

# THE MOB

## Doel

De speler die als eerste één miljoen \$ geïnvesteerd heeft in legale bedrijven, wint het spel.

## Spelmateriaal

- ⇒ 6 familiefoto's, bankbiljetten, 48 familieleden in 6 kleuren (grote schijven), 48 bodyguards in 6 kleuren (kleine schijven), 6 zwarte investeringsstenen voor legale bedrijven, 56 speelkaarten (48 zaken, 8 actie)
- ⇒ **legale bedrijven** (8) : wit, komen slechts één maal voor op het speelbord, bieden de kans om geld te verdienen op legale wijze
- ⇒ **illegale bedrijven** (20) : groen, geel, oranje en rood; van elk zijn er twee op het speelbord, geld verdienen op illegale wijze met hoog risico
- ⇒ **uit het verkeer** (3) : violet, tijdelijk iemand uitschakelen
- ⇒ **haven** : hier worden de overleden familieleden gelegd
- ⇒ **park** : hier worden de uitgespeelde kaarten gelegd + bodyguards die uit illegale bedrijven werden verwijderd

## Spelvoorbereiding

Elke speler ontvangt een familiefoto, 8 familieleden en 8 bodyguards, 100.000 \$ en 1 investeringssteen. De familieleden worden op de foto gelegd, de bodyguards eronder, de investeringssteen op '0' de rand van de kaart. Elke 100.000 \$ investering in legale bedrijven levert een stijging op van één op de familiefoto.

## Spelverloop

Een spel bestaat uit een aantal jaren. Een jaar bestaat uit 5 rondes. Per jaar kan je in illegale bedrijven investeren en veel geld verdienen, of in legale en iets minder verdienen.

De bankier is spelleider voor het eerste jaar. Hij mengt alle kaarten en geeft er verdekt 5 aan elke speler. Vervolgens gaat elke speler na of en hoeveel kaarten hij hiervan wenst te wisselen. Hij ontvangt hiervoor even veel nieuwe kaarten van de deler. Wisselen kan slechts één keer. Na het ruilen legt de speler links van de deler als eerste één kaart af en volgt de daarop vermelde aanduidingen. Hij mag de kaart echter ook onbenut wegleggen op de stapel. Dan speelt de volgende speler een kaart uit.

## Kaarten

### 1) Legale bedrijven (wit)

Voor elk van de 8 legale bedrijven is er juist één kaart. Deze kaarten hebben slechts belang als je reeds in legale bedrijven geïnvesteerd hebt en je investeringssteen niet meer op '0' ligt. Tijdens het eerste jaar kan deze kaart dus voor niemand iets opleveren.

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

### 2) Illegale bedrijven (groen, geel, oranje en rood)

Voor elk van de 10 bedrijven zijn er 4 kaarten. Als een speler zo'n kaart uitspeelt, moet hij minimaal ter waarde van het op de kaart vermelde bedrag familieleden en/of bodyguards op het vermelde bedrijf zetten. De waarde van een familielid staat vermeld op zijn steen, een bodyguard is 5.000 \$ waard.

Beperkingen bij het zetten van figuren in illegale bedrijven :

- ⇒ 'don' alleen samen met bodyguards, niet met familieleden
- ⇒ 'mama' maximaal met één familielid, bodyguards naar keuze

Later stenen (familieleden of bodyguards) toevoegen aan een eigen bedrijf is toegestaan, maar bovenstaande beperkingen blijven gelden. Als je stenen wil zetten op een bedrijf is dit zowel toegestaan op een leeg, als op een reeds bezet veld (eigen of vreemd).

Is het veld reeds bezet, dan moet de totale waarde van de stenen min. 5.000 \$ hoger zijn dan de waarde van de familie die er reeds op staat. De vroegere eigenaars worden verwijderd : de familieleden worden definitief naar de haven afgevoerd, de bodyguards naar het park (kunnen op het einde van het jaar weer ingehuurd worden tegen 5000 \$ per stuk).

Als de laatste kaart die uitgespeeld wordt betrekking heeft op een illegaal bedrijf, moet de speler exact even veel bodyguards inzetten als de waarde van de kaart vereist. Kan hij dit niet, dan moet hij één familielid inzetten dat het dichtst aansluit bij de waarde van de kaart. Heeft de speler nog uitsluitend figuren met een lagere waarde, dan wordt de kaart onbenut weggelegd. Hoe meer kaarten je van één bedrijfsoort hebt, des te kleiner wordt de kans dat je je investering terug verliest aan een tegenstander (er zijn er namelijk maar 4 van elk, weet je nog !).

### **3) Aktiekaarten (grijs en violet)**

Een speler kan tijdens zijn beurt één van de volgende 8 aktiekaarten uitspelen i.p.v. een bedrijfskaart.

- ⇒ **'uit het verkeer'** (3x) : zet één familielid van een tegenstander dat zich in een illegaal bedrijf bevindt, op de op de kaart vermelde plaats. De betrokken familie ontvangt voor dit familielid dit jaar geen inkomsten.
- ⇒ **'FBI'** (1x) : één familielid van een tegenstander dat zich in een illegaal bedrijf of op een 'uit het verkeer' bevindt, wordt voor 3 volledige jaren opgesloten in de cel. Per jaar evolueert hij van celblok 3 naar celblok 2 naar celblok 1 en uiteindelijk terug naar de vrijheid. Een speler kan steeds uit de cel vrijkomen door een borgsom - zijn eigen waarde - te betalen aan de bank.
- ⇒ **'Beschermingsgeld'** (1x) : eis van een medespeler - die reeds in legale bedrijven heeft geïnvesteerd - beschermingsgeld (zie tabel).
- ⇒ **'Bedrijfsovername'** (1x) : neem een door een andere speler bezet bedrijf over door er eigen speelstenen ter waarde van de vorige familie op te plaatsen. De vorige eigenaar krijgt zijn speelstenen terug.
- ⇒ **'Een aanbod dat je niet kan afslaan'** (2x) : verwijder van een tegenstander alle spelfiguren uit een illegaal bedrijf of 'uit het verkeer'. De familieleden stoppen definitief, de bodyguards gaan naar het park.

## **Einde van een speeljaar en afrekening**

Een jaar eindigt als de laatste kaart uitgespeeld werd. Beginnend met de startspeler, bepaalt de bankier de inkomsten. Hierbij telt hij bij elk illegaal bedrijf de waarde van de familieleden/bodyguards van een speler bij elkaar. Je ontvangt dus even veel geld als je spelfiguren hebt uitgezet. Na het uitbetalen nemen de spelers hun spelfiguren terug uit de bedrijven en 'uit het verkeer'. Elke uit het spel genomen bodyguard kan teruggekocht worden voor 5.000 \$. Wordt een bodyguard niet teruggekocht, dan verdwijnt hij definitief uit het spel. Spelfiguren in de gevangenis schuiven één vakje op : van blok 3 naar 2, van 2 naar 1 en van 1 terug in vrijheid. De eigenaar krijgt dan zijn figuur terug.

Vervolgens kan je in legale bedrijven investeren. Per 100.000 \$ mag je de investeringssteen één plaatsje opschuiven. Je kan legale investeringen ook terug verkopen aan de bank tegen 50.000 \$ per stuk.

De speler links van de startspeler wordt nu spelleider. Hij mengt de kaarten en geeft elke speler 5 kaarten.

## **Einde van het spel**

Diegene die als eerste 1 miljoen \$ aan legale investeringen heeft gedaan, wint het spel.

<b>THE MOB</b>		
Gibson Games	Caines, Mark	1994
3 - 6 spelers	vanaf 14 jaar	90 min.

