doosje.

### Het spel

De speler met het hoogste gangsterallure begint het spel en dan speelt men met de klok mee. Op uw beurt, neem je een kaart van de trekstapel en speelt een kaart uit (open op de aflegstapel).

Normaal speel je een kaart uit omwille van het effect, maar men kan ook een kaart ongebruikt uitspelen door 'te passen'.

Als alle kaarten van de trekstapel gebruikt werden, schudt men de aflegstapel grondig door elkaar en gebruikt men deze als nieuwe trekstapel.

Als iemand een 'COUNTER' kaart speelt neemt deze het spel over. Deze kaart kan je alleen spelen als het NIET jouw beurt is.

Een COUNTER kaart beïnvloedt sommige ATTACK en RESCUE kaarten. Slechts één speler kan een COUNTER kaart uitspelen als antwoord op de actie van een medespeler. Indien meerdere spelers een COUNTER kaart wensen uit te spelen, telt alléén deze die eerst op tafel gelegd wordt.

Nadat het effect van de kaart werd toegepast, kan de speler die deze kaart gespeeld heeft een kaart van de trekstapel nemen om zijn hand opnieuw aan te vullen tot vijf kaarten.

De beurt is nu aan de speler die de COUNTER kaart gelegd heeft.

### De hit-list

Als een gangster op de HIT-LIST geplaatst wordt door een contract of een andere kaart te gebruiken, wordt hij zichtbaar neergelegd tegen 'de muur'. Als er meerdere gangsters bijkomen, wordt de HIT-LIST aangevuld en de rij groeit aan over de tafel heen.

### De gangster-oorlog

Er zijn VIJF mogelijke aanleidingen om een benedeoorlog te beginnen:

- Speel een 'MOB-WAR'-kaart (*bendeoorlog*)
- Speel een 'VENDETTA'-kaart (*vendetta*)
- Speel een 'AMBUSH'-kaart (*hinderlaag*)
- Als je ZES of meer gangsters op de HIT-LIST hebt
- Als er ZES of minder gangsters over blijven in het spel.

Als een benedeoorlog start, zullen de gangsters sterven aan het begin van de beurt van de volgende speler.

Aan het begin van de beurt van elke speler, zal in een benedeoorlog de gangster die het dichtste bij 'de muur' staat geëlimineerd worden.

Draai de kaart om met de 'RIP'-zijde naar boven en leg ze in de doos.

Als de 'VENDETTA' of 'AMBUSH' kaart gespeeld worden, sterven er elke beurt TWEE gangsters van de HIT-LIST.

De benedeoorlog gaat door tot de 'TRUCE'-kaart gespeeld wordt of tot er geen gangsters meer op de HIT-LIST staan.

Een speler is onmiddellijk uit het spel indien al zijn gangsters werden geëlimineerd. De resterende actiekaarten van deze speler gaan in de aflegstapel ook als hij geëlimineerd wordt in zijn eigen beurt.

Het spel eindigt als slechts één speler nog gangsters in het spel heeft, of in de hit-list of voor hem op tafel. Hij wint het spel !

---

## De actie-kaarten

Er zijn DRIE soorten actie-kaarten: ATTACK (rood), RESCUE (groen) en COUNTER (blauw). ATTACK en RESCUE kaarten worden alleen in de eigen beurt gespeeld en worden gespeeld om de gangster-acties te beïnvloeden. COUNTER-kaarten worden gespeeld als antwoord op de actie-kaart van een tegenspeler. Sommige actie-kaarten kunnen echter niet gecounterd worden!

### ATTACK-kaarten ( geweer in rood vlak)

De **CONTRACT** kaart is de basiskaart uit het spel. Als je hem speelt tegen een gangster wordt deze op de HIT-LIST geplaatst. De gangster wordt tegen 'de muur' geplaatst of aan de hit-list toegevoegd.

Je kan een CONTRACT op 2 manieren counteren: speel een '**FAMILY INFLUENCE**' -kaart die het contract teniet doet. Er wordt GEEN gangster op de hit-list geplaatst. Je kan ook een '**MOB-POWER**' kaart spelen. Deze draait de invloed van de CONTRACT kaart om en de 'aanvaller' moet nu één van zijn gangsters op de HIT-LIST plaatsen.

Sommige Contract-kaarten verhinderen dat er een COUNTER-kaart tegen hen gebruikt wordt. Als een contract kaart vermeldt ; '**No Family Influence**' of '**No Mob-Power**', dan kan deze RESCUE-kaart niet tegen dit contract gebruikt worden. Sommige CONTRACT-kaarten sluiten beide counter acties uit.

Een **Priority Contract** werkt hetzelfde als een gewone Contract-kaart, behalve dat de gangster altijd 'tegen de muur' wordt geplaatst, als eerste in de HIT-list rij.

Een **Double Contract** heeft hetzelfde effect als twee gewone contract kaarten. Er worden twee gangsters op de HIT-LIST geplaatst. De COUNTER-kaarten kunnen slechts de eerste van de twee gangsters redden. Bij een 'Mob-Power' wordt eerst de aanvallende gangster tegen de muur gezet en dan de aangevallen gangster als tweede toegevoegd.

Een **Hit** kaart staat je toe om onmiddellijk een gangster te elimineren, onafhankelijk of deze al op de HIT-LIST staat of niet. Let op, je moet dan wel één van je eigen gangsters aan het einde van de HIT-LIST toevoegen.

De **St Valentine's day massacre** (bloedbad) elimineert direct ALLE gangsters van de HIT-LIST.

De **Double Cross** kaart laat je toe van alle tegenspelers één gangster op te pakken en in willekeurige volgorde aan de HIT-LIST toe te voegen.

De **Mob War** kaart start (of herstart) een bendeoorlog zelfs als er minder dan zes gangsters op de HIT-LIST staan.

De **Ambush** kaart (hinderlaag) start ook een bendeoorlog waarbij er telkens TWEE gangsters geëlimineerd worden aan het begin van elke beurt. Als er al een bendeoorlog bezig is, verdubbelt dit de eliminatiesnelheid!

Een **Vendetta** laat je toe TWEE gangsters van ELK van je tegenspelers te kiezen en deze in willekeurige volgorde aan de HIT-list toe te voegen. De bendeoorlog start (of gaat door) waarbij opnieuw telkens TWEE gangsters geëlimineerd worden bij elke beurt. Gebruikt men een **Safe House** kaart om de Vendetta te counteren, dan redt je jou twee gangsters van de hit-list, maar de bendeoorlog zal toch starten.

De **Turncoat** kaart laat je toe om een gangster uit de hit-list of van de tafel te verwisselen met eentje van de aflegstapel. De gangster die verwijderd wordt moet van de speler komen die de MEESTE gangsters over heeft en de gangster die terug in het spel komt, komt van de speler met het MINSTE aantal gangsters in het spel. Je kan deze kaart niet gebruiken om een geëlimineerde speler terug in het spel te brengen.

## De RESCUE kaarten ( kruis op groen vlak)

**Take it on the lam** laat je toe om eender welke gangster te verwijderen van de HIT-LIST. Deze kaart kan alleen gecounterd worden met de **Finger** kaart. De eerste speler die hem trekt countered deze kaart.

**Police Protection** staat je toe om eender welke gangster van de HIT-LIST te verwijderen. Deze kaart kan niet gecounterd worden.

**Substitution** laat je toe om een gangster op de HIT-LIST te verwisselen met eender welke gangster die nog in het spel is, inclusief eentje die al op de HIT-LIST staat.

De **Intrige** kaart laat je de mogelijkheid om alle kaarten van de HIT-LIST opnieuw te rangschikken in de door jouw gewenste volgorde.

De **Truce** kaart stopt de bendeoorlog! Opgelet! Als de voorwaarde om een nieuwe bendeoorlog te starten nog bestaat na het spelen van de Truce-kaart, dan zal de bendeoorlog onmiddellijk opnieuw starten.

De **Pay Off** kaart staat je toe om al de gangsters van één speler uit de HIT-LIST te verwijderen.

De **Federal Crackdown** kaart stuurt AL de gangsters van de HIT-LIST terug naar de spelers!

### De COUNTER kaarten ( dubbele pijl )

Al deze kaarten werden reeds hierboven beschreven. De onderstaande tabel toont nogmaals het effect van de RESCUE kaarten op de ATTACK kaarten :

COUNTER kaart	STOPT
<b>Mob Power</b>	een <b>CONTRACT</b> behalve indien genoteerd op de kaart
<b>Family influence</b>	een <b>CONTRACT</b> behalve indien genoteerd op de kaart
<b>Finger</b>	een <b>Take it on the Lam</b> kaart
<b>Safe House</b>	een <b>Vendetta</b>

## Een korte samenvatting

### ATTACK kaarten (geweer)

- Contract : plaatst een tegenstander op de hit-list
- Priority Contract : plaatst een tegenstander als eerste op de hit-list
- Double Contract: plaatst twee tegenspelers op de hit-list

### Contracts worden gecounterd door

- Family influence : er wordt geen gangster op de hit-list geplaatst
- mob-Power : de aanvaller plaatst een gangster op de hit-list in de plaats van diegene die aangevallen wordt.

- Hit: elimineer eender welke gangster – plaats één van jouw gangsters op de hit-list
- St. Valentine's massacre: ALLE gangsters op de hit-list worden gelijk geëlimineerd.
- Double Cross: plaats een gangster van ELKE tegenspeler op de hit-list
- Mob war : start een bendeoorlog
- Ambush: start een bendeoorlog met eliminatie van twee gangsters tegelijk.
- Vendetta: plaats twee gangsters van alle tegenspelers op de hit-list én start de bendeoorlog (per twee gangsters) . Wordt gecounterd door Safe House.
- Turncoat: Verwissel een gangster van de aflegstapel (minst aantal gangsters in het spel) met eentje van de hit-list (meeste gangsters in het spel)

### RESCUE kaarten (kruis)

- Take it on the lam: verwijder een gangster uit de hit-list – gecounterd door de Finger kaart
- Police Protection: verwijder één gangster uit de hit-list.
- Substitution: Verwissel één gangster uit de hit-list
- Intrige: schud de hit-list door elkaar
- Truce: stopt de bendeoorlog
- Pay Off: Verwijder al de gangster van één speler uit de hit-list
- Federal Crackdown: verwijder ALLE gangsters uit de hit-list