GANGSTA!

Material
- 5 Bosskarten
- 35 Gangsterkarten
- 90 Überfallkarten, in 3 Kapiteln unterteilt
- 12 Ressourcenkarten
- 8 Denunziantenkarten
- 80 $ (30 Banknoten von 1 $; 10 Banknoten von 5 $)
- 1 Regelbuch

- Spielregeln -

ZIEL DES SPIELES

In *Gangsta!* hat jeder Spieler die Rolle eines Bosses, der entschlossen ist, eine große Bande zu rekrutieren, um seinen Einfluss auf seine Rivalen zu vergrößern und den Schwarzmarkt zu übernehmen. Zu diesem Zweck müssen Sie Gangster rekrutieren, um Ihre Bande zu vergrößern und so in der Lage zu sein, die verschiedenen Überfälle zu realisieren, die Ihnen zur Verfügung stehen. Am Ende jeder Spielrunde gewinnt der Spieler mit der höchsten Anzahl von „Einflusspunkten" (EP).

VORBEREITUNG DES SPIELS

1. Jeder Spieler erhält zufällig eine ***Bosskarte*** und die darauf angegebene Anzahl Dollar.
2. Mischen Sie die *Überfallkarten des I. Kapitels*. Die *Überfallkarten des II. und III. Kapitels* werden zur weiteren Verwendung aufbewahrt. Legen Sie die ersten 5 Überfallkarten des Aufnahmestapels auf einen Tisch hin mit der Bildseite nach oben. Diese sind die ***verfügbaren Überfälle.***
3. Gehen Sie in gleicher Weise mit den Gangsterkarten vor, die die ***Rekrutierungsreserve*** bilden. Bilden Sie einen Stapel mit den verbleibenden Karten.
4. Der letzte Spieler, der eine Bank überfallen hat, wird zum ersten Spieler ernannt. Andernfalls beginnt der jüngste.

Verfügbare Überfälle

Rekrutierungsreserve

SPIELRUNDE

Beginnend mit dem ersten Spieler und anschließend im Uhrzeigersinn ***mobilisiert*** **jeder Spieler zunächst seine Bande und wählt dann eine der 3 möglichen *Aktionen* aus.**

Begriff von „*verfügbarem*“ oder „*beschäftigtem*“ Gangster.

Wenn ein Gangster an einem Überfall teilnimmt (siehe *Aktionen*), **drehen Sie seine Karte um 90 Grad nach rechts zur Darstellung seines Zustands**. Nun ist er ***beschäftigt.*** Ein nicht eingestellter Gangster gilt als ***verfügbar.*** Die Gangster können unter bestimmten Bedingungen während der nachstehend beschriebenen Mobilisierungsphase wieder verfügbar werden.

Mobilisierung

Die *Mobilisierung* ermöglicht es, **einen oder mehrere Gangster (nach Wahl des Spielers) *verfügbar* zu machen**, und wird im Laufe der Zeit ihre volle Bedeutung entfalten, wenn die Spieler immer mehr Gangster brauchen werden.

Am häufigsten werden bestimmte Gangster beschäftigt sein, andere hingegen *verfügbar*. Ein **Gangster, der mit einem „*Leader*“ -Zeichen versehen ist erlaubt es Ihnen, einen anderen Gangster kostenlos *verfügbar* zu machen, sofern der *Leader* selbst *verfügbar* ist** (*beschäftigte Leader* haben zu viel zu tun, um Anweisungen erteilen zu können).

Bitte beachten Sie, dass es nicht möglich ist, diese Option für einen *Leader* auszuüben, der die *Mobilisierung* als *beschäftigt* begonnen hat.

Sollte dies nicht ausreichen, **kann sich ein Spieler gegebenenfalls dafür entscheiden, für jeden zusätzlichen Gangster, den er abrufen möchte (das heißt, *verfügbar* machen), 1 $ zu zahlen.**

Es gibt einen besonderen Fall. **Werden alle Gangster eines Spielers zu Beginn seines Spielzugs *beschäftigt*, so befinden sich diese in *Synchronisierung*, so dass die gesamte Bande *verfügbar* ist.**

Einer der grundlegenden strategischen Aspekte des Spiels besteht also darin, dass am Ende eines Spielzugs all die Gangster eines Spielers *beschäftigt* sind, damit er im nächsten Spielzug über eine völlig verwendbare Bande verfügen kann.

Die Aktionen : Es gibt 3 mögliche *Aktionen* (wählen Sie bitte nur eine pro Spielzug): ***Rekrutierung eines Gangsters – Einen Überfall begehen – Passen.***

Beispiel einer Mobilisierung

Fall 1:

Bei der *Mobilisierung* sind zwei (2) Gangster *verfügbar*, die beide über die *Leader*-Kompetenz verfügen. Hans kann somit 2 andere *Gangster verfügbar* machen. Anschließend ergreift er die *Aktion* seiner Wahl.

Fall 2:

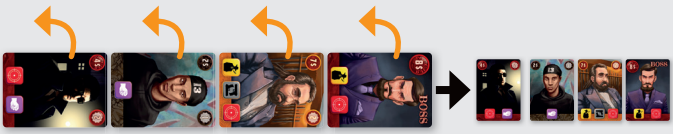
Bei der *Mobilisierung* ist nur ein Gangster mit der *Leader*-Kompetenz *verfügbar*. Hans kann also einen weiteren Gangster verfügbar machen: er wählt seinen Boss. Danach beschließt er, 1 $ zu zahlen, um seinen letzten Gangster *verfügbar* zu machen. Anschließend ergreift er die *Aktion* seiner Wahl.

Fall 3 :

Bei der *Mobilisierung* ist kein Gangster verfügbar, der nicht über die *Leader*-Kompetenz verfügt. Hans kann beschließen, für jeden Gangster, den er in Anspruch nehmen möchte, 1 $ zu zahlen. In diesem Beispiel hat der Spieler nur noch 2 $ und beschließt, seine beiden *Leader* abzurufen. Anschließend ergreift er die *Aktion* seiner Wahl.

Fall 4 :

Bei der *Mobilisierung* sind alle Gangster *beschäftigt*. Sie befinden sich daher in *Synchronisierung*. Hans macht also die gesamte Bande kostenlos *verfügbar*. Anschließend ergreift er die *Aktion* seiner Wahl.



Aktion: Rekrutierung eines Gangsters

Der Spieler wählt aus der *Rekrutierungsreserve* einen Gangster, zahlt der Bank seinen Preis und stellt den Gangster neben den bereits bestehenden Mitgliedern seines Teams als *verfügbar*.

Die oberste Gangsterkarte des Stapels wird dann aufgedeckt und in die *Rekrutierungsreserve* integriert.

Aktion: Einen Überfall begehen

Für jeden Überfall müssen eine oder mehr Kompetenzanforderungen erfüllt sein. **Um einen Überfall zu begehen, muss der Spieler genügend Gangster rekrutieren, damit alle *Voraussetzungen* erfüllt sind. Nur *verfügbare* Gangster können einen Überfall begehen!**

Nachdem ein Spieler bekannt gegeben hat, welchen Überfall er begehen möchte, rekrutiert er seine Gangster in der Reihenfolge seiner Wahl. Es gibt jedoch einige **Rekrutierungsregeln**, die eingehalten werden müssen. Die folgenden Regeln haben einen **strategischen Aspekt**, der von entscheidender Bedeutung sein kann, vor allem, wenn Ihre Bande größer wird.

- **Es ist möglich, einen Gangster zu rekrutieren, der nur über eine der erforderlichen Kompetenzen verfügt**, auch wenn er andere Kompetenzen hat, die für den beabsichtigten Überfall nicht nötig sind.
- Es ist dagegen **nicht möglich, einen Gangster zu rekrutieren, der nicht über mindestens eine der erforderlichen Kompetenzen verfügt.**
- Bei der Auswahl der Gangster für einen Überfall muss darauf geachtet werden, dass **alle für den Überfall erforderliche Kompetenzen vorhanden sind.**

Jeder Spieler kann die Reihenfolge bestimmen, in der er seine Gangster rekrutiert, um seinen Überfall zu begehen, solange dies nicht gegen die oben genannten Bedingungen verstößt. **Achten Sie also auf die verschiedenen Kombinationen, die Ihnen zur Verfügung stehen, bevor Sie einen Überfall begehen.**

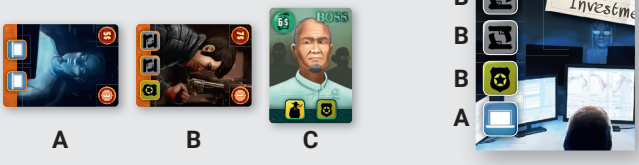
Wenn die ausgewählten Gangster alle Voraussetzungen für den Überfall erfüllen und *beschäftigt* geworden sind erhält der Spieler die am unteren Ende der Karte angegebenen Belohnungen und legt die Karte (Bildseite nach unten) auf einen persönlichen Ablagestapel, den er nach und nach mit allen von ihm organisierten Überfällen bilden wird.

Bei den Belohnungen handelt es sich in der Regel um Einnahmen und/oder „*Einflusspunkte*“, doch mit dem Spiel werden sie sich schrittweise diversifizieren. Die Auswirkungen der Sonderbelohnungen sind auf der folgenden Seite näher erläutert.

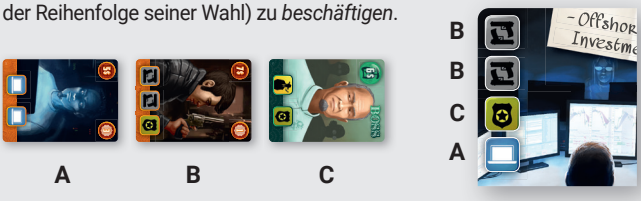
Beispiel für die Realisierung eines Überfalls

Uwe würde einen Überfall gerne begehen, indem er alle seine Gangster einstellt, um von der *Synchronisierung* profitieren zu können (siehe S. 2). Kann er das schaffen?

Uwe möchte zunächst Gangster B *beschäftigen*, da dieser allein über 3 der 4 Kompetenzen verfügt, die erforderlich sind, um diesen Überfall zu begehen. In diesem Fall ist er verpflichtet, die drei Kompetenzen zu nutzen (er darf keine der Kompetenzen außer Acht lassen, die für die Realisierung des Überfalls erforderlich sind). Damit verliert er die Möglichkeit, alle seine Gangster zu *beschäftigen*.



Die einzige Lösung, um die gesamte Bande zu *beschäftigen* (und damit von der Synchronisierung im folgenden Spielzug zu genießen), ist also zunächst den Boss zu *beschäftigen*, und erst danach die zwei anderen Gangster (in der Reihenfolge seiner Wahl) zu *beschäftigen*.



Sobald dieser Überfall abgehandelt ist und die Belohnungen erhalten wurden, wird eine neue Überfallkarte gezogen, die an die frei gewordene Stelle angebracht wird.

Aktion: Passen

Ein Spieler kann sich dafür entscheiden, einen Spielzug *zu passen*. Die Bande dieses Spielers bleibt jedoch nicht inaktiv. Der Spieler, der seinen Zug passt, erhält **ein Einkommen, das der Zahl der Gangster entspricht, die über die *Leader*-Kompetenz verfügen** (unabhängig davon, ob es sich um *verfügbare* oder um *beschäftigte* Gangster handelt).

Darüber hinaus kann sich der Spieler, der seinen Zug passt, **dafür entscheiden, einen Überfall oder einen Gangster seiner Wahl zu verwerfen**. Ersetzen Sie in diesem Fall den verworfenen Überfall bzw. Gangster mit der ersten Karte des Aufnahmestapels.

BELOHNUNGEN

Einkommen

Sie erhalten einen Betrag in Dollar, der der angegebenen Zahl entspricht.

Einflusspunkte (EP)

Für die Endabrechnung bewahren die Spieler ihre erfolgten Überfälle (Bildseite nach unten).

Rekrutierung

Sobald ein Überfall abgehandelt ist, können Sie sofort einen in der *Rekrutierungsreserve* vorhandenen Gangster rekrutieren. Bezahlen Sie die Kosten für die Rekrutierung des ausgewählten Gangsters und platzieren Sie ihn unter die *verfügbaren* Gangster.

Lernen

Sie können die Lernkarte unter einem der Gangster, die daran teilgenommen haben, platzieren, so dass nur die neu erlernte Kompetenz sichtbar ist. Dieser Gangster verfügt nun über eine zusätzliche Kompetenz für den Rest der Spielrunde. Es sei darauf hingewiesen, dass ein Gangster niemals mehr als eine zusätzliche Kompetenz erwerben oder über eine zweite *Leader*-Kompetenz verfügen darf.

Noch einmal spielen

Sie können sofort wiederspielen, was eine neue *Mobilisierung* einschließt, bevor Sie eine neue Aktion ausführen. Sie können diese Sonderbelohnung nicht zweimal nacheinander in Anspruch nehmen.

Raub

Stehlen Sie einem (und nur einem) Gegner die angegebene Anzahl Dollar. Für den Fall, dass der angegebene Betrag die Reserven des Gegners übersteigt, erfolgt keine Entschädigung durch die Bank.

Diversion

Sie können sofort bei einem oder mehreren Ihrer Gegner bis zu der angegebenen Höchstzahl von Gangstern rekrutieren.

Mord

Benennen Sie einen Gegner. Dieser muss einen seiner Gangster mit zwei Kompetenzen (weder mehr noch weniger) verwerfen.

Mobilisierung

Nach jedem Überfall wird Ihre gesamte Bande wieder *verfügbar* (auch die Gangster, die nicht an der Realisierung des Überfalls beteiligt waren).

Kooperative Überfälle (Kapitel II – III)

Der Spieler, der sich für die Realisierung eines kooperativen Überfalls entscheidet, muss die Aktion einleiten, indem er zuvor mindestens einen seiner *verfügbaren* Gangster einsetzt.

Ein Spieler, der einen kooperativen Überfall initiiert, kann dann unter Einhaltung der üblichen Einstellungsregeln eine zusätzliche Anzahl von Gangstern einer oder mehrerer Gegner in Anspruch nehmen (andere Spieler können sich dem nicht widersetzen).

Jeder an einem kooperativen Überfall beteiligte Gangster ist *beschäftigt*, um ihn begehen zu können. Ein Gangster einer anderen Bande, der bereits *beschäftigt* ist, kann daher nicht an einen kooperativen Überfall teilnehmen.

Den Spielern steht es frei, Kombinationen zu verwenden, die ihre Gegner so stark wie möglich benachteiligen (sofern sie nicht gegen die üblichen Regeln verstoßen).

Wenn der Überfall kooperativ verlaufen ist, erhält nur der Initiator die Belohnung im linken Kästchen **(A)**, während alle beteiligten Spieler – einschließlich des Initiators – die Belohnung im rechten Kästchen **(B)** erhalten.

Wenn nur ein Spieler an dem Überfall beteiligt ist, erhält er nur die Belohnung im linken Kästchen.

Sobald dieser Überfall abgehandelt ist und die Belohnungen erhalten wurden, wird in jedem Fall eine neue Überfallkarte gezogen, die an die frei gewordene Stelle angebracht wird.

DIE KAPITEL

Das Spiel ist in drei Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel entspricht einer genau festgelegten Phase in der Entwicklung Ihrer Bande.

Kapitel I (Entstehung)

Die Bosse umgeben sich nach und nach mit Gangstern, die es ihnen ermöglichen, ihre ersten Überfälle zu realisieren.

Sobald einer der Spieler seinen vierten Gangster (einschließlich Bosse) erhält, endet Kapitel I sofort.

Am Ende dieses Kapitels wird ein zusätzliches Einkommen, das als *„Gelegenheitseinkommen"* bezeichnet wird, verteilt. Jeder Spieler zählt die Anzahl der Kompetenzen aller Gangster seiner Bande (einschließlich der erlernten Kompetenzen). Spieler, die über weniger Kompetenzen verfügen, erhalten die in Dollar umgerechnete Differenz.

Beispiel: Birgitte verfügt über insgesamt 8 Kompetenzen, Chris 6 und Thomas 5. Chris erhält 2 $ und Thomas 3 $.

Entfernen Sie danach den Aufnahmestapel und alle Überfälle des I. Kapitels und ersetzen Sie sie durch 5 Überfälle aus dem II. Kapitel. Falls Sie eine *Denunziantenkarte* ziehen, ersetzen Sie sie durch eine Überfallkarte und setzen Sie sie auf den Stapel zurück, den Sie erneut vermischen.

Das Spiel läuft normal weiter (der Spieler links von dem Spieler, der das Ende von Kapitel I ausgelöst hat, beginnt mit Kapitel II).

Kapitel II (Bandenkrieg)

Die Polizei beschließt, einzugreifen und versucht, die Pläne der Banden zu konterkarieren. Zu diesem Zweck nutzt sie eine der ältesten bekannten Methoden – die Denunziation –, indem sie versucht, die Banden zu infiltrieren (siehe *„Denunzianten"* unten).

Kapitel II endet, wenn ein Spieler als erster seinen siebten Gangster (einschließlich Bosse) erhält, was unmittelbar zum *Bandenkrieg* führt: die immer stärker werdenden Banden beginnen miteinander zu konkurrieren und dann brechen die Feindseligkeiten aus.

Jeder Spieler addiert die ihm zur Verfügung stehende Zahl der „Söldner"-Zeichen :

- Wenn ein Spieler die meisten dieser Zeichen erhält, gewinnt er den Bandenkrieg und verliert er keinen Gangster.
- In allen anderen Fällen verlieren die Spieler einen Gangster ihrer Wahl.

Wichtig: ihre Gangster sind gegenüber Ihrem Boss vollkommen loyal. Daher kann dieser nicht beseitigt werden, unabhängig von den Umständen, unter denen das Spiel stattfindet!

Nehmen Sie den Stapel und alle Überfälle von Kapitel II weg und ersetzen Sie diese durch 5 Überfälle von Kapitel III. Wenn Sie eine *Denunziantenkarte* ziehen, ersetzen Sie sie durch eine Überfallkarte und setzen Sie sie auf den Stapel zurück, den Sie erneut vermischen. Der Spieler links von dem Spieler, der das Ende von Kapitel II ausgelöst hat, beginnt mit Kapitel III.

Kapitel III (Herrschaft)

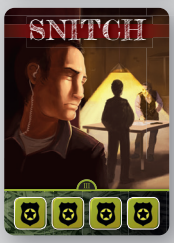
Ihre Banden sind eine Bedrohung für die nationale Sicherheit der Staaten geworden, die sich verstärkt darum bemühen, ihren Aktivitäten ein Ende zu setzen: Während dieses Kapitels steigt die Zahl der *Denunziantenkarten* von 3 auf 5.

Kapitel III wird fortgesetzt und endet, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist:

* **Einer der Spieler rekrutiert seinen neunten Gangster;**
* **Eine dritte Denunziantenkarte wird gezogen. In diesem Fall müssen die Auswirkungen der Denunziantenkarte berücksichtigt werden, bevor die Spielrunde endet.**

DIE DENUNZIANTEN

Sobald eine *Denunziantenkarte* gezogen wird, erfasst jeder Spieler die Zahl der „Informant"-Zeichen, über die seine Gangster (*verfügbar* und *beschäftigt*) verfügen, und vergleicht sie mit der Zahl, die auf der Denunziantenkarte angegeben ist.



Verfügt ein Spieler über die gleiche oder eine höhere Anzahl, so entgeht er der Polizei. Andernfalls muss er Ressourcen mobilisieren, um den Polizeieinsätzen entgegenzuwirken, und muss er eine dem Differenzbetrag entsprechende Anzahl Dollar bezahlen. Hat der Spieler diesen Betrag nicht, kann die Polizei einen der Gangster gefangen nehmen.

Der Spieler muss dann einen Gangster seiner Wahl verwerfen (und eventuell das verbleibende Geld verlieren, selbst wenn dieser Betrag nicht ausreicht).

Zusammenfassung der Bedingungen und Ereignisse in jedem Kapitel

	Bedingungen für das Ende des Kapitels	Ereignisse am Ende des Kapitels
Kapitel I	Erster Spieler mit **4** Gangstern	Gelegenheits-einkommen
Kapitel II	Erster Spieler mit **7** Gangstern	Bandenkrieg
Kapitel III	Erster Spieler mit 9 Gangs-tern / dritte Denunzianten-karte wird gezogen	Abrechnung

ENDE DER SPIELES

Die Gesamtheit der *Einflusspunkte* (EP) ergibt sich aus einer Addition von:

1. der EP infolge der **Überfälle**, die Sie in der gesamten Runde begangen haben,
2. der EP, die **jedem Ihrer Gangster entsprechen**, **die noch im Spiel sind,**
3. mehrerer Endbonus:

- der **reichste Spieler** erhält **2** zusätzliche **EP**;
- der Spieler mit der **höchsten Anzahl Gangster** erhält **2** zusätzliche **EP**.

Sind in beiden Fällen mehrere Spieler in derselben Lage, erhalten sie jeweils 1 EP.

Der Spieler mit der höchsten Zahl an EP wird zum Sieger erklärt und wird der Boss! Bei Gleichstand wird auf Basis von der **Anzahl überlebender Gangster entschieden**. Im Falle eines erneuten Gleichstands werden alle betroffenen Spieler zum Sieger erklärt.

SONDERVORSCHRIFTEN FÜR 2 SPIELER

Bandenkrieg. Bei Gleichstand verliert jeder Spieler einen (1) Gangster seiner Wahl. Wenn es einen Sieger gibt, verwirft nur der Verlierer einen Gangster seiner Wahl. Aber wenn der Sieger mindestens doppelt so viel Punkte an Söldner-Zeichen hat wie die anderen Spieler (z. B.: 4 zu 2) wird er den Gegengangster auswählen, der verworfen wird (mit Ausnahme des Bosses).

VARIANTEN

Die folgenden Varianten können nach Ihren Wünschen frei miteinander kombiniert werden. Am besten werden sie aber lieber nicht in Runden für Anfänger gebraucht.

Variante 1. Familien

Im Laufe des Spiels wird jedem Spieler **eine Ermäßigung von 1 $ gewährt, wenn er beschließt, einen Gangster einzustellen, der derselben Familie wie sein Boss angehört**. Am Ende der Runde werden den Mehrheitsspielern **in jeder der fünf Bandenfamilien zusätzliche EP zugewiesen.**

Bratva

Cartel

Ghettobande

Mafia

Triaden

Die Verteilung der EP am Ende der Runde ändert sich wie folgt:

- jeder Spieler mit einer Mehrheit in einer der fünf Familien erhält 2 zusätzliche EP. Bei Gleichstand erhalten die Spieler jeweils 1 EP.
- der Bonus für die höchste Anzahl Gangster wird nicht gewährt. Der reichste Spieler erhält immer noch 2 weitere EP.

Variante 2. *Ressourcenkarten*

Ressourcenkarten dienen dazu, Ihre politischen Optionen zu erneuern. Jeder Spieler verfügt über eine *Ressourcenkarte*, die er im Laufe des Spiels anwenden kann, um von seiner besonderen Wirkung profitieren zu können.

Bei der Vorbereitung des Spiels, nach der Auswahl der Bosse und vor der Einrichtung der Überfälle und der Rekrutierungsreserve, erhält jeder Spieler zufällig zwei *Ressourcenkarten* und wählt dann die Karte aus, mit der er zu spielen beabsichtigt. Nicht ausgewählte Karten werden vom Spiel ausgeschlossen. Anschließend legen die Spieler die von ihnen ausgewählte *Ressourcenkarte* auf den Tisch hin mit der Bildseite nach oben und waagerecht.

Sobald der Spieler über alle auf der *Ressourcenkarte* angegebenen Kompetenzen verfügt, wird die *Ressourcenkarte* automatisch aktiviert (schalten Sie sie vertikal ab, um anzuzeigen, dass sie nun einsatzbereit ist). Sie gilt bis zum Ende des Spiels, und zwar auch dann, wenn Sie zu einem gegebenen Zeitpunkt nicht mehr über die auf der Karte angegebenen Kompetenzen verfügen. Dank der *Ressourcenkarten* erhalten Sie auch eine Reihe von Einflusspunkten, wobei die einzige Bedingung darin besteht, dass die Karte während des Spiels aktiviert wurde.

WIRKUNG DER RESSOURCENKARTEN

Bank - Lagern Sie bis zu 10 $ bei der Bank. Dieses Geld kann nicht das Ziel eines Raubs sein. Sie können zu jedem Zeitpunkt Geld in die Bank überweisen oder Geld abheben.

Polizeidienststelle - Sie zahlen niemals mehr als 1 $ an die Bank, wenn ein Denunziant bekannt gegeben wird. Wenn Sie diesen Dollar nicht bezahlen können, müssen Sie einen Gangster Ihrer Wahl verwerfen.

High-Tech-Ausrüstung - Sie dürfen eine Vorbedingung Ihrer Wahl nicht beachten, wenn Sie einen Kunstwerkdiebstahl oder einen Hack durchführen.

Motorradbande - Zu Beginn Ihres Spielzugs können Sie den ersten Überfall des Stapels aufrufen. Sie können diesen Überfall während dieses Zugs realisieren gegen Vorauszahlung von 1 $.

Krankenhaus - Alle im Laufe der Runde entfernten Gangster werden im Krankenhaus untergebracht. Sie können sie (in verfügbarer Position) zurückbekommen, wenn Sie einmal Ihren Zug passen. Gilt nicht für Gangster, die gefangengenommen sind, wenn eine Denunziantenkarte aufgedeckt wird.

Druckerei für gefälschte Banknoten - Sie erhalten 1 $ zu Beginn jedes Spielzugs. Entfernen Sie die Druckerei während des Bandenkriegs und platzieren Sie sie zusammen mit Ihren erfolgreichen Überfällen.

Privater Jet - Wenn Sie gerade einen kooperativen Überfall realisiert oder daran teilgenommen haben, können Sie jeden Ihrer Gangster verfügbar machen.

Schwarzer Markt - Sie erhalten 2 $, wenn Sie einen Spielzug passen.

Medien - Sie erhalten am Ende des Spiels einen zusätzlichen Einflusspunkt für jeden erfolgreichen Überfall, der EP einschließt (höchstens 7 EP).

Hauptquartier - bezahlen Sie 1 $, um Ihre gesamte Bande verfügbar zu machen.

Anzeigennetzwerk - Zu Beginn Ihres Spielzugs können Sie den ersten Gangster des Stapels einsehen. Sie können ihn in diesem Zug rekrutieren. Wenn er derselben Familie angehört wie Ihr Boss, zahlen Sie 1 $ weniger.

Geheime Gesellschaft - Am Ende Ihres Spielzugs können Sie einen Ihrer Leader kostenlos verfügbar machen.

Verfasser : Yves Rosenbaum - **Illustrationen und Grafikdesign** : Fred Navez
© 2019 Schmeta Games - www.schmetagames.be

Vielen Dank an : Tamara, Kwis & San, Djé, Raph und Julie, Pierre, 44 crew, Maxence und dem Team von Des Jeux une fois, dem Team von Des Joueur, Nicolas von Azao Games, Delphine, Tanju, Jay, Nadine, Eric, Marie-France, Lole, Tomz, Jerem, Tosh, Zahkrin, Vince, Aoulad.