

THE BOSS



Een spel van Alain Ollier.
Illustraties van Tony Rochon

Vanaf 10 jaar – 20 tot 60 minuten – 2 tot 4 spelers

SPELMATERIAAL

■ 27 stadskaarten



■ 8 karakterkaarten



■ 5 politiekaarten



1 dubbele kaart, 2 zilver, 2 goud

4 NEW YORK - 4 BOSTON
5 DETROIT - 4 CINCINNATI
3 PHILADELPHIA - 4 MEMPHIS
3 KANSAS CITY

NEW YORK - BOSTON
DETROIT - CINCINNATI
PHILADELPHIA - MEMPHIS
KANSAS CITY - CHICAGO

- 36 gangsterblokjes
- 4 scorestenen
- - 1 startspelersteen

- 4 'verbannen' schijven
- spelregels

1 spelbord voor de score



VOORBEREIDING

► - VERDELEN VAN DE SPEELSTENEN

Elke speler neemt zijn 9 gangsterblokjes, zijn steen 'verbannen' en legt zijn scoresteen op het startveld van het scorebord.

Voorbeeld voor de speler die speelt met geel:



scoresteen



schijf 'verbannen'



6 professionals

3 gelegenheidsgangster



► BENODIGDE KAARTEN

Het aantal benodigde kaarten verschilt volgens het aantal spelers:

	2 spelers	3 spelers	4 spelers
NEW YORK	✓	✓	✓
CHICAGO	✓	✓	✓
BOSTON	✓	✓	✓
DETROIT	✓	✓	✓
KANSAS CITY	Deze kaarten worden niet gebruikt bij 2 spelers	✓	✓
CINCINNATI		✓	✓
MEMPHIS		Deze kaarten worden niet gebruikt bij 3 spelers	✓
PHILADELPHIA			✓
Aantal karakterkaarten	4	6	8
Aantal stadskaarten	13	20	27

► VERDELEN VAN DE KAARTEN

De oudste speler neemt de startspelersteen en verdeelt de kaarten als volgt:

spel met 2 spelers



spel met 3 spelers



spel met 4 spelers



- De karakterkaarten worden in het midden van de tafel gelegd en van links naar rechts geordend volgens het kaartnummer (getal rechtsboven).
- Voor de eerste ronde wordt de karakterkaart Chicago tussen de kaart nr. 1 (New York) en de kaart nr. 2 (Boston) gelegd.
- Het spelbord en de scorestenen worden klaargelegd.
- Behalve bij Chicago wordt onder elke karakterkaart ook een stadskaart van de betreffende stad gelegd, met de afbeelding verdekt. (zie afb. hieronder).



- De rest van de stadskarten worden verdeeld aan de spelers. Elke speler ontvangt 5 kaarten.
- De 5 politiekaarten worden geschud en verdekt op een stapel klaargelegd.

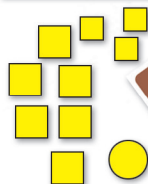
VOORBEELD: SPELOPBOW BIJ 4 SPELERS



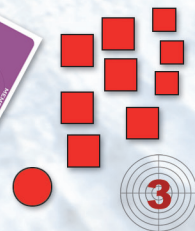
Politiekaarten



Scorebord



Startspelersteen



SPELVERLOOP EN DOEL VAN HET SPEL

- Een spel bestaat uit verschillende rondes. Een ronde eindigt wanneer de spelers al hun kaarten uitgespeeld hebben en de winsten en straffen zijn verdeeld.
- Een ronde bestaat uit 5 speelbeurten.
- 2 speelbeurten voor het einde van een ronde (op het moment dat de spelers nog 2 kaarten op de hand hebben), wordt 1 politiekaart omgedraaid. Wanneer het derde kenteken van dezelfde kleur wordt gedraaid (2 keer goud of zilver + de dubbele kaart), betekent dit dat het spel na de lopende ronde eindigt. ► Een spel bestaat dus uit 3 tot 5 rondes.

► - De spelers die bij het einde van het spel het meeste geld bezit, wint het spel. Het gewonnen geld wordt aan het einde van elke ronde aangeduid met de scoresteen op het scorebord.

► - Bij het einde van een ronde wint de speler met meest gangsters in een bepaalde stad, de stadkaart die bij het begin van de ronde verdeckt werd klaargelegd (zie 'Winst en straf').

- - Voor elke nieuwe spelronde, worden de professionals teruggenomen door de spelers (behalve als ze 'vermoord', 'gevangen' of 'gehospitaliseerd' zijn), maar de gelegenheidsgangsters gaan uit het spel.

*De winsten van Chicago worden besproken in 'Chicago' en 'Winst en straf'.

Aandacht...

De straffen die men kan krijgen en het geld dat men in een stad kan winnen, staan aangegeven onderaan de karakterkaarten. Deze cijfers en symbolen geven de aard en het aantal van de stadskarten aan.

vb. bij Detroit kan men 1, 2, 3 of 4 mln. \$ winnen, maar er kan ook 1 gangster gedood worden met de revolver.



BEGIN VAN HET SPEL

De speler met de startspelersteen, verdeelt de kaarten en speelt als eerste. Dan komen de andere spelers in uurwijzerzin aan de beurt (tot aan de laatste speelbeurt: zie 'laatste speelbeurt van het spel').

Bij elk van de 5 speelbeurten van een ronde kan een speler 1 of 2 acties uitvoeren:

1E ACTIE: INDIEN GEWENST

► 1 of meerdere gangsters in een stad plaatsen.

2E ACTIE: VERPLICHT

► Een stadskaart kiezen en uitspelen.

1E ACTIE: INDIEN GEWENST

1 of meerdere gangsters in een stad plaatsen.

► Tijdens zijn speelbeurt kan een speler zoveel gangsters (professionals of gelegenheidsgangsters) plaatsen op de karakterkaart van een stad (vanzelfsprekend kan deze plaats bij elke speelbeurt opnieuw gekozen worden).

- Professionals en gelegenheidsgangsters hebben dezelfde waarde.
 - De gelegenheidsgangsters kunnen in een stad geplaatst worden als:
 - zij vergezeld zijn van minstens één professional.
 - zij geplaatst worden bij tenminste 1 professional van dezelfde kleur die reeds in een stad stond.
- Zij kunnen nooit alleen in een stad geplaatst worden.

- Door het plaatsen van een gangster mag er nooit een gelijkstand gecreëerd worden.
- Wanneer er gangsters naar een stad komen waar er reeds gangsters waren, moet er minstens één gangster meer geplaatst worden dan het vorige hoogste aantal. Bijgevolg kan er nooit een gelijkstand ontstaan.

- Voorbeeldsituatie:

In een vorige speelbeurt heb je 1 gangster in een stad geplaatst. Later heeft een andere speler in dezelfde stad twee gangster geplaatst. Wanneer je nu – in een latere speelbeurt – deze stad weer wil 'innemen', dan moet je minstens twee nieuwe gangster opstellen. Nu heb je dus 3 gangsters tegenover 2 van jouw tegenspeler.



■ BELANGRIJK:

■ Eens een gangster geplaatst is, kan die niet meer teruggenomen of verplaatst worden.

■ Bij het einde van een spelronde, worden de gelegenheidsgangsters uit het spel genomen. De professionals gaan terug naar de eigenaar die ze de volgende spelronde kan gebruiken.

■ Bij het einde van een spelronde wordt de startspelersteen in uurwijzerzin doorgegeven aan de volgende speler.

■ De achterzijde van de kaarten die de spelers op de hand hebben, moet zichtbaar zijn voor de andere spelers.

2E ACTIE: VERPLICHT

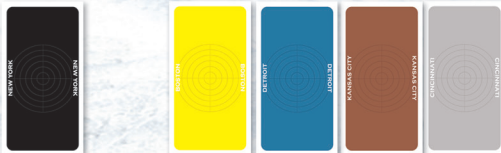
► Een stadkaart open leggen.

De kaart wordt met de beeldzijde zichtbaar onder de verdeckte kaart van de betreffende stad gelegd (zie hieronder).

'Karakterkaarten'



'Stadskaarten' (verdeckt)



* Wanneer een speler aan de beurt is, kan hij gangsters op een karakterkaart plaatsen en zijn stadkaart aan een andere stad aanleggen.

Voorbeeld voor het afleggen van de stadskarten



CHICAGO

Alcapo, de boss van Chicago, heerst over zijn stad, maar hij kan alle spelers toelaten om wat winst te maken, zo lang die maar gedeeld wordt met hem.

Bemerk: de Chicagokaart wordt elke ronde één plaats verder naar rechts verschoven.



- ☐ Startopstelling van de kaarten voor de eerste spelronde van een spel met 3 spelers
- ☐ Startopstelling van de kaarten voor de tweede spelronde van een spel met 3 spelers
- Wanneer de Chicagokaart helemaal rechts komt te liggen, behoudt ze haar eigenschappen, maar ze kan niet meer verplaatst worden tot het einde van het spel.
- De gangsters worden op dezelfde manier geplaatst in Chicago als in de andere steden. De enige voorwaarde is dat je al minstens één gangster geplaatst hebt in een andere stad.

WINST EN STRAF – zie afbeelding p. 9 –

- Wanneer een speler bij het einde van een spelronde in een stad met zijn gangsters (professionals en gelegenheidsgangsters) de meerderheid heeft, dan wint hij de verdeckte stadkaart (behalve in Chicago).
- Wanneer een speler bij het einde van een spelronde in Chicago met zijn gangsters (professionals en gelegenheidsgangsters) de meerderheid heeft, dan wint hij de som van de laatste kaarten die gelegd werden bij de steden links van Chicago. Wanneer de som oneven is, dan krijgt Alcapo het grootste deel. Wanneer Chicago gewaardeerd wordt, hebben de kaarten 'gevangenis', 'hospitaal', 'samenscholingsverbod' en 'revolver' waarde 0 en ze leveren geen straf op.

► Betekenis van de kaarten

Een speler kan twee soorten stadskaarten winnen:

1. Winstkaarten



- De speler wint het aangegeven bedrag.

► Hij beweegt zijn scoreblokje op het scorebord (zie onder).

2. Strafkaarten



REVOLVER:

De speler verliest één van zijn professionals. Deze gaat uit het spel.



GEVANGENIS:

Eén van de professionals belandt in de gevangenis (op het scorebord) voor 2 handen. Daarna krijgt de speler zijn gangster terug.



HOSPITAAL:

Eén van de professionals is gewond. Hij wordt in het hospitaal geplaatst (op het scorebord) voor 1 hand. Daarna krijgt de speler zijn gangster terug.



VERBANNEN:

Tot het einde van het spel mag de speler geen gangster meer in deze stad plaatsen. De 'verbannen' schijf wordt als herinnering op de karakterkaart van deze stad gelegd.

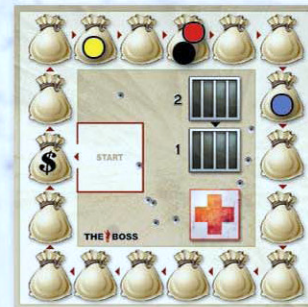
► SCORE

■ Elke speler beweegt zijn scoreblokje volgens de som geld die hij net won.

■ Het startveld van het scorespoor is de buidel met het \$ teken.

■ Als het scoreblokje helemaal rond is gegaan, wordt er gewoon verder geteld.

> Het geld dat Alcapo (de boss van Chicago) verdient, wordt nergens aangeduid.



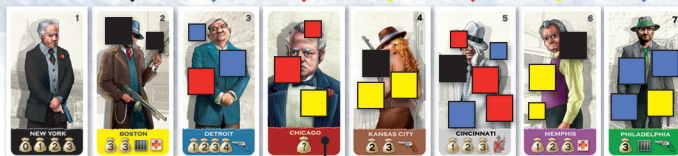
Spelvoorbeeld: einde van de 3e spelronde van een spel met 4 spelers

De zwarte speler wint de verdeckte kaart van Boston (3 mln. \$).

De rode speler krijgt de verdeckte kaart van Cincinnati (verbannen) en wint 3 mln. \$ in Chicago.

De blauwe speler wint de verdeckte kaarten van Detroit (1 mln. \$) en van Philadelphia (3 mln. \$).

De gele speler wint de verdeckte kaarten van Memphis (1 mln. \$) en Kansas City (1 professional vermoord).



*CHICAGO

De rode speler heeft het meeste gangsters in Chicago, en deelt met Alcapo de som van de laatste kaarten van alle steden links van Chicago.

- $3 \text{ (New York)} + 4 \text{ (Detroit)} = 7$
(De strafkaarten hebben waarde 0)
- De rode speler wint dus 3 mln. \$ (Alcapo wint 4 mln. \$)



LAATSTE SPEELBEURT VAN EEN SPELRONDE

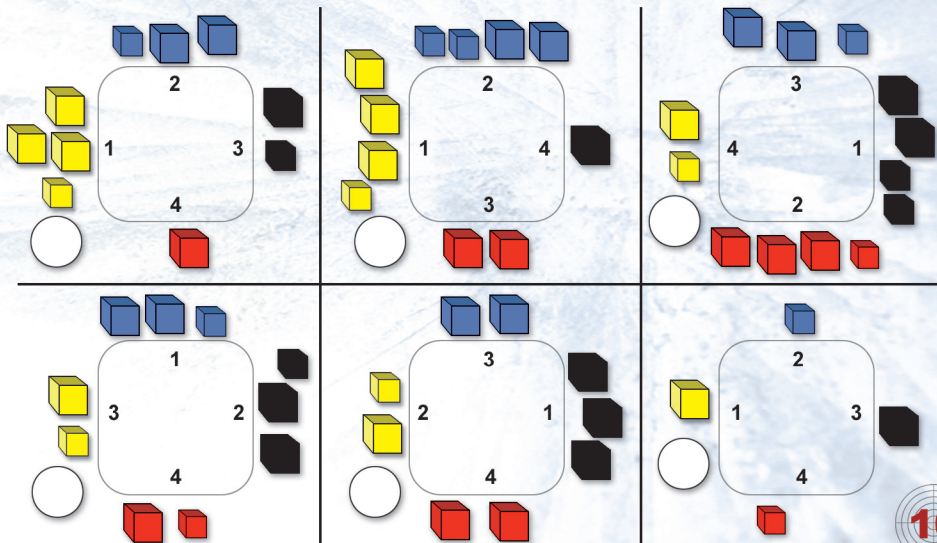
De laatste speelbeurt van een ronde is bereikt wanneer elke speler nog één kaart op de hand heeft.

De speelvolgorde tijdens de laatste speelbeurt wordt als volgt bepaald:

- De speler spelen volgenss het aantal gangsters (professionals en gelegenheidsgangsters) dat ze nog voor zich hebben liggen, van hoog naar laag.
- De speler met de meeste gangsters speelt eerst; de speler met het minste speelt laatst.
- Wanneer meerdere speler over een gelijk aantal gangsters beschikken, dan spelen zij in uurwijzerzin, beginnend bij de speler die het dichtst bij de startspeler zit.

► In het voorbeeld hieronder, was de gele speler startspeler tijdens deze spelronde (hij heeft de startspelersteen).

> De nummers 1, 2, 3 en 4 geven de speelvolgorde aan in de verschillende mogelijke situaties.



SPELEINDE

Aandacht: wanneer het derde kenteken van dezelfde kleur wordt omgedraaid (bij de politiekaarten) betekent dit dat het spel na deze spelronde eindigt.

De speler die na de laatste ronde het meeste geld bezit (zie scorebord), wint het spel.

Bij gelijkstand, wint de speler die de laatste spelronde de meeste winst maakte..

Wanneer er dan nog een gelijkspel voorkomt, wint de speler die, na de straffen van de laatste spelronde, het meeste gangsters over heeft.

Mocht er dan nog steeds een gelijkspel zijn... dan wordt er best nog een ronde gespeeld om de eindstand te bepalen.

* Bij 2 of 3 spelers kan, indien gewenst, gekozen worden met welke kaarten men speelt.

Bij 2 of 3 spelers kan, indien gewenst, gekozen worden met welke kaarten men speelt:

2 spelersspel:

Chicago + (2.3.5) / (1.3.5) / (2.3.6) /
(1.3.6) / (1.2.4.7) / (1.4.5.7) / (2.4.5.7) /
(1.4.6.7) / (2.4.6.7) / (4.5.6.7).

3 spelersspel:

Chicago + (2.3.4.5.6) / (1.3.4.5.6) /
(1.2.3.4.6) / (1.2.3.5.7) / (2.3.5.6.7) /
(1.3.5.6.7) / (1.2.3.6.7).



SAMENGEVAT

- De speler die bij het einde van het spel meest geld heeft, wint het spel. De winsten die elke ronde behaald worden, worden bijgehouden op het scorebord.
 - Een spel loopt over verscheidene spelrondes. De rondes eindigen wanneer alle spelers hun laatste kaart hebben uitgespeeld.
 - In een spelronde komt elke speler 5 keer aan de beurt.
- Elke keer wanneer een speler aan de beurt komt kan hij twee acties doen:

1E ACTIE: INDIEN GEWENST

- Tijdens een speelbeurt mag een speler vrij gangsters (professionals en/of gelegenheidsgangsters) op een karakterkaart van één stad (elke speelbeurt kan er een andere stad gekozen worden).

2E ACTIE: VERPLICHT

- Kies een stadskaart uit de hand en leg deze open af.
- Als een speler het meeste gangsters (professionals en/of gelegenheidsgangsters) heeft in een stad bij het einde van een spelronde, dan wint hij de verdeckte kaart bij die stad (behalve in Chicago).
- Als een speler het meeste gangsters (professionals en/of gelegenheidsgangsters) heeft in Chicago bij het einde van een spelronde, dan deelt hij met Alcapo de som van de laatste gelegde kaarten in alle steden links van Chicago. Als de som oneven is, dan krijgt Alcapo het grootste deel. De strafkaarten 'gevangenis', 'hospitaal', 'verbannen' en 'revolver' hebben waarde 0 als Chicago gewaardeerd wordt. Hun straffen worden op dit moment niet uitgevoerd.
- Eens een gangster geplaatst is, kan die niet teruggenomen of verplaatst worden.
- Eens een gangster geplaatst is, kan die niet teruggenomen of verplaatst worden.
- Bij het einde van elke spelronde wordt de startspelersteen in uurwijzerzin doorgegeven.
- Tijdens het spelen moeten de spelers de achterkant van hun handkaarten zichtbaar laten voor de medespelers.

4 SPELERSPEL



12