



# Der BOSS

von Pascal Bernard  
für 2 bis 5 Spieler ab 12 Jahren  
Piatnik Spiel Nr. 644726

© 2007 Piatnik, Wien  
Lizenz: Week End Games

Die Bosse kämpfen um die Vorherrschaft bei ihren Geschäften. Sie versuchen in den verschiedenen Gebieten der Erde Monopolstellungen zu erlangen und gezielt in besonders ertragreichen Städten Firmen zu gründen. Ihre Welt dreht sich dabei um Kreditvermittlung, Glücksspiel und Immobilienspekulation. Aber ortsansässige Mafiagruppen und die internationale Konkurrenz machen ihnen das Leben schwer. Welcher der Bosse verdient das meiste Geld?

## Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 90 Aktionskarten: je 20 Karten Auto, Schiff, Business, Partner, 2 x 5 Karten „Sonderaktion“
- 15 Auftragskarten
- 40 Firmenplättchen
- 1 Tableau „Monopole“
- 104 kleine Holzfiguren je 20 rot, blau, grün, gelb, violett, 4 in schwarz
- 5 runde Spielsteine je 1 rot, blau, grün, gelb, violett,
- 1 Stoffbeutel
- 7 Würfel
- 1 Blatt mit Klebeetiketten

*Anmerkung: Vor dem ersten Spiel müssen die Würfel mit den Etiketten beklebt werden.*

## Spielziel:

Reihum ziehen die Spieler ihren Spielstein auf der Laufstrecke rund um den Spielplan weiter, um Aktionskarten zu sammeln. Mit diesen Karten können Spielfiguren auf der Landkarte weiterbewegt, neue Spielfiguren eingesetzt und Firmen gegründet werden.

Die Spielfiguren auf dem Spielplan werden von Gebiet zu Gebiet weiter gezogen, um neue Firmen zu gründen, Monopole aufzubauen, möglichst viele Aufträge der Auftragskarten zu erfüllen und so Geld zu verdienen. Ist eines der Gebiete bereits von einem Mitspieler besetzt, kommt es zum Konkurrenzkampf und man versucht den Gegner auszubooten.

Der Spieler, der bis zum Spielende das meiste Geld verdienen konnte, gewinnt.



## Das Spielmaterial:

### Der Spielplan:



Der Spielplan zeigt eine Weltkarte mit fünf Territorien und drei Meeren sowie eine Laufstrecke. Jedes Territorium ist in 5 Gebiete unterteilt. In jedem der Gebiete liegt eine Stadt mit Stadtfeld. Die Meere sind Atlantik, Indischer Ozean und Pazifik. Die Meere verbinden die Territorien und an die Meere angrenzende Gebiete. Die Felder der Laufstrecke sind: Auto, Schiff, Partner, Business und Aktion. Die Spieler ziehen ihre Spielsteine auf diesen Feldern weiter; das Zielfeld des Zuges legt die Karte fest, die genommen werden darf.

### Die Aktionskarten:



#### **Auto:**

Mit einem Auto kann man Spielfiguren von einem Gebiet in ein angrenzendes Gebiet transportieren.

#### **Schiff:**

Mit einem Schiff transportiert man Spielfiguren über ein Meer.

#### **Partner:**

Mit der Karte Partner vergrößert man die Mannschaft in einem beliebigen Gebiet um zwei Spielfiguren.

#### **Business:**

Mit der Karte Business kann man ein Monopol in einem Geschäftszweig in einem Territorium sichern.

#### **Sonderaktion:**



Es gibt fünf verschiedene Sonderaktionen mit unterschiedlichen Funktionen, die auf den Karten beschrieben sind.

## Die Auftragskarten:



Es gibt 15 Auftragskarten. Sie zeigen Angaben zu den Städten, wo Firmen eröffnet werden sollen. Der Spieler, der als Erster den angegebenen Auftrag erfüllt, verdient den auf der Karte angegebenen Betrag.

## Die Firmenplättchen:



Es gibt Firmen in 3 Geschäftszweigen: Immobilien, Casino und Kredit: Jedes Firmenplättchen zeigt jeweils einen Wert von 1, 2, 3 oder 4 Millionen Dollar. Firmen, die einer Mafiaorganisation gehören zeigen keinen Wert, sondern die Stärke der Organisation.

## Das Tableau „Monopole“:



Auf dem Tableau befindet sich Felder für die Geschäftszweige Immobilien, Casino und Kredit für alle 5 Territorien, also 15 Monopolfelder. Um ein Monopol zu sichern, benötigt man eine Businesskarte.

## Die Würfel:



Die Würfel kommen beim Kampf um den Standort zum Einsatz. Es gibt 3 schwarze und 4 weiße Würfel. Jeder Würfel zeigt 6 verschiedene Symbole, die angeben, wie man den Konkurrenten ausbootet:

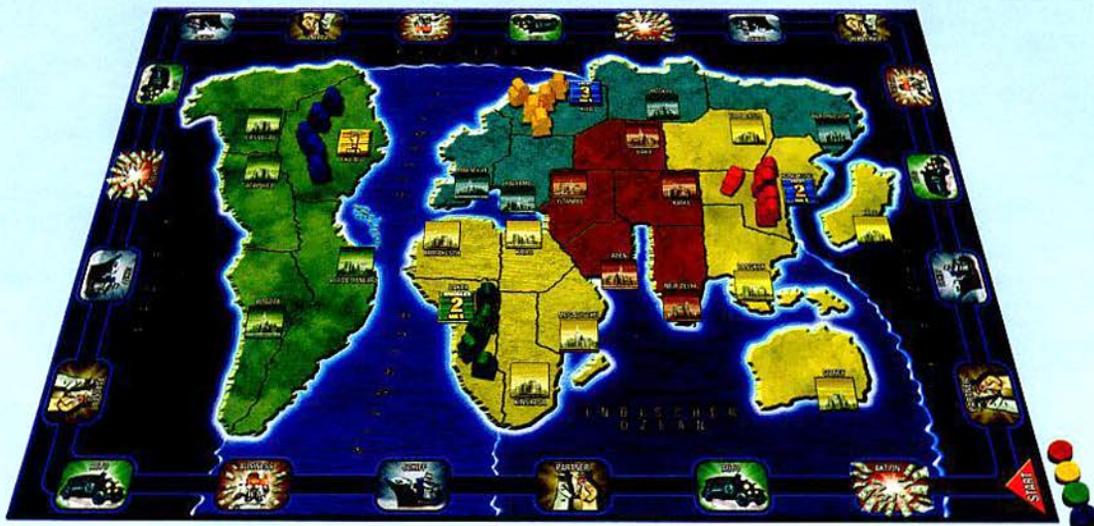
- |                                                                                     |                                  |                                                                                     |                                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
|  | Brief: Anonyme Anzeige           |  | Aktenkoffer: Geheime Dossiers sammeln  |
|  | Geldschein: Informationen kaufen |  | Schlüssel: Schlüsselpersonen bestechen |
|  | Telefon: Auskünfte einholen      |  | Sektglas: Gerüchte verbreiten          |

## Spielvorbereitung:

- Die Firmenplättchen werden gemischt und in den Stoffbeutel gesteckt.
- Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt, das Tableau "Monopole" daneben.
- Die 15 Auftragskarten werden gut gemischt und in einem verdeckten Stapel bereitgelegt.
- Die Aktionskarten Auto, Schiff, Business und Partner werden sortiert und offen in 4 Stapel bereitgelegt. Die restlichen Aktionskarten (Sonderaktionen) werden gemischt und verdeckt neben die offenen Stapel platziert.
- Jeder Spieler erhält 20 Spielfiguren und den Spielstein einer Farbe sowie 4 Aktionskarten: 1 Auto, 1 Schiff, 1 Partner, 1 Business.
- Die 4 schwarzen Spielfiguren werden neben dem Spielplan bereitgestellt.
- Jeder Spieler legt seinen Spielstein neben den Startpfeil auf dem Spielplan.

## Spielbeginn:

- Der Startspieler wird ausgelost. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Reihum setzt nun jeder Spieler 5 seiner Spielfiguren in ein Gebiet eines Territoriums seiner Wahl, vorausgesetzt in diesem Territorium befinden sich noch keine Spielfiguren eines anderen Spielers.
- Reihum eröffnen alle Spieler ihre erste Firma. Dafür zieht jeder ein Plättchen aus dem Beutel und legt es offen auf das Gebiet, in dem seine Spielfiguren stehen.



*Wichtig: wird in dieser ersten Phase ein Plättchen „Mafia“ gezogen, wird es wieder zurück in den Beutel gesteckt und durch ein anderes ersetzt.*

Anmerkung: Beim Legen der Plättchen sollte darauf geachtet werden, dass der Name der Stadt nicht verdeckt wird, um die Aufträge leichter erfüllen zu können.

- Vier Auftragskarten werden vom Stapel gezogen und, für alle Spieler gut sichtbar, offen ausgelegt. Die Aufträge gelten für alle Spieler. Jede dieser 4 Karten zeigt die Städte in denen Firmen eröffnet werden müssen und den Betrag den der Spieler bekommt, der als Erster den angegebenen Auftrag erfüllt.

## Spielablauf:

**Jeder Zug besteht immer aus 2 Phasen:**

1. Den Spielstein auf der Laufstrecke weiterziehen
2. Karte(n) nehmen oder ausspielen

### 1. Den Spielstein auf der Laufstrecke weiterziehen:

- Der Spieler an der Reihe muss seinen Spielstein auf der Laufstrecke weiterziehen. Er darf wählen, ob er 1, 2 oder 3 Felder weit zieht.
- Der Zug muss auf einem freien Feld enden.
- Besetzte Felder, auch mehrere Felder hintereinander, werden übersprungen und nicht gezählt.
- Sobald der Spielstein gezogen wurde, beginnt die 2. Phase

## 2. Karte(n) nehmen oder ausspielen

- Der Spieler am Zug hat nun eine von zwei Möglichkeiten:

### a) Eine Aktionskarte nehmen:

Man nimmt eine Aktionskarte von dem Stapel entsprechend dem Standort des eigenen Spielsteines auf der Laufstrecke.

Man darf allerdings nie mehr als 6 Karten auf der Hand haben. Ist das der Fall, darf man die Karte nehmen, muss aber eine andere Karte abgeben und unter den entsprechenden Stapel legen.

Danach endet der Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

oder

### b) 1, 2 oder 3 Aktionskarten ausspielen:

Man darf seine Aktionskarten in beliebiger Reihenfolge nacheinander ausspielen, muss aber die entsprechende Aktion komplett ausführen, bevor man die nächste Karte ausspielt.

Es dürfen identische Karten (Auto, Schiff, Partner oder Sonderaktion) in beliebiger Reihenfolge ausgespielt werden.

Ausnahme: Es darf nur eine Businesskarte während eines Zugs eingesetzt werden.

Danach endet der Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ausgespielte Aktionskarten kommen zurück unter den entsprechenden Stapel.

## Aktionen beim Ausspielen der Karten:

### Auto:



- Mit einem Auto darf man beliebig viele eigene Spielfiguren aus einem Gebiet in ein angrenzendes Gebiet versetzen.
- Ein Auto kann nicht über ein Meer fahren!

### Das Schiff:



- Mit einem Schiff darf man beliebig viele eigene Spielfiguren aus einem Gebiet über das Meer in ein anderes Gebiet versetzen. Ausgangs- und Zielgebiet müssen an dasselbe Meer grenzen, egal in welchem Territorium sie liegen.
- Es gibt drei Meere: den Atlantik, den Indischen Ozean und den Pazifik. Ein Schiff darf niemals über die Grenze von einem Meer in ein anderes Meer fahren!

*Wichtig: Werden alle Spielfiguren aus einem Gebiet abgezogen, kommt dessen Firmenplättchen zurück in den Beutel. Das Gebiet ist wieder frei.*

### Auswirkungen der Karten Auto und Schiff:

Wenn ein Spieler mit einem Auto oder einem Schiff Spielfiguren in ein anderes Gebiet versetzen will, ergeben sich folgende Möglichkeiten für das Zielgebiet:

#### a) Das Gebiet ist frei

- 1.) Die Spielfiguren in das Gebiet setzen.
- 2.) Ein Firmenplättchen aus dem Beutel ziehen und es offen auf das Stadtfeld legen.

Ist es ein Immobilien-, Casino- oder Kreditplättchen, hat der Spieler in diesem Gebiet eine Firma des entsprechenden Geschäftsfelds eröffnet.

Ist es ein Plättchen „Mafia“ kommt es sofort zum Kampf. (Siehe Punkt „Der Kampf um den Standort“, Seite 7) Die Zahl auf dem Mafia-Plättchen gibt die Anzahl an schwarzen Spielfiguren an, die in das Gebiet gesetzt werden und die Mafia symbolisieren.

Ein Mitspieler übernimmt die Rolle der Mafia und würfelt mit den 3 schwarzen Würfeln für diese.

Gewinnt die Mafia, werden alle Spielfiguren aus diesem Gebiet zurück in den Vorrat genommen. Das Plättchen kommt zurück in den Beutel, das Gebiet ist wieder frei.

Gewinnt der Spieler, wird das Mafia-Plättchen aus dem Spiel genommen. Ein neues Firmenplättchen wird gezogen und auf das Stadtfeld gelegt. Ist es zufällig wieder „Mafia“ kommt es zurück in den Beutel und er muss nochmals ziehen. Es kommt zu keinem zweiten Kampf.

#### b) Das Gebiet ist bereits von ihm selbst besetzt:

Die Spielfiguren in das Gebiet setzen. Die bestehende Mannschaft in diesem Gebiet wird verstärkt.

#### c) Das Gebiet ist von einem Mitspieler besetzt:

Es kommt sofort zum Kampf um den Standort (siehe Punkt „Kampf um den Standort“ Seite 7).

## Partner:



- Mit der Karte Partner kann man seine Mannschaft auf dem Spielplan um zwei Spielfiguren aus dem Vorrat verstärken.
- Die Spielfiguren dürfen in dasselbe Gebiet oder in zwei verschiedene Gebiete gesetzt werden.

## Business:



- Mit der Karte Business sichert man ein Monopol in einem Geschäftszweig in einem Territorium.
- Ein Monopol darf erst gesichert werden, wenn in mindestens zwei Territorien alle Gebiete mit Spielfiguren besetzt sind (siehe Punkt „Monopole sichern“ Seite 6).

## Eine Sonderaktion:

Es gibt fünf verschiedene Sonderaktionen:



### Konkurrenzkampf:

Die Hälfte der Spielfiguren eines Mitspielers eines beliebigen Gebiets wird entfernt und kommt wieder in dessen Vorrat. Bei ungerader Anzahl wird aufgerundet! Befindet sich nur eine Figur in einem Gebiet, darf sie nicht entfernt werden.

Mit dieser Karte kann man einen Mitspieler schwächen, bevor man versucht, sein Gebiet zu übernehmen.



### Überläufer:

Eine Spielfigur eines Mitspielers eines beliebigen Gebiets wird vom Spielplan genommen und durch eine eigene Spielfigur ersetzt. Die Spielfigur des Mitspielers kommt zurück in dessen Vorrat. Hatte der Mitspieler allerdings mehr als eine Figur in seinem Gebiet platziert, kommt es sofort zum Kampf um den Standort (siehe Seite 7.)

Mit dieser Karte kann man kampflös ein Gebiet eines Mitspielers übernehmen, wenn dieser nur eine Spielfigur in dem Gebiet stehen hat.



### Organisation:

Die Firmen aus zwei beliebigen Städten dürfen vertauscht werden.

Diese Karte ist sehr hilfreich bei der Bildung von Monopolen.



### Beschaffung:

Wenn diese Karte ausgespielt wird, darf man sofort zwei beliebige Karten von den offen liegenden Stapeln nehmen (Auto, Schiff, Partner oder Business). Achtung: Man darf nie mehr als 6 Karten auf der Hand haben!



### Agent:

Eine beliebige der offen liegenden Auftragskarten darf ganz aus dem Spiel genommen werden.

Mit dieser Karte kann man verhindern, dass ein Mitspieler einen Auftrag erfüllt.

Alle ausgespielten Aktionskarten werden danach zurück unter den entsprechenden Stapel gelegt.

## Die Aufträge:

Es ist wichtig, möglichst viele Aufträge zu erfüllen, um das Spiel gewinnen zu können.



- Um einen Auftrag zu erfüllen, muss ein Spieler die auf der Auftragskarte angegebenen Städte kontrollieren, muss also Spielfiguren in den entsprechenden Gebieten platziert haben.
- Es können mehrere Aufträge während eines Zugs erfüllt werden.
- Ist ein Auftrag erfüllt, nimmt der Spieler sofort diese Auftragskarte an sich und legt sie vor sich ab.
- Hat der Spieler seinen Zug beendet, werden die offen liegenden Auftragskarten vom Stapel wieder auf 4 ergänzt.
- Die letzten 3 Auftragskarten werden nicht mehr erfüllt.

## Monopole sichern:

Um das Spiel gewinnen zu können, ist es wichtig, Monopole zu sichern. Jedes Monopol bringt einen Betrag von 3 Millionen US-Dollar.

Es gibt drei Geschäftszweige Casino, Kredit und Immobilien in allen 5 Territorien können insgesamt 15 Monopole gesichert werden.

- Ein Monopol kann erst gesichert werden, wenn in mindestens zwei Territorien alle Gebiete mit Spielfiguren besetzt sind.
- Man kann nur dann ein Monopol sichern, wenn im entsprechenden Territorium alle Gebiete besetzt sind und sich dort der größte Wert an Firmen eines Geschäftszweigs in eigenem Besitz befindet. Es gilt die Summe des Wertes aller eigenen gleichen Firmen in diesem Territorium. Bei Gleichstand mit einem anderen Spieler kann kein Monopol eröffnet werden.
- Beansprucht man ein Monopol mit dem Ausspielen einer Business-Karte, stellt man eine seiner Spielfiguren auf das entsprechende Feld auf dem Tableau „Monopole“ und sichert es dadurch. (Falls man keine Spielfiguren mehr im Vorrat hat, nimmt man eine beliebige Figur vom Spielplan.) Die Spielfigur bleibt bis zum Spielende auf dem Tableau stehen, auch wenn man im weiteren Verlauf des Spiels die Spielfiguren aus dem entsprechenden Gebieten abzieht und dadurch die Firmen aufgibt. Das Monopol kann nicht mehr weggenommen werden.
- In einem Spielzug kann nur ein Monopol gesichert werden.



*Beispiel: Im östlichen Territorium hat Spieler Rot Immobilien in Wert von 2 Mill. USD in Kobe und 1 Mill. USD in Ulan Bator, Spieler Grün hat Immobilien im Wert von 2 Mill. USD in Bangkok. Spieler Rot hat die Mehrheit, spielt eine Karte Business und setzt eine Spielfigur auf das Feld Immobilien des östlichen Territoriums auf das Monopol Tableau.*



## Der Kampf um den Standort:

Ein bestimmter Standort ist oft wichtig um einen Auftrag einer offen liegenden Auftragskarte erfüllen zu können und damit Geld zu verdienen.

Beim Kampf kommen in jedem Durchgang alle Würfel zum Einsatz. Jeder Würfel zeigt 6 verschiedene Symbole:

-  Brief: Anonyme Anzeige
-  Geldschein: Informationen kaufen
-  Telefon: Auskünfte einholen
-  Aktenkoffer: Geheime Dossiers sammeln
-  Schlüssel: Schlüsselpersonen bestechen
-  Sektglas: Gerüchte verbreiten

- Der Angreifer (der ankommende Spieler) würfelt mit den 4 weißen Würfel, der Verteidiger (der Spieler der das Gebiet bereits besetzt) würfelt mit den 3 schwarzen Würfel.
- Beide würfeln gleichzeitig.
- Die Würfelergebnisse werden verglichen.
- Jedes Symbol zählt nur einmal, auch wenn es auf mehreren Würfeln der gleichen Farbe aufscheint.

- Alle auf den schwarzen und weißen Würfel übereinstimmenden Symbole heben sich auf, die entsprechenden Würfel werden entfernt.



*Beispiel:*

*Spieler A hat 2 x Brief, 1 x Telefon und 1 x Aktenkoffer gewürfelt*

*Spieler B hat je 1 x Brief, Telefon und Schlüssel gewürfelt.*

*Alle Würfel mit Brief und Telefon kommen aus dem Spiel*

- Für jeden übrig gebliebenen Würfel wird eine Figur des Gegners aus dem Gebiet genommen und kommt zurück in den Vorrat



*Beispiel:*

*Spieler A hat den Aktenkoffer behalten und darf eine Spielfigur des Gegners aus dem Gebiet nehmen*

*Spieler B hat den Schlüssel behalten und darf ebenfalls eine Spielfigur des Gegners aus dem Gebiet nehmen*

- Es wird so lange weitergewürfelt, bis ein Spieler alle Spielfigur in diesem Gebiet verloren hat.
- Der Spieler, der gewonnen hat, übernimmt bzw. behält die Kontrolle in dem betreffenden Gebiet inklusive des Firmenplättchens.
- Verlieren beide Spieler alle Figuren in diesem Gebiet, wird das Firmenplättchen entfernt und kommt zurück in den Beutel. Das Gebiet ist wieder frei.

Hat ein Spieler nach einem Kampf keine einzige Spielfigur mehr auf dem Spielplan, kann er mit einer Aktionskarte Auto 5 Spielfiguren aus seinem Vorrat in ein beliebiges freies Gebiet setzen.

## Spielende:

- Das Spiel endet, wenn der Auftragskarten-Stapel aufgebraucht ist und die offen liegenden Auftragskarten nicht mehr auf 4 ergänzt werden können. (Die letzten 3 Auftragskarten werden nicht mehr erfüllt.)
- Jeder Spieler addiert die Werte der von ihm erfüllten Auftragskarten und seiner gesicherten Monopole.
- Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt das Spiel.
- Im Fall eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der mehr Auftragskarten sammeln konnte. Bei einem weiteren Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Spielfiguren auf dem Spielplan platziert hat.

