

Gangster
 Amigo, 2007
 Thorsten GIMMLER
 2 - 5 spelers vanaf 10 jaar
 ± 120 minuten

De gangsters van Chicago

Een voorwoord van Robert NIPPOLDT



Chicago, 1930

Rivaliserende gangsterbendes voeren een bikkelharde strijd met elkaar om de heerschappij in de stad. Dagelijks verdwijnen er mannen in de haven die nooit meer worden weergezien. De geruchten gaan dat deze mannen een betonnen schoen hebben gepast.

In de straten van Chicago woedt er dan ook een regelrechte bendeoorlog. De politie kijkt passief en lijdzaam toe. Ofwel zijn de agenten omgekocht ofwel zijn ze volledig overbelast. Het is dan ook de glorie tijd van de grote gangsterbazen. Zij hebben de stad onder controle. Hun bendes zijn gestructureerd zoals een leger.

Op de eerste plaats staat de boss, onder hem functioneert zijn rechterhand, de *consigliere* (raadgever). Daaronder vindt men de *capos* (kapiteins) en daaronder de *soldati* (de revolvermannen) die zeer vaak het vuile werk moeten opknappen. Op de laagste trap staan de chauffeurs die de bosses van de ene stadswijk naar de andere stadswijk moeten voeren. Alle gangsters hebben op de omerta, de hoogste wet, gezworen om in elke situatie de zwijgplicht te respecteren. Zelfs als iemand wordt gevangen genomen, opgesloten of gefolterd, de man houdt zijn mond dicht. Als er geen getuigenis is, volgt er ook meestal geen proces. Diegene die met de politie praat, wordt vakkundig uitgeschakeld en het zwijgen opgelegd. Het meest overtuigende argument hiervoor was het Thompson machinegeweer (Tommy gun). Met dit dodelijke wapen was men niet langer aangewezen op speciaal getrainde scherpschutters.



De gangsterbosses verdienen het grote geld met chantage en geweld, met gokspellen en illegale weddenschappen op de paardenraces, met prostitutie en roofovervallen, maar vooral door het smokkelen van alcohol.

De winsten worden vervolgens geïnvesteerd in legale handelszaken zoals bars, cafeetjes, nachtclubs ...

maar ook in meubelwinkels en kapsalons. Uiteraard wordt een groot gedeelte van de enorme winsten al flink afgeroomd door de bosses. Het resterende geld wordt gebruikt voor het omkopen van stadsbesturen en politiciers. Voor hun gewetenloze intriges bieden de gangsters in Chicago zeer gunstige voorwaarden.

Sinds 1920 heerst er in Amerika een absoluut alcoholverbod, de zogenaamde prohibitie.

de gangsters een geschenk uit de hemel. Het genot van de alcohol is diep in de cultuur niemand is bereid om het drinken op te geven. Het overtreden van de wet geldt dan ook

of als een bravourestukje. De nachtclubs zitten overvol met mensen die zoeken naar genot en gek zijn op pleziertjes en drank.

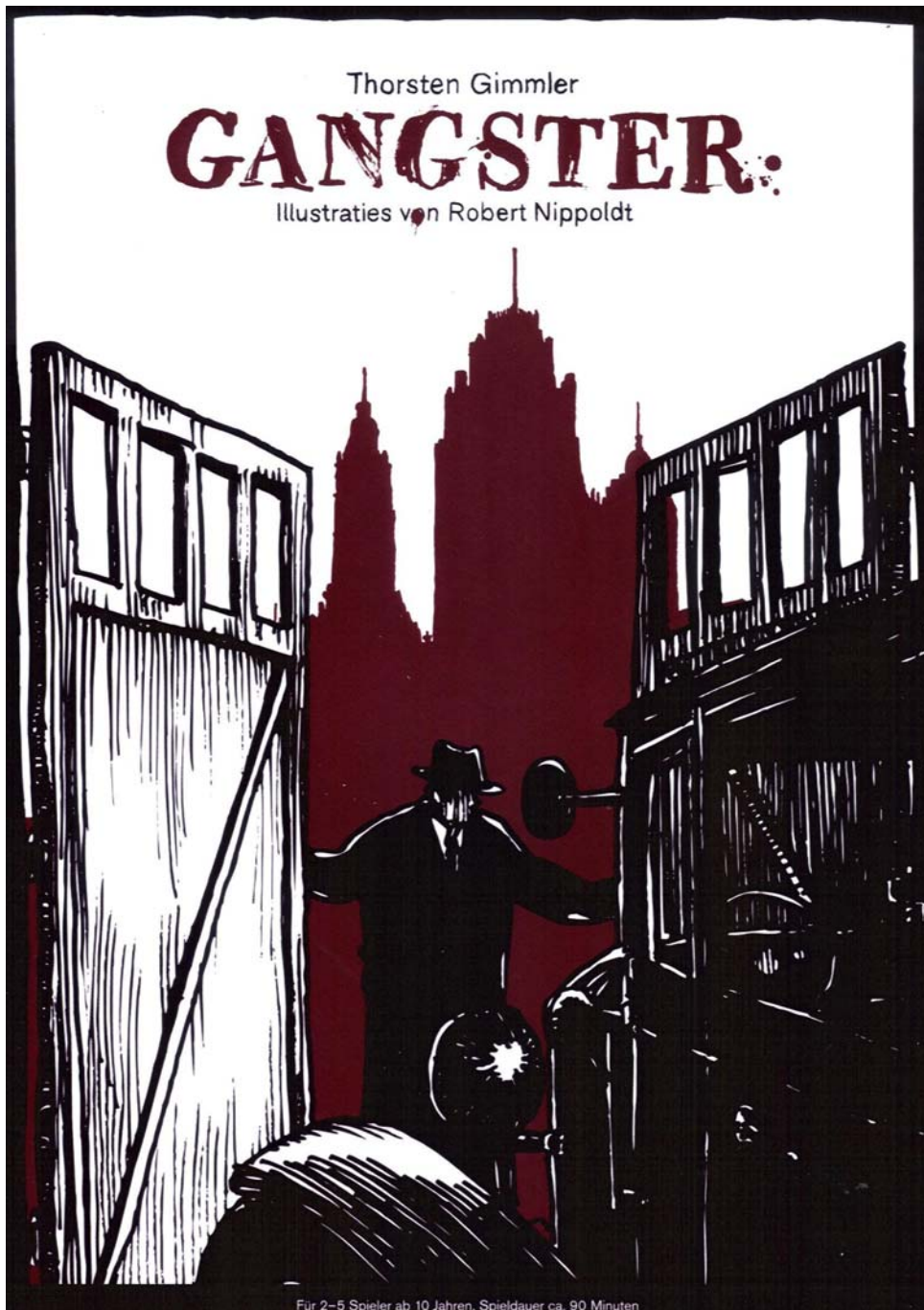
De alcohol wordt via Canada over het water in de stad gesmokkeld. De speciale geografische ligging aan het

Michigan-meer maakt van Chicago het paradijs voor de bootsmannen (alcoholsmokkelaars).

En het gemeentebestuur wacht gewoon op diegenen die het hoogste omkoopbedrag willen betalen

om aan hen hun diensten aan te bieden. De tijd is daarom rijp om zelf onder te duiken in het

mistige en duistere nachtleven en zulke kansen niet onbenut te laten. Nu moet er alleen nog iemand komen die werkelijk kan gaan oogsten. Begeef u naar de meest lucratieve stadswijk, bouw daar een echt imperium uit en laat u vereren als boss van de bosses, als koning van Chicago.





Spelidee en doel van het spel

Alle spelers kruipen in de rol van gangsterboss en proberen de grootste invloed te verwerven in de afzonderlijke wijken van Chicago. Dit gebeurt terwijl de spelers met hun auto's van wijk tot wijk door de stad rijden en ze hier en daar hun gangsters afzetten. Dankzij de gangsters ontvangen de spelers op de drie dagen van de afrekening invloed onder de vorm van punten. De meerderheidsverhoudingen in de afzonderlijke wijken bepalen hoeveel invloed iedere speler krijgt. Uiteraard proberen de spelers zich af te zetten tegen hun medespelers, want alleen hij die aan het einde van het spel de grootste invloed heeft, wordt de winnaar van het spel en mag zich koning van Chicago noemen.



Spelmateriaal



1 speelbord



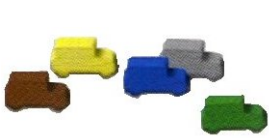
5 gangsterborden



15 puntentabellen



30 speciale uitrustingen



5 auto's
(in vijf kleuren)



100 gangsters
(telkens 20 in 5 kleuren)



6 invloedmarkers



8 dubbelmarkers



3 overzichten



15 bewegingskaarten
(in 5 kleuren)



6 casinokaarten rugzijde



13 wijkkaarten rugzijde
(inclusief 3 politieagenten)



Spelvoorbereiding

Iedere speler kiest een kleur en ontvangt het overeenkomstige **gangsterbord** en ook **9 gangsters** die hij op dit bord legt. De resterende gangsters worden vooreerst terug in de doos gelegd. Bovendien ontvangt elke speler zijn **3 bewegingskaarten** (die hij open vóór zich neerlegt). Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.

De **30 speciale uitrustingen** worden verdekt zeer grondig gemixt en naast het speelbord gelegd. Daarna worden drie speciale uitrustingen getrokken en open op de drie velden van de 'Gold Coast' (haven) gelegd. Vervolgens trekt nog iedere speler één speciale uitrusting en legt die open links op de beide vrije velden van zijn gangsterbord.

Nu worden de **15 puntentabellen** verdekt gemixt en 10 ervan worden open op de lichtgekleurde velden van het speelbord gelegd. De overige 5 tabletten worden in deze partij niet gebruikt en worden terug in de doos gelegd.

De casino- en de wijkkaarten (om te beginnen zonder de politieagenten) worden gescheiden grondig gemixt en als twee verdekte stapels naast het speelbord gelegd. De speler die het vaakst de film 'The Godfather' heeft gezien, wordt de startspeler.

AANDACHT

In een spel met drie spelers wordt de puntentabel in de wijk Cicero met de rugzijde naar boven gelegd. Deze wijk blijft buiten beschouwing en de wijkkaart Cicero wordt uit de wijkkaartenstapel verwijderd.





Startopstelling

De startspeler trekt de twee bovenste wijkkaarten en plaatst telkens één van zijn gangsters in de afgebeelde wijk op het pijlveld van de puntentabel. Op de wijk van de eerst getrokken kaart wordt als extra ook de auto geplaatst. Daarna worden de beide kaarten op de aflegstapel gelegd.

Vervolgens is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt. Ook hij trekt twee wijkkaarten, plaatst twee gangsters en plaatst zijn auto ... enzovoort.

Daarna wordt de wijkkaartenstapel opnieuw zeer grondig gemixt (zonder politieagenten). De bovenste wijkkaart wordt getrokken, op de aflegstapel gelegd en in deze wijk wordt een dubbelmarker op het symbool gelegd. Dan worden de politieagenten gemixt onder de resterende wijkkaarten (2 stuks bij 3 of 4 spelers, 3 stuks bij 5 spelers).

Nu heeft iedere speler twee gangsters en één auto op het speelbord en 7 gangsters op het gangsterbord.

Voorbeeldopstelling bij 3 spelers

gangsterbord (met 7 gangsters en 1 speciale uitrusting)

SPELER GRIJS

- bewegingskaarten
- speciale uitrustingen
- aflegstapel
- wijkkaarten
- dubbelmarkers

SPELER GEEL

- casinokaarten
- invloedsmarker

SPELER BRUIN

- invloeds-tabel
- Gold Coast (haven) met 3 bijzondere uitrustingen
- dubbelmarker

verbinding



Spelverloop

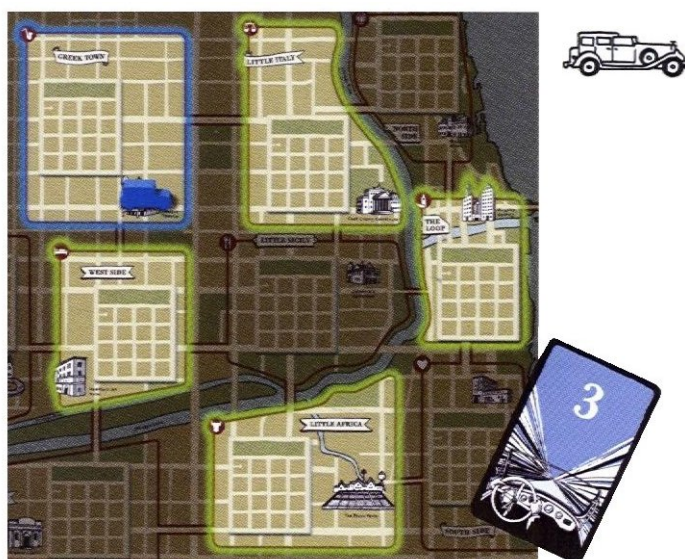
Het spel verloopt over drie etappes, die telkens met een dag van de afrekening eindigen. Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee, te beginnen met de startspeler. Als een speler aan de beurt is, moet hij één van de twee mogelijke acties uitvoeren: **rijden** of **uitladen / inladen**.

RIJDEN

Een speler die kiest voor het rijden, draait precies één van zijn open bewegingskaarten om (rugzijde naar boven) en rijdt met zijn auto op het speelbord zoveel wijken verder als het getal op de kaart aangeeft.

De auto mag zich **alleen over de verbindingen** van wijk tot wijk bewegen. Het is niet toegelaten vroeger halt te houden of heen en terug te rijden. In een wijk mogen zich te allen tijde ook meerdere auto's bevinden.

Nadat een speler zijn eerste bewegingskaart heeft benut, staan hem voor de volgende keer nu nog maar twee bewegingskaarten ter beschikking. Zodra hij zijn drie bewegingskaarten heeft benut, mag hij aan het einde van zijn speelbeurt alle omgedraaide bewegingskaarten terug blootleggen (activeren) en kan hij deze in zijn volgende beurt terug gebruiken.



Voorbeeld

Blauw staat in *Greek Town* en benut bewegingskaart 3. Hij kan zodoende naar de volgende wijken rijden: *The Loop*, *Little Africa*, *West Side* en *Little Italy*.



Iedere keer als een speler aan het einde van zijn speelbeurt zijn drie bewegingskaarten opnieuw blootlegt, wordt de bovenste wijkkaart van de stapel getrokken en op de aflegstapel gelegd. Handelt het hierbij om een politieagent, gebeurt er niets. Toont de kaart een wijk dan wordt een dubbelmarker op het symbool van de wijk gelegd.

UITLADEN / INLADEN

Als een speler beslist om deze actie te kiezen, moet hij in de wijk waarin hij met zijn auto staat ofwel een gangster inladen of een gangster uitladen.

Inladen of uitladen in de auto is uitsluitend voor de eigen gangsters, vreemde gangsters worden steeds in de koffer gestopt.

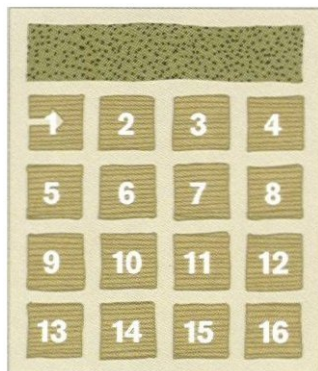
⇒ De speler kan één eigen gangster of één vreemde gangster uitladen.

Deze gangster moet dan op het voorste (in de leesrichting) vrije veld van de puntentabel worden geplaatst.

- ⇒ De speler kan **één eigen gangster naar keuze** of **één vreemde gangster naar keuze** inladen vanuit de puntentabel van de wijk. Van gangsters van de eigen kleur mogen er onbepaald veel in de auto zitten. In elk geval is er voor de vreemde gangsters echter maar één plaats vrij in de koffer (uitzondering: de speciale uitrusting koffer). Zolang deze plaats is bezet, mag geen andere vreemde gangster worden ingeladen.

BELANGRIJK

Iedere speler mag telkens maar één alternatief kiezen, ofwel rijden ofwel inladen / uitladen.



Het uitladen van gangsters is onderworpen aan de volgende regels:

1. De eerste gangster wordt altijd op het pijlveld helemaal linksboven op de puntentabel gezet. De volgende gangster wordt in dezelfde rij en in de leesrichting van de nummers, rechts ernaast geplaatst. Als de rij vol is, wordt opnieuw helemaal links in de daaronder liggende rij opnieuw gestart. Hoe hoger het getal is waarop een gangster staat, hoe hoger zijn **rang** is. Een gangster die bijvoorbeeld op het pijlveld staat, heeft rang 1, een gangster die op het uiterst rechtere veld van de onderste rij staat, heeft in het voorbeeld hiernaast rang 16. (**TIP: Het begrip rang is bij de regeling omtrent een gelijke stand bij de puntenberekening van belang.**)

De getallen op de afgebeelde puntentabel in ons voorbeeld dienen alleen de illustratie en het voorbeeld en zijn in werkelijkheid niet afgebeeld op de puntentabellen (indien men er behoefte aan heeft, kan men teruvalen op dit voorbeeld).

2. In de loop van het spel ontstaan door het inladen van gangsters leegtes op de puntentabel. Deze leegtes blijven bestaan en worden vooreerst niet opnieuw opgevuld. Als men de gangster die laatst staat op de puntentabel verwijdert, ontstaan hierdoor geen leegtes. In de leegtes mogen pas dan nieuwe gangsters worden ingezet als zich al een gangster op het laatste veld van de puntentabel bevindt. De leegtes worden dan van boven naar onder, in de leesrichting, opnieuw opgevuld. Als de gangster die op het laatste veld staat wordt verwijderd, moet opnieuw deze plaats worden bezet alvorens andere leegtes opnieuw kunnen worden gevuld.

Als een speler zijn actie heeft uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt. Er wordt zolang gespeeld tot **alle 8 dubbelmarkers** in de wijken liggen (twee wijken blijven steeds zonder dubbelmarkers). Op dat moment is een etappe **onmiddellijk** beëindigd en volgt de dag van de afrekening.

DAG VAN DE AFREKENING



In elke wijk zijn er uiteenlopend veel invloedspunten te winnen. Vaak is er in plaats van een getal een vraagteken op een puntentabel afgedrukt. Daarom wordt er eerst bepaald hoeveel invloedspunten er bij de afrekening voor alle vraagtekens op de puntentabellen worden gegeven. Hiertoe trekt de speler, die de dag van de afrekening heeft veroorzaakt, één casinokaart. Het getrokken getal vervangt alle vraagtekens op de puntentabellen. Als er bijvoorbeeld een '4' wordt getrokken, geldt voor alle vraagtekens op de puntentabellen 4 punten. De getrokken casinokaart wordt uit het spel verwijderd.

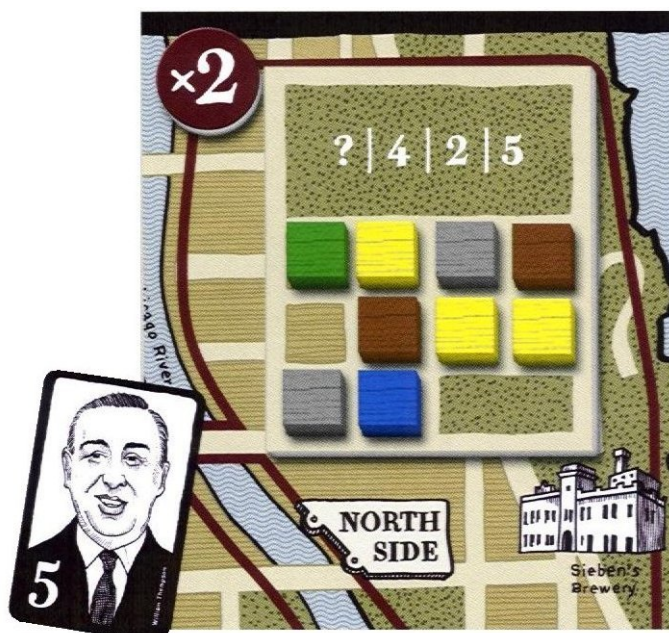
Afrekening van de wijken

De wijken worden één voor één volledig afgerekend. De speler die de meeste gangsters in een wijk heeft, ontvangt de eerste puntenwaarde (uiterst links op de puntentabel: eerste puntenplaatsing) en zet zijn invloedsmarker op de invloedstabel even ver naar voor. De speler met de tweede meeste gangsters ontvangt het tweede getal van links in puntentabel ... enzovoort. (**TIP: Niet altijd is het eerste getal ook de hoogste puntenwaarde.**)

In de wijken met dubbelmarkers worden de puntenwaardes verdubbeld. Het kan gebeuren dat een speler bij een waardering met lege handen achter blijft, namelijk als alle puntenwaardes van de puntentabel al aan andere spelers zijn uitgedeeld (bijvoorbeeld bij een puntentabel met 3 waardes en vier spelers die in deze wijk verblijven).

Gelijke stand

Als in een wijk meerdere spelers evenveel gangsters hebben, worden de puntenplaatsingen aan deze spelers gegeven in afdalende rangorde van hun telkens ranghoogste gangster. De speler die de ranghoogste gangster bezit, ontvangt de eerste puntenplaatsing. De speler die de tweede ranghoogste speler bezit, ontvangt de tweede puntenplaatsing ... enzovoort. Iedere speler kan in één wijk niet meer dan één puntenplaatsing behalen.



Voorbeeld

Dag van de afrekening in de North Side. Voor de waarde van het vraagteken wordt de 5 getrokken en er ligt een dubbelmarker in de wijk. Hieruit volgt de volgende puntenverdeling: Geel ontvangt $2 \times 5 = 10$ punten omdat hij met drie gangsters de meerderheid heeft in de wijk. Grijs ontvangt $2 \times 4 = 8$ punten omdat hij de tweede meeste gangsters in de wijk heeft. Hij heeft weliswaar evenveel gangsters als Bruin, maar zijn laatste steen staat in de leesrichting het meest naar de positie rechtsonder in de puntentabel en daarom heeft Grijs een hogere rang. Bruin ontvangt voor de derde plaats nog $2 \times 2 = 4$ punten en Blauw ontvangt voor zijn vierde plaats $2 \times 5 = 10$ punten. Groen ontvangt niets omdat hij in vergelijking met Blauw een gangster met een lagere rang heeft.



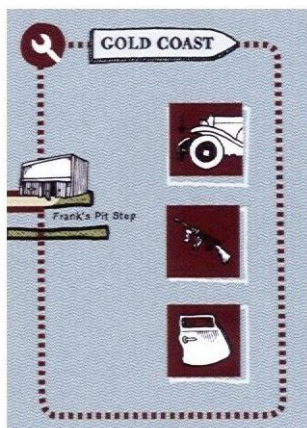
Vorbereidingen voor de volgende etappes

Voor de volgende etappe worden vooreerst alle dubbelmarkers uit de wijken verwijderd en naast het speelbord klaargelegd. Zoals in de eerste etappe worden de wijkkaarten opnieuw zeer grondig gemixt en de eerste dubbelmarker wordt per lot bepaald. De gangsters blijven allen op de puntentabellen liggen.

Voor de tweede etappe ontvangt iedere speler 6 nieuwe gangsters uit de voorraad die hij op zijn gangsterbord plaatst. Voor de derde etappe ontvangt iedere speler 5 nieuwe gangsters.

Gangsters die in een vorige etappe niet werden ingezet, blijven op het gangstersbord, met inbegrip van de vreemde gangster in de koffer. Zo kan het dus gebeuren dat sommige spelers met meer gangsters in de nieuwe etappe starten dan zijn medespelers.

De volgende twee etappes verlopen zoals de eerste. De etappe begint met de linkerbuurman van de speler die de laatste afrekening heeft uitgelokt.



GOLD COAST (of het Siciliaans ontbijt)

Steeds als een speler met zijn auto aan de Gold Coast (haven) stopt, mag hij onmiddellijk alle gangsters uit zijn koffer in de haven kieperen (als Siciliaans ontbijt).

De gangsters worden binnen het gearceerde gedeelte van de haven gelegd en spelen voor de rest van het spel niet meer mee. Als extra **moet** de speler één van de drie open speciale uitrustingen nemen (zie verder bij ' Speciale uitrustingen ').

SPECIALE UITRUSTINGEN

Steeds als een speler met zijn auto op de Gold Coast stopt, moet hij één van de drie open speciale uitrustingen nemen. Daarna wordt het vrijgekomen veld in de haven opnieuw aangevuld vanuit de voorraad. Met de nieuw ontvangen speciale uitrusting verschuift de speler, overeenkomstig de pijlen op zijn gangsterbord, de aanwezige speciale uitrusting van het linkerveld naar het rechterveld. Als er op een bepaald moment een speciale uitrusting uit het tweede veld wordt geschoven, verdwijnt die uitrusting terug in de doos.

Iedere speler kan dus op hetzelfde moment **maximaal twee** speciale uitrustingen bezitten, bovendien **moeten** deze beide uitrustingen ook **verschillend** zijn. Als er op een bepaald moment drie identieke uitrustingen in de Gold Coast liggen, worden deze verwijderd uit het spel en worden er drie nieuwe uitrustingen gelegd. Als er geen uitrustingen meer zijn om aan te vullen, vervalt het aanvullen van de speciale uitrustingen. Als er geen speciale uitrustingen meer in de haven liggen op het moment dat een auto daar stopt, dan blijft de bestaande speciale uitrusting aan de auto ongewijzigd. Dit gebeurt evenzo als een auto stopt en er alleen nog uitrustingen liggen die hij al aan zijn auto heeft.



Einde van het spel

Het spel eindigt na de derde dag van de afrekening.

De speler die dan met zijn invloedsmarker helemaal vooraan ligt, heeft het spel gewonnen en mag zich ' Koning van Chicago ' noemen. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



Overzicht van de speciale uitrustingen



BODYGUARD

Als een speler een bodyguard heeft, mogen de medespelers uit de wijk, waarin zijn auto staat, geen van zijn gangsters inladen. De speler zelf mag natuurlijk wel, ook in deze wijk, vreemde en eigen gangsters inladen.



MOTOR

De speler **mag** bij zijn bewegingspunten één bewegingspunt bijtellen. Met een 3 mag hij dus, als hij dat wil, 4 velden ver rijden en in de meeste situaties opnieuw terechtkomen op het veld van waaruit hij is gestart, zonder hierbij de bewegingsregels te storen.



TOMMY GUN

De speler die een Tommy Gun bezit, **mag** vreemde gangsters ook vanuit een verbonden naburige wijk in de koffer **inladen** (uitladen naar een naburige wijk is niet toegelaten). Een speler in de Gold Coast mag de Tommy Gun niet inzetten.



KOFFER

In de koffer op het gangsterbord is er nu plaats voor **twee gangsters** naar keuze. Per speelbeurt mag de speler echter maar één gangster in de koffer in- of uitladen. In de Gold Coast mag de speler echter onmiddellijk de beide gangsters dumpen.



STOOTBUMPER

De speler die de stootbumper bezit, **mag**, als hij zijn auto met een bewegingskaart in een wijk stuurt, **één** andere auto naar een naburige verbonden wijk verschuiven, ook als in die wijk al auto's staan.



DEUR

De speler **mag** per speelbeurt **twee eigen** gangsters uitladen. Dit voordeel geldt alleen voor het uitladen. Vreemde gangsters inladen of uitladen mag nog steeds maar één per speelbeurt.

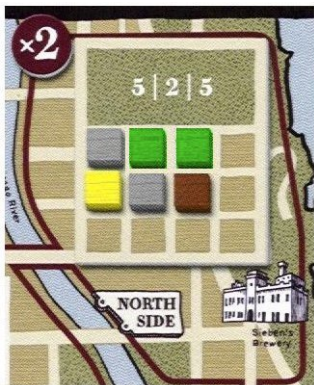
Speciale regels voor 2 spelers

Iedere speler speelt met 2 kleuren. De spelvoorbereiding verloopt net zoals in het spel met vier spelers.

Men ontvangt dus ook de bewegingskaarten voor de beide kleuren en men kan de desbetreffende auto ook alleen met de gelijkgekleurde bewegingskaart verplaatsen.

De spelers komen afwisselend aan de beurt, evenwel mag de speler te allen tijde beslissen met welke van de beide kleuren hij zijn zet doet. Het is dus volstrekt toegelaten om viermaal na elkaar de groene auto te bewegen, dan uit de gele auto uitladen en vervolgens opnieuw met de groene auto verder te spelen.

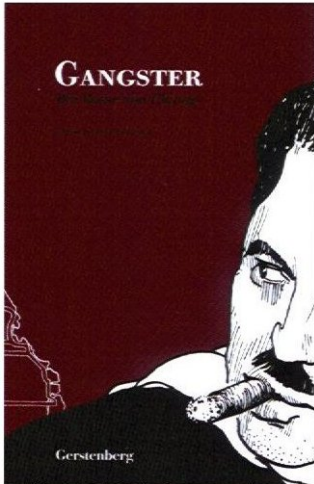
Bij de afrekening geldt er voor elke speler maar één invloedsmarker. Deze invloedsmarker wordt echter met de punten van de beide kleuren voorwaarts bewogen. Een speler ontvangt dus alle punten van de beide kleuren samen.



Voorbeeld

Dag van de afrekening. Carl speelt met grijs en geel, Herman speelt met groen en bruin. Bij de waardering in North Side worden de volgende invloedspunten verdiend: Grijs ontvangt $2 \times 5 = 10$ punten, Groen ontvangt $2 \times 2 = 4$ punten, Bruin ontvangt $2 \times 5 = 10$ punten en Geel ontvangt niets. In totaal ontvangt Carl 10 punten en Herman ontvangt 14 punten.





Wie meer wil weten over de echte achtergronden van de gangsterbosses, de wetten van de prohibitie en de bloedige bendeoorlog, raden wij aan om het boek "Gangster. Die Bosse von Chicago" van Robert Nippoldt te lezen (verschenen in Gerstenberg Verlag, ISBN 3-8067-2941-7).

www.gerstenberg-verlag.de
www.nippoldt.de



"Met een vriendelijk woord en een pistool bereikt men meer dan met een vriendelijk woord alleen." (Al Capone)

Chicago in het begin van de jaren '30: rivaliserende bendes strijden om de heerschappij in de poel van verderf aan het Michiganmeer. Verbitterd wordt er strijd geleverd voor elke wijk. Want slechts één mag zich aan het einde koning van Chicago noemen.

De spelers kruipen in de rol van rivaliserende gangsterbosses die proberen, door het verstandig inzetten van hun gangsters, zoveel mogelijk invloed te verwerven in de wijken. Maar de tijd is kort en al snel is één van de drie dagen voorbij en wordt er afgerekend. Maar het is de speler die na de derde afrekening de meeste invloed heeft, die zich koning van Chicago mag noemen. Wees echter zeer voorzichtig als je één van je medespelers hebt ingeladen voor een Siciliaans ontbijt!

Als men een fan is van de goddeloze jaren '30 en men de weg ziet om de nodige invloed af te dwingen, spring dan in de limousine en geef je rivalen er van langs.

MATERIAAL



Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Verschleißbare Kartens. Anschlag aufbewahren!
7370 CE
 © AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
 D-63128 Dattelnbach, MMV
 www.amigo-spiele.de
 Made in Germany

100 gangsters	15 puntentabellen
5 auto's	30 uitrustingen
5 invloedsmarkering	8 dubbelmarkering
15 bewegingskaarten	3 overzichtskaarten
13 wijkkaarten	1 speelbord
6 casinokaarten	1 handleiding
5 gangsterborden	

AUTOR
 Thorsten Gimmmler

GRAFIK UND ILLUSTRATION
 Robert Nippoldt



5 november 2007