LA COSA NOSTRA

SPELREGELS

Video-tutorial op www.lacosanostra-kartenspiel.de

Bekijk een video-tutorial op onze website:
www.lacosanostra-kartenspiel.de of scan de QR code aan de rechterkant.

Houd deze spelregels bij de hand en gebruik ook de **samenvatting op de voorlaatste pagina** en het **symbooloverzicht op de achterzijde**!

Spelmateriaal

30 Gangster-kaarten (Gangster cards)
34 Business-kaarten (Business cards)
90 Job-kaarten (Job cards)
35 Influence-kaarten (Influence cards)
5 Boss-kaarten (Boss cards)
3 Monopoly-kaarten (Monopoly cards)
1 Startspeler-marker (Start Player marker)
140 Bankbiljetten
25 Deal-Markers (Deal markers)
2 Borden
4 Dobbelstenen
1 Spelregelboek

Over La Cosa Nostra

In de onderwereld van New York City zijn de maffiafamilies, ofwel "La Cosa Nostra", de baas. Hun hebzucht kent geen grenzen: drugs, prostitutie, fraude en corruptie – de Cosa Nostra heeft overal een dikke vinger in de pap. Achter de schermen zijn de criminele families echter in een gewetenloze strijd verwikkeld in hun meedogenloze streven naar rijkdom.

Elke speler is de maffiabaas van zijn familie, die zijn handel wil uitbreiden en zoveel mogelijk geld wil verdienen met illegale handel. Een groep **Gangsters** staat voor hem klaar om de lucratieve **Jobs** op te knappen en de andere bazen **aan te vallen**.
De grootste winst valt te behalen door **samen te werken** met je medespelers.
Er kan echter maar één winnaar in het spel zijn en dus is onenigheid en **machtsstrijd** tussen de bondgenoten aan de orde van de dag.
La Cosa Nostra is geen vriendelijk spel. Je moet gemeen en slecht zijn. Je tegenspelers zullen constant proberen je te dwarsbomen en je mooie plannen kunnen elk moment in duigen vallen. Hoewel een goede planning een voordeel is, heb je meer aan korte-termijntactieken en flexibiliteit als je met je tegenspelers handelt. Diplomatie is belangrijk in dit spel. Je moet je familie door de ene na de andere crisis managen, en bepalen met welke tegenspeler je samenwerkt en welke je vijand is. In dit spel zul je bondgenoten moeten verraden en met voormalige vijanden moeten samenwerken, verbonden aangaan en constant op je hoede zijn voor verraad.

De kaarten

Er zijn verschillende soorten kaarten in *La Cosa Nostra*:
Job-kaarten en **Influence-kaarten** MOETEN geheim gehouden worden voor de andere spelers zolang je ze in je hand hebt. Handkaarten worden nooit geruild of weggegeven. Het is uitdrukkelijk verboden om handkaarten te tonen voor ze gespeeld worden. Deze kaarten worden gespeeld, afgelegd en opnieuw getrokken aan het begin van elke spelronde.
Job-kaarten worden niet direct uit de hand gespeeld. Ze moeten worden toegewezen aan Gangsters in de *Planningfase*. Met deze kaarten kan je geld verdienen (*Geldklussen*) of andere spelers Aanvallen (*Aanvallen*).

Influence-kaarten kunnen worden gespeeld en dan onmiddellijk worden uitgevoerd.

Gangster-kaarten en **Business-kaarten** liggen open op tafel in het speelgebied van elke speler. Ze blijven daar liggen - tenzij ze door een actie van een andere speler moeten worden afgelegd.

Boss-kaarten

Job-kaarten

Influence-kaarten

Gangster-kaarten worden gebruikt om acties uit te voeren. Het aantal pistolen geeft de **sterkte** aan van elke Gangster. Gangsters kunnen worden vermoord door bepaalde Job-kaarten.

Business-kaarten zijn nodig om *Geldklussen* te voltooien. Ze verhogen ook het inkomen van een speler. Hoe meer handeltjes een speler heeft, hoe meer geld hij elke beurt zal verdienen.

Business-kaarten bestaan uit: **Companies** en **Businessmen**. Companies zorgen voor meer inkomen, maar zijn duurder in aanschaf dan Businessmen. Aan de andere kant, hoewel Businessmen weinig geld binnenbrengen, hebben ze wel speciale eigenschappen.

Tijdens het spel kunnen meer Gangster- en Business-kaarten gekocht worden.

Het spel voorbereiden

Voorbereiding

- Leg de **borden** midden op tafel zodat alle spelers er makkelijk bij kunnen.
- Sorteer de **Job-kaarten** op ronde (zie achterzijde van de kaarten), schud ze en leg ze dicht op het bord.
- Sorteer de **bankbiljetten** en leg ze midden op tafel.
- Leg de 3 **Monopoly-kaarten** open op het tweede bord.
- Elke speler krijgt de volgende startset **Influence-kaarten**: 1 Snitch, 1 Schemer en 1 Henchman (Tipgever, Verklikker en Handlanger). Schud de overgebleven kaarten en leg ze dicht op het bord.
- Leg de **spelregels** binnen handbereik. Op de achterkant staat een uitleg van de symbolen en begrippen. Omdat sommige symbolen pas later in het spel komen, hebben spelers die informatie dan mogelijk nodig.

Gangster-kaarten

Business-kaarten

Influence-kaarten startset

De voorbereiding midden op tafel:

Begin van het spel

- Elke speler kiest een **Boss** en de zes **Gangsters** in dezelfde kleur. "**Start-Gangsters**" komen open voor elke speler te liggen, de andere Gangsters worden dicht onder de Boss-kaart gelegd (in willekeurige volgorde).
- Elke speler krijgt zijn startset **Business-kaarten**:

Blundetto familie (geel): 1 Loan Shark, 1 Cop, 1 Waste Company
DiMaggio familie (groen): 1 Drug Dealer, 1 Lawyer, 1 Building Firm
Calmuti familie (rood): 1 Pimp, 1 Politician, 1 Garage
LaServa familie (paars): 1 Pimp, 1 Night Club
Caruso familie (blauw): 1 Lawyer, 1 Casino

Zie ook op de achterzijde van de **Boss-kaarten**!

- De overgebleven Business-kaarten worden geschud en komen als een dichte trekstapel op het tweede bord. De bovenste vier kaarten worden open op de markt ("***The Market***") gelegd. Aan het begin van het spel moeten er vier verschillende kaarten liggen en maximaal één **Business** – plaats dubbele willekeurig terug in de stapel.
- Elke speler maakt zijn eigen speelveld (zie afbeelding hieronder).
- Elke speler krijgt $2,000 startgeld.
- De speler die het laatste een misdaad heeft begaan, wordt de startspeler. Hij krijgt de startspelermarker.

Let op: Als je het spel voor de eerste keer speelt, moet je in ieder geval de **gele**, **groene** en **rode** families gebruiken.

Het speelveld:

Spelverloop

Het spel duurt vier speelronden. Elke ronde is verdeeld in vier verschillende fasen:

1. Kaarten trekken
Aan het begin van elke ronde krijgt elke speler **Job**- en **Influence-kaarten** (zie tabel rechts). Elke spelronde heeft zijn eigen trekstapel, waarvan de Job-kaarten worden getrokken.
Het aantal te trekken kaarten staat ook aangegeven op het bord!

Te trekken kaarten				
Speelronde	I	II	III	IV
Job-kaarten	4	4	5	5
Influence-kaarten	-	2	2	2

2. Planningfase
Jobs en **Aankopen** worden **gepland** in speelvolgorde (met de klok mee): elke speler wijst een Job of Aankoop toe aan een van zijn Gangsters, totdat alle Gangsters op tafel iets te doen hebben.

3. Actiefase
De eerder geplande Jobs en Aankopen worden **uitgevoerd**. In speelvolgorde voert elke speler een Job of Aankoop uit, totdat alle Jobs en Aankopen zijn gedaan.

4. Payday (Betaaldag)
Spelers krijgen **inkomsten** van hun Business-kaarten en mogen een **nieuwe Gangster** inhuren.

In elke nieuwe ronde worden de Job-kaarten sterker, lucratiever en agressiever. Na de 4de ronde eindigt het spel en wint de speler met het meeste geld.

Kaartenpech:
Als een speler alleen *Job-kaarten met een Aanval* trekt, **mag** hij ze weigeren. Alle spelers moeten dan hun getrokken Job-kaarten inleveren. De kaarten worden geschud en opnieuw gedeeld.

Planningfase

Beginnend met de startspeler en daarna met de klok mee, wijzen de spelers ÉÉN van hun Gangsters een **Job** of **Aankoop** toe.

Job:
Leg een van je **Job-kaarten dicht** op een van je Gangster-kaarten, maar laat de pistool-symbolen zichtbaar. De Gangster zal deze **Job** uitvoeren in de *Actiefase*.

Aankoop ("Purchase"):
In plaats van een Job-kaart te gebruiken, kan een speler een Gangster ook de opdracht geven **een Business-kaart** te **kopen**.
Hij neemt een van de vier beschikbare Business-kaarten van de **Markt** en legt deze **open** op een van zijn Gangsters. Op deze manier plan je de aankoop van de kaart in de Actiefase. **Je hoeft hem nu nog niet te betalen.**
De markt wordt onmiddellijk aangevuld met een nieuwe kaart van de Business-stapel.

Om de beurt, in speelvolgorde, wijzen de spelers een kaart toe aan een van hun Gangsters, totdat ALLE Gangsters op tafel een opdracht hebben. Het is niet toegestaan te passen voordat al je Gangsters een Job of Aankoop toegewezen hebben gekregen. Spelers houden hun overgebleven Job-kaarten voor de volgende speelronde. Tijdens de Planningfase mogen spelers **onderhandelen** met hun medespelers (zie paragraaf "Geldklus").

Job:

Aankoop:

Voorbeeld Planningfase:
Twee Gangsters hebben een Job toegewezen gekregen en één Gangster heeft gepland een Aankoop te doen.

Speelvolgorde:
*In eerste instantie lijkt het misschien zinloos dat de spelers om de beurt maar één opdracht plannen. Naarmate het spel langer duurt, wordt de volgorde echter steeds belangrijker, omdat je je eigen planning kunt aanpassen door informatie verkregen door **Spioneren** en het observeren van je tegenspelers.*
In een spel met **5 spelers** kan dit veel tijd kosten. Daarom adviseren we in een spel met 5 spelers: Elke speler wijst telkens **twee van zijn Gangsters een opdracht toe** (vanaf ronde II).

Actiefase

Opnieuw beginnend met de startspeler, worden de Jobs en Aankopen **uitgevoerd**. Elke speler kiest **één van zijn Gangsters** en voert zijn Job of Aankoop uit. Nadat alle Jobs en Aankopen zijn gedaan, is de Actiefase afgelopen.
Je mag een Job ook laten vervallen, in plaats van hem uit te voeren. De kaart wordt dan afgelegd. Je kunt ook (en soms moet je, bijvoorbeeld omdat je niet genoeg geld hebt) een Aankoop laten vervallen. De Business-kaart wordt dan afgelegd (onderop de Business-stapel).
Ook nu is het niet toegestaan te passen. Als je aan de beurt bent, moet je een Job of Aankoop **uitvoeren** (of laten **vervallen**). Als een speler – om wat voor reden dan ook - geen Job of Aankoop meer heeft, wordt hij overgeslagen.

Een Business-kaart aankopen

De speler neemt de Business-kaart van zijn Gangster en legt hem open in zijn speelveld. De **Aankoopprijs** ("Purchase price") betaalt hij aan de bank.

***Belangrijk:** de volgorde waarin je je acties uitvoert mag je kiezen. Je kunt een Job uitvoeren en het geld dat je daarmee verdiend hebt, gebruiken om een geplande Aankoop mee te betalen. Het is mogelijk – en aan te bevelen - om al in de eerste ronde een Business-kaart te kopen.*

geplande Aankoop

Aankoopprijs
(twee keer het inkomen)

Een Job uitvoeren

De actieve speler draait de Job-kaart open, **gooit de dobbelstenen** (zie onder) en past het **effect** van de kaart toe. Nadat alle effecten zijn toegepast, wordt de kaart afgelegd op de stapel van deze ronde (terug naar waar hij vandaan kwam – deze stapel wordt niet meer gebruikt).

*Voor de juiste atmosfeer moet de speler de **de naam en de tekst** van de kaart **hardop voorlezen**.*

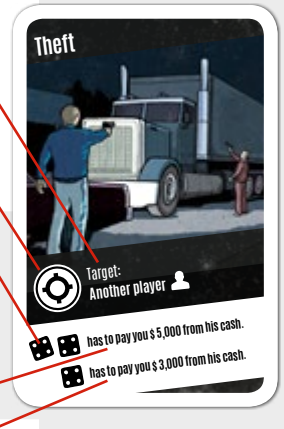
geplande Job

De dobbelstenen gooien

Voor iedere uitgevoerde Job moet je dobbelen om te zien hoe succesvol je de opdracht hebt uitgevoerd. Het getal op de afgebeelde dobbelstenen op de kaart geeft aan welke waarde je **ten minste moet gooien.**

Gooi **zoveel dobbelstenen als de sterkte van de Gangster** (= aantal pistolen) die je aan deze Job hebt toegewezen. Elke dobbelsteen die de afgebeelde waarde ten minste evenaart, is **succesvol**. Je hebt ten minste één succesvolle dobbelsteen nodig. Voor de meeste Jobs is er meer succes als je ten minste twee succesvolle dobbelstenen hebt gegooid. Als geen enkele dobbelsteen succesvol is, leg je de Job af zonder effect.

__Voorbeeld__ (zie rechts): Speler Rood heeft zijn Gangster met sterkte 3 (3 pistolen) de opdracht "Theft" (Diefstal) toegewezen. Het getal op de dobbelsteen die staat afgebeeld op de Job-kaart is 4. Speler Rood gooit 1, 4 en 5. Twee succesvolle dobbelstenen geven hem de mogelijkheid $5.000 te stelen van een tegenspeler. Als hij 1, 2 en 5 had gegooid had hij slecht $3.000 kunnen stelen.

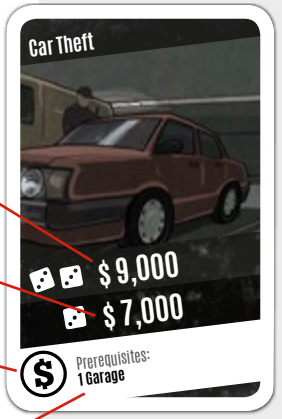


Doelwit van de Aanval
Symbool voor ***"Aanval"***
Te dobbelen getal
Effecten bij twee succesvolle dobbelstenen
Effecten bij één succesvolle dobbelsteen

Job-kaart Aanval

Aanvallen zijn Jobs die gericht zijn op andere spelers. Ze zijn te herkennen aan het **vizier-symbool**. Naast het vizier staat het **doelwit *("Target")* van de Aanval**. Dit kan bijvoorbeeld een Bussinesman of Gangster van een tegenspeler zijn. Het effecten van de Aanval op het doelwit staan aan de onderkant van de kaart. **Voordat de kaart onthult wordt**, moet de speler duidelijk aangeven wie het doelwit is van de Aanval. Nadat de kaart is onthuld mag er niet meer onderhandeld of gediscussieerd worden. Voordat de kaart is onthuld mag dit uitdrukkelijk wel – daarbij mag ook gebluft worden.

Er zijn ook Job-kaarten die Aanval noch Geldklus zijn.



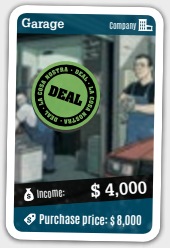
Inkomsten bij twee succesvolle dobbelstenen
Inkomsten bij één succesvolle dobbelsteen
Symbool voor ***"Geldklus"***
Voorwaarde (Business-kaarten)

Job-kaart Geldklus

Geldklussen zijn Job-kaarten die je **inkomsten/een uitbetaling** opleveren. Ze zijn te herkennen aan het **dollar-symbool**. Er staan twee inkomsten op elke kaart, afhankelijk van het aantal succesvolle dobbelstenen. De actieve speler krijgt het inkomen van de bank **onmiddellijk** na het gooien van de dobbelstenen.
Geldklussen hebben meestal een **voorwaarde** ("Prerequisites") in de vorm van Business-kaarten, zoals aangegeven op de kaart. De actieve speler moet beschikken over deze Business-kaarten, doordat hij ze **bezit** of door ze te **gebruiken van andere spelers**. *Dit noemen we "**een Deal sluiten**".*

__Voorbeeld:__ de Job-kaart "Car Theft"(Autodiefstal) vereist een garage. Als de speler de Business-kaart "Garage" bezit kan hij de Job uitvoeren. Als hij zelf geen garage bezit, kan hij met andere spelers onderhandelen om hun Business te gebruiken voor deze Job.

Een **Deal** sluiten:



Deals

De andere spelers willen uiteraard ook hun deel hebben.
Hierover mag onderhandeld worden.
De onderhandelingen hierover moeten afgerond zijn voor een speler de Job onthult, dus wanneer de andere spelers de inkomsten nog niet met zekerheid kennen. De actieve speler mag ze dat vertellen, maar hij mag daarover ook liegen... Onderhandelingen mogen beginnen in de *Planningfase*. Als een overeenkomst is bereikt, plaatst de actieve speler een van zijn **Deal-markers** op de betreffende Business-kaart. Deze marker geeft aan dat

deze kaart **één maal** voor **één** *Job* mag worden gebruikt.

Als de *Job* in de *Actiefase* wordt uitgevoerd, onthult de speler de kaart en wordt gekeken of aan alle voorwaarden is voldaan. Daarna dobbelt de speler en ontvangt hij, bij succes, **onmiddellijk** het verdiende geld van de bank. Gebruikte Deal-markers gaan terug naar de eigenaar.

Voorbeeld: *In de Planningfase wijst speler Geel een van zijn Gangsters de klus "Investment Fraud" (Investeringsfraude) toe. Hij heeft daarvoor een Laywer en een Loan Shark nodig, maar hij heeft alleen een Loan Shark. Hij meldt dat hij een Laywer nodig heeft voor deze Job. Speler Groen heeft er een. Speler Geel biedt hem $3.000 van de winst. Speler Groen wil $3.000 op voorhand. Ze worden het eens over $2,000 op voorhand. Speler Geel betaalt speler Groen $2.000 en legt een van zijn Deal-markers op de Loan shark van speler Groen. Tijdens de Actiefase voert speler Geel de Job uit, gooit een 3 en een 4 en ontvangt $9.000 van de bank.*

Tijdens onderhandelingen is alles toegestaan. *Zo mag je geld bieden, maar ook het gebruik van een Business-kaart. Je mag ook afspraken maken voor de toekomst – maar zoals steeds: je mag liegen! Afspraken die gemaakt worden, hoeven niet te worden nagekomen.* ***Maar: Een eenmaal geplaatste Deal-marker kan niet meer verwijderd worden, deze toezegging is bindend.*** *Daarom is de veiligste manier om een Business-kaart uit te lenen, er vooraf contant geld voor te krijgen! Deals als "Fifty-fifty als de Job succesvol is" of "Leen me die Business-kaart, dan val ik je deze ronde niet aan" zijn uiteraard ook mogelijk. Mondelijke toezeggingen mogen echter gebroken worden.*

Meerdere Deals op één Business-kaart

Deals kunnen op elk moment gesloten worden: Je kunt onderhandelen tot vlak voor het uitvoeren van de Job, maar ook al in de Planningfase ervoor. Dit is zelfs aan te raden.

Geleende Business-kaarten **kunnen voor andere Jobs gebruikt worden** in dezelfde ronde. Er is **geen limiet aan het aantal Deal-markers op Business-kaarten**. Elke speler beschikt over vijf Deal-markers.

Een geplaatste marker blijft op de Business-kaart liggen totdat hij gebruikt is. Hij kan er zelfs meerdere ronden blijven liggen. Een Deal komt te vervallen als de Business-kaart waarop hij ligt wordt gedeactiveerd, afgelegd of omgekocht. De eigenaar van de Deal-marker mag op elk moment de marker vrijwillig terugnemen.

Deal op een Aankoop

Het kan gebeuren dat een Business-kaart niet langer beschikbaar is door een actie van een andere speler (bijvoorbeeld "**Vandalism**"). De Deal komt dan te vervallen en de speler moet, indien mogelijk, onderhandelen met andere spelers. **Nogmaals: Deals kunnen worden gesloten tot vlak voor een klus wordt uitgevoerd.**

Als een speler niet aan alle voorwaarden kan voldoen, wordt de Job niet uitgevoerd en wordt hij **afgelegd** zonder effect.

Een Deal-marker mag ook worden gelegd op een geplande, maar **nog niet betaalde Aankoop**, maar uiteraard kan de Business-kaart niet worden gebruikt voor de Job als hij nog niet is betaald en geactiveerd.

Tip – goede planning: *De volgorde waarin je Gangsters hun opdrachten uitvoeren is belangrijk. Het is mogelijk om een (S) Geldklus die je geld oplevert in je eerste beurt uit te voeren en dat geld dan in je tweede beurt te gebruiken om een geplande Aankoop te doen. Het is ook mogelijk om deze zojuist gekochte Company te gebruiken om een andere (S) Geldklus uit te voeren. Grote plannen - hoewel slim en uitgekookt - hebben echter een groot nadeel: ze kunnen gedwarsboomd worden door je tegenspelers...*

Influence-kaarten

Influence-kaarten worden direct uit de hand gespeeld, ze hoeven niet te worden gepland. **Wanneer en hoe** ze worden gespeeld, staat **op de kaarten**. Nadat een Influence-kaart is gespeeld, wordt hij afgelegd op de daarvoor bestemde aflegstapel (zie bord). Spelers krijgen nieuwe Influence-kaarten in de *fase* "*Kaarten trekken*".

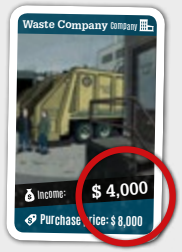
Het spelen van Influence-kaarten is geen aparte actie, zoals het toewijzen van een actie aan een Gangster in de *Planningfase*, het uitvoeren van een Job, of het doen van een Aankoop in de *Actiefase*. Tijdens je beurt kan je een actie plannen of uitvoeren en daarbij een of meer Influence-kaarten spelen.
Sommige kunnen gespeeld worden tijdens de *Planningfase* om een eigen Gangster te helpen, of om Gangsters van andere spelers te dwarsbomen. De kaart "**Schemer**" (Verklikker) kan gespeeld worden in de *Actiefase*, vlak voor de beurt van een tegenspeler. De "**Ambulance**" kan alleen gespeeld worden als reactie.
Meer uitleg over de verschillende Influence-kaarten vind je op pagina 15.

Tip voor beginners:
Influence-kaarten zijn niet belangrijk in ronde I. Als je rustig aan het spel wilt wennen, kun je er voor kiezen om ze pas in ronde II of III in het spel te laten komen.

Payday (Betaaldag)

Inkomen

Elke speler krijgt inkomen van zijn **Business-kaarten** en mogelijk ook van **Monopolies** (zie onder). Hij noemt het bedrag luid en duidelijk en ontvangt het geld van de bank.



Inkomen

Gangsters ronselen

Na het ontvangen van inkomen, mag elke speler **één** nieuwe Gangster ronselen uit zijn stapel. De nieuwe Gangster komt in het speelveld van de speler te liggen nadat de **aankoopprijs** ervoor is betaald aan de bank.

Handlimiet

Elke speler mag slechts **3 Job-kaarten en 3 Influence-kaarten** hebben aan het eind van een ronde. De rest moet worden afgelegd. Dit is pas relevant vanaf ronde II.

Handlimiet

Startspelerwissel

De startspelermarker wordt doorgegeven naar links en de volgende ronde begint.

Monopolies

Er zijn drie Monopoly-kaarten in het spel, elk voor een categorie **Businessmen**: **Prostitution** (prostitutie) (Pimps (Pooiers)), **Drugs** (Drug Dealers) and **Credit** (Krediet) (Loan Sharks (Woekeraars)). Een speler krijgt een Monopoly-kaart als hij **minstens twee** ondernemers van dezelfde soort heeft én **meer dan alle andere spelers bij elkaar**!
Zodra een speler aan de voorwaarden voldoet, neemt hij de bijbehorende Monopoly-kaart en legt hij deze naast zijn Business-kaarten. Een Monopoly verhoogt je inkomen met $5.000. Als je niet langer aan de voorwaarden voldoet, leg je de Monopoly-kaart terug op het bord.

Monopoly-kaarten

Voorbeeld: *Speler Rood heeft twee Pimp-kaarten. Speler Geel heeft er ook een en verder zijn er geen in het spel. Speler Rood krijgt de Monopoly-kaart "Prostitution". In de volgende beurt neemt speler Blauw een Pimp. Speler Rood verliest nu zijn Monopoly-kaart, want speler Geel en speler Blauw hebben nu samen evenveel Pimp-kaarten als speler Rood.*

Einde van het spel

Na de *Actiefase* in ronde IV eindigt het spel. In plaats van een gewone betaaldag, ontvangen de spelers het **dubbele inkomen** van hun Business-kaarten en monopolies.
De speler met de **meeste actieve Gangster-kaarten** ontvangt een bonus van $15.000 (bij een gelijke stand ontvangt niemand de bonus).
Machtbonus: elke speler krijgt een bonus als hij Gangsters van tegenspelers heeft vermoord. Hij telt de sterkte (aantal pistolen) van de vermoorde Gangsters op en krijgt:

- 1 vermoorde Gangster: sterkte x $2.000
- 2 vermoorde Gangsters: totale sterkte x $4.000
- 3 of meer vermoorde Gangsters: totale sterkte x $6.000

De speler met het meeste geld is de winnaar.

Bij een gelijke stand wint de betrokken speler met de hoogste waarde ("Purchase Price") op een Business- of Gangster-kaart. Als er dan nog een gelijke stand is, moet een potje armworstelen de doorslag geven!

Korte versie:
Als je liever een korter spel speelt, kun je na de derde ronde stoppen.

Begrippen en definities

Deactivate (deactiveren) (vanaf ronde I)
Als een Gangster- of Business-kaart gedeactiveerd wordt, wordt hij **omgedraaid** voor de rest van de ronde. Een gedeactiveerde Gangster **kan zijn opdracht niet uitvoeren** en zijn Job-kaart wordt afgelegd.
Gedeactiveerde Business-kaarten **kunnen niet gebruikt worden als voorwaarde voor** ($) ***Geldklussen*, leveren geen geld op** bij een Payday en **tellen niet mee voor Monopolies.** Deal-markers op gedeactiveerde kaarten gaan terug naar hun eigenaar. De kaart wordt **gereactiveerd aan het begin van de volgende ronde**, voor de *Planningfase*.

Kill & destroy (vermoorden & vernietigen) (vanaf ronde II)
Met sommige Job-kaarten kunnen **Gangsters** en **Businessmen** worden vermoord of **Companies** worden vernietigd.
Als de Aanvaller genoeg succesvolle dobbelstenen heeft, wordt de aangevallen kaart **afgelegd**. Business-kaarten (Companies en Businessmen) worden onder de Business-trekstapel gelegd. Gangster-kaarten komen niet terug in het spel, maar **de dader neemt deze kaarten** (voor de machtbonus aan het einde van het spel).

De Job-kaart "***Assassination*** *(Moord)* komt in het spel in ronde III en toont **dobbelstenen met een vraagteken**. Dit betekent: **om succesvol te zijn moet je ten minste de sterkte van de Gangster die je Aanvalt werpen**. Er staan twee dobbelstenen afgebeeld, dus je moet **twee succesvolle dobbelstenen** hebben om hem te vermoorden.

Je kunt een Gangster vermoorden die nog is **toegewezen aan een Job of Aankoop**. Dan **wordt het te gooien getal met 1 verhoogd!** Bij succes wordt de Job- of Business-kaart ook afgelegd.

*__Voorbeeld:__ speler Rood wijst zijn Gangster **(sterkte 2)** een "Assassination"-opdracht toe op een Gangster met **sterkte 4** van speler Geel. Speler Rood gooit **TWEE dobbelstenen** en moet ten minste twee **VIEREN** gooien. Hij gooit 3 en 5. Maar één dobbelsteen is succesvol, dus overleeft de Gangster van speler Geel. (Als er een Job-kaart op deze Gangster had gelegen, had speler Rood zelfs twee vijven moeten gooien.*

Money Laundering (witwassen) (vanaf ronde II)
Als je de Job-kaart ***"Money Laundering"*** succesvol speelt, kun je geld witwassen: afhankelijk van het aantal succesvolle dobbelstenen, kan een speler tot $15.000 van zijn geld witwassen en het **onder zijn Boss-kaart plaatsen**. Dit geld kan niet meer gebruikt of gestolen worden tijdens het spel. **Aan het einde van het spel** wordt het bedrag **verdubbeld**.

Response-kaarten (reactiekaarten) (vanaf ronde III)
De Response-kaarten ***"Robbery" (Beroving)* en *"Trap" (Hinderlaag)* komen in ronde III in het spel.** Ze worden gepland als een normale Job: de speler wijst de kaart in de Planningfase toe aan een van zijn Gangsters.
De Robbery wordt **uitgevoerd** in de *Actiefase*, echter niet in de beurt van de speler zelf, maar **in de beurt van een andere speler!**
Zodra een andere speler succesvol een ($) *Geldklus* heeft uitgevoerd, kan een geplande ***Robbery*** onthult worden. De speler die de Beroving speelt ontvangt het hele (of halve) bedrag dat verdiend is met de Job, afhankelijk van het succes van de dobbelworp.
De beroving moet gespeeld worden **direct ná de dobbelworp** voor de Job en **vóór de actieve speler zijn verdiende geld krijgt** van de bank.

De ***Trap*** wordt op dezelfde manier gespeeld: als je het slachtoffer bent van een (succesvolle) (◎) *Aanval*, kun je de Hinderlaag onthullen. Afhankelijk van het succes van de dobbelworp wordt **de Aanval afgeslagen** of de Aanvallende Gangster wordt zelfs vermoord.

Response-kaarten **kunnen alleen op deze manier gespeeld worden**, nooit in je eigen beurt. Als een speler aan de beurt is en alleen nog Response-kaarten over heeft, moet hij een Response-kaart **afleggen** zonder effect.

Vrije handel

Spelers mogen onderling elk soort Deal op elk moment maken, zolang ze binnen de regels en het spelverloop blijven. Elke afspraak mag op elk moment gebroken worden. Business- en Ganster-kaarten kunnen geruild of verhandeld worden. (Als een Business-kaart vrijwillig van eigenaar wisselt, blijven Deal-markers op de kaart liggen!) Geld kan worden uitgeleend of weggegeven. Alleen **handkaarten mogen nooit van eigenaar wisselen**. Het is **verboden** om handkaarten aan andere spelers **te laten zien**.
De absolute vrijheid van handelen en spreken is de kern van het spel. Onderhandel, chanteer, treiter, vlei, smeed verbonden en naai je medespelers een oor aan. De juiste benadering van je tegenspelers is cruciaal in dit spel.

Afpersing

Door de grote vrijheid in het spel is elke vorm van chantage toegestaan. Maar onthoud: **voordat een (◎) *Attack-kaart* wordt onthuld, moet de actieve speler duidelijk aangeven wie het doelwit is van de *Aanval*** (zie pagina 6).

Als een speler iemand wil afpersen ("Betaal me $5.000 of ik vermoord je Gangster!"), moet hij dit proberen VOOR hij zijn (◎) Aanvalskaart onthult. Zodra de kaart is opengedraaid, wijst hij **onmiddellijk** en zonder discussie het doelwit aan en dobbelt. Hierdoor is bluffen mogelijk – je kunt een tegenspeler afpersen zonder dat je een (◎) *Aanval* hebt gepland.

Bijlage: Tips

Geef je tegenspelers deze tips niet, tenzij je eerlijk wilt spelen.

Durf te onderhandelen: *La Cosa Nostra* is een onderhandelingsspel. Je kunt je natuurlijk hard opstellen en geen Deals sluiten om te voorkomen dat anderen profiteren, maar daarmee zul je niet winnen – en niet veel plezier hebben! Als je iets nodig hebt, vraag het! Je medespelers hebben mogelijk ook iets van jou nodig…

Het is zinvol een Gangster te kopen als je genoeg geld hebt. Hij geeft je een extra actie, die je hard nodig zult hebben in het spel.

Het is ook zinvol om meteen vanaf het begin Business-kaarten te kopen. Hoe meer verschillende Business-kaarten je hebt, hoe meer *Geldklussen* je kunt uitvoeren en hoe meer Deals je kunt sluiten.
Je kunt het beste één Business-kaart per ronde kopen. Je kunt er ook twee kopen, maar dat is zeker in het begin riskant: als je niet genoeg geld hebt om ze aan te schaffen, verspil je een actie.

Waardeer de waarde van informatie en diplomatie!
Zeker! Aanvallen kunnen heel heftig zijn. En nee! Wanneer ze eenmaal plaatsvinden, kun je er niets tegen doen. Hadden we al gezegd dat La Cosa Nostra geen vriendelijk spel is? Maar er is iets dat je kunt doen: gebruik de mogelijkheid om je tegenspelers te bespioneren. Nog niet onthulde Aanvallen kunnen worden onderschept door Influence-kaarten, of misschien kun je een Deal maken zodat je niet wordt aangevallen.
Je kunt met wraakacties dreigen. Misschien heb je wel een "Trap"-kaart in de hand. Of kun je je tegenspeler overtuigen dat…

Wees voorzichtig en schat de risico's in! Wees er op voorbereid dat alles op elk moment mis kan gaan. Een tegenspeler steelt het geld, dat je echt nodig hebt om een bepaalde Business-kaart te kopen. Maak geen te complexe plannen, hoe verleidelijk ook!
Een Job waarbij je een worp van minimaal 3 nodig hebt, lijkt eenvoudig – maar kan ook mis gaan. Als het slagen van je plannen afhangt van een bepaalde Job, schakel dan hulp in in de vorm van een "Henchman" (Handlanger) of "Machine Gun" (Machinegeweer)!

Geef niet op! Zelfs als een vijandige Aanval bijna tot je ondergang leidt – Hou vol! *La Cosa Nostra* zit bewust zo in elkaar dat het spannend blijft tot het einde voor alle spelers. Juist als alles verloren lijkt, kun je de onoplettendheid van je tegenspelers gebruiken om weer volop mee te doen en op het laatste moment alsnog te winnen.

Reageer snel op crisissituaties! Heb je tegen je verwachting in niet genoeg geld om een geplande aanschaf te doen? Laat je trots varen! Smeek je tegenspelers om geld!
Beloof ze gouden bergen! Laat ze een Deal-marker op je kaarten leggen voor een belachelijk lage prijs. Het is even slikken, maar het is vaak beter zo, dan op te geven en meerdere acties te verliezen.

Gebruik de zwakke momenten van je tegenspelers in je voordeel! Als een tegenspeler geld nodig heeft, leen het hem in ruil voor bijvoorbeeld het plaatsen van een Deal-marker op zijn kaart. Dit garandeert je gunstige voorwaarden voor toekomstige Jobs én je hebt een vriend. Diplomatie is een machtig wapen.

Ook zwakke Aanvallen zoals "**Bashing a Businessman**" (Een ondernemer in elkaar slaan)

Tip: tijdslimiet
De speelduur hangt erg af van de groep. Afhankelijk van de voorkeuren van de spelers kunnen de Plannings- en Actiefase lang duren. Als je de speelduur wilt beperken, raden we het volgende aan:
1. De speler die zijn beurt beëindigt, geeft dit luid en duidelijk aan, waarbij hij de volgende speler aanspoort zijn beurt uit te voeren (dit kan heel effectief zijn).

2. Bij hardnekkig trage spelers gebruik je een zandloper voor de Planningfase. Iedere speler krijgt 1 minuut om een Gangster een taak toe te wijzen.
*Natuurlijk kun je het plannen beginnen **voor** het je beurt is. Je kunt ook Deals sluiten buiten je eigen beurt.*

of **"Vandalism"** (Vandalisme) kunnen, mits goed gebruikt, een groot effect hebben. Zo'n eenvoudige taak kan gemakkelijk uitgevoerd worden door een minder sterke Gangster. Op deze manier kun je een tegenspeler tijdelijk een Monopoly ontnemen of er zelf een verkrijgen.
Een Business-kaart met een Deal-marker erop uitschakelen, is een populaire strategie omdat je daarmee zowel de eigenaar de eigenaar van de kaart raakt als de eigenaar de marker, die mogelijk de Business-kaart nodig heeft voor een bepaalde Job.
Hier een voorbeeld van een uiterst valse actie: Ik schakel de "Lawyer"-kaart van speler Blauw uit omdat speler Rood daarop een Deal-marker heeft liggen. Nu kan ik speler Rood aanbieden om gebruik te maken van mijn Laywer in ruil voor een leuk geldbedrag!

Niet vergeten:
Deal-markers kunnen meerder ronden blijven liggen, en Jobs/klussen worden steeds lucratiever. Het kan dus voordelig zijn om fiches uit voorzorg al vroeg in het spel op Business-kaarten van tegenspelers te leggen tegen gunstige voorwaarden.

Bijlage: Optionele regels

Spioneren:

Als jullie ervaren spelers zijn, raden we aan om toe te staan dat *Snitch*- en *Spy*-kaarten op elk moment gespeeld mogen worden, zelfs tijdens andermans beurt. Dit verbetert de groepsdynamiek en versnelt het spel.
Je kunt ook afspreken dat alle Influence-kaarten op elk moment gespeeld mogen worden, dus ook buiten je eigen beurt. Aan het eind van Planningfase moet er dan wel een afgesproken moment zijn waarop alle spelers hun Influence-kaarten gespeeld moeten hebben, voordat de *Actiefase* begint.

Business-bonus:

Ervaren spelers kunnen de volgende bonus introduceren die zal leiden tot meer competitie en het gerichter inzetten van Attack-kaarten: Aan het einde van elke ronde ontvangt de speler met het **hoogste inkomen** een **bonus van $5.000**! Bij een gelijke stand krijgt niemand de bonus.

Bijlage: uitleg van de kaarten

Dit is een overzicht van de verschillende Job- en Influence-kaarten en van de Business-kaarten met speciale eigenschappen. De *Geldklussen* staan niet in dit overzicht, Ze zijn allemaal verschillend, maar worden allemaal op dezelfde manier gespeeld.

Job-kaarten

Bash a Businessman
(Een ondernemer in elkaar slaan)

Een Businessman van een tegenspeler wordt gedeactiveerd.

Deactiveren: zie pagina 9
Ja, dit is al succesvol met een 2. Elke Gangster kan een gewone ondernemer een flink pak slaag geven.
Aantal: 2/1/0/0

Property Damage (Vernieling)

Een andere speler moet $6.000 / $3.000 aan de bank betalen.

Aan de bank, niet aan jou! Als hij niet genoeg heeft, betaalt hij zoveel hij kan.
Aantal: 2/0/0/0

Theft (Diefstal)

Een andere speler moet jouw geld betalen (bedragen verschillen per kaart).

Als hij niet genoeg heeft, betaalt hij zoveel hij kan.
Aantal: 2/2/1/2

Vandalism (Vandalisme)

Een Company van een tegenspeler wordt gedeactiveerd.

Deactiveren: zie pagina 9

Aantal: 1/1/0/0

Exceptional Offer
(Uitzonderlijk voorstel)

Je mag onmiddellijk een Business-kaart kopen van de markt – je betaalt slechts de helft / $1.000 minder.

Je mag eerst dobbelen en daarna de kaart kiezen.
Aantal: 0/1/1/0

Connections (Connecties)

Doorzoek de Business-kaartstapel en koop een kaart naar keuze voor $2.000 minder / gewone prijs.

Je mag ook een kaart van de markt kiezen. Je mag eerst dobbelen en daarna de kaart kiezen.
Aantal: 0/1/1/0

Money Laundering (Witwassen)

Je mag tot $15.000 / $8.000 van je geld witwassen.

Witwassen: zie pagina 9
Aantal: 0/2/2/0

Birthday Party (Verjaardagsfeest)

Je bent jarig! Elke speler moet je een cadeautje geven van $3.000 / $1.000.
Als een speler niet genoeg heeft, betaalt hij zoveel hij kan. Felicitaties zijn welkom.
Aantal: 0/1/0/0

Arson (Brandstichting)

Een Business van een tegenspeler wordt vernietigd/gedeactiveerd.

Vernietigen/deactiveren: zie pagina 9
Aantal: 0/0/1/1

Kill a Businessman
(Een zakenman vermoorden)

Een ondernemer van een tegenspeler wordt vermoord/gedeactiveerd.

Vermoorden/deactiveren: zie pagina 9
Aantal: 0/1/2/1

Assassination (Moord)

Een Gangster van een tegenspeler wordt vermoord.

Je moet de sterkte van de Gangster dobbelen. **Zie pagina 9 voor meer informatie.**
Je hebt twee succesvolle dobbelstenen nodig. Met slechts één succesvolle dobbelsteen gebeurt er niets!
Aantal: 0/0/3/2

Persuasion (Overlopen)

Een Businessman van een tegenspeler verandert van eigenaar. Jij neemt hem.

Je hebt twee succesvolle dobbelstenen nodig. Met slechts één succesvolle dobbelsteen gebeurt er niets. Deal-markers op de Businessman/ondernemer gaan terug naar de eigenaar.
Aantal: 0/2/2/2

Robbery (Beroving)

Response-kaart! Speel deze kaart als een andere speler een *Geldklus* uitvoert. Wacht totdat hij gedobbeld heeft, onthul dan je Robbery kaart. Je krijgt de hele opbrengst / halve opbrengst (afgerond naar beneden).

Zie pagina 10 voor meer informatie.
Een Beroving is een *Aanval*, geen *Geldklus*. Je kunt dus geen Beroving spelen tegen een Beroving. Wie het eerst komt, het eerst maalt. (Als je wilt kun je voor het spel begint, afspreken dat een beroving wel beroofd kan worden.)
Aantal: 0/0/2/1

Trap (Hinderlaag)

Response-kaart! Speel deze kaart als een andere speler een *Attack/Aanval* op je uitvoert. De Aanvallende Gangster wordt vermoord én de *Aanval* wordt verijdeld / de *Attack/Aanval* wordt verijdeld.

Zie pagina 10 voor meer informatie.
Ja, je kunt een Hinderlaag spelen tegen een *"Robbery"*. De Hinderlaag zelf is GEEN *Aanval*, dus je kunt geen Hinderlaag tegen een Hinderlaag spelen.
Aantal: 0/0/1/2

Horse Racing (Paardenrennen)

Dubbel of niets! Neem tot $20.000 van je geld en leg het op deze kaart. Het geld wordt verdubbeld / (geen succes:) Het geld gaat verloren.

Uiteraard moet je van tevoren aangeven hoeveel geld je inzet! Succes!
Aantal: 0/0/0/1

Drive-by Shooting

Een Gangster van een tegenspeler wordt vermoord / de aangevallen Gangster schiet terug! (Alsof hij jouw Gangster Aanvalt.)

Als je geen enkele succesvolle dobbelsteenworp hebt, mag de aangevallen speler dobbelen om met zijn Gangster jouw Aanvallende Gangster te vermoorden.
Aantal: 0/0/0/2

Car Bomb (Autobom)

Een Gangster van een tegenspeler wordt vermoord / wordt gedeactiveerd.

Vermoorden/deactiveren: zie pagina 9
Aantal: 0/0/1/1

"Aantal" betekent het aantal kaarten in het spel. Bij de Job-kaarten betekent het:
in ronde I / ronde II / ronde III / ronde IV

Influence-kaarten

Snitch (Tipgever)

Speel deze kaart op elk moment: Je mag een toegewezen Job bij een tegenspeler bekijken.

Of, in je beurt: je mag de 4 Business-kaarten op de markt vervangen door nieuwe.

Je moet de "*Snitch*"-kaart geheim houden zolang je hem in de hand hebt. Je mag er niet over praten. **Echter, na gebruik mag je zoveel vertellen (en er over liegen) als je wilt.**

De vervangen Business-kaarten worden onderop de Business-stapel gelegd.

Aantal: 8

Henchman (Handlanger)

Speel deze kaart in de *Planningfase*. Leg hem open op een Gangster naar keuze.

De Job wordt makkelijker voor deze Gangster. Het doel van de dobbelworp wordt verlaagd met 1. Deze kaart wordt samen met de Job-kaart afgelegd.

Maximaal 1 Handlanger per Gangster!

Aantal: 5

Machine Pistol (Machinegeweer)

Speel deze kaart tijdens de Planningfase. Leg hem open op een Gangster naar keuze.

De sterkte van de Gangster neemt toe met 1. Hij krijgt een extra dobbelsteen. Dit is ook van belang als hij het slachtoffer wordt van een Assassination (moord). Deze kaart wordt aan het einde van de beurt afgelegd.

Maximaal 1 Machinegeweer per Gangster!

Aantal: 4

Spy (Spion)

Speel deze kaart op elk moment: Je mag twee geplande Job-kaarten bij je tegenspelers bekijken.

Zie: Snitch.

Je mag bij verschillende spelers kijken.

Aantal: 4

Emergency doc (Spoedoperatie)

Speel deze kaart nadat een Gangster of Businessman is vermoord: Hij wordt slechts gedeactiveerd.

Speel deze kaart nadat een Gangster of Businessman is gedeactiveerd: Hij blijft actief.

Aantal: 2

Saboteur

Speel deze kaart in de *Planningfase*. Leg hem open op een Gangster van een tegenspeler.

De Job wordt moeilijker voor deze Gangster. Het doel van de dobbelworp wordt verhoogd met 1. Deze kaart wordt samen met de Job-kaart afgelegd.

Maximaal 1 Saboteur per Gangster!

Aantal: 2

Distraction (Afleiding)

Speel deze kaart tijdens de Planningfase. Leg hem open op een Gangster van een tegenspeler.

De sterkte van de Gangster neemt af met 1. Hij krijgt een dobbelsteen minder. Dit is ook van belang als hij het slachtoffer is van Assassination (moord). Deze kaart wordt aan het einde van de beurt afgelegd. De sterkte van een Gangster kan niet lager worden dan 1.

Maximaal 1 Afleiding per Gangster!Aantal: 3

Speciale eigenschappen van Businessmen

Schemer (Verklikker)

Speel deze kaart in de Actiefase vóór de beurt van een tegenspeler: Je mag onmiddellijk een extra beurt spelen. Daarna gaat het spel normaal verder.

Of, speel deze kaart in je beurt: Je wordt overgeslagen.

Het is een extra beurt, op een later moment naar keuze, zelfs als je niet aan de beurt bent. Na afloop voert de speler die aan de beurt was, zijn beurt uit.

Dit moet je duidelijk aangeven voor de andere speler zijn beurt begint. Zodra hij een Job-kaart onthult is het te laat.

Wie het eerst komt, het eerst maalt. Als een tweede speler de Verklikker wil spelen kan hij dit onmiddellijk na de eerste Verklikker doen.

Als meerdere spelers een Verklikker op hetzelfde moment spelen, voeren ze hun extra beurt uit in speelvolgorde vanaf de startspeler. Een speler mag niet meer dan 1 Verklikker tegelijk spelen.

Je eigen beurt overslaan kan zinvol zijn als je een Response-kaart gepland hebt of als je denkt dat je tegenspeler er een heeft.

Aantal: 5

Lawyer (Advocaat)

Eenmaal per ronde mag je twee Job-kaarten van je tegenspelers bekijken.

Je mag verschillende tegenspelers kiezen.

Aantal: 3

Politician (Politicus)

In de fase "*Kaarten trekken*" krijg je een extra Influence-kaart.

Aantal: 3

Cop (Politieagent)

ALLEEN VOOR $ *GELDKLUSSEN*: Eenmaal per ronde mag je een dobbelsteen opnieuw gooien.

Nogmaals: ALLEEN VOOR $ GELDKLUSSEN! Dus NIET voor ◎ ***Aanvallen***!

Aantal: 3

De speciale eigenschappen van Businessmen-kaarten werken niet samen met Deals. **Ze zijn NIET overdraagbaar!**

Ze zijn **cumulatief**. Als je bijvoorbeeld twee politici hebt mag je twee extra Influence-kaarten trekken.

Als je wilt kun je een Bussinessmen-kaart 90° draaien om aan te geven dat je hem deze ronde gebruikt hebt.

Colofon

Ontwerper & Illustrator: Johannes Sich
Grafische vormgeving: Daniel Goll
Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij
Quined Games: Arno Quispel, Paul Mulders (redactie), Rafaël Theunis

Veel dank voor hun hulp en advies:
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, André Cohen, Marcel Beining, Simon Schnug, Michael Wahlers, Tim Bishop, Monika Stangor.

Veel dank aan alle testspelers, die hebben geholpen bij het ontwerp van het spel: 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 en vele met hen.

Bezoek **www.lacosanostra-kartenspiel.de** voor informatie over het spel en de regels, FAQ, video-tutorials, illustraties en afbeeldingen.

Deze editie van *La Cosa Nostra* werd mogelijk gemaakt door een crowdfundingproject op **Kickstarter**. Meer informatie over het project en zijn geschiedenis vind je op https://www.kickstarter.com/projects/1661420780/la-cosa-nostra
Veel dank aan alle 644 supporters, die de totstandkoming van deze editie mogelijk hebben gemaakt.
Facebook: **www.facebook.com/lacosanostracardgame**
Voor vragen of opmerkingen kun je terecht bij: **info@quined.nl**
of op onze website **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

Samenvatting van de regels

Symbooloverzicht
Op de achterzijde!

Verloop van een ronde:

1. Kaarten trekken
Trek Job- en Influence-kaarten (afhankelijk van de ronde, zie bord).

2. Planningfase (zie pagina 4)
In de richting van de klok, beginnend met de startspeler, wordt één Gangster toegewezen aan:

- de ***Aankoop* van een Business-kaart:**
  De Company of de Businessman van de markt wordt open op de Gangster gelegd, en de markt wordt aangevuld.
- het uitvoeren van een ***Job***:
  De Job-kaart komt uit je hand en wordt dicht op de Gangster gelegd.

Als alle Gangsters iets te doen hebben, is de *Planningfase* over. Spelers houden hun overgebleven Job-kaarten.

3. Actiefase (zie pagina 5)
In de richting van de klok, beginnend met de startspeler, **één** Op de achterzijde!Gangster wordt geactiveerd om een actie uit te voeren (*Aankoop* of *Job*).

- **Aankoop: betaal** de Business-kaart en leg hem in je speelveld.
- **Job:** draai de kaart open en **voer hem uit.**
- Als je de kaart niet wilt of kunt kopen/uitvoeren, dan leg je de kaart dicht op de aflegstapel.

Als alle Gangsters klaar zijn, is de Actiefase afgelopen.

4. Payday (zie pagina 8)

- Alle spelers ontvangen **inkomen**, afhankelijk van hun Business- en Monopoly-kaarten.
- In de richting van de klok mag elke speler **één extra Gangster kopen.**
- **Handlimiet**: leg kaarten af totdat je maximaal 3 Job-kaarten en 3 Influence-kaarten in de hand hebt.
- De startspelermarker wordt naar links doorgegeven naar de volgende speler en de volgende ronde begint.

Einde van het spel (zie pagina 9)

- Aan het einde van ronde IV ontvangen de spelers **dubbel inkomen** (inclusief Monopolies).
- De speler met de **meeste Gangsters** ontvangt $15.000 extra.
- **Witgewassen geld** wordt verdubbeld.
- Een extra machtbonus voor vermoorde Gangsters:
  1 Gangster: sterkte x $2.000
  2 Gangsters: sterkte x $4.000
  3 of meer Gangsters: sterkte x $6.000
- Ten slotte tellen alle spelers hun geld. De speler met het meeste geld wint.

Een Job uitvoeren

Voor elk sterktepunt (aangegeven met pistolen) van een Gangster, gooi je een dobbelsteen om het op de kaart afgebeelde getal te halen. Elke dobbelsteen met die waarde of hoger, is succesvol. Het aantal succesvolle dobbelstenen bepaalt het resultaat van de kaart, zo is bijvoorbeeld de hoeveelheid verdiend geld bij *Geldklussen* groter bij twee succesvolle dobbelstenen dan bij één (zie pagina 6).

Een Deal sluiten

Er zijn bepaalde Business-kaarten nodig om *Geldklussen* te kunnen uitvoeren. Als je deze Business-kaarten niet bezit, kun je proberen een Deal te sluiten met een tegenspeler. Over deze Deals kan op elke manier onderhandeld worden. Als beide spelers het eens zijn, wordt er een Deal-marker op de Business-kaart gelegd. Als een Deal-marker eenmaal op een kaart ligt, blijft hij daar liggen totdat de Business-kaart voor een Job gebruikt wordt. Een Business-kaart kan voor meerdere Jobs gebruikt worden in een ronde (zie pagina 6).

Influence-kaarten

Influence-kaarten worden als extra kaarten gespeeld in een ronde. Hoe en wanneer staat beschreven op de kaarten (zie pagina 6).

Zie de video-uitleg:
www.lacosanostra-cardgame.com

Samenvatting van de regels
Zie voorlaatste pagina!

Symbolen en begrippen

Gangster / Sterkte

Het aantal pistolen op een Gangster-kaart geeft aan hoe sterk deze Gangster is en hoeveel dobbelstenen er gegooid mogen worden.

Geldklus

Naast het klus-symbool staan de Business-kaarten genoemd die nodig zijn om de Job te kunnen uitvoeren. De speler ontvangt geld van de bank, afhankelijk van aantal succesvolle dobbelstenen.

Aanval

Het doelwit van de Aanval wordt genoemd naast het Aanvalsymbool. Afhankelijk van het aantal succesvolle dobbelstenen, treden verschillende effecten op.

Moeilijkheidsgraad

Een dobbelsteen is succesvol als het geworpen getal gelijk of hoger is dan het afgebeelde getal (in dit voorbeeld 3 over hoger).

Naast de enkele dobbelsteen staat het effect bij één succesvolle dobbelsteen.

Naast de twee dobbelstenen staat het effect bij twee succesvolle dobbelstenen.

Mislukking

Dit effect treedt op als er geen succesvolle dobbelsteen is.

Poging tot moord

Hierbij gooi je de dobbelstenen om de sterkte van de Gangster die je wilt vermoorden te halen. Om bijvoorbeeld een Gangster met sterkte 3 te vermoorden, moet je 2 dobbelstenen met 3 of hoger gooien. Als de aangevallen Gangster nog een kaart toegewezen heeft (een Job uitvoeren of een Business-kaart kopen), dan moet het te dobbelen getal 1 hoger zijn (pagina 9).

Symbolen op Job-kaarten

Deactiveren (vanaf ronde I)

Een gedeactiveerde kaart ligt dicht tot het begin van de volgende ronde en geldt tot die tijd als inactief (zie pagina 9).

Geld witwassen (vanaf ronde II)

De speler mag geld onder zijn Boss-kaart leggen, waar geen enkele speler (inclusief hijzelf) het weg kan halen. Aan het einde van het spel wordt de waarde van dit geld verdubbeld!

Vermoorden en Vernietigen (vanaf ronde II)

De aangevallen kaart wordt afgelegd. Gangster-kaarten gaan uit het spel. Business-kaarten gaan onderop de Business-trekstapel (zie pagina 9).

Response-kaart (vanaf ronde III)

Deze kaart moet worden gepland zoals elke andere Job, maar wordt gespeeld als reactie (zie kaart voor details). Hij kan niet in je eigen beurt gespeeld worden (zie pagina 10).

Symbolen op Influence-kaarten:

De opdracht wordt makkelijker, het te dobbelen getal wordt 1 lager.

De opdracht wordt moeilijker, het te dobbelen getal wordt 1 hoger.

De sterkte van de Gangster wordt 1 hoger. Hij krijgt een extra dobbelsteen en hij is ook moeilijker te vermoorden.

De sterkte van de Gangster wordt 1 lager. Hij krijgt een dobbelsteen minder en hij is makkelijker te vermoorden.

Monopoly

Zie Monopoly-kaarten voor details, of pagina 8.

LA COSA NOSTRA