



# MAFFIOSI

3 tot 6 spelers

## Een spel van Dominique Ehrhard

*Doe je ogen dicht en stel je voor: een achterkamer van een of ander restaurant in Chicago dat eigendom is van de maffia. Buiten regent het zo hard dat de zwerfkatten surfen in de dakgoten. Binnen is het een heel andere kwestie: dit is de tijd van de Drooglegging en de kelen zijn droog... erg droog.*

*In de uitnodiging van Don Carlo stond niet zo veel. Maar je kan er natuurlijk niet onderuit. D'r wordt beweerd dat alle maffiabazen van de stad komen, met een paar mannetjes van hun familie natuurlijk. Het is te hopen dat het feest niet door het een of ander wordt bedorven. Maar ja, wie kan er op een avond als deze de zacht brandende troost van een stevige slok whisky aan de tafel van de Big Boss weerstaan? Zorg alleen dat je voorbereid bent, dus vergeet niet je revolver te vullen voordat je je glas vult.*

*Want er zal allicht iemand een rekening te vereffenen hebben...*



090019011104



© 2000 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.  
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.  
Distribueerd in België par/Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,  
t Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

## INHOUD

Speelbord, 60 actiekaarten, bankbiljetten, vellen karton met 48 gangster-figuren, 6 taarten, 18 mafkaartjes en 6 menukaarten.

### MAG IK EVEN VOORSTELLEN?



De Boss

Loop 'm niet voor de voeten! Zijn wil is wet. Als hij zegt gaan, dan ga je.



Jack Stiletto

Letterlijk een messcherpe figuur. Klinkt vals en ziet eruit als een rat. Geen prettige buur.



Sterke Henkie

Elke familie heeft er één. Een grote, domme kleerkast met hier en daar een steekje los.



Revolver Robbie

Z'n vingers jeuken en hij heeft nerveuze trekjes. Soms allebei tegelijk, dus zoek maar vast dekking.

### DE TAFEL DEKKEN

Wat er op tafel komt, is afhankelijk van het aantal gasten dat je verwacht.

**3 spelers:** speler één krijgt 10 gele gangsters, speler twee 10 rode en speler drie krijgt 10 blauwe gangsters. Elke speler moet een Boss hebben, 2 Revolver Robbies, 2 Jack Stiletto's en 5 Sterke Henkies. Midden op de tafel leg je 20 biljetten van \$ 1.000, 10 biljetten van \$ 5.000 en 5 biljetten van \$ 10.000.

**4 spelers:** speler één krijgt 7 gele gangsters, speler twee 7 rode, speler drie 7 blauwe, en speler vier 7 groene gangsters. Elke speler moet een Boss hebben, 1 Revolver Robbie, 2 Jack Stiletto's en 3 Sterke Henkies. Midden op tafel leg je 20 biljetten van \$ 1.000, 10 biljetten van \$ 5.000 en 2 biljetten van \$ 10.000.

**5 spelers:** Alle spelers kiezen een kleur (geel, rood, blauw, groen of oranje) en pakken 6 gangsters van die kleur (een Boss, 1 Revolver Robbie, 1 Jack Stiletto en 3 Sterke Henkies). Midden op tafel leg je 20 biljetten van \$ 1.000 en 10 biljetten van \$ 5.000.

**6 spelers:** Alle spelers kiezen een kleur (geel, rood, blauw, groen, oranje of paars) en pakken 5 gangsters van die kleur (een Boss, 1 Revolver Robbie, 1 Jack Stiletto en 2 Sterke Henkies). Midden op tafel leg je 20 biljetten van \$ 1.000 en 8 biljetten van \$ 5.000.

Elke speler krijgt ook een Menukaart en de taart in de kleur van zijn of haar gangsterbende en legt deze voor zich neer. Leg tot slot het stapeltje "mafkaartjes" op tafel.



### EERLIJK ZULLEN WE ALLES DELEN

Geef alle spelers vijf actiekaarten (goede kant omlaag). Je mag je kaarten bekijken, maar zorg dat je tegenstanders ze niet kunnen zien. Leg de rest van de actiekaarten met de goede kant omlaag in een stapeltje op tafel: dit is de "pot".

### GAAT U ZITTEN, HEREN - DE TAFELSCHIKKING

Zet de gangsters om de tafel volgens een vaste of een willekeurige tafelschikking:

**Vast:** geef alle gangsters een stoel aan de hand van de vaste tafelschikking voor 3, 4, 5 of 6 spelers (zie blz. 12/13)

**Handmatig:** alle gangsters krijgen één voor één een willekeurige plek aan tafel. De jongste speler mag beginnen en zet een van zijn gangsters op een stoel naar keuze. Nu mogen de andere spelers om de beurt ook een gangster neerzetten, totdat alle gangsters zitten. De laatste speler die een gangster neerzet, begint het spel.

## HET FEEST KAN BEGINNEN

Speel het spel met de wijzers van de klok mee.

Als je aan de beurt bent, speel je kaarten uit waardoor er bepaalde dingen gebeuren.

Alle actiekaarten staan ook op je menu met een korte omschrijving van de

betekenis van de kaart. Elke beurt verloopt

volgens een vast patroon van 4 stappen

(zie hieronder). Stap 1 van de reeks geldt

alleen als je taart op tafel staat.

1. **TAART** - Je taart ontplot (alleen als hij op tafel staat).
2. **POEN** - Je ontvangt geld.
3. **KAART** - speel één (of twee)

actiekaarten uit en pak na afloop van de handelingen/gebeurtenissen één

(of twee) nieuwe kaarten van de pot, zodat je in totaal weer vijf actiekaarten hebt

4. **KUKELEKUI!** - Maak je slapende gangsters (als die er zijn) wakker.

Hieronder kun je wat uitgebreider lezen wat elke stap inhoudt:

### Stap 1. TAART

*Alle families hebben blijkaar staan bakken voor het feest... 't is te hopen dat je de kaarsjes uit mag blazen voordat jouw kaarsje uitgeblazen wordt!*

Als je in je vorige beurt een kaart met "Taart bestellen" hebt gespeeld en dus je taart op tafel hebt gezet (zie het Menu), dan begint deze beurt met de explosie van jouw taart!

De gangster die jouw taart voor zijn neus heeft staan, wordt - samen met eventuele

gangsters die direct links en rechts van hem zitten - opgeblazen.

Voorgoed. Haal deze gangsters van het speelbord en leg ze in de doos, ook als één of meer van hen jouw eigen gangsters zijn. Haal je taart van tafel en leg hem voor je neer.

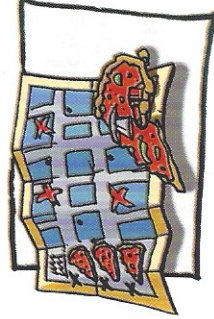


## Stap 2. POEN

*De maffiabazen sturen hun mannetjes langs bij de cafés, casino's en restaurants van de stad. Al die tenten moesten namelijk vet betalen voor de zogenaamde "bescherming" van de maffia.*



Cafés



Restaurants



Casino's

Je herkent de verschillende "bronnen van inkomsten" aan de dingen op tafel. De mannetjes met cafés hebben drankflessen voor zich staan, gangsters met een restaurant eten een stuk pizza van de laatst bezochte pizzeria en de casinoboeven hebben speelkaarten, dobbelstenen en een kasboek. Elke gangster die zoiets voor zich heeft liggen verdient "poen" voor je. Daarnaast krijg je geld voor je Boss en je boekhouder. Je mag het volgende van tafel pakken:

\$ 1.000 voor je Boss (het maakt niet uit waar hij zit - als ie maar in leven is...);

\$ 1.000 voor elke zaak (café, restaurant of casino) die jij in je macht hebt

(jouw gangster zit bij een van de plaatjes hierboven);

\$ 2.000 extra als je ergens een monopolie van hebt

(twee van jouw gangsters zitten bij hetzelfde plaatje - je hebt de volledige controle);

Je inkomen voor deze beurt wordt verdubbeld als jij een gangster hebt op de stoel van de boekhouder (met de kassa voor z'n neus).

# RRRRING

Dat klinkt nou as muziek in me ore!



### Stap 3. KAART

*Als je het wilt opnemen tegen de maffia, dan is dit je kans. Laat de whisky staan en bekijk je (trillende) hand met kaarten...*

- Bekijk je "Menu" om te zien wat je kunt doen met de kaarten die je hebt. Kies een van je vijf kaarten en leg de kaart met de goede kant omhoog op tafel (naast de pot) en volg de instructies voor die actiekaart (zie Menu).
- Als je wilt, mag je nog een tweede actiekaart uitspelen, maar dat mag alleen maar een Verplaatskaart zijn.
- Pak één (of twee) kaarten van de pot, zodat je in totaal weer vijf actiekaarten hebt.

#### Let op...

- Als je geen Verplaatskaart hebt, of als je geen gangster wilt verplaatsen, dan laat je het gewoon bij één actiekaart.
- Als je meer dan één Verplaatskaart hebt, mag je tijdens je beurt ook twee Verplaatskaarten uitspelen en twee gangsters op een andere plaats zetten.
- Als je niet één van de kaarten in je hand kunt of wilt uitspelen, dan kies je er één om weg te leggen op de stapel gebruikte kaarten. Pak een nieuwe kaart uit de pot.
- Als de laatste kaart van de pot gepakt wordt, schudt een van de spelers de stapel gebruikte kaarten en legt hem met de goede kant omlaag op tafel als nieuwe pot.

### Stap 4. KUKLEKU!

*Soms krijgt een gangster op onverklaarbare wijze ineens verschrikkelijke slaap en hij zit binnen de kortste keren te maffien! Gelukkig is er een manier om 'm wakker te krijgen...*

Als een van jouw gangsters een paar slaappillen in z'n drankje heeft gekregen (zie Menu), dan kun je hem nu wakker maken. Haal de mafkaartjes van jouw slapende gangsters weg en leg ze weer op de stapel.

**Na stap 4 is je beurt voorbij. Nu is de speler links van je aan de beurt.**



# Het Menu

Elke speler heeft tijdens het spel een korte versie van het Menu voor zich. Bekijk het onopvallend en stel geen vragen. Met vragen geef je andere spelers maar aanwijzingen; zo kunnen ze erachter komen wat je plannen zijn of welke kaarten je hebt...



Kijk als je aan de beurt bent altijd goed wat je kunt doen. Vergeet niet dat je een gewone actiekaart én een Verplaatskaart mag gebruiken. Sla om en kijk wat de verschillende actiekaarten betekenen...

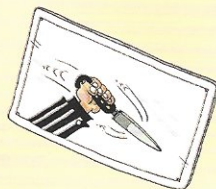


# Het Menu

## De Actiekaarten

### Steek!

Gebruik deze kaart om een tegenstander uit te schakelen die direct links of rechts van een van jouw Jack Stiletto's zit. OF gebruik deze kaart, als een van jouw gangsters een mes voor zich op tafel heeft, om een tegenstander direct links of rechts van hem uit te schakelen. Je kunt met deze kaart maar één gangster tegelijk uitschakelen. Een uitgeschakelde gangster verdwijnt voorgoed van de tafel!



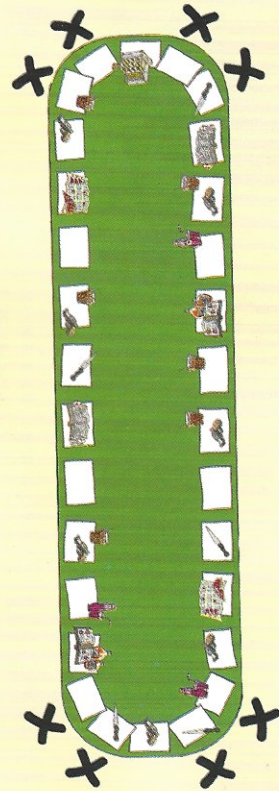
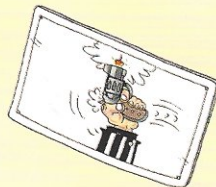
### Vuur!

Gebruik deze kaart om een tegenstander uit te schakelen die direct tegenover een van jouw Revolver Robbies zit. OF, gebruik deze kaart, als een van jouw gangsters een revolver voor zich op tafel heeft, om een tegenstander direct tegenover hem uit te schakelen.

Je kunt met deze kaart maar één gangster tegelijk uitschakelen.

Haal de overleden gangster van de tafel!

**Let op:** Revolver Robbies die aan een vakje zitten waarop in onderstaande tekening een kruisje staat, kunnen niet op iemand tegenover hen schieten.



## De Actiekaarten

### Taart bestellen

Gebruik deze kaart om jouw taart ergens op tafel te zetten, het maakt niet uit of er een gangster aan dat vakje zit of niet. Er mogen geen twee taarten op één vakje staan.



### Doorgeven!

Gebruik deze kaart om een taart van een tegenstander te verplaatsen naar de eerste gangster links of rechts van de huidige plaats van de taart. Je mag met deze kaart maar één taart tegelijk verplaatsen.



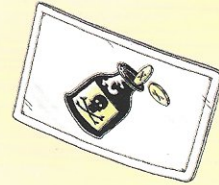
### Ka-Boem!

Gebruik deze kaart om een taart van een tegenstander te laten ontploffen. Kijk goed welke taart je laat ontploffen. De gangster die de taart voor z'n neus heeft staan en eventuele gangsters direct links en rechts van hem worden uitgeschakeld en verduijnd van tafel!



### Slaapmutsje!

Gebruik deze kaart om onopvallend een paar slaappillen in enkele drankjes op tafel te laten glijden. Kies drie gangsters die een drankje voor zich op tafel hebben staan en leg op alle drie een matkaartje. Je mag niet in één beurt twee kaartjes op één gangster leggen.



Maffende gangsters blijven buiten westen totdat ze wakker worden, gemaakt: ze kunnen geen geld innen, geen tegenstander uitschakelen en niet verplaatsen. Ze blijven echter wel gevoelig voor ontploffingen en andere vormen van geweld. Een speler maakt aan het eind van z'n beurt zijn/haar slapende gangsters als volgt wakker: haal de maffaartjes weg en leg ze weer bij de stapel midden op tafel.

Pas op! Wanneer een andere speler een tweede maffaartje op een pittende gangster legt, dan krijgt de stakker teveel van het goede en valt in een slaap waaruit ie nooit meer wakker wordt. Van tafel halen en afvoeren maar!

### Smeer 'm!

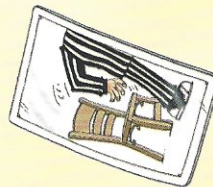
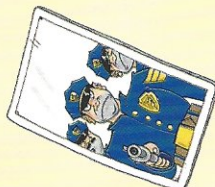
Een overval – iemand beweert dat de politie onderweg is! Als deze kaart gespeeld wordt, moeten alle spelers (inclusief jij zelf) al hun gangsters van tafel halen. (Op die manier vindt de politie bij de inval een lege achterkamer en kunnen de smerissen met lege handboeien vertrekken).

Nu moeten de overlevende gangsters weer om de tafel gezet worden. De speler die de kaart met Smeer 'm! speelde mag beginnen. Daarna zetten de andere spelers om de beurt een gangster terug aan tafel, op een plek naar keuze. Als alle overlevende gangsters weer zitten mag jij (als speler die Smeer 'm! gebruikte) kiezen of je de beurt wilt afmaken met een Verplaatskaart - als je die tenminste hebt. Maak tot slot eventuele slaapkoppen wakker. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Als hij eenmaal gebruikt is, wordt de kaart met de politie uit het spel gehaald.

### Verplaatsen

Gebruik deze kaart om een van je gangsters naar een andere vrije stoel te verplaatsen. Je mag deze kaart gebruiken nadat je een andere actiekaart hebt gespeeld, of je kunt twee Verplaatskaarten achter elkaar spelen (als je die hebt). Je mag niet eerst een Verplaatskaart gebruiken en daarna een andere actiekaart.



## TOT ONS LEEDWEZEN...

Op deze manier worden in elke beurt kaarten uitgespeeld en gangsters uitgeschakeld. Als je laatste

gangster gaat, is het spel voor jou voorbij. Je bent af, je gangsters zijn allemaal dood en begraven! Leg je kaarten op de stapel gebruikte kaarten. Als je taart nog op tafel

staat, laat je hem daar. Je taart ontploft nu niet automatisch als jouw beurt begint. Maar spelers die nog in het spel zijn, kunnen hem tijdens hun beurt met een kaart laten ontploffen (Ka-Boem!), of naar een ander vakje verplaatsen (Doorgeven!).

Afhankelijk van de hoeveelheid geld die je bij elkaar hebt geschaapt, kun je toch nog winnen - ook al speel je niet meer mee. Blijf nog maar even hangen!

## HET BITTERE EIND

Het spel is voorbij wanneer een van de volgende drie situaties zich voordoet:

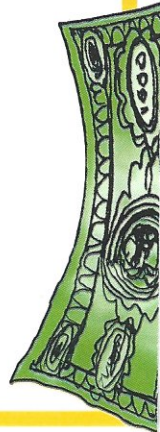
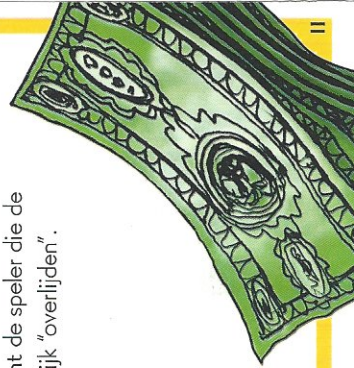
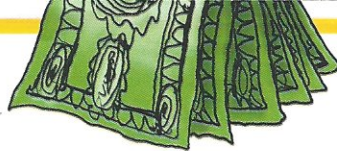
1. Als er nog maar één speler over is met gangsters aan tafel. In dit geval krijgt deze laatste speler al het geld dat nog midden op tafel ligt.
2. Als er geen geld meer midden op tafel ligt. Het spel eindigt op het moment dat het laatste bankbiljet door een speler wordt opgepakt, ook als dat biljet niet gelijk is aan het bedrag dat hij zou moeten ontvangen.
3. Als alle gangsters die nog aan tafel zitten door één ontploffing worden uitgeschakeld.

## DE WINNAAR

Zeg maar: de peetvader (of peetmoeder) van de maffia. De speler met het meeste geld is de winnaar, zelfs als hij of zij eerder af was dan een van de andere spelers.

Als er twee of meer spelers met evenveel poen eindigen, dan wint degene die het langst aan tafel heeft gespeeld. Als er dan nog twee spelers gelijk staan, wint de speler die de meeste gangsters aan tafel had op het moment van hun gezamenlijk "overlijden".

Wat gebeurde d'r? Had ik geen footje gegeven?



## ZET ZE OP HUN PLEK

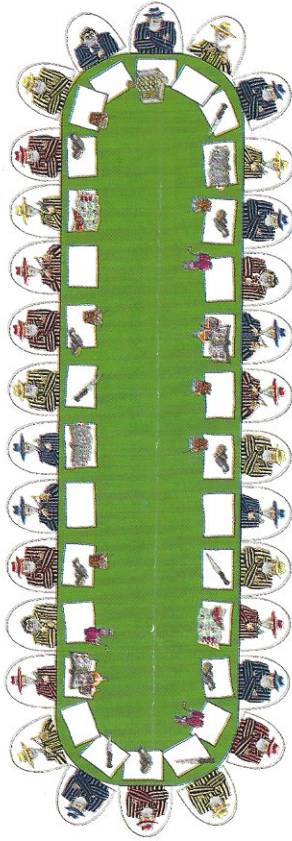
Om lekker snel te beginnen aan het spel, kun je kiezen voor een vaste tafelindeeling om alle gangsters een plaatsje aan de tafel te geven. Let op: afhankelijk van het aantal spelers zijn niet altijd alle stoelen bezet.

**Tip:** deze indelingen plaatsen de gangsters zodanig dat de meeste van hen bedreigd worden vanaf het moment dat het spel begint. Als je jezelf wilt verdedigen, moet je dus onmiddellijk kiezen voor de aanval! Bescherm je Boss en bescherm je "zaken" en probeer de personen of dingen die een bedreiging voor jouw gangsters vormen uit te schakelen. De eerste paar beurten zouden wel eens behoorlijk slopend kunnen zijn...

Zorg dat de spelers in de hieronder aangegeven volgorde om de tafel komen te zitten.

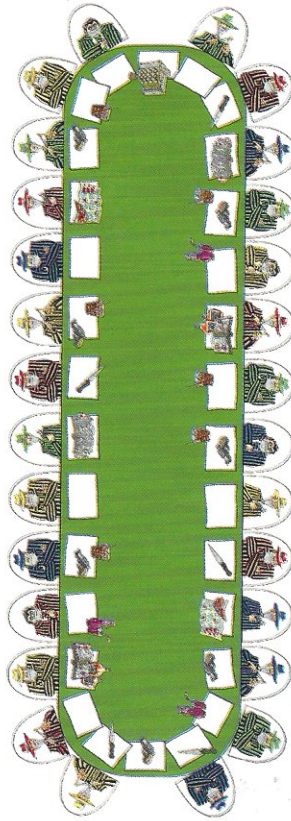
## 3 SPELERS

De gele speler mag beginnen. Daarna komt rood en daarna blauw.



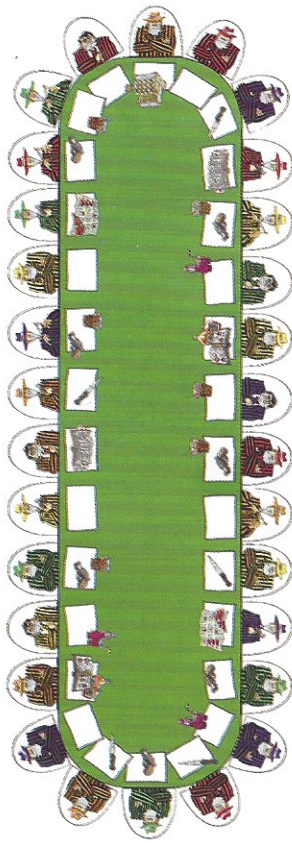
## 4 SPELERS

De gele speler mag beginnen. Daarna komt rood, dan blauw en tot slot groen.



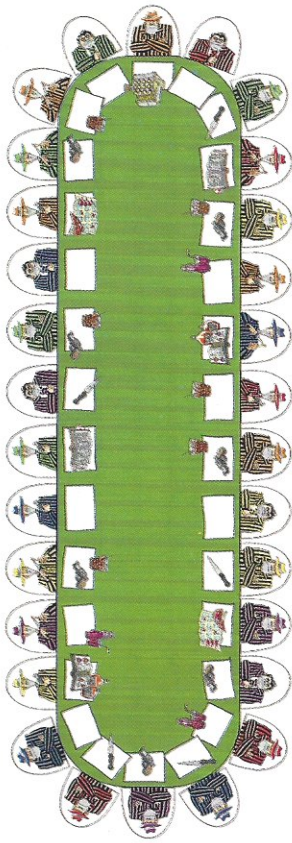
## 5 SPELERS

De gele speler mag beginnen. Daarna komt rood, dan blauw, dan groen en tot slot oranje.



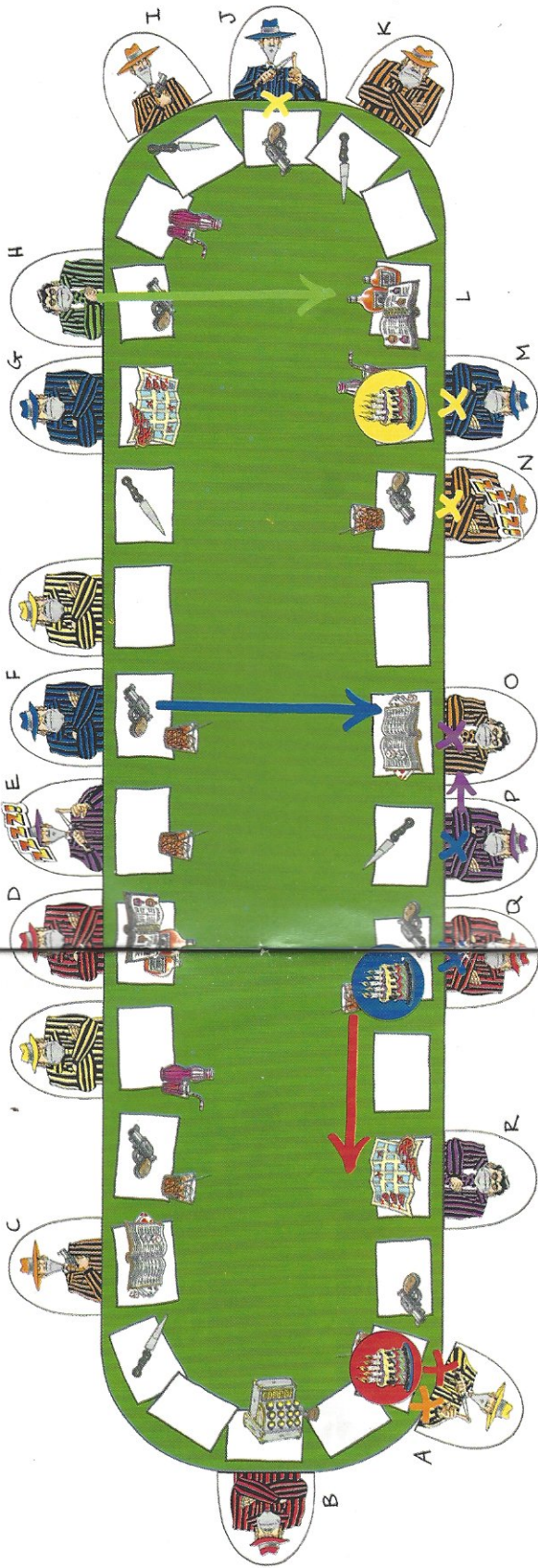
## 6 SPELERS

De gele speler mag beginnen. Daarna komt rood, dan blauw, dan groen, dan oranje en tot slot paars.



## SPELSITUATIES

Bekijk deze karakteristieke spelsituaties om te begrijpen hoe het spel werkt. Ga er voor elke situatie van uit dat jij met de kleur in kwestie speelt en dat je aan de beurt bent.



Jij bent de rode speler.

Stap 1: Je taart ontploft, waardoor je tegenstander bij A wordt uitgeschakeld.

Stap 2: Je ontvangt \$ 1.000 voor jouw mannetje bij D die het café in z'n macht heeft. Dit wordt verduubeld naar \$ 2.000 omdat een van jouw gangsters op de stoel van de boekhouder met de kassa zit (B).

Stap 3: Je speelt een kaart met Doorgeven! en verplaatst de blauwe taart, zodat die niet jouw mannetje bij Q opblaast.

Stap 4: Niet van toepassing. Je hebt geen slapende gangsters.

Jij bent de gele speler.

Stap 1: Je taart ontploft, waardoor twee tegenstanders, bij M en N, worden uitgeschakeld.

Stap 2: Je ontvangt niks. Je Boss is weg en je hebt geen zaakjes in je macht.

Stap 3: Je speelt een kaart met Taart bestellen en zet de vervaarlijke leekernij voor de blauwe gangster bij J, in de hoop dat je de drie gangsters bij I, J en K als je weer aan de beurt bent kunt uitschakelen.

Stap 4: Niet van toepassing.

Jij bent de oranje speler.

Stap 1: Niet van toepassing. Jouw taart staat niet op tafel.

Stap 2: Je ontvangt \$ 5.000 (\$ 1.000 voor je Boss bij O en \$ 4.000 omdat je bij O en C een monopolie hebt op de casino's).

Stap 3: Je speelt een kaart met Ka-Boem! en laat de rode taart ontploffen waardoor de gele gangster bij A wordt opgeblazen.

Stap 4: Je maakt je mannetje bij N wakker door het mafkaartje van zijn hoofd te halen.

Jij bent de paarse speler.

Stap 1: Niet van toepassing. Jouw taart staat niet op tafel.

Stap 2: Je ontvangt \$ 2.000 (\$ 1.000 voor je Boss bij R en \$ 1.000 omdat je Boss een van de restaurants in zijn macht heeft).

Stap 3: Aangezien jouw Jack Stiletto bij E zit te pitten, besluit je een kaart met Steek! te gebruiken voor jouw man met het mes bij P. Je schakelt de oranje Boss bij O uit.

Stap 4: Je maakt je man bij E wakker.

Jij bent de blauwe speler.

Stap 1: Je taart ontploft en schakelt de gangsters bij P en Q uit.

Stap 2: Je ontvangt \$ 1.000 (jouw man bij G heeft een restaurant in z'n macht).

Stap 3: Je speelt een kaart met Vuur! Je mannetje bij F pakt de revolver die voor hem op tafel ligt en schakelt de Boss bij O uit.

Stap 4: Niet van toepassing.

Jij bent de groene speler.

Stap 1: Niet van toepassing. Jouw taart staat niet op tafel.

Stap 2: Je Boss bij H verdient \$ 1.000 voor je.

Stap 3: Je speelt een Verplaatskaart en verplaatst jouw Boss naar vakje L, in de hoop dat hij overleeft tot je volgende beurt om dan \$ 1.000 extra te verdienen omdat hij een café in z'n macht heeft.

Stap 4: Niet van toepassing.

