

INHOUD

Speelbord, 60 kaarten, bankbiljetten, vellen karton met 48 gangster-figuren, 6 taarten, 18 mafkaartjes en 6 menukaarten.

MAG IK EVEN VOORSTELLEN?



De Boss

Loop 'm niet voor de voeten! Zijn wil is wet. Als hij zegt gaan, dan ga je.



Jack Stiletto

Letterlijk een messcherpe figuur. Klinkt vals en ziet eruit als een rat. Geen prettige buur.



Sterke Henkie

Elke familie heeft er één. Een grote, domme kleerkast met hier en daar een steekje los.



Revolver Robbie

Z'n vingers jeuken en hij heeft een nerveuze trekjes. Soms allebei tegelijk, dus zoek maar vast dekking.

DE TAFEL DEKKEN

Wat er op tafel komt, is afhankelijk van het aantal gasten dat je verwacht.

3 spelers: één speler neemt 10 gele gangsters, een andere speler 10 rode gangsters en de derde speler 10 blauwe gangsters. Elke speler moet een Boss hebben, 2 Revolver Robbies, 2 Jack Stiletto's en 5 Sterke Henkies. Midden op tafel leg je om te beginnen 20 biljetten van \$ 1.000, dan 10 biljetten van \$ 5.000 en als toetje 5 biljetten van \$ 10.000.

4 spelers: één speler neemt 7 gele gangsters, een andere speler neemt 7 rode gangsters, de derde 7 blauwe gangsters en de vierde speler 7 groene gangsters. Elke speler moet een Boss hebben, 1 Revolver Robbie, 2 Jack Stiletto's en 3 Sterke Henkies. Midden op tafel leg je 20 biljetten van \$ 1.000, 10 biljetten van \$ 5.000 en 2 biljetten van \$ 10.000.

5 spelers: Alle spelers kiezen een kleur (geel, rood, blauw, groen of oranje) en pakken 6 gangsters van die kleur (een Boss, 1 Revolver Robbie, 1 Jack Stiletto en 3 Sterke Henkies). Midden op tafel leg je 20 biljetten van \$ 1.000 en 10 biljetten van \$ 5.000.

6 spelers: Alle spelers kiezen een kleur (geel, rood, blauw, groen, oranje of paars) en pakken 5 gangsters van die kleur (een Boss, 1 Revolver Robbie, 1 Jack Stiletto en 2 Sterke Henkies). Midden op tafel leg je 20 biljetten van \$ 1.000 en 8 biljetten van \$ 5.000.

BEKIJK HET MENU EN VERDEEL DE TAART

Elke speler krijgt ook een Menukaart en de taart in de kleur van zijn (of haar - als er ook gangsterliefjes meedoen) gangsterbende en legt deze voor zich neer. Leg tot slot het stapeltje "mafkaartjes" op tafel.



EERLIJK ZULLEN WE ALLES DELEN

Geef alle spelers vijf kaarten (goede kant omlaag). Je mag je kaarten bekijken, maar zorg dat je tegenstanders ze niet kunnen zien. Leg de rest van de kaarten met de goede kant omlaag in een stapeltje op tafel: dit is de "pot".

GAAT U ZITTEN, HEREN

Je kunt voor de tafelindeling kiezen tussen halfautomatisch of handmatig...

Halfautomatisch: Zet de gangsters om de tafel aan de hand van een van de vaste tafelindelingen voor 3, 4, 5 of 6 spelers en begin het spel zoals omschreven op bladzijde 12-13.

Handmatig: Zet de gangsters om de tafel en verdeel ze zoals je zelf wilt. De jongste speler mag beginnen en zet een van zijn gangsters op een stoel naar keuze. Nu mogen de andere spelers om de beurt (tegen de klok in) ook een gangster neerzetten, totdat alle gangsters om de tafel zitten. De laatste speler die een gangster neerzet, begint het spel.

MAAK JE KLAAR VOOR EEN ONTMOETING MET... MAFFIOSI

Het spel wordt verder met de wijzers van de klok mee gespeeld.

Als je aan de beurt bent, volg je altijd deze reeks:

1. Je taart ontploft (als hij op tafel staat).
2. Poen innen.
3. Een kaart (of twee) spelen en vervolgens een kaart (of 2) van de pot nemen, zodat je er in totaal weer vijf hebt.
4. Je gangsters die slaappillen hebben gehad wakker maken.

Hier staat wat preciezer omschreven wat elke stap inhoudt:



Stap 1. Je taart ontploft

Om de een of andere reden hebben de jongens nogal wat staan bakken voor deze bijeenkomst, en ze hebben allemaal dezelfde ingrediënten gebruikt. Zo'n taart kan je beter niet laten vallen. Doe maar liever een schietgebedje dat je de kaarsjes uit mag blazen voordat jouw kaarsje uitgaat.

Als je in je vorige beurt een kaart met "Taart bestellen" hebt gespeeld (zie het Menu), begint je beurt met de explosie van jouw taart! De gangster waar jouw taart vóór staat, wordt - samen met eventuele gangsters die direct links en rechts van hem zitten - opgeblazen. Voorgoed. Haal deze gangsters van het speelbord en leg ze in de doos, ook als één of meer van hen lid zijn van jouw gangsterbende. Haal je taart van de tafel en leg hem weer voor je neer.

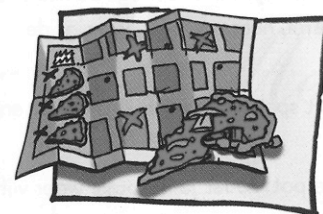


Stap 2. Poen innen

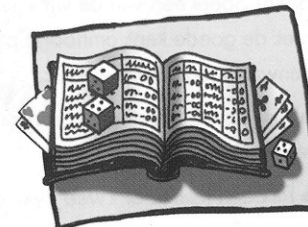
De maffia haalt geld op bij de cafés, gokhallen en restaurants in de stad. Jij zou het waarschijnlijk "afpersen" noemen, maar gangsters noemen het "betalen voor bescherming".



Cafés



Restaurants



Gokhallen

De verschillende zakelijke belangen van de gangsters worden voorgesteld door de boeken (of plattegronden of kasboeken) die her en der op tafel liggen. Pak de poen voor elk van jouw gangsters die aan een van deze vakjes zitten, én voor je Boss en je boekhouder:

\$ 1.000 voor je Boss (het maakt niet uit waar hij zit - als ie maar in leven is...);

\$ 1.000 voor elke zaak die jij in je macht hebt (een boek, plattegrond of kasboek ligt voor een van jouw gangsters);

\$ 4.000 als je ergens een monopolie van hebt (twee van jouw gangsters hebben dezelfde boeken, plattegronden of kasboeken voor zich liggen);

Je inkomen voor deze beurt wordt verdubbeld als jij een gangster hebt op de stoel van de boekhouder (met de kassa voor z'n neus).

RRRRING

Dat klinkt nou as muziek in me ore!



Stap 3. Een kaart spelen (of twee ...)

Als je het wilt opnemen tegen de maffia, dan is dit je kans. Laat de whisky staan, bekijk je (trillende) hand met kaarten, overweeg je mogelijkheden en... houd je ogen open!

- Bekijk je 'Menu' om te kijken wat je wilt eten... (pardon)... doen! Speel een van de vijf kaarten in je hand. Je legt de kaart met de goede kant omhoog op tafel, naast de pot, en volgt de aanwijzingen voor die kaart.
- Als je wilt, mag je nog een kaart spelen maar dat mag uitsluitend een Verplaatskaart zijn.
- Pak een kaart (of twee) van de pot, zodat je in totaal weer vijf kaarten hebt.

Let op...

- Als je geen Verplaatskaart hebt, of als je geen gangster wilt verplaatsen, dan speel je gewoon alleen een "actie"-kaart.
- Als je genoeg Verplaatskaarten hebt, mag je tijdens je beurt ook twee Verplaatskaarten spelen en twee gangsters op een andere plaats zetten. Twee maal verplaatsen geldt dan in plaats van "actie" en "verplaatsen".
- Als je niet één van de kaarten in je hand kunt of wilt spelen, leg je er één op de stapel gebruikte kaarten en je pakt een nieuwe van de pot.
- Als de laatste kaart van de pot gepakt wordt, schudt een van de spelers de stapel gebruikte kaarten en legt hem met de goede kant omlaag op tafel als nieuwe pot.

Stap 4. Wakker worden!

Soms krijgt een gangster op onverklaarbare wijze ineens verschrikkelijke slaap en hij zit binnen de kortste keren te maffen! Gelukkig is dit geen toestand die blijvend is...

Als een van jouw gangsters een paar slaappillen in z'n drankje heeft gekregen (zie het Menu), dan kun je hem nu wakker maken. Haal de mafkaartjes van de slaapkoppen in jouw gangsterbende.

Na stap 4 is je beurt voorbij. De speler links van je is nu aan de beurt.



Het Menu

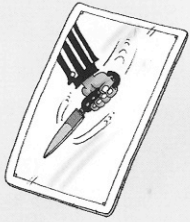
Elke speler heeft tijdens het spel een korte versie van het Menu voor zich. Bekijk het onopvallend en stel geen vragen. Met vragen geef je andere spelers maar aanwijzingen; zo kunnen ze erachter komen wat je plannen zijn of welke kaarten je hebt...



Kijk als je aan de beurt bent altijd goed wat je kunt doen. Denk eraan dat je een actiekaart plus een Verplaatskaart mag gebruiken. Als je een kaart uitspeelt, doe je direct het volgende...

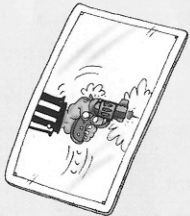
The Menu

De Actiekaarten



Steek!

Gebruik deze kaart om een tegenstander uit te schakelen die direct links of rechts van een van jouw Jack Stiletto's zit. OF gebruik deze kaart, als een van jouw gangsters een mes voor zich op tafel heeft, om een tegenstander direct links of rechts van hem uit te schakelen. Je kunt met deze kaart maar één gangster tegelijk uitschakelen. Een uitgeschakelde gangster verdwijnt voorgoed van de tafel: stuur hem maar naar de boevenhemel!

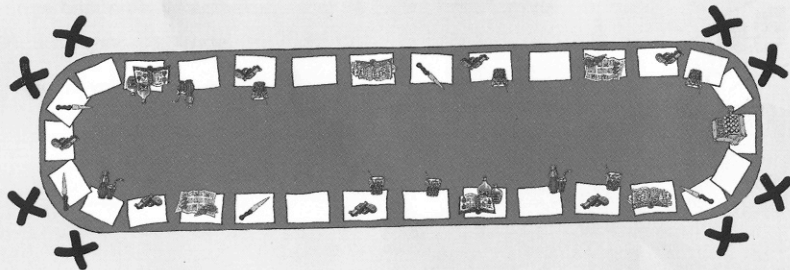


Vuur!

Gebruik deze kaart om een tegenstander uit te schakelen die direct tegenover een van jouw Revolver Robbies zit. OF, gebruik deze kaart, als een van jouw gangsters een revolver voor zich op tafel heeft, om een tegenstander direct tegenover hem uit te schakelen.

Je kunt met deze kaart maar één gangster tegelijk uitschakelen. Haal de overleden gangster van de tafel: tijd om de begrafenisondernemer te bellen!

Let op: Revolver Robbies die aan een vakje zitten waarop in onderstaande tekening een kruisje staat, kunnen niet op iemand tegenover hen schieten.



De Actiekaarten



Taart bestellen

Gebruik deze kaart om jouw taart ergens op tafel te zetten, het maakt niet uit of er een gangster aan dat vakje zit of niet. Er mogen geen twee taarten op één vakje staan.



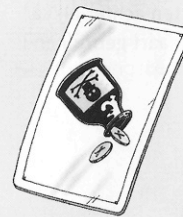
Doorgeven!

Gebruik deze kaart om een taart van een tegenstander te verplaatsen naar de eerste gangster links of rechts van de huidige plaats van de taart. Je mag met deze kaart maar één taart tegelijk verplaatsen.



Ka-Boem!

Gebruik deze kaart om een taart van een tegenstander te laten ontploffen. De gangster die de taart voor z'n neus heeft staan en eventuele gangsters direct links en rechts van hem worden uitgeschakeld en verdwijnen van tafel: je hebt ze zojuist bevorderd tot wurmenvoer...



Slaapmutsje!

Gebruik deze kaart om onopvallend een paar slaappillen in enkele drankjes op tafel te laten glijden. Kies drie gangsters die een drankje voor zich op tafel hebben staan en deponeer een mafkaartje op elke dorstige slaapkop. Je mag niet in één beurt twee kaartjes op één gangster leggen.

Maffende gangsters blijven buiten westen totdat ze wakker worden gemaakt: ze kunnen geen geld innen, geen tegenstander uitschakelen en niet verplaatsen. Ze blijven echter wel gevoelig voor ontploffingen en andere vormen van geweld. Een speler maakt aan het eind van z'n beurt zijn/haar slapende gangsters wakker door het mafkaartje te verwijderen en weer midden op de tafel te leggen.

Pas op! Wanneer een andere speler een tweede mafkaartje op een pittende gangster legt, dan krijgt de stakker teveel van het goede en valt in een slaap waaruit ie nooit meer wakker wordt. Van tafel halen en afvoeren tussen 6 plankies!

Smeer 'm!

Een overval – iemand beweert dat de "kit" onderweg is! Als deze kaart gespeeld wordt, moeten alle spelers (inclusief jij zelf) al hun gangsters van tafel halen. (Op die manier vindt de politie bij de inval een lege achterkamer en kunnen de smerissen met lege handboeien vertrekken).

Nu moeten de overlevende gangsters weer om de tafel gezet worden. De speler die de kaart met Smeer 'm! speelde mag beginnen. Daarna zetten de andere spelers om de beurt (tegen de klok in) een gangster terug aan tafel, waar hij/zij maar wil. Als alle overlevende gangsters weer zitten mag jij (als speler die Smeer 'm! gebruikte) kiezen of je je beurt afmaakt met een Verplaatskaart – als je die hebt. Pas daarna gaat het spel weer gewoon verder.

Als hij eenmaal gebruikt is, wordt de kaart met de politie uit het spel gehaald.

De Verplaatskaart

Verplaatsen

Gebruik deze kaart om een van je gangsters naar een andere vrije stoel te verplaatsen. Je mag deze kaart gebruiken nadat je een andere actiekaart hebt gespeeld, of je kunt twee Verplaatskaarten achter elkaar spelen (als je die hebt). Je mag niet eerst een Verplaatskaart gebruiken en daarna een andere actiekaart.

TOT ONS LEEDWEZEN...

Op het moment dat je laatste gangster wordt uitgeschakeld, ben je verloren. Je bent af, je gangsters dood en begraven! Leg je kaarten op de stapel gebruikte kaarten. Als je taart nog op tafel staat, laat je hem daar. Je taart ontploft nu niet automatisch als jouw beurt begint.

Maar spelers die nog in het spel zijn, kunnen hem tijdens hun beurt met een kaart laten ontploffen (Ka-Boem!), of naar een ander vakje verplaatsen (Doorgeven!).

Afhankelijk van de hoeveelheid geld die je bij elkaar hebt geschraapt, kun je – ook al ben je uit het spel – toch nog de winnaar worden. Blijf nog maar even hangen...

HET BITTERE EIND

Het spel is voorbij wanneer een van de volgende drie situaties zich voordoet:

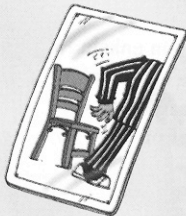
1. Als er nog maar één speler over is met gangsters aan tafel. In dit geval krijgt deze laatste speler al het geld dat nog midden op tafel ligt.
2. Als er geen geld meer midden op tafel ligt. Het spel eindigt op het moment dat het laatste bankbiljet door een speler wordt opgepakt, ook als dat biljet niet gelijk is aan het bedrag dat hij zou moeten ontvangen.
3. Als alle gangsters die nog aan tafel zitten door één ontploffing worden uitgeschakeld.

DE WINNAAR

Zeg maar de peetvader (of peetmoeder) van de maffia. De speler met het meeste geld is de winnaar, zelfs als hij of zij eerder af was dan een van de andere spelers.

Als er twee of meer spelers met evenveel poen eindigen, dan wint degene die het langst aan tafel heeft gespeeld. Als er dan nog twee spelers gelijk staan, wint de speler die de meeste gangsters aan tafel had op het moment van hun gezamenlijke "overlijden".

Wat gebeurde d'r?
Had ik geen fooitje gegeven?



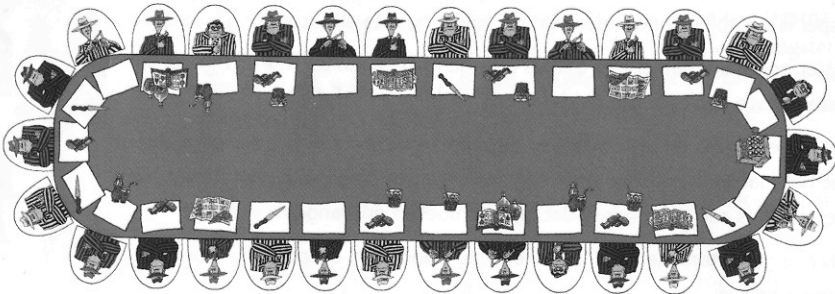
DE TAFELINDELING

Om lekker snel te beginnen aan het spel, kun je kiezen voor een vaste tafelindeling om alle gangsters een plaatsje aan de tafel te geven. Let op: afhankelijk van het aantal spelers zijn niet altijd alle stoelen bezet.

Tip: deze indelingen plaatsen de gangsters zodanig dat de meeste van hen bedreigd worden vanaf het moment dat het spel begint. Als je jezelf wilt verdedigen, moet je dus onmiddellijk kiezen voor de aanval! Bescherm je Boss en bescherm je "zaken" en probeer de personen of dingen die een bedreiging voor jouw gangsters vormen uit te schakelen. De eerste paar beurten zouden wel eens behoorlijk slopend kunnen zijn...

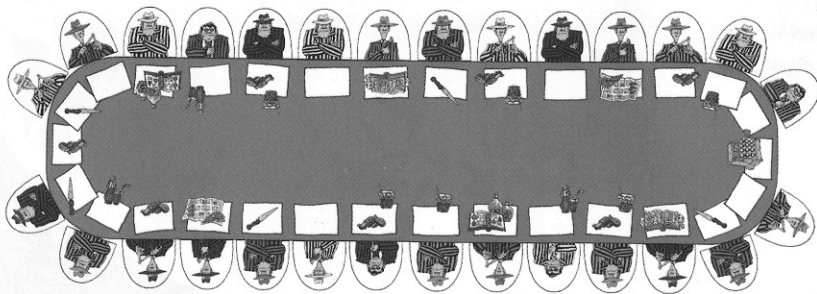
3 SPELERS

Het begin van het spel: De gele speler begint, rood is nummer twee en blauw nummer drie.



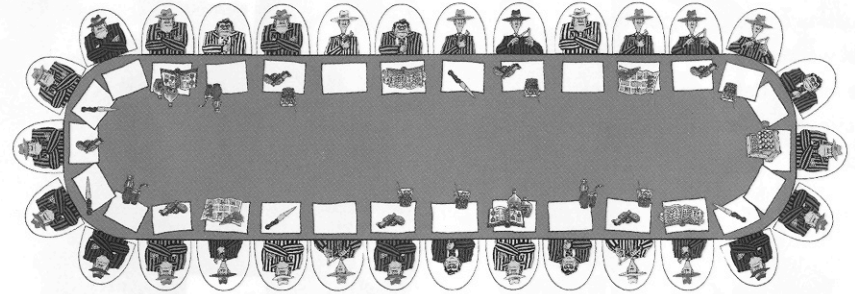
4 SPELERS

Het begin van het spel: De gele speler begint, rood is nummer twee, blauw nummer drie en groen nummer vier.



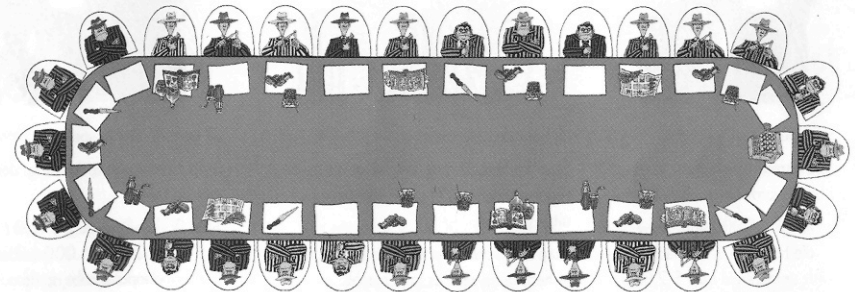
5 SPELERS

Het begin van het spel: De gele speler begint, rood is nummer twee, blauw nummer drie, groen nummer vier en oranje vijf.



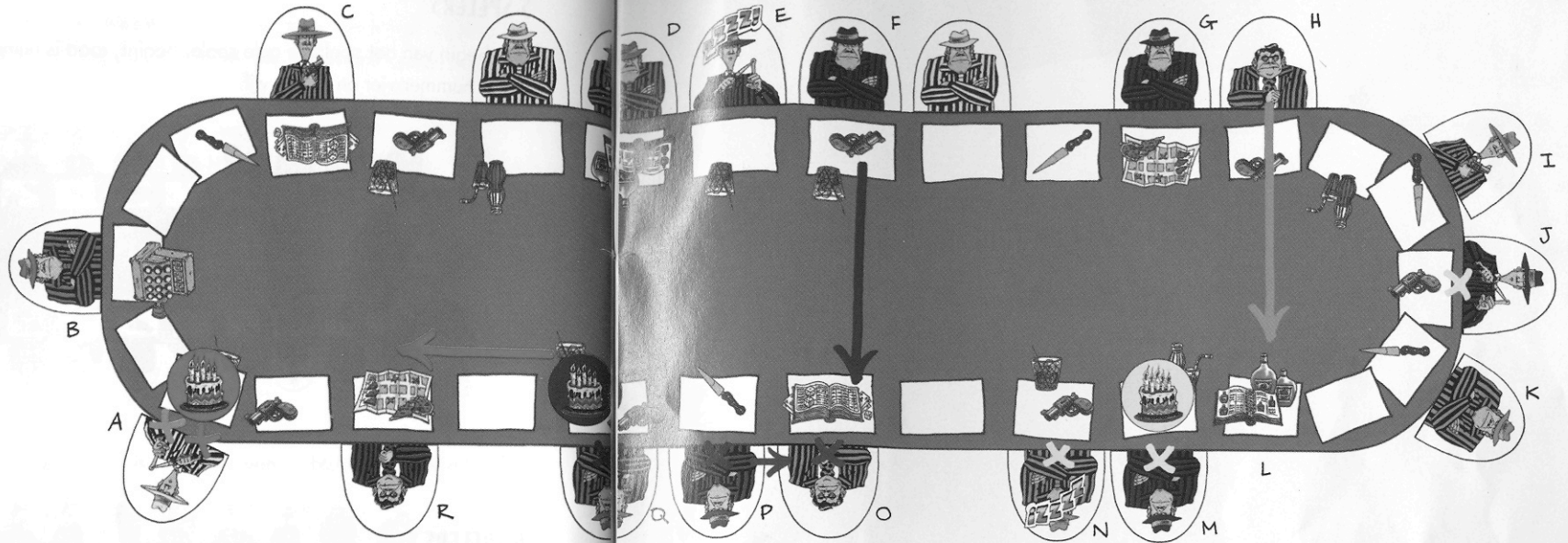
6 SPELERS

Het begin van het spel: De gele speler begint, rood is nummer twee, blauw nummer drie, groen nummer vier, oranje vijf en paars zes.



SPELSITUATIES

Bekijk deze karakteristieke spelsituaties om te begrijpen hoe het spel werkt. Ga er voor elke situatie van uit dat jij met de kleur in kwestie speelt en dat je aan de beurt bent.



Jij bent de rode speler.

Stap 1: Je taart ontploft, waardoor je tegenstander bij A wordt uitgeschakeld.

Stap 2: Je ontvangt \$ 1.000 voor jouw mannetje bij D die het café in z'n macht heeft. Dit wordt verdubbeld naar \$ 2.000 omdat een van jouw gangsters op de stoel van de boekhouder met de kassa zit (B).

Stap 3: Je speelt een kaart met Doorgeven! en verplaatst de blauwe taart, zodat die niet jouw mannetje bij Q opblaast.

Stap 4: Niet van toepassing. Je hebt geen slapende gangsters.



Jij bent de gele speler.

Stap 1: Je taart ontploft, waardoor twee tegenstanders, bij M en N, worden uitgeschakeld.

Stap 2: Je ontvangt niks. Je Boss is weg en je hebt geen zaakjes in je macht.

Stap 3: Je speelt een kaart met Taart bestellen en zet de vervaarlijke lekkernij voor de blauwe gangster bij J, in de hoop dat je de drie gangsters bij I, J en K als je weer aan de beurt bent kunt uitschakelen.

Stap 4: Niet van toepassing.



Jij bent de oranje speler.

Stap 1: Niet van toepassing. Jouw taart staat niet op tafel.

Stap 2: Je ontvangt \$ 5.000 (\$ 1.000 voor je Boss bij O en \$ 4.000 omdat je bij O en C een monopolie hebt op de gokhallen).

Stap 3: Je speelt een kaart met Ka-Boem! en laat de rode taart ontploffen waardoor de gele gangster bij A wordt opgeblazen.

Stap 4: Je maakt je mannetje bij N wakker door het mafkaartje van zijn hoofd te halen.



Jij bent de paarse speler.

Stap 1: Niet van toepassing. Jouw taart staat niet op tafel.

Stap 2: Je ontvangt \$ 2.000 (\$ 1.000 voor je Boss bij R en \$ 1.000 omdat je Boss een van de restaurants in zijn macht heeft).

Stap 3: Aangezien jouw Jack Stiletto bij E zit te pitten, besluit je een kaart met Steek! te gebruiken voor jouw man met het mes bij P. Je schakelt de oranje Boss bij O uit.

Stap 4: Je maakt je man bij E wakker.



Jij bent de blauwe speler.

Stap 1: Je taart ontploft en schakelt de gangsters bij P en Q uit.

Stap 2: Je ontvangt \$ 1.000 (jouw man bij G heeft een restaurant in z'n macht).

Stap 3: Je speelt een kaart met Vuur! Je mannetje bij F pakt de revolver die voor hem op tafel ligt en schakelt de Boss bij O uit.

Stap 4: Niet van toepassing.



Jij bent de groene speler.

Stap 1: Niet van toepassing. Jouw taart staat niet op tafel.

Stap 2: Je Boss bij H verdient \$ 1.000 voor je.

Stap 3: Je speelt een Verplaatskaart en verplaatst jouw Boss naar vakje L, in de hoop dat hij overleeft tot je volgende beurt om dan \$ 1.000 extra te verdienen omdat hij een café in z'n macht heeft.

Stap 4: Niet van toepassing.