LA COSA NOSTRA

Spielanleitung

Regel-Video auf www.lacosanostra-kartenspiel.de

Auf unserer Website findet ihr Regel-Videos, die euch in 15 Minuten einen Überblick über den Spielablauf geben! Schaut rein auf www.lacosanostra-kartenspiel.de oder scannt den rechts gezeigten QR-Code.

Behaltet diese Spielanleitung in Griffweite und nutzt auch die **Kurzregel auf der letzten Innenseite** sowie die **Symbol-Übersicht** auf der **Rückseite** der Spielanleitung!

Spielmaterial

30 Gangster-Karten (Gangster cards)
34 Business-Karten (Business cards)
90 Auftragskarten (Job cards)
35 Einflusskarten (Influence cards)
5 Boss-Karten (Boss cards)
3 Monopol-Karten (Monopoly cards)
1 Startspieler-Anzeiger (Start Player marker)
140 Geldscheine
25 Deal-Marker (Deal markers)
2 Kartenfelder
4 Würfel
1 Spielanleitung

Spielübersicht

In der Unterwelt von New York regiert die Mafia. Ihre Gier kennt keine Grenzen: Drogen, Prostitution, Betrug und Korruption – überall hat die Cosa Nostra ihre Finger im Spiel. Doch hinter den Kulissen tragen die Familien einen gnadenlosen Machtkampf aus. Denn bei der Jagd auf das ganz große Geld will keiner der Bosse zurückstecken.

Boss-Karten

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Mafia-Bosses. Ziel jedes **Bosses** ist es, möglichst viel **Geld** zu verdienen. Dazu betreibt er diverse illegale Geschäfte und versucht, diese auszuweiten. Eine Crew von **Gangstern** dient ihm dazu, lukrative **Jobs** durchzuführen und die anderen Bosse **anzugreifen**.
Durch **Zusammenarbeit** mit den anderen Spielern lassen sich die größten Gewinne machen. Doch da am Ende nur einer triumphieren kann, kommt es immer wieder zu Streitigkeiten und **Auseinandersetzungen** ...
La Cosa Nostra ist kein nettes Spiel. Es ist böse und gemein. Es lässt den Spielern viele Freiheiten zur Interaktion und Ausgestaltung. Du musst dauernd damit rechnen, dass der Gegner deine Pläne durchkreuzt, lebst immer in dem Risiko, dass irgendetwas schief gehen kann. Zwar kommt es auch auf gute Planung an, doch noch mehr ist kurzfristige Taktik und Beweglichkeit gefragt. Es ist ein ständiges Krisenmanagement, bei dem du blitzschnell umentscheiden musst, mit wem du dich verbündest oder Geschäfte machst. Die Diplomatie gegenüber den Mitspielern ist ein wichtiger Faktor. Das Verhandeln, Drohen, Verbünden und Verraten machen den Reiz des Spiels aus.

Die Karten

Es gibt verschiedene Kartensorten in *La Cosa Nostra*. Die ***Auftragskarten*** und die ***Einflusskarten*** werden auf der Hand gehalten, ausgespielt und regelmäßig neu gezogen. ***Gangster-Karten*** und ***Business-Karten*** dagegen liegen offen vor den Spielern auf dem Tisch und verbleiben in deren Besitz, falls sie sie nicht durch bestimmte Ereignisse verlieren.

Auftragskarten

Die Auftragskarten (Job cards) sind die Aktionsmöglichkeiten der Spieler. Sie müssen zunächst in der *Planungsphase* als ***Auftrag*** „geplant" werden.
Mit den meisten Auftragskarten lässt sich entweder Geld verdienen (**Cash Jobs**) oder den Mitspielern schaden (**Attack Jobs**).

Einflusskarten

Die Einflusskarten (Influence cards) werden dagegen direkt von der Hand gespielt. Sie bilden zusammen mit den Auftragskarten die Handkarten jedes Spielers. Handkarten

dürfen niemals getauscht oder verschenkt werden. **Es ist auch nicht erlaubt, seine Handkarten anderen Spielern zu zeigen, bevor man sie ausspielt.**

Die Gangster-Karten dienen dazu, ***Jobs*** auszuführen. Die Pistolen-Symbole geben die ***Stärke*** des Gangsters an. Gangster können durch bestimmte Auftragskarten ***umgebracht*** werden.

Die Business-Karten werden für die Durchführung von **Cash Jobs** benötigt. Außerdem erhöhen sie das ***Einkommen*** der Spieler. Je mehr Business-Karten man hat, desto mehr Geld verdient man pro Runde.
Es gibt zwei verschiedene Kategorien von Business-Karten: ***Companies*** ***(Unternehmen)*** und ***Businessmen*** ***(Geschäftsmänner)***. Unternehmen sind sicherer, aber auch teurer. Geschäftsmänner hingegen haben Spezialfähigkeiten, die im Kartentext erklärt werden.
Im Verlauf des Spiels können weitere Gangster- und Business-Karten erworben werden.

Gangster-Karten

Business-Karten

Einflusskarten Start-Set

Spielvorbereitung

Aufbau

- Die **Kartenfelder** werden in der Mitte des Tisches platziert.
- Die **Auftragskarten** werden nach Spielrunde (siehe Rückseite) sortiert. Diese vier Stapel werden jeweils gemischt und auf dem ersten **Kartenfeld** auf den dazugehörigen Feldern platziert (siehe Abbildung).
- Die **Geldscheine** werden nach Wert sortiert in vier Stapeln in der Tischmitte platziert.
- Die drei **Monopol-Karten (Monopoly cards)** werden auf dem Kartenfeld platziert.
- Die **Einflusskarten:** Jeder Spieler erhält ein Start-Set bestehend aus: 1x Informant (Snitch), 1x Intrigant (Schemer), 1x Handlanger (Henchman). Die restlichen Karten werden gemischt und auf dem Kartenfeld wie dort angegeben platziert.
- Die **Spielanleitung** wird in Griffweite bereitgehalten. Auf der **Rückseite** befindet sich eine Übersicht der **Symbole und Begriffe**. Da einige davon erst später ins Spiel kommen, werden die Spieler dann gern nochmal nachsehen wollen.

Die Mitte des Spieltischs:

Spielbeginn

- Jeder Spieler wählt eine **Boss-Karte** und damit seine Farbe.
  Jeder erhält die sechs zu seinem Boss gehörenden **Gangster-Karten**. Die drei mit der Aufschrift „***Start Gangster***“ legt er offen vor sich aus, die restlichen legt er unter seine Boss-Karte (Reihenfolge egal).

(siehe auch auf der **Rückseite der Boss-Karten**!)

- Jeder Spieler erhält seine ersten **Business-Karten**:

  Blundetto-Familie (Gelb): 1 Geldverleiher (Loan Shark), 1 Polizist (Cop), 1 Abfallfirma (Waste Company)
  DiMaggio-Familie (Grün): 1 Drogendealer (Drug Dealer), 1 Anwalt (Lawyer), 1 Baufirma (Construction Firm)
  Calmuti-Familie (Rot): 1 Zuhälter (Pimp), 1 Politiker (Politician), 1 Werkstatt (Garage)
  LaServa-Familie (Violett): 1 Zuhälter (Pimp), 1 Nachtclub (Night Club)
  Caruso-Familie (Blau): 1 Anwalt (Lawyer), 1 Casino

- Die übrigen Business-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf dem Markt-Kartenfeld platziert. Die obersten vier Karten werden aufgedeckt und auf dem „***Markt***“ platziert. Zu Beginn dürfen hier keine zwei gleichen Karten liegen und höchstens 1 *Company* .
- Jeder Spieler bildet nun seine ***Kartenauslage*** (siehe Abbildung unten).
- Jeder Spieler erhält **$ 2.000** als Startkapital.
- Der Spieler, der zuletzt eine Straftat begangen hat, wird ***Startspieler***. Er legt den Startspieler-Button vor sich aus.

Anmerkung: Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, sollten die Bosse **Gelb**, **Grün** und **Rot** auf jeden Fall im Spiel sein.

Die Kartenauslage:

Spielverlauf

Das Spiel verläuft in vier Spielrunden. Jede Spielrunde ist in vier Phasen eingeteilt:

Karten ziehen				
Runde	I	II	III	IV
Auftragskarten	4	4	5	5
Einflusskarten	-	2	2	2

1. Karten ziehen

Zu Beginn einer Runde erhält jeder Spieler **Auftragskarten (Job cards)** und **Einflusskarten (Influence cards)** wie in der Tabelle rechts angegeben. Jede Spielrunde hat einen eigenen Auftragskarten-Stapel, von dem gezogen wird.
Die Anzahl der zu ziehenden Karten ist auch auf dem Kartenfeld angegeben.

2. Planungsphase

Aufträge werden ***geplant***. Der Reihe nach beauftragt jeder Spieler einen seiner Gangster, immer reihum im Uhrzeigersinn, bis alle Gangster am Spieltisch beschäftigt sind.

3. Aktionsphase

Die zuvor geplanten Aufträge werden ***ausgeführt***. Der Reihe nach führt jeder Spieler einen Auftrag aus, immer reihum, bis alle Aufträge ausgeführt sind.

4. Zahltag

Am Zahltag erhalten die Spieler das **Einkommen** ihrer Business-Karten und können einen neuen **Gangster rekrutieren**.

Die Auftragskarten werden mit jeder Runde stärker, lukrativer und aggressiver. Nach der **4. Runde** ist das Spiel zu Ende und es gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

Kartenpech:
Zieht ein Spieler ausschließlich *Attack Jobs*, dann ***darf*** er dies beanstanden. Dann geben alle Spieler die gerade gezogenen Karten zurück und es wird neu gemischt.

Die Planungsphase

In der *Planungsphase* erteilen alle Spieler ihren Gangstern nacheinander ***Aufträge***. Der Startspieler beginnt.
Der Spieler, der am Zug ist, beauftragt EINEN seiner Gangster entweder mit einem ***Auftrag*** oder mit einem ***Kaufauftrag***.

Auftrag:

Der Spieler nimmt eine ***Auftragskarte (Job card)*** von seiner Hand und legt sie **verdeckt** auf eine seiner Gangster-Karten (so dass die Pistolen-Symbole noch zu sehen sind).
Der Gangster wird diesen ***Auftrag*** in der *Aktionsphase* ausführen.

Kauf-Auftrag:

Alternativ kann der Spieler einen Gangster damit beauftragen, ein **Business** zu **kaufen**. Dazu nimmt er eine der vier Business-Karten, die gerade „auf dem **Markt**“ sind und legt sie **offen** auf einen seiner Gangster. Damit *plant* er, dieses Business zu kaufen. Er muss es **jetzt noch nicht bezahlen**!
Der „Markt“ wird sofort durch eine neue Karte vom Business-Stapel wieder aufgefüllt.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und beauftragt einen seiner Gangster. Haben alle Spieler einen Gangster beauftragt, so beginnt die Runde von neuem. Wer an der Reihe ist, *muss* einen seiner Gangster beauftragen, solange er noch unbeschäftigte Gangster hat. Aussetzen ist nicht möglich. **Dies geht so lange im Kreis, bis ALLE Gangster am Spieltisch mit einem Auftrag oder Kauf-Auftrag belegt sind.**
Die übrigen Auftragskarten behält man auf der Hand.
Während die Spieler ihre Aufträge legen, kann schon über Deals oder andere Dinge **verhandelt** werden (siehe nächster Abschnitt unter „*Cash Jobs*“).

Auftrag:

Kauf-Auftrag:

Beispiel Planungsphase:
Zwei Gangster haben Aufträge, einer hat einen Kauf-Auftrag.

Auftrag Auftrag Kauf-Auftrag

Planungs-Reihenfolge:

*Zu Beginn kann es unnötig erscheinen, dass jeder immer nur 1 Auftrag plant. Doch im Verlauf des Spiels wird diese Reihenfolge immer wichtiger, da man durch aufmerksames Beobachten und **Spionieren** seine eigenen Pläne anpassen kann.*
Bei 5 Spielern kann dies aber je nach Spielgruppe sehr lange dauern. Daher empfehlen wir für fünf Spieler die folgende Variante: Wer an der Reihe ist, muss (ab der zweiten Spielrunde) **zwei Gangster** beschäftigen!

Die Aktionsphase

Nun werden die soeben erteilten Aufträge reihum ***ausgeführt***. Der Startspieler beginnt. Wer am Zug ist, wählt **einen beliebigen** seiner Gangster und spielt den darauf liegenden **Auftrag** aus.
Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. **Dies geht so lange im Kreis, bis alle Aufträge ausgeführt wurden.** Damit ist die *Aktionsphase* abgeschlossen.
Es ist möglich, einen Auftrag abzubrechen, statt ihn auszuführen. Dann legt der Spieler die Karte verdeckt ab. Auch ein Kauf-Auftrag kann bzw. muss unter Umständen abgebrochen werden, wenn man den Kaufpreis nicht bezahlen kann oder möchte. Die Karte wird dann unter den Business-Stapel abgelegt.
Wer an der Reihe ist, ***muss*** einen seiner Aufträge **ausführen** (oder **ablegen**). Es geht immer im Kreis. Wenn ein Spieler aus irgendeinem Grund keine ausliegenden Aufträge mehr hat, wird er einfach übersprungen.

Einen Kauf-Auftrag ausführen

Der Spieler kann einen **geplanten Kauf-Auftrag** ausführen: Er nimmt die auf seinem Gangster liegende Business-Karte, **bezahlt den Kaufpreis** und legt sie in seine Auslage.

***WICHTIG:** Die Reihenfolge ist frei wählbar. Es ist also durchaus möglich, erst einen Auftrag auszuführen, um Geld zu verdienen und mit diesem Geld dann im zweiten Durchlauf einen Kauf-Auftrag abzuschließen!*
Es ist möglich und auch ratsam, schon in der ersten Spielrunde ein Business zu kaufen.

Einen Auftrag ausführen

Der Spieler deckt die Auftragskarte auf, **würfelt** (s.u.) und die **Auswirkungen** der Karte treten in Kraft. Wenn alle Auswirkungen abgehandelt wurden, wird die Karte **abgelegt**: Sie wird offen auf das Runden-Feld gelegt, von dem zu Beginn dieser Spielrunde gezogen wurde (einfach dahin, wo sie herkommt – dieser Stapel wird nicht mehr gebraucht!)

*Für die Übersicht und die Spielatmosphäre ist es von großem Vorteil, wenn der Spieler den Namen und den Text der Karte **laut vorliest!***

geplanter Kauf-Auftrag

Kaufpreis (immer doppelt so hoch wie das Einkommen)

geplanter Auftrag

Würfeln

Bei jedem Auftrag muss der Erfolg ausgewürfelt werden. Die auf der Karte gezeigte **Augenzahl** muss **erreicht oder überboten** werden. Der Spieler wirft so viele **Würfel**, wie die **Stärke des Gangsters** (Anzahl der Pistolen-Symbole) beträgt, der den Auftrag ausführt. Erreicht oder überbietet mindestens ein Würfel die Augenzahl, dann ist der Auftrag gelungen. Bei den meisten Aufträgen gibt es einen „besseren" Erfolg, wenn mindestens zwei Würfel die Augenzahl erreichen. Sind alle Würfel unter dem Wert, so wandert die Auftragskarte ohne Auswirkung auf den Ablagestapel.

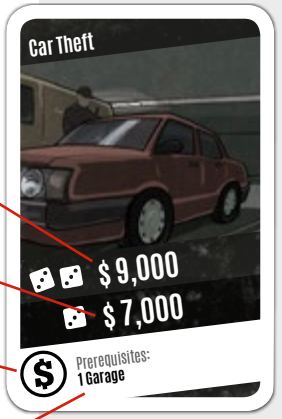
Ziel des Angriffs
Symbol für *„Angriff"*
Zu würfelnde Zahl
Auswirkung bei 2 Würfelerfolgen
Auswirkung bei 1 Würfelerfolg

***Beispiel** (siehe rechts): Spieler Rot hat seinen 3er-Gangster mit dem Auftag „Diebstahl" beauftragt, den er nun ausführt. Es muss auf die 4 gewürfelt werden. Er würfelt eine 1, eine 4 und eine 5. Da zwei Würfel die 4 erreichen oder übertreffen, erhält er von einem Mitspieler $ 5.000. Hätte er 1-3-5 gewürfelt, dann hätte er nur $ 3.000 bekommen.*

Es gibt auch ein paar Aufträge, die weder Job noch Angriff sind.

Angriffe

Angriffe sind Aufträge, die sich gegen einen Mitspieler richten. Man erkennt sie an dem **Zielkreuz-Symbol**. In dem Feld neben dem Zielkreuz ist das **Ziel des *Angriffs*** angegeben. Das kann z. B. ein gegnerischer Geschäftsmann oder Gangster sein. Darunter steht, was – je nach Würfelerfolg – mit diesem Ziel geschieht.
Welcher Spieler Ziel des *Angriffs* sein soll, muss **vor dem Aufdecken der Karte** angekündigt werden. Nachdem die Karte offen liegt, darf nicht mehr darüber verhandelt werden. Vorher allerdings schon – und es darf natürlich geblufft werden!



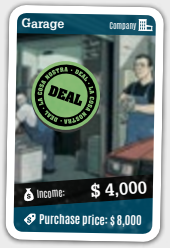
Gewinn bei 2 Würfelerfolgen
Gewinn bei 1 Würfelerfolg
Symbol für *„Job"*
Benötigte Business-Karten

Cash Jobs

Cash Jobs sind Aufträge, die Geld einbringen. Man erkennt sie an dem **Dollar-Symbol.** Es sind zwei **Gewinnsummen** angegeben, die der Spieler, je nach Anzahl der Würfel-Erfolge, **SOFORT** aus der Bank **ausgezahlt** bekommt.
Bei vielen *Cash Jobs* sind in dem Feld neben dem Dollar-Symbol bestimmte **Business-Karten** angegeben. Diese werden ***benötigt***, um den *Cash Job* zu erfüllen. Der Spieler muss die aufgeführten Karten **besitzen**, um den Job durchführen zu können. Oder er muss sich diese von anderen Spielern **„leihen"**. Dies nennt man **„einen DEAL machen".**

***Beispiel:** Für den Job „Car Theft" wird eine Garage (Werkstatt) benötigt. Besitzt der Spieler eine Business-Karte „Garage", so kann er den Job allein durchführen. Besitzt er keine, ein anderer Spieler aber schon, so kann er ihn fragen, ob er ihm die Werkstatt für den Job zur Verfügung stellt.*

Einen DEAL machen:



Deals

Der oder die Mitspieler können (und werden) dafür eine Gegenleistung fordern. Hier kann **frei verhandelt** werden.
Diese Verhandlungen müssen stattfinden, ***bevor*** der Spieler seine *Job*-Karte ausführt. Die anderen kennen also die genaue Gewinnsumme noch nicht. Der Spieler kann sie ihnen sagen, er darf jedoch auch lügen. Ist man sich einig, so legt der Spieler einen seiner **Deal-**

Marker auf die Business-Karte(n) des anderen Spielers, die er benötigt. Dieser Marker zeigt an, dass der Spieler dieses Business ***einmal*** für ***einen*** *Cash Job* benutzen darf.

Wenn der *Cash Job* in der *Aktionsphase* ausgeführt wird, deckt der Spieler die Karte auf. Es wird zuerst geprüft, ob er alle benötigten Voraussetzungen zusammenbekommt, dann würfelt er. Bei Erfolg erhält er **sofort** den angegebenen Betrag aus der Bank. Eventuell „benutzte" Deal-Marker erhält er nun zurück.

__Beispiel:__ Spieler Gelb möchte in der Planungsphase den Job „Investment Fraud" planen, für den 1 Anwalt und 1 Geldverleiher benötigt werden. Er besitzt einen Geldverleiher, aber keinen Anwalt. Er verkündet, er brauche noch einen Anwalt für einen Job. Spieler Grün besitzt einen solchen. Spieler Gelb bietet ihm eine Gewinnbeteiligung von $ 2.000. Grün verlangt 3.000 im Voraus. Sie einigen sich auf 2.000 im Voraus. Er gibt ihm das Geld und legt einen seiner Deal-Marker auf den Anwalt. Später in der Aktionsphase führt er den Auftrag aus: Er würfelt eine 3 und eine 4 und erhält $ 9.000 aus der Bank.

Das Aushandeln von Deals ist vollkommen frei. *Man kann z.B. einen Geldbetrag für das Legen von Markern anbieten oder dass der andere dafür im Gegenzug ebenfalls einen Marker platzieren darf. Man kann natürlich auch Versprechungen machen, die sich auf die Zukunft beziehen. Wie immer in diesem Spiel gilt aber: Man darf lügen! Man darf also auch Versprechungen machen, ohne sich hinterher daran zu halten!*
Aber: Ein gelegter Deal-Marker ist eine bindende Abmachung. *Das Sicherste ist also, einen Deal nur gegen Vorkasse einzugehen. Doch es können natürlich auch andere Abmachungen getroffen werden, wie z. B. „Halbe-halbe wenn's funktioniert" oder „dafür greife ich dich diese Runde nicht an". Doch wie gesagt, das ist Vertrauenssache.*

Deals können **jederzeit** vereinbart werden: Bis kurz vor Ausführung des *Jobs*, oder auch schon in der *Planungsphase*, bevor man den *Job* plant (letzteres ist üblich und sinnvoll).

Eine Business-Karte wird durch einen Deal-Marker nicht „geblockt", **sie kann auch noch für andere *Jobs* verwendet** werden. D.h. es können auch **mehrere Marker auf einem Business** liegen. Jeder Spieler hat 5 Deal-Marker zur Verfügung.

Ein gelegter Deal-Marker bleibt so lange liegen, bis er verwendet wurde. Er kann auch über mehrere Spielrunden liegen bleiben. Ein Deal wird vorzeitig aufgelöst, wenn die Business-Karte deaktiviert, abgelegt oder abgeworben wird. Der Besitzer kann seinen Deal-Marker freiwillig zurücknehmen.

mehrere Deals gleichzeitig

Es kann passieren, dass eine der betreffenden Business-Karten durch eine Aktion eines Dritten (z.B. *Vandalismus*) an der **Teilnahme gehindert** wird. Dann ist die Abmachung natürlich hinfällig und der Spieler muss, falls möglich, mit anderen Spielern verhandeln.
Merke: Deals können JEDERZEIT ausgehandelt werden, bis kurz vor *Ausführung* des *Cash Jobs*!
Bekommt der Spieler die benötigten Voraussetzungen nicht zusammen, so verfällt der *Cash Job* und muss ohne Wirkung **abgelegt** werden.

Auch auf einen geplanten, noch nicht bezahlten **Kauf-Auftrag** kann ein Deal-Marker platziert werden. Die Business-Karte kann aber natürlich erst für einen *Job* verwendet werden, wenn sie bezahlt und in die Auslage gelegt wurde!

Tipp: Die richtige Planung: *Man bedenke die Reihenfolge, in der man seine Aufträge ausführen plant. Es ist durchaus möglich, erst einen* ($) ***Cash Job*** *zu machen, um an Geld zu kommen, um dann damit im zweiten Durchlauf einen Kauf-Auftrag zu bezahlen.*

Deal auf Kauf-Auftrag

Es ist auch möglich, als drittes direkt einen weiteren Cash Job durchzuführen, für den man die soeben gekaufte Business-Karte benötigt. Man bedenke jedoch, dass solche ausgeklügelten Pläne einen Haken haben – sie können durchkreuzt werden!

Die Einflusskarten (Influence cards)

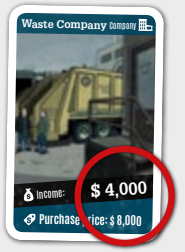
Die Einflusskarten werden im Gegensatz zu den Auftragskarten nicht geplant, sondern **direkt von der Hand** gespielt. Sie werden nach Verwendung auf den Einfluss-Ablagestapel gelegt. In der Phase *Karten ziehen* erhalten die Spieler neue Einflusskarten.
Wann und wie genau sie gespielt werden, wird jeweils im **Kartentext** erklärt.
Das Ausspielen von Einflusskarten ersetzt nicht das Beschäftigen eines Gangsters, sondern geschieht zusätzlich: Wer an der Reihe ist, muss eine Aktion planen bzw. ausführen – und kann zusätzlich beliebig viele Einflusskarten spielen.
Viele der Einflusskarten werden in der *Planungsphase* gespielt, um eigene Aufträge zu unterstützen oder gegnerische zu behindern. Die Karte ***Schemer*** kann in der *Aktionsphase* auch außerhalb des eigenen Zugs gespielt werden, der ***Emergency doc*** wird nur als Reaktion gespielt. Mehr zu den einzelnen Karten im Anhang ab Seite 15.

Tipp für Einsteiger:
Die Einflusskarten spielen zu Beginn noch keine allzu große Rolle. Wenn ihr es langsam angehen wollt, dann könnt ihr diese getrost erst in Runde II einführen.

Zahltag

Einkommen

Jeder Spieler rechnet die Einkommensbeträge seiner **Business-Karten** (*einschließlich **Monopole**, siehe unten*) zusammen. Reihum nennt jeder seine Summe laut und deutlich und erhält den Betrag von der Bank.



Einkommen

Gangster rekrutieren

Jeder Spieler darf nun **einen** beliebigen Gangster von seinem eigenen Gangster-Stapel zum angegebenen Preis **kaufen** und in seine Auslage legen.

Handkarten-Limit checken

Jeder Spieler darf bis zu **3 Auftragskarten** und **3 Einflusskarten** mit in die nächste Runde nehmen. Überzählige Karten müssen jetzt abgelegt werden.
Dies wird frühestens ab Runde II relevant.

Handkarten-Limit

Startspieler wechseln

Zuletzt wandert die Startspieler-Karte im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler. Danach beginnt die nächste Spielrunde.

Monopole

Es gibt drei Monopol-Karten, die jeweils einer Kategorie von **Geschäftsmännern** zugehörig sind: **Prostitution** (Pimps/Zuhälter), **Drugs** (Drug dealers/Drogendealer) und **Credit** (Loan Sharks/Geldverleiher). Ein Spieler erlangt ein Monopol, wenn er ***mindestens zwei*** Geschäftsmänner von einer solchen Sorte besitzt – und ***mehr als alle anderen Spieler zusammen****!*
Hat ein Spieler ein Monopol, so nimmt er die betreffende Monopol-Karte und legt sie zu seinen Business-Karten. Sie erhöht sein *Einkommen* um **$ 5.000,** bis er das Monopol wieder verliert.

Monopole

__Beispiel Monopol:__ Spieler Rot hat zwei Zuhälter. Ansonsten hat nur Spieler Gelb einen, mehr Zuhälter sind nicht im Spiel. Spieler Rot erhält das Monopol „Prostitution".
In der folgenden Runde erwirbt auch Spieler Grün einen Zuhälter. Spieler Rot verliert daraufhin sein Monopol, da die beiden zusammen genauso viele Zuhälter haben wie er.

Spielende

Nach der vierten Spielrunde endet das Spiel nach Abschluss der *Aktionsphase*. Statt des normalen Zahltags gibt es eine **Endauszahlung**: Die Spieler erhalten das **doppelte** Einkommen ihrer Businesskarten (einschließlich Monopole!).
Der Spieler mit den **meisten aktiven Gangstern** erhält $ 15.000 extra (nicht bei Gleichstand).
Gewalt-Bonus: Jeder Spieler erhält einen Bonus, falls er gegnerische Gangster umgebracht hat. Er rechnet die Stärken der getöteten Gangster zusammen und erhält:

- 1 Gangster: Stärke x $ 2.000
- 2 Gangster: Gesamtstärke x $ 4.000
- 3 oder mehr Gangster: Gesamtstärke x $ 6.000

Danach zählen alle ihr Geld. **Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt.**
Bei Gleichstand zwischen mehreren Spielern entscheidet der Wert ihrer ausliegenden Karten. Wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, wird der Sieger durch Armdrücken ermittelt.

Kurzvariante:
Wenn ihr eine kürzere Spieldauer bevorzugt, dann könnt ihr das Spiel auch schon nach der dritten Runde beenden.

Begriffserklärungen

Deactivate (Deaktivieren) (ab Runde I)
Wird ein Gangster oder eine Business-Karte deaktiviert, dann wird sie **umgedreht** (auf die Rückseite) und ist für die laufende Spielrunde **inaktiv.** Deaktivierte Business-Karten können **nicht an** *Cash Jobs* **teilnehmen**, verdienen am Zahltag **kein *Einkommen*** und zählen auch **nicht für die *Monopole***. Eventuell darauf liegende **Deal-Marker** gehen zurück an ihre Besitzer. Ein deaktivierter Gangster kann seinen ***Auftrag*** nicht ausführen (Auftragskarte ablegen!). **Zu Beginn der folgenden Spielrunde** wird die Karte wieder **aktiviert**.

Kill & destroy (Umbringen & Zerstören) (ab Runde II)
Mit einigen Auftragskarten ist es möglich, gegnerische **Gangster** und **Geschäftsmänner** umzubringen oder **Unternehmen** zu zerstören. Gelingt dies, so muss der angegriffene Spieler die betroffene Karte **ablegen**. Business-Karten werden **unter den Business-Stapel** gelegt. Wird ein Gangster umgebracht, so behält der Attentäter die Karte zum Ausrechnen des **Gewalt-Bonus**.

Die Karte ***Assassination*** kommt ab Runde III ins Spiel und zeigt zwei **Würfel mit einem Fragezeichen** anstatt einer Augenzahl. Dies bedeutet: Für den Erfolg des Attentats muss **auf die Stärke des Gangsters gewürfelt werden, der umgebracht werden soll!**
Es sind zwei Würfel abgebildet, also müssen **zwei Erfolge** gewürfelt werden!

Es kann auch ein Gangster umgebracht werden, der noch einen **Auftrag** hat. **Dann steigt die zu würfelnde Zahl um 1**! Gelingt dies, so muss die Auftragskarte ebenfalls abgelegt werden.

*__Beispiel Attentat:__ Spieler Rot spielt ein Attentat, das von seinem **2er**-Gangster ausgeführt wird. Als Opfer wählt er einen **4er**-Gangster von Spieler Gelb. Er würfelt mit **ZWEI** Würfeln und muss mindestens **VIEREN** würfeln! Er würfelt eine 3 und eine 5. Nur einer der Würfel ist ein Erfolg und somit bleibt der angegriffene Gangster am Leben. (Hätte auf dem Gangster noch eine Auftragskarte gelegen, dann hätte er sogar auf die 5 würfeln müssen.)*

Money Laundering (Geld waschen) (ab Runde II)
Mit der Karte ***Money Laundering*** ist es möglich, Geld zu waschen. Das geschieht folgendermaßen: Der Spieler nimmt bis zu $ 15.000 (je nach Erfolg) seines **Bargelds** und legt es **unter seine Boss-Karte**. Dieses Geld ist sicher für den Rest des Spiels, es kann aber auch nicht mehr verwendet werden. Bei der **Gewinnauszählung** am Spielende zählt es **doppelt**!

Response cards (Reaktionskarten) (ab Runde III)
Die Reaktionskarten ***Robbery (Raub)*** und ***Trap (Falle)*** kommen ab der 3. Runde ins Spiel. Sie werden zunächst wie ein normaler *Auftrag* **geplant**: Der Spieler legt die Karte in der *Planungsphase* auf einen seiner Gangster.
Ausgeführt wird der Raub in der *Aktionsphase*, jedoch **nicht im eigenen Zug** des Spielers, sondern **wenn ein anderer Mitspieler an der Reihe ist!**
Sobald ein anderer Mitspieler erfolgreich einen *Cash Job* ausführt, kann ein geplanter **Raub** sofort aufgedeckt werden. Der Spieler, der den Raub spielt, muss nun seinerseits den Raub auswürfeln. Er erhält anstelle des Mitspielers den gesamten Gewinn des *Cash Jobs* (oder die Hälfte, je nach Würfelerfolg).
Der Raub muss unmittelbar **nach Würfelerfolg des *Cash Jobs*** aufgedeckt werden und **vor der Gewinnauszahlung**.
Die Falle wird auf ähnliche Weise gespielt: Wird man Opfer eines *Angriffs*, so kann man die geplante Falle ausspielen. Man kann abwarten, ob der Angriff erfolgreich ist, bevor man die Falle aufdeckt. Dann würfelt man seinerseits für die Falle. Je nach Würfelerfolg wird der **Angriff abgewehrt** und evtl. sogar der angreifende Gangster *umgebracht*.

Reaktionskarten können **nur auf diese Weise** gespielt werden, nicht wenn man selbst am Zug ist. Ist ein Spieler in der *Aktionsphase* am Zug, und sein letzter Auftrag ist eine Reaktionskarte (vorher war keine Gelegenheit, sie auszuspielen), dann muss er sie ohne Wirkung **ablegen**.

Freier Handel

Es herrscht grundsätzlich **Handelsfreiheit**. Jegliche Art von **Geschäften** unter den Spielern können jederzeit zu **frei verhandelbaren Bedingungen** durchgeführt werden, solange sie sich an die Regeln und den Spielablauf halten. Und jede Abmachung kann jederzeit gebrochen werden.
Auch Business- und Gangster-Karten können getauscht oder verkauft werden (Vorsicht: Wenn eine Business-Karte freiwillig den Besitzer wechselt, dann bleiben evtl. darauf liegende Deals erhalten!). Bargeld kann verschenkt oder verliehen werden. Einzig die **Handkarten** dürfen **niemals** den Besitzer wechseln! Es ist auch **nicht erlaubt,** die **Handkarten** oder einzelne davon anderen Spielern zu **zeigen**.
Die absolute Handels- und Redefreiheit ist der Kern des Spiels. Verhandeln, erpressen, drohen, schmeicheln, sich verbünden und die Verbündeten verraten – die Diplomatie gegenüber den Mitspielern kann in diesem Spiel entscheidend sein.

Erpressung

Durch diese Handelsfreiheit ist natürlich auch jede Form von Erpressung möglich. Dies ist sogar eine durchaus sinnvolle Taktik, vor allem wenn man viele Angriffe zieht: Anderen Spielern mit empfindlichen *Angriffen* zu drohen und sie gegen eine kleine Spende zu verschonen.
Folgendes ist jedoch in diesem Zusammenhang **WICHTIG**:
Welcher Spieler Ziel eines *Angriffs* sein soll, muss vor dem Aufdecken der Karte

angekündigt werden (siehe Seite 6).
Falls ein Spieler jemanden erpressen will, nach dem Motto „Zahle mir 5.000 oder ich bring deinen Gangster um", so kann er dies gern versuchen, aber nur **BEVOR er die Angriffskarte aufdeckt.** Sobald er die Karte aufdeckt, wird sie **SOFORT** gespielt, d.h. er benennt ohne weitere Verhandlungen das Opfer und würfelt.
Es kann also auch geblufft werden ...

Anhang: Tipps

Wenn du fair bist, erzählst du auch deinen Mitspielern von diesen Tipps.

Sei bereit für Verhandlungen. *La Cosa Nostra* ist ein Verhandlungsspiel. Du kannst es auf die harte Tour versuchen und keine Deals eingehen, um deinen Mitspielern keine Profite zu gönnen. Doch auf diese Weise wirst du nicht gewinnen – und du wirst auch wenig Spaß an diesem Spiel haben.
Wenn du ein Business benötigst, dann frag nach! Oft benötigt der andere auch etwas von dir ...

Es ist fast immer ratsam, einen Gangster zu kaufen, wenn du genug Geld hast. Das bringt dir eine zusätzliche Aktion, was sehr mächtig ist.

Es ist ratsam, von Beginn an Business-Karten zu kaufen. Je mehr unterschiedliche Business-Karten du hast, um so mehr *Jobs* kannst du machen und umso mehr *Deals* kannst du eingehen.
Am besten kaufst du ca. eine Karte pro Runde. Auch zwei zu kaufen ist möglich, aber zumindest am Anfang eher heikel. Denn wenn du das Geld im richtigen Moment nicht hast, dann kannst du im schlimmsten Fall den Kauf nicht abschließen – und dann hast du eine Aktion verschenkt.

Tipp: Zeitlimit
Die Spieldauer hängt stark von der Gruppe ab. Je nach den Vorlieben der Mitspieler können sich Überlegungen und Verhandlungen in der Planungsphase sehr lange hinziehen. Sollte dies zum Problem werden, dann empfehlen wir folgendes Vorgehen:
1. Wer seinen Zug gemacht hat, sagt dies laut und deutlich und fordert den Nächsten auf (das wirkt oft Wunder!).
2. Benutzt im Härtefall für die Planungsphase eine Sanduhr: Wer an der Reihe ist, hat 1 Minute, um einen Gangster zu beschäftigen.
*Man kann übrigens durchaus schon überlegen, was man macht, **bevor** man an der Reihe ist!*
Ebenso dürfen Deals auch außerhalb des eigenen Zuges verhandelt werden.

Nutze den Wert von Information und Diplomatie!
Ja, Angriffe können sehr hart sein. Und nein, man kann sich meistens **nicht dagegen wehren,** wenn sie erst einmal ausgeführt werden. Haben wir schon erwähnt, dass es kein nettes Spiel ist? Was du aber tun kannst: Nutze die Möglichkeiten zu spionieren. Aufgespürte Angriffe kannst du mit Einflusskarten erschweren. Oder vielleicht aushandeln, dass sie dich nicht treffen? Oder glaubhaft mit Vergeltung drohen? Oder vielleicht hast du ja eine Falle auf der Hand? Oder du kannst zumindest dem Gegner glaubhaft machen, du hättest eine ...

Sei vorsichtig und kalkuliere das Risiko! Rechne immer damit, dass etwas schief geht. Schnell klaut dir jemand das Geld, mit dem du ein Business kaufen wolltest, das du für einen geplanten Job dringend brauchst. Mach keine zu heiklen Pläne, auch wenn es verlockend erscheint.
Ein 3er-Auftrag erscheint einfach zu würfeln – doch auch das kann leicht schief gehen. Wenn deine Rundenplanung auf dem Erfolg eines bestimmten Auftrags basiert, dann unterstütze diesen durch den Einsatz eines Handlangers oder einer Maschinenpistole!

Gib nicht auf! Auch wenn dich ein feindlicher Angriff vermeintlich zurückwirft – bleib trotzdem am Ball. *La Cosa Nostra* ist bewusst so konzipiert, dass es bis zum Ende spannend bleibt. Gerade wenn man hinten liegt und von allen abgeschrieben wurde, kann man sich oft – durch geschicktes Ausnutzen der fehlenden Aufmerksamkeit – im letzten Moment wieder nach vorne durchschlagen.

Reagiere schnell in Krisensituationen! Du hast wider Erwarten nicht genug Geld, um

einen geplanten Kauf abzuschließen? Dann bettel die anderen an, dass sie dir etwas leihen.
Mach ihnen ein Angebot, das sie nicht ablehnen können: Biete an, horrende Zinsen zu zahlen, oder dass sie zu einem Spottpreis ihre Deal-Marker auf deine Karten legen dürfen. Das kann hart sein, aber oft immer noch besser, als aufzugeben und seine Aktionen verfallen zu lassen.

Nutze die schwachen Momente deiner Gegner zu deinem Vorteil! Wenn jemand dringend Geld braucht, dann leihe ihm etwas – z. B. für die Platzierung einiger Deal-Marker. So sicherst du dir sehr günstig Voraussetzungen für zukünftige Jobs, UND du machst dir einen Freund. Diplomatie ist eine mächtige Waffe!

Denk dran: Deal-Marker können auch über mehrere Runden liegen bleiben. Und die Jobs werden immer lukrativer! Es kann daher eine gute Taktik sein, in den frühen Runden zu günstigen Konditionen „vorsorglich" Deal-Marker bei anderen zu platzieren.

Auch die schwächeren Angriffe wie „Geschäftsmann verprügeln" oder „Vandalismus" können, richtig eingesetzt, große Wirkung entfalten. Die Schwierigkeit ist sehr gering, daher kann man bequem einen schwächeren Gangster damit beauftragen. Man kann damit sehr einfach ein Monopol zeitweilig ausschalten oder sogar selbst eins erlangen.
Eine beliebte Taktik ist es, eine Business-Karte auszuschalten, auf der ein Deal-Marker liegt. Damit schadet man nicht nur dem Besitzer, dem das Einkommen flöten geht, sondern mehr sogar noch dem Besitzer des Deal-Markers, der die Karte ja für einen Job benötigt.
Eine besonders perfide Variante ist folgende: Ich verprügele z. B. einen Anwalt von Spieler Blau, auf dem ein Deal-Marker von Spieler Rot lag. Ich selbst habe auch einen Anwalt und biete nun Spieler Rot an, dass er ja stattdessen meinen Anwalt für seinen Job benutzen kann – zu einem deftigen Preis!

Anhang: Varianten

Spionieren

Wenn ihr mit dem Spielablauf vertraut seid, dann empfehlen wir, dass man Informanten und Spione jederzeit spielen kann, auch während jemand anders gerade seinen Zug macht. Das führt in den meisten Gruppen zu mehr Dynamik und einem schnelleren Spielablauf.
Ihr könnt euch auch darauf einigen, dass alle Einflusskarten (auch *Handlanger* etc.) jederzeit „wild" gespielt werden dürfen. Dann muss es am Ende der *Planungsphase* einen Punkt geben, an dem alle Spieler noch Einflusskarten legen dürfen, bevor die *Aktionsphase* beginnt.

Business-Bonus

Fortgeschrittene können den folgenden Bonus ausprobieren. Dies sorgt für mehr Wettkampf und gezieltere Einsatzmöglichkeiten von Angriffskarten:
Business-Bonus: Am Ende jeder Runde erhält der Spieler mit dem **höchsten EINKOMMEN** nochmal **$ 5.000 extra!** Bei Gleichstand gibt es keinen Bonus.

Anhang: Karten-Erläuterungen

Es folgt eine Auflistung der Auftrags- und Einflusskarten sowie der Geschäftsmänner mit Spezialfähigkeiten.
Die *Cash Jobs* sind hier nicht aufgelistet: Alle Cash Jobs sind unterschiedlich und funktionieren nach dem gleichen Schema (siehe Seite 6).

Auftragskarten

Bash a Businessman (Geschäftsmann verprügeln)
Ein gegnerischer Geschäftsmann wird deaktiviert.

Deaktivieren: siehe Seite 9
Ja, das klappt schon bei **einem** 2er-Erfolg. Einfache Leute zu verprügeln, schafft jeder Gangster mit links.
Anzahl: 2/1/0/0

Theft (Diebstahl)
Ein Mitspieler muss dir $ (Summe je nach Karte unterschiedlich) seines Bargelds geben.

Wenn er weniger hat, dann sein restliches Geld.
Anzahl: 2/2/1/2

Exceptional Offer (Unschlagbares Angebot)
Du darfst sofort eine Business-Karte vom Markt kaufen - du bekommst sie zum halben Preis! / für $ 1.000 günstiger.

Du darfst zuerst würfeln, und dann die Karte wählen.
Anzahl: 0/1/1/0

Money Laundering (Geldwäsche)
Du kannst bis zu $ 15.000 / 8.000 deines Bargelds waschen.

Geld waschen: siehe Seite 9
Anzahl: 0/2/2/0

Arson (Brandstiftung)
Ein gegnerisches Unternehmen wird zerstört / deaktiviert.

Zerstören / Deaktivieren: siehe Seite 9
Anzahl: 0/0/1/1

Property Damage (Sachbeschädigung)
Ein Mitspieler muss $ 5.000/2.000 seines Bargelds an die Bank zurückgeben.

An die Bank, nicht an dich! Wenn er weniger hat, dann sein restliches Geld.
Anzahl: 2/0/0/0

Vandalism (Vandalismus)
Ein gegnerisches Unternehmen wird deaktiviert.

Deaktivieren: siehe Seite 9
Ja, das klappt schon bei einem 3er-Erfolg.
Anzahl: 1/1/0/0

Connections (Beziehungen)
Durchsuche den Business-Stapel und kaufe eine beliebige Karte für $ 2.000 günstiger / zum regulären Preis.

Du darfst auch eine der Karten auf dem Markt wählen. Du darfst zuerst würfeln, und dann die Karte wählen.
Anzahl: 0/1/1/0

Birthday Party (Geburtstagsfeier)
Du hast Geburtstag! Jeder Mitspieler muss dir $ 3.000 / 1.000 schenken!

Wenn jemand weniger hat, dann sein restliches Geld. Man darf auch gratulieren!
Anzahl: 0/1/0/0

Kill a Businessman (Geschäftsmann umlegen)
Ein gegnerischer Geschäftsmann wird umgebracht / deaktiviert.

Umbringen / Deaktivieren: siehe Seite 9
Anzahl: 0/1/2/1

Assassination (Attentat)
Ein gegnerischer Gangster wird umgebracht.

Es wird auf die Stärke des Opfers gewürfelt. **Genaue Infos: siehe Seite 9**
2 Erfolge nötig, keine Auswirkung bei nur 1 Erfolg!
Anzahl: 0/0/3/2

Robbery (Raub)
Reaktionskarte! Ausführen, wenn ein Mitspieler einen *Job* erfolgreich ausführt: Du erhältst an seiner Stelle den gesamten Gewinn. / Du erhältst die Hälfte des Gewinns (abgerundet).

Genaue Infos: siehe Seite 10
Ein Raub ist ein *Angriff*, kein *Job*. Man kann also keinen Raub gegen einen Raub spielen. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. (Wenn ihr wollt, könnt ihr euch natürlich darauf einigen, dass das doch erlaubt ist!)
Anzahl: 0/0/2/1

Horse Racing (Pferderennen)
Doppelt oder nichts! Nimm bis zu $ 20.000 deines Bargelds und setze es auf diese Karte. Das Geld wird verdoppelt! / (kein Erfolg:) Du verlierst das Geld.

Selbstverständlich musst du vorher ansagen, wie viel du einsetzt. Viel Glück!
Anzahl: 0/0/0/1

Car Bomb (Autobombe)
Ein gegnerischer Gangster wird umgebracht / deaktiviert.

Umbringen / Deaktivieren: siehe Seite 9
Anzahl: 0/0/1/1

Persuasion (Abwerben)
Ein gegnerischer Geschäftsmann wechselt den Besitzer. Nimm ihn dir.

2 Erfolge nötig, keine Auswirkung bei nur 1 Erfolg! Darauf liegende Deal-Marker gehen zurück an ihre Besitzer.
Anzahl: 0/2/2/2

Trap (Falle)
Reaktionskarte! Ausführen, wenn ein Mitspieler einen *Angriff* gegen dich ausführt: Der angreifende Gangster wird umgebracht und der Angriff wird vereitelt. / Der Angriff wird vereitelt.

Genaue Infos: siehe Seite 10
Ja, man kann eine Falle auch gegen einen Raub spielen.
Die Falle selbst ist KEIN *Angriff*. Man kann also NICHT eine Falle gegen eine Falle spielen.
Anzahl: 0/0/1/2

Drive-By-Shooting
Ein gegnerischer Gangster wird umgebracht. / (Kein Erfolg:) Der angegriffene Gangster kann zurückschießen (als wäre es ein Angriff auf deinen Gangster).

Wie Attentat, aber: Ist keiner der Würfel erfolgreich, so kann der angegriffene Spieler für seinen Gangster würfeln und auf die gleiche Weise deinen Gangster umbringen.
Anzahl: 0/0/0/2

Die Angabe bei „Anzahl" gibt an, wie oft die Karte im Spiel vorkommt. Bei den Aufträgen liest sich das auf folgende Weise:
(in Runde 1 / in Runde 2 / in Runde 3 / in Runde 4)

Einflusskarten

Snitch (Informant)
Spiele diese Karte jederzeit: Du darfst dir einen ausliegenden Auftrag eines Mitspielers ansehen.
oder (in deinem eigenen Zug): Du darfst die vier Business-Karten auf dem Markt durch neue vom Stapel ersetzen.

Du darfst die ausspionierte Karte keinem anderen zeigen. So lange du die Karte in der Hand hast, darfst du nicht darüber reden.
Du darfst aber durchaus *hinterher* verraten, was du gesehen hast – und lügen!
Die vier ersetzten Business-Karten kommen unter den Business-Stapel.
Anzahl: 8

Henchman (Handlanger)
Spiele diese Karte in der Planungsphase. Lege sie offen auf einen beliebigen Gangster.

Der Auftrag des Gangsters wird leichter: Die zu würfelnde Zahl sinkt um 1.
Die Karte wird nach Ausführen des Auftrags zusammen mit diesem abgelegt.
Nur 1 Handlanger pro Gangster!
Anzahl: 5

Machine Pistol (Maschinenpistole)
Spiele diese Karte in der Planungsphase. Lege sie offen auf einen beliebigen Gangster.

Der Gangster wird um einen Punkt stärker. Er hat 1 Würfel mehr. Dies ist auch zu berücksichtigen, wenn er Opfer eines Attentats wird.
Die Karte wird am Ende der Runde abgelegt.
Nur 1 Maschinenpistole pro Gangster!
Anzahl: 4

Spy (Spion)
Spiele diese Karte jederzeit: Du darfst dir zwei ausliegende Aufträge deiner Mitspieler ansehen.

Siehe Informant.
Es können verschiedene Mitspieler sein.
Anzahl: 4

Emergency doc (Notarzt)
Spiele diese Karte, wenn ein Gangster oder Geschäftsmann umgebracht wurde: Er wird nur deaktiviert.
Spiele dies, wenn ein Geschäftsmann oder Gangster deaktiviert wurde: Er wird nicht deaktiviert.
Anzahl: 2

Saboteur
Spiele diese Karte in der Planungsphase. Lege sie offen auf einen gegnerischen Gangster.

Der Auftrag des Gangsters wird schwieriger: Die zu würfelnde Zahl steigt um 1.
Die Karte wird nach Ausführen des Auftrags zusammen mit diesem abgelegt. Ein Auftrag kann nicht schwieriger werden als 6. Nur 1 Saboteur pro Gangster!
Anzahl: 2

Distraction (Ablenkung)
Spiele diese Karte in der Planungsphase. Lege sie offen auf einen gegnerischen Gangster.

Der Gangster wird um einen Punkt schwächer. Er hat 1 Würfel weniger. Dies ist auch zu berücksichtigen, wenn er Opfer eines Attentats wird.
Die Karte wird am Ende der Runde abgelegt. Die Stärke eines Gangster kann nie unter 1 sinken.
Nur 1 Ablenkung pro Gangster!
Anzahl: 3

Sonderfähigkeiten der Geschäftsmänner

Schemer (Intrigant)
*Spiele diese Karte in der Aktionsphase, **bevor** ein Mitspieler am Zug ist:* Du darfst sofort, außer der Reihe, einen Zug machen. Danach geht die Runde normal weiter.
***Oder**: Spiele die Karte, wenn du selbst am Zug bist:* Du wirst übersprungen.

Es handelt sich um einen vorgezogenen Zug. Man darf einen seiner Aufträge oder Kauf-Aufträge sofort ausspielen, obwohl man nicht an der Reihe ist. Danach geht die Reihenfolge mit dem weiter, der eigentlich dran gewesen wäre.

Dies muss deutlich angekündigt werden, bevor ein Mitspieler seinen Zug beginnt. Sobald ein Mitspieler eine Auftragskarte aufgedeckt hat, ist es zu spät.

Wollen mehrere Spieler gleichzeitig einen Intriganten spielen, dann gilt: Die Intriganten werden beginnend mit dem Startspieler reihum abgehandelt.
Man kann nur einen Intriganten auf einmal spielen.

Sich selbst überspringen zu lassen kann sinnvoll sein, wenn man z. B. noch eine Reaktionskarte geplant hat. Oder wenn man eine solche beim Gegner befürchtet.
Anzahl: 5

Lawyer (Anwalt)
Du darfst dir 1x pro Spielrunde **zwei** geplante gegnerische Aufträge ansehen.

Funktioniert wie ein Spion. Es können verschiedene Mitspieler sein.
Anzahl: 3

Politician (Politiker)
Du erhältst beim Kartenziehen eine zusätzliche Einflusskarte.
Anzahl: 3

Cop (Polizist)
1x pro Spielrunde und NUR BEI CASH JOBS: Du darfst einen Würfel nochmal werfen.

Wiederhole: **NUR** BEI ***CASH JOBS***!
Gilt NICHT bei *Angriffen*!
Anzahl: 3

Die Fähigkeiten der Geschäftsmänner sind unabhängig von Deals. **Sie sind NICHT übertragbar!**

Sie sind **kumulativ**. Mit 2 Politikern kann man auch 2 zusätzliche Einflusskarten ziehen etc.

Wenn ihr wollt, könnt ihr einen Geschäftsmann nach Benutzung „tappen" (auf die Seite oder falschherum drehen), um anzuzeigen, dass seine Sonderfähigkeit in der laufenden Runde schon benutzt wurde.

Impressum & Danksagung

Autor & Illustrator: Johannes Sich
Grafik: Daniel Goll
Quined Games: Arno Quispel, Paul Mulders, Rafael Theunis

Vielen Dank für handfeste Unterstützung und eingehende Beratung:
Peter Sich, David Sich, Felix Weiler, Tobias Jochinke, Beatrix Sich, Markus Sich, Maria Gerber, Janina Lamers, Sebastian Sonntag, Eva Ehrmann, Daniel Danzer, Matthias Stark, Karsten Höser, Swen Harder, Stephan Zimmermann, Tim Overkamp, Nicholas McHardy, Jonas Hartmann, Andi Spilles, Christopher Frank, Ralf Sandfuchs, Peer Lagerpusch, Katrin Gerber, Edwin Tomasianpour, Christel Schillings, Max Fiedler, Ulf Rungenhagen
Weiterer Dank gilt den zahlreichen Testspielern, die an der Entstehung des Spiels mitgewirkt haben. Wir können hier nur einen Bruchteil davon erwähnen:
Michael Wahlers, Christoph Post, David Schaffeld, Till Koenig, Niklas Herriger, Dominik Hochkirchen, German Martin de Diego, Julia Gerber, Christine Gerber, Lukas Thiel, Jan Schlepper, Andre Geist, Lars Frauenrath, Carlos Rahlwes, Madita Suer, Sebastian Marquardt, Alexa Kupfer, Martina Jürgens, Dirk Roos, Henrik Schunk, Kevin Herrmann, Michael Schramm, Bastian Nonnenberg, Isa Kongehl, Nawid Salimi, Daniele Pagliara, Sebastian Vogelsang, Aki Dimitriou, Karsten Fischer, Basti Stahl, Familie Schimanke, Markus Müntzel, Gloria Clausen, Oliver Eckhardt, Rumi & Seb, Martin Hannaford, Robin Frank, Georg Ehrmann, Jan Kopietz, Oliver Petrich, Grischa Brand, Marina Stenert, Linda Kühirt, Andreas Brauer, Michael Drees, Karsten Luicke, Jörg Hübner, Alice, Dorit, Roman, Phillip u.v.a.

Besucht uns im Internet: **www.lacosanostra-kartenspiel.de**
Dort findet ihr weitere Infos zum Spiel und zu den Regeln, FAQ, Einführungs-Videos, Bildmaterial und andere Extras.

Diese Auflage wurde ermöglicht durch ein Crowdfunding-Projekt auf **Kickstarter**. Mehr Infos über das Projekt und seine Geschichte findet ihr auf der Projektseite:
https://www.kickstarter.com/projects/1661420780/la-cosa-nostra
Wir möchten uns herzlich bei allen 644 Unterstützern bedanken, die die Produktion dieser Auflage ermöglicht haben: Danke! Und viel Spaß damit!

Facebook: **www.facebook.com/lacosanostracardgame**
Wenn ihr Fragen oder Feedback habt, schreibt uns an: **info@quined.nl**
Oder besucht unsere Webseite: **quined.nl**

Quined Games bv
P.O. box 1121
3260 AC Oud-Beijerland
Nederland

© Copyright 2014

Hard Boiled Games
Johannes Sich
Sanderstr.6
12047 Berlin

Kurzübersicht der Regeln

Symbol-Übersicht
auf der Rückseite!

Ablauf einer Spielrunde:

1. Karten ziehen
Auftragskarten und Einflusskarten (Anzahl je nach Runde, siehe Kartenfeld!)

2. Planungsphase (siehe Seite 4)
Es geht reihum, beginnend mit dem Startspieler. Wer an der Reihe ist, beauftragt **einen** seiner Gangster, bis alle Gangster beschäftigt sind.
Gangster können entweder:

- eine Business-Karte vom Markt nehmen. (***Kauf-Auftrag***)
  Business-Karte (Geschäftsmann oder Unternehmen) wird offen auf den Gangster gelegt und der Markt wieder aufgefüllt.
- oder einen ***Auftrag*** starten.
  Auftragskarte aus der Hand wird verdeckt auf den Gangster gelegt.

Wenn alle Gangster beschäftigt sind, endet die Planungsphase.
Übrige Auftragskarten behält man.

3. Aktionsphase (siehe Seite 5)
Es geht reihum, beginnend mit dem Startspieler. Wer an der Reihe ist, aktiviert **einen** beliebigen Gangster und dessen geplante Aktion (*Auftrag* oder *Kauf-Auftrag*).

- **Kauf-Auftrag:** Business-Karte wird **bezahlt** und in die eigene Auslage gelegt.
- **Auftrag** wird aufgedeckt und **ausgeführt**.
- Kann oder soll ein Kauf oder Auftrag nicht erfüllt werden, so wird die Karte wieder verdeckt abgelegt.

Sind alle Gangster wieder frei, so endet die Aktionsphase.

4. Zahltag (siehe Seite 8)

- Alle Spieler erhalten das **Einkommen** ihrer Business-Karten & Monopole
- Jeder reihum darf **einen Gangster kaufen**.
- **Handkarten-Limit**: Besitzt ein Spieler mehr als 3 Auftrags- sowie 3 Einflusskarten, so legt er überzählige Karten ab.
- Die Startspieler-Karte wandert im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler und die nächste Spielrunde beginnt.

Spielende (siehe Seite 9)

- Am Ende der vierten Runde wird ein doppeltes Einkommen (inklusive evtl. Monopole) ausgezahlt.
- Der Spieler mit den meisten aktiven Gangstern erhält $ 15.000 extra.
- Gewaschenes Geld wird verdoppelt.
- **Gewalt-Bonus** für umgebrachte Gangster
  1 Gangster: Stärke x $ 2.000
  2 Gangster: Gesamtstärke x $ 4.000
  3 oder mehr Gangster: Gesamtstärke x $ 6.000
- Anschließend wird alles Geld der Spieler gezählt.
  Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt.

Auftrag ausführen
Es wird mit der Stärke des jeweiligen Gangsters (Anzahl der Pistolen) gegen die Augenzahl der Karte gewürfelt. Jeder Würfel, der die Augenzahl erreicht oder übertrifft, ist erfolgreich. Je nach Anzahl der erfolgreichen Würfel treten die angegebenen Auswirkungen in Kraft.
(Bei Ⓢ *Cash Jobs*: Der Betrag wird ausgezahlt.) (siehe Seite 6)

Einen „Deal" machen
Für Ⓢ *Cash Jobs* werden bestimmte Business-Karten *benötigt*. Hast du diese nicht selbst, dann kannst du mit einem Mitspieler einen Deal aushandeln. Gegen eine frei verhandelbare Gegenleistung kannst du im Vorhinein einen deiner ***Deal-Marker*** auf eine seiner Business-Karten legen und dir dadurch dessen Mitarbeit sichern. Der Marker bleibt dort liegen, bis du das Business für einen Job verwendest. Eine Business-Karte kann in einer Runde für mehrere Jobs verwendet werden.
(siehe Seite 6)

Einflusskarten
werden zusätzlich zum restlichen Ablauf gespielt. Wie und wann sie genau gespielt werden kann, ist auf der Karte angegeben. (siehe Seite 6)

Schaut euch unser Regel-Video an:
www.lacosanostra-kartenspiel.de

Kurzregel
auf der letzten Innenseite!

Symbole und Begriffe

Gangster / Stärke

Die Anzahl der Pistolensymbole auf der Gangster-Karte zeigt die **Stärke** eines Gangsters. Sie gibt an, wie viele Würfel man werfen darf.

Cash Job

In dem Feld neben dem Cash Job-Symbol sind die Business-Karten aufgelistet, die benötigt werden. Je nach Würfelerfolg erhält der Spieler die angegebene Geldsumme von

Angriff

In dem Feld neben dem Angriff-Symbol steht das Ziel des Angriffs. Je nach Würfelerfolg treten die angegebenen Auswirkungen in Kraft.

Schwierigkeit

Auf die angegebene Augenzahl muss gewürfelt werden. Jeder Würfel, der den Wert erreicht oder übertrifft, gilt als „erfolgreich". (hier z. B.: 3 oder höher)

Neben dem einzelnen Würfel stehen die Auswirkungen bei einem erfolgreichen Würfel.

Neben den zwei Würfeln stehen die Auswirkung bei zwei oder mehr erfolgreichen Würfeln.

Gescheitert

Bei diesem Symbol gibt es negative Auswirkungen bei **keinem** erfolgreichen Würfel.

Attentats-Wurf

Bei diesem Symbol würfelt man auf die **Stärke des Gangsters, der umgebracht werden soll.** Will ich z. B. einen 3er-Gangster umlegen, so muss ich zwei Dreien würfeln. Hat der Gangster noch einen Auftrag, so steigt die zu würfelnde Zahl um 1.
(genauere Erklärung auf S.9)

Karten-Symbole der Aufträge:

Deaktivieren (ab Runde I)
Eine deaktivierte Karte wird bis zum Beginn der nächsten Spielrunde umgedreht und gilt so lange als nicht existent. (siehe Seite 9)

Geld waschen (ab Runde II)
Der Spieler nimmt einen Teil seines Bargelds und legt es unter seine Boss-Karte. Dort bleibt es für den Rest des Spiels und zählt am Ende doppelt! (Auftragskarte „Geldwäsche")

Umbringen & Zerstören (ab Runde II)
Die betroffene Karte muss abgelegt werden. Gangster-Karten werden aus dem Spiel genommen, Business-Karten werden unter den Business-Stapel gelegt. (siehe Seite 9)

Reaktionskarte (ab Runde III)
Muss wie jeder andere Auftrag geplant werden, wird jedoch als Reaktion ausgeführt (siehe Kartentext). Kann nicht im eigenen Zug ausgeführt werden. (siehe Seite 10)

Karten-Symoble der Einflusskarten:

Der Auftrag wird leichter: Die zu würfelnde Zahl sinkt um 1.

Der Auftrag wird schwerer: Die zu würfelnde Zahl steigt um 1.

Gangster-Stärke +1. Der Gangster hat 1 zusätzlichen Würfel und ist schwerer umzubringen.

Gangster-Stärke -1. Der Gangster hat 1 Würfel weniger und ist leichter umzubringen.

Monopol
Erklärung: siehe Monopol-Karten oder Seite 8

LA COSA NOSTRA