



Capone  
 Amigo, 1994  
 CAINES Mark  
 3 - 6 spelers vanaf 14 jaar  
 ± 90 minuten

## Spelidee en doel van het spel

We bevinden ons in Amerika in de jaren 30 van de twintigste eeuw. Don Marco, alias Capone, is dood. Nog maar pas is de indrukwekkende begrafenisplechtigheid voorbij of de strijd om zijn opvolging ontbrandt in alle hevigheid. Wie zal zijn erfenis verwerven ?

Als hoofd van een 'eervolle familie' spijzig je regelmatig je bankrekening met illegale activiteiten. Om de machtsstrijd te kunnen aangaan met de andere 'families' moet je echter vooral het illegaal verdiende geld kunnen witwassen via legale handelspanden.

De speler die als eerste 1 miljoen dollar kan investeren in legale transacties, wint de verbeterde machtsstrijd en wordt de nieuwe 'Capone' !

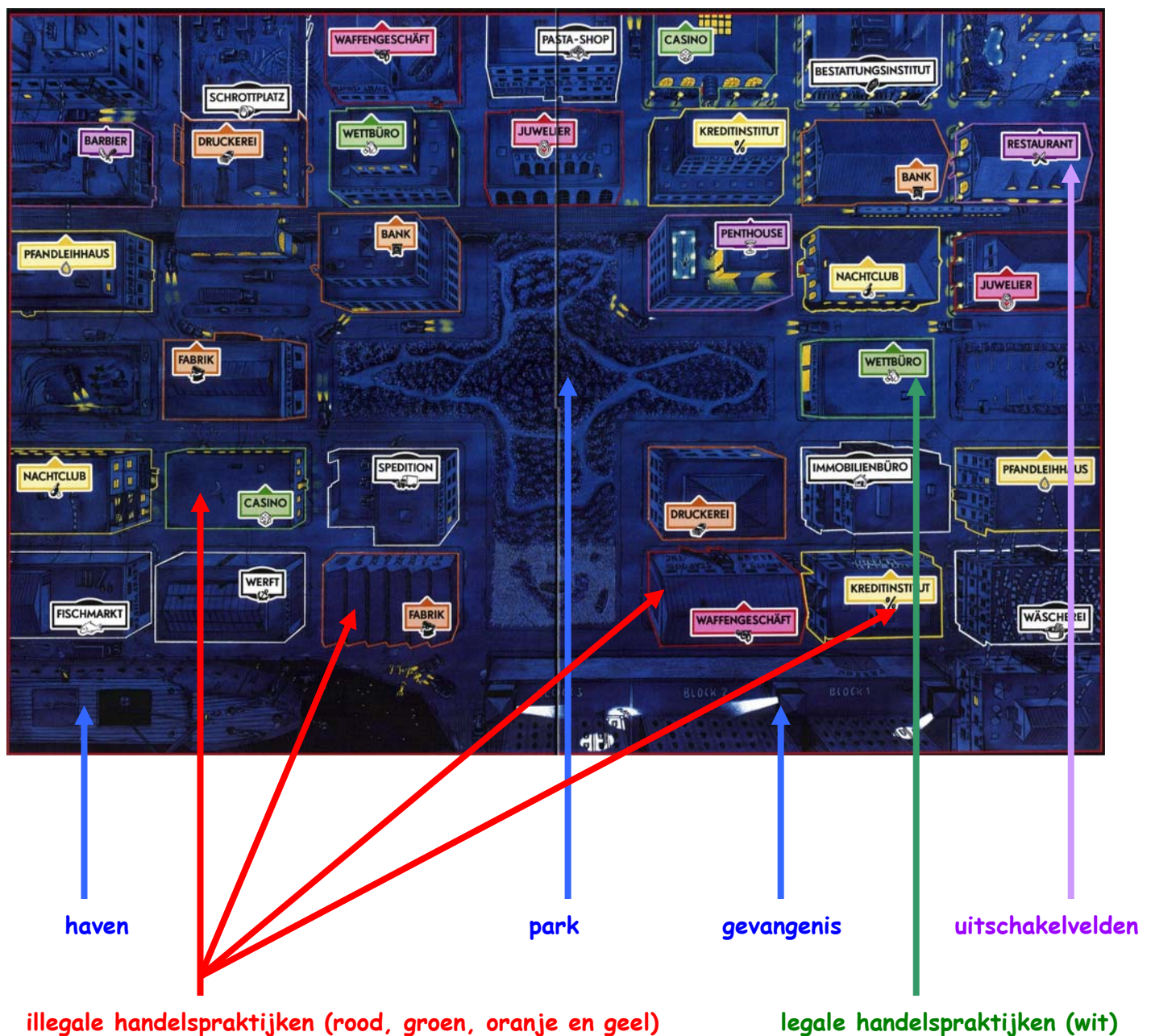


# Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 6 familiefoto's
- 1 blad met klevers
- 1 bundel bankbiljetten
- 48 familieleden in zes kleuren (grote houten schijven)
- 48 bodyguards in zes kleuren (kleine houten schijven)
- 6 zwarte investeringsstenen voor legale bedrijven
- 56 speelkaarten (48 zakenkaarten en 8 actiekaarten)

## Het speelbord

Het speelbord toont in vogelperspectief een typische Amerikaanse grootstad tijdens de nacht in de jaren '30. In de talrijke handelspanden wordt er zowel op legale als op illegale manier geld verdiend.



## De legale handelspraktijken

Dat zijn de 8 handelspraktijken met een **wit logo**. Ze komen slechts éénmaal voor op het speelbord en bieden de kans om zonder risico geld te verdienen op een eerlijke en legale wijze. In het begin verdient men niet veel, later kan men meer verdienen.

## De illegale handelspraktijken

Dat zijn de 20 handelspraktijken met een **gekleurd logo** (groen, geel, oranje en rood). Van elk illegale handelspraktijk zijn er twee op het speelbord. Hier kan men onmiddellijk veel geld verdienen op een niet zo eerlijke en illegale wijze met een hoog risico.

## De uitschakelvelden

Dat zijn de 3 velden met een **paars logo**. Deze velden bieden de mogelijkheid om een tegenstander tijdelijk uit te schakelen.

**Alle kleuren en symbolen vindt men voor de gemakkelijker ook terug op de speelkaarten.**

## De gevangenis

De gevangenis bevindt zich onderaan rechts. Hier kan men voor een langere tijd verplicht moet verblijven.

## De haven

De haven bevindt zich onderaan links. De familieleden die in de bitsige strijd definitief worden uitgeschakeld, worden hier bewaard.

## Het park

Het park bevindt zich in het midden van het speelbord. Hier worden de uitgespeelde kaarten gelegd. Ook de bodyguards die, tijdens een speeljaar, uit de illegale handelspraktijken werden verwijderd, vinden hier hun plaats.

## Spelvoorbereiding

Alvorens het allereerste spel te kunnen aanvatten, moeten eerst de klevers van het kleefblad op de grote houten schijven worden geplakt. Iedere speler neemt de klevers van zijn familienaam (in het spel) en kleeft ze op de acht houten schijven van zijn kleur.



### Voorbeeld

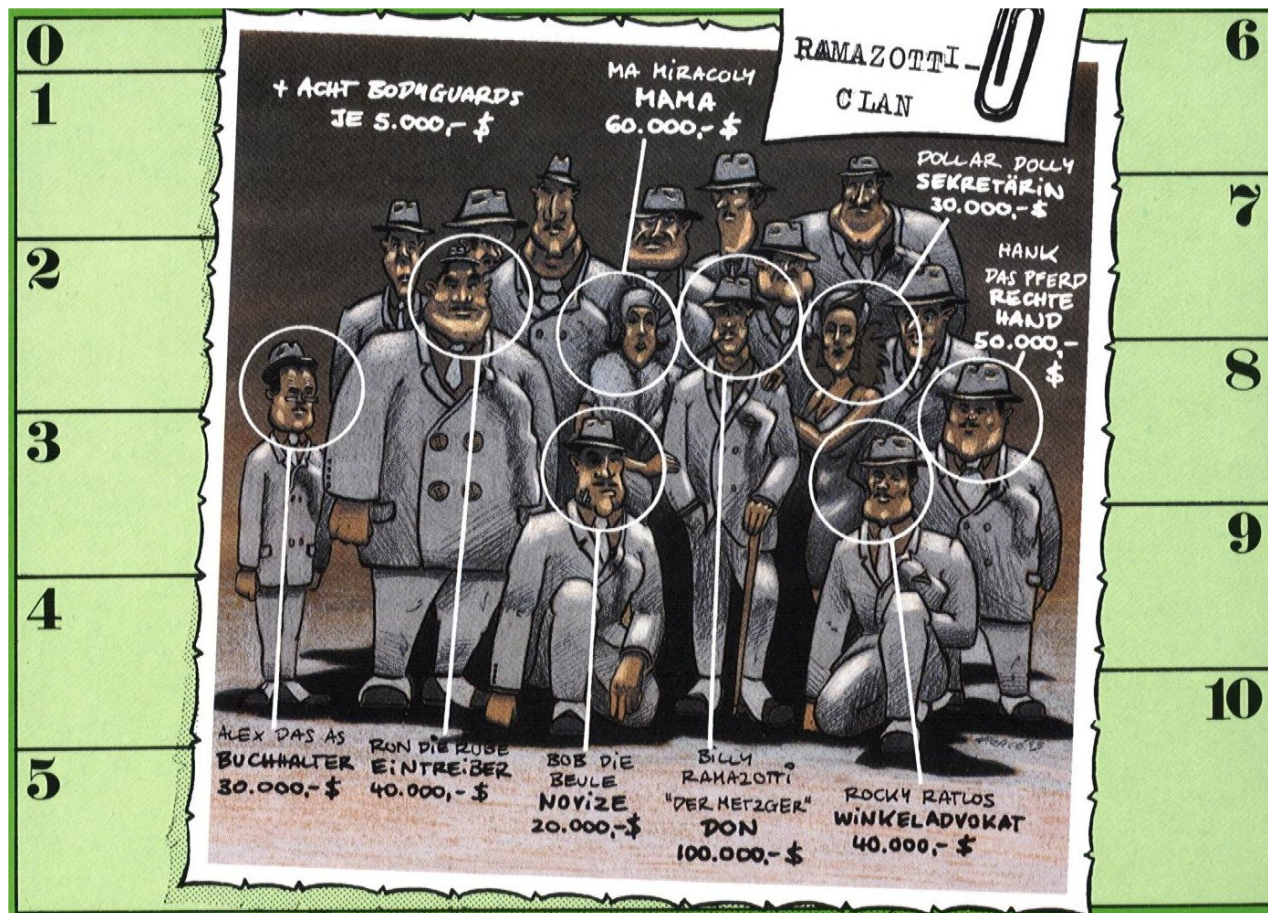
De 8 familieleden van de groene familie Ramazotti worden op de grote groene houten schijven geplakt.

In elke familie vind je een don, een mama, een rechterhand, een advocaat, een inner, een boekhouder, een secretaresse en een nieuweling.

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

Elke speler ontvangt een **familiefoto** (daarop staan de namen van de familieleden en de naam van de familieclan) en de **8 familieleden**. Daarnaast ontvangt elke speler nog **8 bodyguards** (kleine houten schijven) in dezelfde kleur als de familie.

Eén speler ontfermt zich over de bank en deelt aan iedere speler rond de tafel **100 riesen** uit (100 riesen = 100.000 dollar). Het overige geld wordt, gescheiden van zijn eigen geld, in de bank gelegd.



Iedere speler ontvangt een **zwarte investeringssteen**. De investeringssteen wordt op de '0' aan de rand van de familiefoto geplaatst. Deze steen duidt tijdens het spel de hoeveelheid witgewassen geld aan. Elke 100.000 \$ investering in legale handelspraktijken levert een stijging op van één op de familiefoto.

De familieleden worden naar waarde gesorteerd en worden **op de familiefoto** gelegd. Zo is het altijd duidelijk welke familieleden nog kunnen worden ingezet.

De bodyguards worden **in een rij onderaan** de foto geposteerd.

## Spelverloop

Het spel bestaat uit een **onbepaald aantal speeljaren**.

Elk speeljaar bestaat uit **4 of 5 rondes**:

➔ in een spel met 3 - 5 spelers: 5 rondes

➔ in een spel met 6 spelers: 4 rondes

Per jaar kunnen de spelers investeren in illegale handelspraktijken en veel geld verdienen door grote risico's te nemen. Ze kunnen echter ook investeren in legale handelspraktijken en minder verdienen. In alle geval proberen de spelers elkaar constant te dwarsbomen.

## Opmerking

In een spel met 3 spelers worden van elk illegale handelspraktijk één kaart verwijderd zodat nog slechts drie in plaats van vier kaarten worden gebruikt.

De bankier wordt de kaartengever voor het eerste jaar. Aan het begin van het jaar mixt de geveer alle kaarten zeer grondig.

Elke deelnemer ontvangt een aantal kaarten:

- ➔ in een spel met **3 - 5 spelers** ontvangt iedere deelnemer **5 kaarten**;
- ➔ in een spel met **6 spelers** ontvangt iedere deelnemer **4 kaarten**.

Om de beurt mag een speler nu zoveel kaarten ruilen als hij wil.

De linkerbuurman van de geveer wordt de startspeler. Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De speler bekijkt zijn kaarten in het geheim en beslist hoeveel kaarten hij wil behouden. Hij mag ook alle kaarten ruilen. De speler geeft de kaarten die hij wil ruilen aan de geveer en hij ontvangt hetzelfde aantal nieuwe kaarten. Deze nieuwe kaarten mogen nu niet meer worden geruild. Daarna doet de volgende speler hetzelfde.

De resterende kaarten worden opzij gelegd. Zij doen in dit speeljaar niet meer mee.

Na de ruilfase speelt de startspeler één kaart uit en voert de aanwijzingen op de kaart uit. Indien gewenst, kan hij ook een kaart uitspelen zonder ze te benutten. De kaart wordt dan gewoon op de aflegstapel gelegd. Daarna doen om de beurt, met de wijzers van de klok mee, de andere spelers hetzelfde.

## De kaarten

Er zijn **drie verschillende** soorten kaarten:

- ⇒ de kaarten met illegale handelspraktijken;
- ⇒ de kaarten met legale handelspraktijken;
- ⇒ de actiekaarten.

### 1. De legale handelspraktijken (wit logo)

Voor elk van de **8 legale** handelspraktijken is er welgeteld één kaart.

Deze kaarten hebben alleen belang als men al in legale handelspraktijken heeft geïnvesteerd en dus de investeringssteen niet meer op veld '0' van de familiefoto ligt.

De speler die deze kaart ontvangt of behoudt en nog niets heeft geïnvesteerd, moet de kaart in het eerste jaar onbenut ter zijde leggen.

In het eerste jaar kan deze kaart dus voor niemand iets opleveren.

Als een speler deze kaart uitspeelt, zet hij één van zijn bodyguards op de vermelde handelspraktijk. Hij ontvangt hiervoor, afhankelijk van het aantal gedane legale investeringen, een bedrag uit de bank (zie tabel).

INVESTITIONEN	EINNAHMEN
1	10.000 \$
2	20.000 \$
3-4	30.000 \$
5-6	40.000 \$
7-8	50.000 \$
9	60.000 \$

#### Voorbeeld

Op zijn familiefoto ligt de investeringssteen op veld 3. Alberto ontvangt voor het plaatsen van zijn bodyguard een bedrag van 30.000 \$.

## 2. De illegale handelspraktijken (groen, geel, oranje of rood logo)



Elk van de **10 illegale handelspraktijken** komen tweemaal voor op het speelbord. Bij deze handelspraktijk horen er in een spel met vier tot zes spelers 4 kaarten. In een spel met drie spelers zijn er maar drie kaarten.

Door illegale activiteiten kan een speler veel geld verdienen. De speler **moet** dan wel, op het veld dat op de kaart wordt genoemd, **familieleden en/of bodyguards** van zijn kleur plaatsen.

De geplaatste stenen moeten samen minstens evenveel waard zijn als het bedrag dat op de kaart wordt vermeld (op groene velden minstens 5.000 \$, op gele velden minstens 10.000 \$, op oranje velden minstens 20.000 \$ en op rode velden minstens 30.000 \$).

De **waarde van een familielid** is vermeld **op zijn steen**, een **bodyguard** (is geen familielid) heeft een waarde van **5.000 \$**.

### Het inzetten in een illegale handelspraktijk

Voor het plaatsen van speelstenen in illegale handelspraktijken gelden de volgende beperkingen:

1. Een **'Don'** mag **nooit met een ander lid van zijn familie** op een veld worden gezet. Hij mag wel met een **willekeurig aantal bodyguards** op een veld staan.
2. Een **'Mama'** mag **hoogstens met één familielid** (met uitzondering van de 'Don') op een veld worden ingezet. Zij mag wel met een **willekeurig aantal bodyguards** op een veld staan.

Op een veld waarop al eigen stenen staan van vorige rondes, mag men eigen stenen toevoegen door het uitspelen van de overeenkomstige kaart.

De totale waarde van de bijgeplaatste stenen moet echter wel weer voldoen aan de waarde van de uitgespeelde kaart. De beperkingen van 'Don' en 'Mama' blijven natuurlijk gelden.

Als een speler stenen wil inzetten op een illegale handelspraktijk, dan is dit zowel toegestaan op een leeg veld als op een al bezet veld (eigen of vreemd).

### Inzetten op een al bezet veld

Als een speler wil inzetten op een veld waarop al figuren van een andere kleur staan, dan moet **de waarde van de eigen stenen minstens 5.000 \$ hoger** zijn dan de gezamenlijke waarde van de daar al aanwezige stenen.

De vreemde stenen worden daarna uit de handelspraktijk verwijderd.

De familieleden verdwijnen definitief uit het spel en worden in de haven geplaatst. Voor elke familie wordt er een eigen stapel in de haven gevormd.

De bodyguards gaan naar het park en kunnen aan het einde van het speeljaar opnieuw worden ingehuurd tegen 5.000 \$ per stuk.

### Voorbeeld

Op een casino bevinden zich de volgende figuren van Alberto: de secretaresse (waarde 30.000 \$) en vier van zijn bodyguards (totale waarde 20.000 \$). Om dit veld te kunnen opruimen moet Carlotta figuren inzetten met een totaalwaarde van minstens 5.000 \$ meer. Zij plaats haar rechterhand op het veld (waarde 50.000 \$) en één bodyguard (waarde 5.000 \$). De stenen van Alberto worden opgeruimd. De secretaresse belandt jammer genoeg in de haven, de bodyguards komen in het park terecht.

### De laatste kaart aan het einde van een speeljaar

Als de laatste kaart, die aan het einde van een speeljaar wordt uitgespeeld, een illegale handelspraktijk betreft, dan moet de speler het aantal bodyguards inzetten dat gelijk is aan de waarde van de kaart.

Als hij dat niet kan, moet hij in plaats van bodyguards in te zetten één familielid inzetten met de waarde van de kaart. Hij moet wel het meest nederige familielid inzetten (met de minste waarde maar wel hoger dan de kaart).

Uiteraard mag de speler ook bij de laatste kaart in een leeg of in een bezet veld figuren zetten.

Als de speler geen figuur heeft met de gevraagde waarde dan wordt de kaart onbenut terzijde gelegd.

### Voorbeeld

De laatste kaart die wordt gespeeld is 'juwelier - 30.000 \$'. Aangezien Luigi nog maar één bodyguard heeft (waarde 5.000 \$), zet hij zijn nederigste familielid in. Omdat hij jammer genoeg al een familielid heeft verloren, zet hij zijn nederigste figuur in die hij nog heeft. Hij moet zijn 'inner' inzetten (waarde 40.000 \$).

## 3. Actiekaarten (grijs of paars logo)

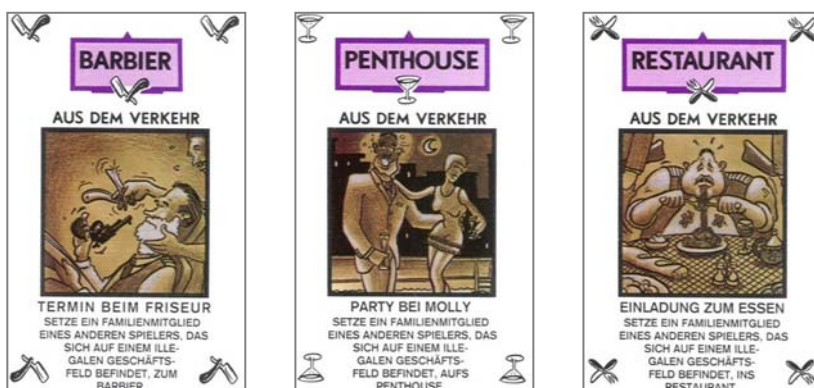
Er zijn 8 actiekaarten.

In plaats van het uitspelen van een handelskaart, kan een speler ook een actiekaart uitspelen.

De uitschakelkaarten hebben een paars logo, de andere actiekaarten hebben een grijs logo. Met uitzondering van de kaart 'Een aanbod dat ...' is elke kaart maar eenmaal voorhanden.

### De uitschakelkaarten (paars logo)

Van deze kaartensoort zijn er drie verschillende, maar ze hebben allen dezelfde betekenis.



### Uitschakelkaarten:

- tijd voor de kapper
- een feestje bij Molly
- een uitnodiging voor een etentje

De speler die deze kaart uitspeelt, mag een willekeurig **familielid** van een medespeler dat zich in een illegale handelspraktijk bevindt op dit veld plaatsen. Dit familielid blijft tot aan het einde van het lopende speeljaar op dit veld staan en kan dus voor geen inkomsten zorgen.

## De andere actiekaarten (grijs logo)

### F.B.I.



#### Naar de gevangenis

De speler mag een familielid van een medespeler naar keuze, die zich op een illegale handelspraktijk of op een uitschakelveld bevindt, naar blok 3 van de gevangenis sturen. Dit familielid blijft tot het einde van het lopende jaar en nog twee volledige jaren opgesloten.

Een familielid dat in de gevangenis zit, kan te allen tijde op borgtocht worden vrijgelaten. De borgtocht bedraagt de waarde van het familielid en moet aan de bank worden betaald.

Het vrijgekomen familielid mag onmiddellijk worden ingezet.

## Schutzgeld (beschermingsgeld)



#### Betaaldag

De speler kan van een medespeler, die al in legale handelspraktijken heeft geïnvesteerd, beschermingsgeld opeisen.

De hoeveelheid beschermgeld hangt daarbij af van de plaats van de zwarte steen van die speler. Het bedrag kan op de tabel worden afgelezen.

investeringen in 100.000	beschermingsgeld
1 - 2	10.000
3 - 4	20.000
5 - 6	30.000
7 - 8	40.000
9	50.000

#### Voorbeeld

Met veel plezier en genot legt Frederico voor zijn allergrootste rivaal Bernardo een kaart met beschermingsgeld voor. Omdat Bernardo tot nog toe altijd in legale handelspraktijken heeft geïnvesteerd, ligt zijn zwarte investeringssteen al op veld 5 van zijn familiefoto. Bernardo moet dus, zoals hij op de tabel kan aflezen, 30.000 \$ beschermingsgeld aan Frederico betalen.

Van een speler die nog niet in legale handelspraktijken heeft geïnvesteerd en wiens zwarte investeringssteen nog op het veld '0' van de familiefoto staat, kan geen beschermingsgeld worden afgetrokkend.

## Geschäftsübernahme (Praktijkovername)



#### Ciao !

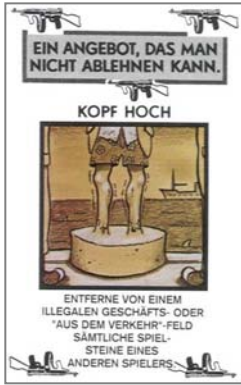
De speler kan een illegale handelspraktijk die door een medespeler wordt bezet, ontruimen en door zijn eigen mensen vervangen. De aanwezige stenen van de medespeler worden vervangen door eigen pionnen met dezelfde totaalwaarde.

De weggenomen speelstenen worden terug naar de eigenaar gegeven.

#### Voorbeeld

Gianna ontruimt **een bank** die door Roberto was bezet. Zij vervangt een secretaresse (waarde 30.000 \$), een nieuweling (waarde 20.000 \$) en vier bodyguards (waarde 20.000 \$) door haar mama (waarde 60.000 \$) en twee van haar bodyguards (waarde 10.000 \$).

## Ein Angebot, ... (Een aanbod dat men niet kan afslaan)



### Kop op !

De speler mag alle spelfiguren van een medespeler naar keuze, die zich op een illegale handelspraktijk of op een uitschakelveld bevinden, verwijderen. De familieleden verdwijnen uit het spel en komen in de haven terecht. De bodyguards gaan naar het park en kunnen aan het einde van het speeljaar opnieuw worden ingehuurd tegen 5.000 \$ per stuk.

### Opmerking

Deze kaart is tweemaal aanwezig !

## Einde van een speeljaar en afrekening

Een jaar eindigt als de laatste kaart werd uitgespeeld.

Beginnend met de startspeler, bepaalt de bankier de inkomsten voor elke speler gedurende dit speeljaar. Hierbij telt hij **bij elk illegale handelspraktijk** de waarde op van alle speelstenen die de speler daar heeft ingezet (familieleden en bodyguards). De speler ontvangt van de bank de totale waarde van zijn speelstenen in baar geld.

### Voorbeeld

Carlotta heeft in het casino een boekhouder (waarde 30.000 \$) en twee van haar bodyguards (waarde 10.000 \$) ingezet. Bij de juwelier heeft zij drie bodyguards ingezet (waarde 15.000 \$) en in de nachtclub verblijft haar nieuweling (waarde 20.000 \$). Voor haar 'Don' die in de gevangenis zit en voor haar 'rechterhand' die in het penthouse verblijft, ontvangt ze geen inkomsten. Ook voor de bodyguard die zich in de sloperij bevindt, ontvangt zij geen geld. Voor deze legale handelspraktijk heeft ze al geld ontvangen bij het inzetten van haar bodyguard. In totaal ontvangt Carlotta 75.000 \$ van de bank.

Direct na de uitbetaling nemen de spelers al hun spelfiguren terug uit de handelspraktijken en uit de uitschakelvelden.

Elke bodyguard, die tijdens dit speeljaar uit het spel werd genomen (en in het park rondhangt), kan worden teruggekocht voor 5.000 \$. Als een bodyguard niet wordt teruggekocht, verdwijnt hij definitief uit het spel (hij gaat ook naar de haven).

De familieleden in de gevangenis schuiven één vakje op: van blok 3 naar blok 2, van blok 2 naar blok 1 en van blok 1 terug in de vrijheid (de eigenaar krijgt dan zijn familielid terug).

## Investeren in legale handelspraktijken

Te beginnen bij de startspeler kan iedere speler om de beurt (met de wijzers van de klok mee) investeren in legale bedrijven. Voor elke 100.000 \$ die hij aan de bank betaalt, mag hij zijn zwarte investeringssteen één veld verder schuiven op zijn familiefoto.

De spelers kunnen investeringen ook verkopen aan de bank. De bank betaalt een bedrag van 50.000 \$ voor elke plaats dat een investeringssteen wordt teruggeschoven op een familiefoto.

## Een nieuw jaar, misschien meer geluk

De speler links van de huidige startspeler wordt nu de nieuwe startspeler. Hij mixt alle kaarten zeer grondig en geeft elke speler opnieuw 5 of 4 kaarten. Daarna verloopt alles zoals al werd beschreven.

# Einde van het spel en overwinnaar

De speler die er als eerste in geslaagd is zijn zwarte investeringssteen op veld 10 van zijn familiefoto te plaatsen en dus voor 1.000.000 \$ heeft geïnvesteerd in legale handelspraktijken, wint dit spel.

Als er meerdere spelers dit hebben gedaan aan het einde van eenzelfde jaar, dan wint die speler die nog het meeste baar geld bezit. Als dit ook nog gelijk is dan bepaalt van die spelers de hoogste gezamenlijke waarde van de familieleden die nog in het spel zijn de winnaar.

## Spelvariant

Als bij de afrekening, aan het einde van een speeljaar, de totale waarde van de speelstenen op een illegale handelspraktijk kleiner is dan de waarde van het veld waarop ze staan, dan ontvangt de betreffende speler voor dat veld geen inkomsten.

Ter herinnering hebben de velden de volgende waarde: groen = 5.000 \$, geel = 10.000 \$, oranje = 20.000 \$ en rood = 30.000 \$.

## Enkele tips

Men zal het zelf wel snel merken. In het spel Capone moet men klappen kunnen uitdelen maar men moet er ook kunnen incasseren. Om in deze harde wereld overeind te kunnen blijven, willen we een aantal adviezen geven die men best ter harte neemt. Men moet dit zien als een aanbod en men mag ze gerust afwijzen.

### 1. Op het nemen van risico's komt het soms aan

Met elke illegale transactie kan om het even hoeveel geld worden verdiend. Alles hangt af van de persoonlijke inzet. Als men bij het uitdelen van de kaarten twee of meer kaarten van een handelszaak krijgt, zou men deze ook best behouden. Hoe meer kaarten van een zelfde zaak men bezit, hoe geringer de kans is dat men door een tegenstander uit deze zaak wordt verdreven. Denk er aan dat van iedere illegale handelspraktijk er vier kaarten in het spel kunnen zijn.

Als men de keuze heeft om hoogwaardige of nederige kaarten te behouden, kan men best kiezen om de nederige kaarten te behouden. Zeker als het spelverloop al ver is gevorderd, kan het gebeuren dat een hoogwaardige kaart niet meer kan worden uitgevoerd zodat men ook geen inkomsten kan verwerven.

### 2. Maak geen onnodige vijanden

Denk goed na vooraleer men een medespeler uit een illegale handelszaak gooit op het moment dat er nog een gelijksoortige zaak volledig onbezet is.

### 3. Wees niet te gierig

Het is soms zeer aantrekkelijk om door een hoge inzet ineens veel geld te verdienen, maar men mag ook niet overdrijven. Omdat het voor iedereen duidelijk is wie aan het einde veel kan verdienen, daagt men door het inzetten van hoge inzetten de medespelers uit om de eigen familie uit een handelszaak te verdrijven. Hoe minder familieleden men nog heeft, hoe minder men kan verdienen. Men moet ook vooral de middelste waarden in het oog houden. Als men nog alleen hoogwaardige inzetten kan doen, riskeert men dikwijls alles of niets.

### 4. Speel vooral tegen de speler die aan de leiding ligt

Wraak is niet altijd een goede drijfveer en men moet niet altijd reageren op een aanval. Toon op tijd en stond dat men niet haatdragend is. Vaak zal zich dit later lonen. Als men toch wil winnen, moet de leidende speler het doelwit zijn.

## 5. Gemakkelijk geld verdienen als laatste speler

Benut de mogelijkheid om als laatste speler in een ronde risicoloos veel geld te verdienen. Zelfs door het inzetten van de minderwaardige figuren kan men, als men ze op het juiste ogenblik inzet, veel geld verdienen. Als men dan toevallig aan het einde nog zijn 'Don' overhoudt kan men gemakkelijk 100 riesen opstrijken.

## 6. Niet te veel opvallen

Investeer niet al het geld in legale handelspraktijken. Als men zich opstelt als de duidelijke leider van het spel zal men in een ronde vlug het mikpunt worden van de aanvallen. Anderzijds mag men de risicoloze winsten, zeker naar het einde toe, niet versmaden.

## 7. Men moet zich bemoeien met andermans zaken

Probeer de medespelers te beïnvloeden tijdens hun handelingen. Richt de aandacht op de anderen en probeer zelf buiten schot te blijven. Doe soms interessante voorstellen aan de medespelers om hen te overtuigen een bepaalde handeling te verrichten. Kan men de voorstellen niet nakomen? Dat speelt geen rol, bluffen en pokeren en liegen en bedriegen is in dit spel absoluut toegelaten.

Denk er ook aan dat niet alle kaarten in het spel zijn. Probeer hier en daar verwarring te stichten, uit af en toe een bedreiging en maak hier en daar (loze) beloftes.

