

Der Pate

Ein Spiel
für 2 - 4 ehrenwerte Spieler
ab 12 Jahren

Spielidee und Spielziel

Vier sizilianische Familien, die Corleones, die Tattaglias, die Barzini und die Straccis ringen im New York der 40er Jahre um Einfluss, Macht und Reichtum. Sie betreiben illegales Glücksspiel und Schmuggel, kassieren Schutzgeld, kontrollieren die Buchmacher und sind im Kreditgeschäft aktiv. Als Pate ziehen Sie für Ihre Familie die Fäden im Hintergrund. Dabei müssen Sie sich nicht nur um Ihre Finanzen kümmern, sondern auch um das Ansehen Ihrer Familie und Ihren Einfluss in der Gesellschaft. Dennoch geht es darum, am Ende das meiste Geld zu haben.

Hinweis: Lesen Sie die Spielregel vor dem Spiel einmal vollständig durch. Sollten sich Fragen ergeben, die Sie sich nicht sofort beantworten können, erfolgt die ausführliche Erklärung dazu in einem späteren Absatz.

Spielmaterial



4 Würfeltableaus



28 Familienmitglieder
(je 7 in vier Farben)



13 Plättchen
„Freunde der Familie“



12 graue Aktionsplättchen
„Ansehen“



12 rote Aktionsplättchen
„Einfluss“



10 Ereigniskarten



4 Würfel (schwarz, weiß, grau, und rot)



1 Gangsterauto



16 Anzeigesteine für die
Entwicklungsleisten (je 4 in vier Farben)



2 Anzeigesteine für die
Ereignisleisten (1 grau, 1 rot)



20 Schuldmarker (je 5 in vier Farben)



100 Geldscheine (je 25 in vier Werten)

1 Spielplan

So könnte der Spielplan aufgebaut sein:



Spielvorbereitung

- ✎ Vor dem ersten Spiel werden alle Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.
- ✎ Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Der innere Bereich zeigt den südlichen Teil von Manhattan mit 12 illegalen Geschäften, die von den vier Familien kontrolliert werden. Links oben befinden sich zwei **Ereignisleisten** mit dem **K.O.-Feld**. Darunter ist der Platz für Familienmitglieder, die im Hudson River versenkt werden. Unten rechts ist das **Gefängnis** („The Tombs“) für verhaftete Familienmitglieder. Die Geschäfte sind durch eine **Straße** miteinander verbunden. Vor jedem Geschäft gibt es auf der Straße ein **Auto-Feld**, auf dem das **Gangsterauto** stehen bleiben kann. Jeweils 3 Geschäftsfelder bilden einen **Stadtteil**. Die vier Stadtteile sind durch Grenzlinien voneinander getrennt.
- ✎ An jeder Seite des Spielplans befinden sich 4 **Entwicklungsleisten**. Jeder Spieler übernimmt die **Entwicklungsleisten**, vor denen er sitzt. Hier zeigt jeder Spieler an, wie sich seine Familie in den Bereichen „Ansehen“, „Einfluss“, „Einkommen“ und „Gefälligkeiten“ im Laufe des Spiels entwickelt.
- ✎ Jeder Spieler nimmt sich in einer Farbe **7 Familienmitglieder**, die **5 runden Schuldmarker** sowie **4 Anzeigesteine**.
- ✎ Seine Anzeigesteine setzt jeder Spieler auf die Startfelder seiner Entwicklungsleisten – auf das Bild mit seinem Paten.
- ✎ Jeder Spieler erhält **drei verschiedene graue Aktionsplättchen „Ansehen“** und **drei verschiedene rote Aktionsplättchen „Einfluss“**, die er auf die zugehörigen Felder seiner Entwicklungsleisten legt.
- ✎ Jeder Spieler erhält das **Würfeltableau** mit dem Bild seines Paten (das gleiche Bild wie auf seinen Entwicklungsleisten) und legt es vor sich ab.
- ✎ Der älteste Spieler wird **Startspieler**. Der Spieler, der **rechts von ihm** sitzt, setzt das **Gangsterauto** auf ein beliebiges Auto-Feld. Dann wählt dieser Spieler einen

Stadtteil und setzt auf jedes Geschäft dieses Stadtteils eins seiner Familienmitglieder, wodurch er die Kontrolle über das Geschäft erhält. Die anderen Spieler folgen reihum **gegen** den Uhrzeigersinn. Der Startspieler erhält also den Stadtteil, der übrig bleibt. Spielen weniger als vier Spieler, werden die nicht gewählten Stadtteile mit neutralen Familienmitgliedern der übrig gebliebenen Farbe(n) besetzt. **Tipp:** Im ersten Spiel können die Spieler den Spielplan so wie in der Abbildung aufbauen. Grün ist Startspieler.

Die **10 Ereigniskarten** werden gemischt. Anschließend werden **3 dieser Karten verdeckt** in die Schachtel zurückgelegt. Nur die **verbliebenen 7 Ereigniskarten** werden als verdeckter Stapel neben dem Startspieler bereitgelegt.

Hinweis: Um „unliebsame“ Überraschungen zu vermeiden, kann der Startspieler die 10 Ereigniskarten vor dem ersten Spiel allen Spielern laut vorlesen. Dann wissen alle, was auf sie zukommen kann.

Die **13 Plättchen „Freunde der Familie“** werden als allgemeiner Vorratsstapel auf den Spielplan nach „Brooklyn“ gelegt.

Das Geld wird nach Werten sortiert als „Bank“ neben dem Spielplan bereitgelegt. Der Startspieler übernimmt auch die Aufgabe der Bank und teilt an jeden Spieler ein **Startkapital** von **10.000 \$** aus. Ihr Geld dürfen die Spieler geheim halten.

Der graue und der rote Anzeigestein werden auf die umrandeten Startfelder der **Ereignisleisten** gelegt.

Der **Startspieler** nimmt sich die **4 Würfel**. Das Spiel kann beginnen.

Spielüberblick

Das Spiel geht über **7 Runden**, in denen die Spieler mit illegalen Geschäften Einnahmen erzielen. Die Geschäfte anderer Familien können sie gegen deren Willen übernehmen. Ein regelmäßiges Einkommen können auch ihre Familienbetriebe einbringen. Der Spieler, der schließlich das **meiste Geld** besitzt, gewinnt. Allerdings darf er am Ende **nicht ausscheiden**. Denn Geld ist nicht alles. Während des Spiels stellt sich heraus, was für die Familie wichtiger ist: ihr Ansehen in der Gesellschaft oder ihr Einfluss. In jeder Runde wird aufgrund einer Ereigniskarte entweder der graue oder der rote Anzeigestein auf den Ereignisleisten weitergesetzt. Sobald **von einer Farbe vier Ereigniskarten** aufgedeckt wurden, steht fest, welche Entwicklungsleiste als „K.O.-Leiste“ gilt. Auf dieser Leiste muss jeder Spieler das letzte Feld erreichen. Wer das bis zum Ende des Spiels nicht schafft, braucht sein Geld gar nicht erst zu zählen. Er scheidet nach der siebten Runde aus.

Ablauf einer Spielrunde

1. Startspieler zahlt Einkommen aus der Bank (an alle)
2. Startspieler deckt Ereigniskarte auf (gilt für alle)
3. Alle Spieler führen Würfelaktionen durch (reihum)

1. Einkommen

Jeder Spieler sieht auf seiner Entwicklungsleiste „Einkommen“ nach, wie viel Geld ihm sein Familienbetrieb (je nach Familie ist das ein Jazz-Club, eine Bäckerei, eine Wäscherei oder ein Pasta-Shop) aktuell einbringt. Der Startspieler zahlt aus der Bank so viel Geld an jeden Spieler, wie das Feld angibt, auf dem der jeweilige Anzeigestein steht. Zu Beginn gibt es noch kein Einkommen. Während des Spiels kann es zwischen 1.000 und 4.000 \$ betragen.

2. Ereigniskarte aufdecken

Der Startspieler deckt die oberste Ereigniskarte auf, liest zur Einstimmung das Zitat aus dem Film „Der Pate“ vor und befolgt die Anweisungen:

- 1)  Je nach Farbe des Feldes mit dem X wird der **graue oder der rote Anzeigestein auf den Ereignisleisten 1 Feld weiter nach oben** geschoben. Wurden nach einigen Runden von einer Farbe 4 Karten aufgedeckt, wird der Anzeigestein dieser Farbe auf das K.O.-Feld (schwarzes Feld mit Kreuz) gesetzt. Damit steht dann fest, ob die Entwicklungsleiste „Ansehen“ (grau) oder „Einfluss“ (rot) als K.O.-Leiste gilt. Ab jetzt werden die Anzeigesteine auf den Ereignisleisten nicht mehr bewegt.

- 2)  Danach wird das **Gangsterauto im Uhrzeigersinn weiterbewegt**, entsprechend der Zahl auf der Karte (1 bis 5 Felder sind möglich).

Als Felder zählen die abgebildeten Auto-Felder auf der Straße. So lange sich das **Gangsterauto** in einem **Stadtteil** befindet, stehen die drei Geschäfte dort **unter einem besonderen Schutz**: Sie können weder leergeräumt werden noch ihre Besitzer wechseln! Auch leere Geschäfte können nicht in Besitz genommen werden.

- 3) Zum Schluss wird der Kartentext vorgelesen und befolgt. Wenn die Spieler die Wahl haben, eine Anweisung auszuführen, entscheidet sich zuerst der Startspieler und dann reihum die anderen Spieler. Anschließend wird die Karte in die Schachtel zurückgelegt. **Hinweis:** Bei zwei Ereigniskarten führen die Spieler die Anweisung erst zu Beginn ihres jeweiligen Spielzugs aus. Damit man das nicht vergisst, wird die Karte offen auf den Spielplan gelegt, bis die Runde um ist.

3. Würfelaktionen der Spieler

Die Würfelaktionen sind der Kern des Spiels. Hier haben die Spieler die Möglichkeit, die Geschicke ihrer Familien zu lenken.

Der Startspieler führt als Erster **alle** seine Aktionen **auf seinem Würfeltableau** aus.

In jeder der vier Aktionszeilen muss er nacheinander genau einen Würfel ablegen.

Dazu würfelt er mit allen vier Würfeln. Einen der Würfel muss er auf einem Feld in der ersten Zeile seines Würfeltableaus ablegen. Danach muss er die drei übrigen Würfel neu würfeln und einen Würfel davon in der zweiten Zeile ablegen. Anschließend muss er die beiden letzten Würfel erneut würfeln und einen davon in der dritten Zeile ablegen. Der vierte Würfel wird, ohne erneut zu würfeln, in der vierten Zeile – egal mit welcher Seite – abgelegt.

Danach kommt der im Uhrzeigersinn folgende Spieler an die Reihe. Auch er würfelt mit allen vier Würfeln. Dann überlegt er sich, welchen Würfel er in seiner ersten Aktionszeile ablegen will, würfelt die drei übrigen neu usw.

Hat der letzte Spieler einer Runde seinen Spielzug vollständig ausgeführt, kommt wieder der Startspieler an die Reihe und zahlt an jeden Spieler sein Einkommen aus der Bank. Dann deckt er die nächste Ereigniskarte auf usw.

Hinweis: Nur in der ersten Zeile spielt die Farbe der Würfel keine Rolle, sondern nur die Augenzahl. In der zweiten und dritten Zeile sind sowohl Augenzahl als auch Farbe des Würfels von Bedeutung, in der vierten Zeile nur noch die Farbe.

Das Würfeltableau

Das Würfeltableau hat vier Aktionszeilen. Man sollte sich stets gut überlegen, welchen Würfel man in einer Zeile ablegt, da diese Farbe in einer späteren Zeile nicht mehr zur Verfügung steht.



Die **1. Zeile bestimmt die Einnahmen aus illegalen Geschäften**. Hierzu legt der Spieler aus seinem Wurf einen beliebigen Würfel auf einem der fünf Einnahmefelder ab. Die Augenzahl dieses Würfels muss mit dem Einnahmefeld übereinstimmen. **Alle** Geschäfte auf dem Spielplan, die dieselbe Augenzahl haben, bringen ihrem Besitzer den aufgedruckten Geldbetrag ein. Bei „Schutzgeld“ und „Schmuggel“ kommen die Spieler zusätzlich auf ihren Entwicklungsleisten „Einfluss“ bzw. „Ansehen“ ein Feld weiter.

Wichtig: Ein Einnahmefeld gilt immer für **alle** Geschäfte mit der zugehörigen Augenzahl (auch die der Mitspieler). *Wird z. B. ein Würfel mit einer 2 abgelegt, erhalten die Spieler, die die drei „Schmuggel“-Geschäfte auf dem Spielplan kontrollieren, je 2.000 \$ und rücken ihre Anzeigesteine zusätzlich je 1 Feld auf ihren Leisten „Ansehen“ weiter.*

Kontrolliert ein Spieler mit seinen Familienmitgliedern mehrere Geschäfte, erhält er die Einnahme für jedes seiner Geschäfte mit der abgelegten Würfelzahl. Geschäfte, die kein Spieler kontrolliert, bringen keine Einnahmen. Im Spiel zu zweit und dritt werden Einnahmen für Geschäfte, die von neutralen Familienmitgliedern kontrolliert werden, nicht ausgezahlt.



Das Presse-Feld: Hat der Spieler in seinem Wurf einen oder mehrere Würfel gewürfelt, die das Symbol „Marionettenhand“ zeigen, darf er einen dieser Würfel auf dem Feld „Presse“ ablegen. Dafür schiebt er sofort seine Anzeigesteine auf seinen Leisten „Ansehen“ und „Einfluss“ um jeweils 1 Feld weiter. Auf ein Einnahmefeld legt er dann aber **keinen** Würfel.



Wichtig: Der Spieler muss auf jeden Fall einen Würfel ablegen, auch dann, wenn er selbst gar nichts davon hat und nur den Mitspielern hilft.



In der 2. und 3. Zeile stehen dem Spieler nun jeweils fünf Ablagefelder zur Verfügung. Auf den vier Aktionsfeldern jeder Zeile darf ein Würfel nur auf das **farbgleiche** Feld abgelegt werden. Die Augenzahl bestimmt, wie stark die Aktion ausfällt oder welche Geschäfte betroffen sind.

Auf den beiden Feldern „Presse“ darf wie in der 1. Zeile ein Würfel mit der „Marionettenhand“ abgelegt werden. Die Farbe des Würfels spielt keine Rolle.



Ansehen bzw. Einfluss: Der Spieler darf seinen Anzeigestein so viele Felder auf seiner entsprechenden Entwicklungsleiste vorrücken, wie die Augenzahl des abgelegten grauen bzw. roten Würfels angibt.



Besuch: Das Gangsterauto wird so viele Felder im Uhrzeigersinn weiterbewegt, wie die Augenzahl des abgelegten schwarzen Würfels angibt.

Ist das Geschäft, vor dem das Auto nun steht, **leer**, darf der Spieler aus seinem Vorrat ein Familienmitglied auf das Geschäft setzen.

Wird das Geschäft von einem **anderen Spieler** kontrolliert (oder im Spiel zu zweit oder dritt von einer neutralen Familie), wird es geräumt und bleibt leer. Das Familienmitglied wird an seinen Besitzer zurückgegeben (bzw. bei einer neutralen Familie in die Schachtel zurückgelegt).

Bei einem Geschäft, das von einem **eigenen Familienmitglied** kontrolliert wird, geschieht nichts.



Wettmanipulation: Der Spieler erhält aus der Bank 1.000 \$ für jedes Auge, das der abgelegte weiße Würfel zeigt.



Versammlung der Paten: Der Spieler gibt **alle** Schuldmarker, die er von anderen Spielern bekommen hat, an diese Spieler zurück. Dafür müssen diese ihm für jeden Schuldmarker 1.000 \$ pro Würfelauge des abgelegten grauen Würfels zahlen.



FBI-Razzia: **Alle** kontrollierten Geschäfte (auch eigene), die die Augenzahl des abgelegten roten Würfels haben, müssen geräumt werden. Die betroffenen Familienmitglieder werden auf das Gefängnis („The Tombs“) gestellt. Bei einer „5“ *erwischt es z. B. die beiden Glücksspiel-Geschäfte.*



Geschäftsübernahme: Der Spieler kann **ein** Geschäft übernehmen. Es muss die Augenzahl des abgelegten schwarzen Würfels haben und von einem Mitglied einer **anderen** Familie kontrolliert werden.

Das Familienmitglied, das das Geschäft kontrolliert hatte, wird **im Fluss versenkt** (Figur auf den Hudson legen).

Der neue Besitzer muss nun einen seiner **Schuldmarker** dem früheren Besitzer des Geschäfts geben.



Anschließend muss er ein **eigenes Familienmitglied** aus seinem Vorrat auf das Geschäft stellen.

Wichtig: Leere Geschäfte können bei dieser Aktion **nicht** übernommen werden. Besitzt ein Spieler keinen Schuldmarker oder kein Familienmitglied mehr in seinem Vorrat, kommt es nicht zur Geschäftsübernahme. Sollte im Spiel zu zweit oder dritt das übernommene Geschäft einer neutralen Familie gehört haben, muss man seinen Schuldmarker an die Bank abgeben.

Hinweis: Eine der Ereigniskarten erlaubt allen Spielern eine Geschäftsübernahme. Diese wird nach denselben Regeln durchgeführt.



Freund der Familie: Der Spieler erhält 1 Plättchen „Freund der Familie“ und muss dafür 1.000 \$ pro Auge des abgelegten weißen Würfels in die Bank zahlen.

Wichtig: In der 3. Zeile **muss** man die Aktion „Versammlung“, „FBI-Razzia“ oder „Freund der Familie“ durchführen, wenn man den Würfel dort ablegt – auch dann, wenn man dadurch Nachteile hat. Die Durchführung der Aktion „Geschäftsübernahme“ ist dagegen freiwillig.



In der 4. Zeile stehen dem Spieler vier Personen zur Verfügung, von denen er eine für sich nutzen kann. Welche das ist, bestimmt die **Farbe** des hier abgelegten, übrig gebliebenen Würfels. Was der Würfel anzeigt, spielt dabei keine Rolle.



Consigliere: Der Spieler darf ein beliebiges **leeres** Geschäft übernehmen, indem er ein Familienmitglied aus seinem Vorrat darauf stellt. *Hinweis: Der Consigliere (gesprochen: „Konssiljäre“) ist Anwalt und Berater der Familie.*



Staatsanwältin: Der Spieler darf **alle seine** Familienmitglieder aus dem Gefängnis („The Tombs“) zurücknehmen und in seinen Vorrat legen.



Spitzel: Der Spieler darf ein Familienmitglied eines anderen Spielers aus einem beliebigen Geschäft entfernen und die Figur auf das Gefängnis („The Tombs“) stellen.



Bankier: Der Spieler darf auf einer seiner beiden Leisten „Einkommen“ oder „Gefälligkeiten“ 1 Feld vorrücken.

Zur Erinnerung: Außer bei der Aktion „Besuch“ gibt es im Stadtteil, in dem sich das Gangsterauto befindet, niemals eine Besitzveränderung. Die drei Geschäfte dort sind nie von einer FBI-Razzia oder Geschäftsübernahme oder dem Einsatz des Consiglieres oder Spitzels betroffen. Dieser Schutz gilt grundsätzlich auch für alle Ereigniskarten mit Ausnahme einer Karte, auf der das ausdrücklich vermerkt ist.

Die Entwicklungsleisten

Jeder Spieler hat an seiner Spielplanseite vier **Leisten**, auf denen er anzeigt, wie weit sich seine Familie in den Bereichen Ansehen, Einfluss, Einkommen und Gefälligkeiten entwickelt hat. Darf ein Spieler den Anzeigestein auf einer Leiste vorrücken, so versetzt er ihn entsprechend viele Felder nach rechts.

Auf den **Leisten „Ansehen“ und „Einfluss“** liegen jeweils **drei Aktionsplättchen**. Wird der Anzeigestein auf das Feld mit einem solchen Plättchen gezogen oder

darüber hinaus, nimmt der Spieler das Plättchen von seiner Leiste und legt es vor sich ab. Jedes Plättchen steht für eine Aktion, die der Spieler sofort oder in einem seiner späteren Spielzüge **einmalig** einsetzen kann. Danach wird das Plättchen in die Schachtel zurückgelegt. Folgende Aktionen gibt es (sie stehen in Kurzform auch auf der Rückseite der Plättchen):

Die Felder auf der Leiste „Ansehen“ zeigen feierliche Anlässe in der Familie:



Hochzeit: Der Spieler erhält **1 Plättchen „Freund der Familie“**.



Enkel: Der Spieler darf einmal mit einem beliebigen Würfel würfeln. Dafür erhält er aus der Bank **pro Würfelauflage 1.000 \$**. Würfelt er die „Marionettenhand“, gibt es kein Geld.



Runder Geburtstag des Paten: Der Spieler darf auf einer **beliebigen Leiste** seinen Anzeigestein **1 Feld** vorrücken.

Die Felder auf der Leiste „Einfluss“ zeigen Personen, die dem Paten verpflichtet sind:



Cop: Der Spieler würfelt **einen** eigenen Würfel neu.



Richter: Der Spieler wiederholt seinen **gesamten Würfelwurf**. In der 1. Zeile wären das alle 4 Würfel, in der 2. Zeile wären das 3 Würfel und in der 3. Zeile wären das 2 Würfel.



Senator: Der Spieler erhält **Farbfreiheit**. D. h. er darf **einen** Würfel auf ein Aktionsfeld legen, das eine andere Farbe hat als der Würfel, und die Aktion des Feldes nutzen.

Hinweis: Ein Spieler darf in seinem Spielzug mehrere Aktionsplättchen nutzen.

Wichtig: Wenn ein Spieler mit seinem Anzeigestein auf dem letzten Feld der Leiste „Ansehen“ oder „Einfluss“ steht und auf dieser Leiste später erneut vorrücken dürfte, erhält er jedes Mal genau 1.000 \$ aus der Bank. Dabei ist es egal, wie viele Felder er über das Ende der Leiste hinausziehen würde.

Die Leiste „Einkommen“ gibt für jeden Spieler an, wie viel Geld er zu Beginn einer neuen Runde für seinen Familienbetrieb aus der Bank erhält. Am Ende des Spiels erhält er bei der Abrechnung nochmal den Betrag, auf dem sein Anzeigestein dann steht.



Die Leiste „Gefälligkeiten“ gibt an, welche Vorteile der Einsatz eines „Freundes der Familie“ bringen kann. Um eine Gefälligkeit zu nutzen, muss ein Spieler **einen „Freund der Familie“ abgeben** (zurück nach Brooklyn legen). Der Spieler darf die Gefälligkeit nutzen, auf der sich sein Anzeigestein befindet oder eine der Gefälligkeiten, die auf den vorhergehenden Feldern abgebildet sind (daher die Pfeile zwischen den Feldern). Folgende Gefälligkeiten gibt es:



Der Freund der Familie wird zum Familienmitglied: Der Spieler darf **1 eigenes Familienmitglied**, das sich im Hudson befindet, **in seinen Vorrat zurücknehmen**.



Der Spieler darf **1 eigenen Schuldmarker von einem Mitspieler zurückfordern** (oder im Spiel zu zweit und dritt von der „Bank“). Der Mitspieler erhält dafür keinen Ausgleich.



Der Spieler darf seinen Anzeigestein **2 Felder** entweder auf seiner Leiste „Ansehen“ oder „Einkommen“ vorrücken.



Der Spieler erhält **5.000 \$ aus der Bank**.

Wichtig: Ein Spieler kann eine Gefälligkeit mehrfach in Anspruch nehmen, so lange er dafür jedes Mal einen Freund der Familie abgibt. **Pro Spielzug** darf man aber **höchstens 2** Freunde der Familie einsetzen.

Spielende

Das Spiel endet nach der siebten Runde. Spieler, die das **letzte Feld** auf der Leiste, die sich als **K.O.-Leiste** herausgestellt hat („Ansehen“ oder „Einfluss“), nicht erreicht haben, scheiden nun aus. Alle anderen Spieler ermitteln den Sieger:

- ☞ Die Spieler erhalten aus der Bank noch einmal das **aktuelle Einkommen** ihrer Familienbetriebe.
- ☞ Für **jedes Geschäft**, das ein Spieler kontrolliert, erhält er **3.000 \$** aus der Bank.
- ☞ Für jedes **eigene Familienmitglied**, das sich im **Gefängnis** befindet, bezahlt der Spieler 1.000 \$ als Kautions an die Bank und nimmt sein Familienmitglied in seinen Vorrat zurück.
- ☞ Für jeden **Schuldmarker**, der noch bei einem Mitspieler liegt, bezahlt der Spieler diesem **2.000 \$** zur Begleichung der Schuld. Für Schuldmarker bei der Bank, die für die Übernahme eines Geschäfts einer neutralen Familie abgegeben wurden (bei 2 oder 3 Spielern), werden die 2.000 \$ an die Bank gezahlt.
- ☞ **Wer das meiste Geld hat, gewinnt.** Bei Gleichstand gewinnt von den beteiligten Spielern, wer auf der grauen oder roten Entwicklungsleiste, die nicht als K.O.-Leiste ermittelt wurde, weitergekommen ist. Bei erneutem Gleichstand gewinnt die größere Familie (eigene Familienmitglieder auf Geschäften und im Vorrat). Wenn es dann noch immer keine Entscheidung gibt, einigen sich die Spieler auf ein ehrenvolles Unentschieden oder treten erneut gegeneinander an.



Autor: Michael Rieneck, Jahrgang 1966, lebt in Norddeutschland. Der freiberufliche Spieleautor und Texter beschäftigt sich leidenschaftlich gerne mit Spielen jeder Art. Dabei ist er in einfachen kleinen Spielen wie „Nichtlustig“ ebenso zu Hause, wie bei seinen großen Erfolgen „In 80 Tagen um die Welt“, „Die Säulen der Erde“ und „Die Tore der Welt“.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Grafik: Franz Vohwinkel

Wir danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2010

KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de

www.kosmos.de
Art.-Nr: 691233
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY



TM,® & © 2010 Paramount Pictures. All rights reserved.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAß INTERNET-MAGAZIN RUND UM'S SPIEL