

Sicilianos

Das gewiefte Kartenspiel
um „saubere“ Geschäfte für 3 bis 6 Mafiosi ab 11 Jahren

Sizilien – wie es grünt und blüht...

Vor allem aber blühen die unsauberen Geschäfte in den dunklen Straßen von Palermo. Sechs Großfamilien streiten um die Vorherrschaft von Macht und Geld. Ihre dubiosen Machenschaften tarnen sie durch legale Geschäftsgründungen, die gleichzeitig dazu dienen, Schwarzgeld der harten Inselwährung „Sicilianos“ „reinzuwaschen“. Doch wehe, wenn die Familienclds aufeinander treffen - dann brodeln nicht nur der Ätna! Palermo wird zum Hexenkessel, denn jeder kämpft für seine Sache...

Material

84 Spielkarten: je 11 Familienkarten in 6 Farben; je 3 Geschäftskarten in 6 Farben
3 Würfel: 2 Farbwürfel; 1 Einflusswürfel
Spielgeld: 70 Sicilianoscheine
je 14 Scheine in den Werten 5.000, 10.000, 20.000, 40.000 und 50.000
diese Spielregel

Spielziel

Die Spieler sammeln Karten, um möglichst starke Familienclds zu bilden, die sich in Bandenkriegen gegen andere Clans behaupten müssen. Wer sich dabei durchsetzt, darf sein illegal erworbenes Geld in seriöse Geschäfte investieren, um es zu waschen. Wer zu Spielende die lukrativsten Geschäftsketten und das meiste saubere Geld besitzt und gleichzeitig möglichst wenig „Schwarzgeld“ übrig hat, gewinnt das Spiel. Wer es sogar schafft, alle drei Geschäfte einer Farbe zu besitzen, ist als „Pate“ vorzeitiger Sieger des Spiels.



Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält 2 Sicilianosscheine jeder Sorte. Das restliche Geld wird sortiert und bildet im weiteren Spielverlauf die Bank.
- Die Familienkarten werden von den Geschäftskarten getrennt und dann nach Farben sortiert. Die so gebildeten 6 Stapel der Familienkarten werden einzeln für sich gut gemischt und verdeckt nebeneinander in der Tischmitte platziert. Die Geschäftskarten werden, ebenfalls verdeckt, parallel zu den farbgleichen Familienkarten abgelegt.
- Reihum zieht jeder Spieler verdeckt eine Familienkarte. Das wiederholt sich so lange bis jeder Spieler 4 Karten auf der Hand hat. Diese 4 Karten müssen 4 unterschiedliche Farben aufweisen (Spieldaufbau siehe unten).

Karten: Tischmitte



Jeder Spieler bekommt:

4 Karten in
4 selbstgewählten
unterschiedlichen
Farben



10 Sicilianosscheine
(2 Scheine jeder Sorte)

+



Spielablauf

Der Spieler, der am besten Spaghetti kochen kann, beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Wer am Zug ist, hat 2 Aktionen zur Auswahl:

- Würfeln, um Familienmitglieder zu sammeln.
oder
- Karten ausspielen, um einen Bandenkrieg anzuzetteln.



Wichtig!

- Die Handkarten müssen immer so gehalten werden, dass die Mitspieler die Farben **aller** Kartenrückseiten erkennen können.
- Kein Spieler darf mehr als **10 Karten** auf der Hand halten. Falls ein Spieler dieses Limit erreicht, muss er einen **Bandenkrieg** eröffnen, wenn er an die Reihe kommt.

Würfeln

Wer sich für diese Möglichkeit entscheidet, würfelt mit allen drei Würfeln. Das gewürfelte Symbol des Einflusswürfels zeigt an, welche Aktion der Spieler ausführt:



2 Karten ziehen



1 Karte ziehen



Beklauen



2 Karten ziehen

Der Spieler nimmt aus der Tischmitte 2 Familienkarten in den gewürfelten Farben verdeckt auf die Hand. Zeigen die Farbwürfel die gleiche Farbe, zieht der Spieler 2 Karten dieser Farbe.

Achtung! Wer bereits 9 Karten auf der Hand hält, darf nur noch **eine** Familienkarte auf die Hand nehmen. Er entscheidet sich für eine der gewürfelten Farben.

Ist nur noch eine von zwei gewürfelten Farben verfügbar, nimmt sich der Spieler eine Karte dieser Farbe. Ist keine der gewürfelten Farben mehr verfügbar, geht er leer aus.



1 Karte ziehen

Der Spieler darf **entweder...** eine Karte von einem beliebigen Familienkartensapel ziehen. Die gewürfelten Farben spielen in diesem Fall keine Rolle.

oder... er nimmt sich einen kompletten Familienkartensapel auf die Hand, der einer der gewürfelten Farben entsprechen muss. Daraus sucht er sich eine Karte aus, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten legt er wieder verdeckt als Stapel zurück, ohne dass er die Reihenfolge der Karten ändert. Ist kein Nachziehstapel einer gewürfelten Farbe verfügbar, muss er eine verdeckte Karte von einem beliebigen anderen Stapel ziehen.





Beklauen

Der Spieler wählt eine der gewürfelten Farben aus. Dann zieht er von einem beliebigen Mitspieler eine Karte dieser Farbe.

Nach einer Würfelaktion ist der Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Karten ausspielen

Wer die Aktion „Karten ausspielen“ wählt, eröffnet damit einen Bandenkrieg, an dem sich alle Spieler beteiligen können, wenn es ihre Handkarten zulassen. Erst nach dem Bandenkrieg wird dann das Spiel mit dem linken Nachbarn des Spielers fortgesetzt, der den Bandenkrieg eröffnet hat.

Der Bandenkrieg

Beim Bandenkrieg geht es darum, eine möglichst starke Familie (Karten einer Farbe) zu präsentieren. Die stärkste Familie darf dann Geld waschen und ein Geschäft gründen.

Den Bandenkrieg eröffnet der Spieler, der sich für die Aktion „Karten ausspielen“ entschieden hat. Dazu legt er eine beliebige eigene Familienkarte aus der Hand verdeckt vor sich ab und einen beliebigen eigenen Geldschein dazu. Wer nur Karten mit Farben besitzt, die bereits ausliegen, kann sich nicht am Bandenkrieg beteiligen. Wer sich nicht am Bandenkrieg beteiligt, legt weder eine Familienkarte noch einen Geldschein aus.

Reihum entscheiden sich nun die anderen Spieler, ob sie am Bandenkrieg teilnehmen möchten. Wer sich dafür entscheidet, legt ebenfalls eine eigene Familienkarte aus der Hand verdeckt vor sich ab und einen beliebigen eigenen Geldschein dazu. Die Familienkarte darf jedoch nicht einer Farbe entsprechen, die bereits ein anderer Spieler ausgespielt hat. Wer nur Karten mit Farben besitzt, die bereits ausliegen, kann sich nicht am Bandenkrieg beteiligen. Wer sich nicht am Bandenkrieg beteiligt, legt weder eine Familienkarte noch einen Geldschein aus.

Nun deckt jeder Spieler, der sich am Bandenkrieg beteiligt, seine ausgelegte Karte auf.

Karten:

Alle Karten haben entsprechend ihres Zahlenwertes einen Einfluss auf die Stärke ihrer Familie (Farbe).



Zählt 3 Punkte für die rote Familie.



Zählt 11 Punkte für die grüne Familie.



Bombenkarte:

Zählt 5 Punkte für die **schwarze** Familie, wenn sie nicht gezündet wird.



Überläufer:

Zählt 4 Punkte für die weiße Familie, wenn sie als „Überläufer“ eingesetzt wird.



Zählt 8 Punkte für die **blaue** Familie, wenn sie als normale Familienkarte in ihrer Farbe eingesetzt wird.

Eine ausführliche Beschreibung dieser beiden Karten finden Sie in den Kapiteln „Der ‚Überläufer‘“ bzw. „Die ‚Bombe‘“.

Nun geht der Bandenkrieg weiter: Erneut legt der Spieler, der den Bandenkrieg eröffnet hat, eine Karte verdeckt aus. Die Karte muss zur selben Familie (Farbe) gehören, wie die erste, die er ausgespielt hat. Die anderen Teilnehmer des Bandenkriegs folgen reihum - mit Ausnahme von „Überläufern“ (s. Kapitel „Der Überläufer“).

Wer keine weitere Karte ausspielen möchte oder kann, lässt seine bereits ausgespielte(n) Karte(n) bis zum Ende des Bandenkriegs zusammen mit seinem Geldschein liegen. Er darf im laufenden Bandenkrieg keine weiteren Karten mehr spielen. Am Ende jeder Runde des Bandenkriegs werden die ausgespielten Karten aufgedeckt.

Nach dem gleichen Schema spielen anschließend die verbliebenen Akteure des Bandenkriegs weitere Karten ihrer Familie aus – so lange bis kein Spieler mehr eine weitere Karte ausspielen möchte, oder kann.

Sieger des Bandenkriegs

Jeder Spieler zählt nun die Werte seiner ausgelegten Familienkarten zusammen. Überläufer anderer Spieler werden dazu gezählt (s. Kapitel „Der Überläufer“). Wer die stärkste Familie ausgelegt hat, gewinnt den Bandenkrieg.

Gibt es mehrere Familien gleicher Stärke, gewinnt keine von ihnen den Bandenkrieg. Stattdessen gewinnt die nächst schwächere Familie (s. Beispiel unten).

Luigi hat mit der blauen Familie eine Stärke von $8 + 2 + 3 = 13$



Chiara hat mit der roten Familie eine Stärke von $9 + 4 = 13$



Giovanni hat nur ein grünes Familienmitglied Stärke 7 ausgelegt.



Der Sieger des Bandenkriegs gründet nun ein Geschäft mit einer Geschäftskarte der von ihm ausgespielten Familie: Dazu nimmt er den Geschäftskartenstapel dieser Farbe an sich, sucht sich ein Geschäft aus und legt es verdeckt vor sich ab. Übrige Geschäftskarten legt er an-



schließlich verdeckt zurück an ihren Platz. Ist der Geschäftskartenstapel dieser Farbe bereits aufgebraucht, fällt die Geschäftsgründung ins Wasser.

Unabhängig davon, ob er ein Geschäft gründen konnte, wäscht der Sieger des Bandenkriegs sein eingesetztes Geld. Er legt den Betrag, den er eingesetzt hat zusammen mit einem gleichwertigen Geldschein aus der Bank als gewaschenes Geld vor sich ab.

Achtung! Ungewaschenes Geld wird immer **getrennt** von Schwarzgeld verwahrt. Man legt es am besten zu eventuell erworbenen Geschäftskarten dazu.

Gewinnen zwei Spieler den Bandenkrieg als Verbündete, (s. Kapitel „Der „Überläufer““), gründet der eine von ihnen das Geschäft und der andere wäscht sein Geld. In diesem Fall nimmt der Geldwäscher keinen Geldschein aus der Bank, sondern den eingesetzten Geldschein seines Verbündeten und legt diesen zusammen mit dem eigenen Einsatz zu seinem bereits gewaschenen Geld. Der Spieler der siegreichen Familie entscheidet sich für Geld oder Geschäft; der „Überläufer“ bekommt den Rest.

Hat ein Spieler zum Ende eines Bandenkriegs keine Familienmitglieder mehr vor sich ausliegen, weil sie alle durch Bomben ausgeschaltet wurden (s. Kapitel „Die „Bombe““), kann er den Bandenkrieg nicht gewinnen - auch dann nicht, wenn ihn sein Verbündeter gewinnt. In diesem Fall gewinnt der Verbündete den Bandenkrieg alleine. Von allen Verlierern des Bandenkriegs zieht die Bank das eingesetzte Geld ein. Alle ausgespielten Familienkarten werden zurück unter ihren jeweiligen Familienkartenstapel geschoben.

Der Spieler, der im weiteren Spielverlauf den nächsten Bandenkrieg eröffnet, entscheidet sich erneut für eine beliebige Familienkarte (Farbe) aus seiner Hand, die er auslegen möchte, usw...

Der „Überläufer“

In jeder Familie gibt es eine Karte, die zwei unterschiedliche Werte (8/4) und Farben aufweist. Wer diese Karte ausspielt, entscheidet sich nach dem Aufdecken, ob er sie als normale Familienkarte oder als „Überläufer“ einsetzt und gibt seine Entscheidung bekannt:

Wichtig! Die Karte kann nur dann als „Überläufer“ eingesetzt werden, wenn sie in der **ersten Runde** eines Bandenkriegs ausgespielt wird.

- Wird die Karte als normale Familienkarte eingesetzt, trägt sie mit dem Wert 8 zur Stärke ihrer Familie (Farbe der Kartentrückseite) bei.
- Wird die Karte von einem Spieler (Spieler A) als „Überläufer“ eingesetzt, trägt sie mit dem Wert 4 zur Stärke der „fremden“ Familie bei, deren Farbe sich zusätzlich auf der Karte befindet (s. Kasten S. 5, oben). Dies ist aber nur möglich, wenn ein anderer Spieler (Spieler B) mit dieser „fremden“ Familie am Bandenkrieg teilnimmt. Ist dies der Fall, bestreiten beide Spieler (A und B) den Bandenkrieg als Verbündete, d.h. sie gewinnen

oder verlieren ihn gemeinsam. Allerdings darf der Spieler, der den „Überläufer“ gespielt hat, während dieses Bandenkriegs keine weiteren Karten mehr ausspielen.

Beispiel: Giovanni legt eine weiße 5. Chiara setzt ihre blau-weiße Karte als „Überläufer“ ein. Damit haben die beiden im Moment eine Stärke von 9 für ihre gemeinsame weiße Familie zusammen bekommen. Im weiteren Verlauf des Bandenkriegs darf von den beiden nur noch Giovanni Familienkarten ausspielen.

Mehrere „Überläufer“

Haben in einer Runde mehrere Spieler die Karte „Überläufer“ gespielt, entscheiden sie – beim Verursacher des Bandenkriegs beginnend – im Uhrzeigersinn nacheinander, ob sie diese Karte als normale Familienkarte oder als „Überläufer“ einsetzen möchten. Liegen dabei „Überläufer“-Karten aus, die gleiche Farben in umgekehrter Kombination zeigen (z.B. gelb-schwarz und schwarz-gelb), so kann nur eine dieser beiden Karten als „Überläufer“ eingesetzt werden.

Beispiel: Sabina hat die blau-weiße „Überläufer“-Karte ausgespielt, Eros die weiß-blaue. Eros sitzt links neben Luigi, der den Bandenkrieg eröffnet hat. Eros darf also zuerst entscheiden und beschließt, seine Karte nicht als „Überläufer“ einzusetzen. Deshalb bleibt Sabina die freie Wahl, ob sie ihre Karte als „Überläufer“ einsetzen möchte. Sie entscheidet sich für den „Überläufer“, so dass nun eine weiße Familie mit der Stärke 12 ausliegt.

Die „Bombe“

Wer eine Bombenkarte ausgespielt hat, entscheidet sich nach dem Aufdecken, ob er sie als normale Familienkarte oder als Bombe einsetzt.

- Setzt er sie als normale Familienkarte ein, trägt sie mit dem Wert 5 zur Stärke der eigenen Familie bei. In diesem Fall gibt es keinen „Bombenleger“ und es wird auch keine ausgespielte Karte eines Mitspielers entfernt (s. Kasten Seite 5).

- Wer die Karte als Bombe einsetzt, betätigt sich als Bombenleger. Er zieht ein gegnerisches Familienmitglied aus dem Verkehr, das am Bandenkrieg teilnimmt. Die Farben der Bomben auf der Karte geben an, welche Familien davon betroffen sein können (s.Kasten rechts). Der Bombenleger wählt eine Bombenfarbe aus. Dann entfernt er von einem Mitspieler eine beliebige ausliegende Karte der gewählten Farbe.














Ausnahme: Wird die Bombe gegen eine gegnerische Familie eingesetzt, bei der das Familienmitglied mit dem Wert 1 am Bandenkrieg teilnimmt, ist immer dieses Familienmitglied Opfer des Attentats (Es handelt sich um den Bodyguard, der sich für die Gemeinschaft opfert). Das ausgeschaltete Familienmitglied und die eingesetzte Bombenkarte werden jeweils unter ihren Familienkartenstapel geschoben.



Achtung! Die Bombe kann nur in der Runde „hochgehen“, in der sie aufgedeckt wird. In späteren Runden kann sie nicht mehr zur Explosion gebracht werden.

Bandenkrieg (Beispiel)

Mehrere Bomben
Haben in einer Runde mehrere Spieler die Karte „Bombe“ gespielt, entscheiden sie – beim Verursacher des Bandenkriegs beginnend – im Uhrzeigersinn nacheinander, ob sie diese Karte als normale Familienkarte oder als „Bombe“ einsetzen möchten. Dabei kann es vorkommen, dass ein Spieler seine Bombe dazu verwendet, die Bombe eines Mitspielers aus dem Verkehr zu ziehen, bevor diese Bombe ihrerseits „hochgehen“ kann.

1. Karte	2. Karte	3. Karte	Wertung
 Gelb beginnt und setzt die Karte „Überläufer“ als gelbe 8 ein.	 Gelb läßt Bombenkarte gegen Rot (10) hochgehen.	Gelb legt keine 3. Karte aus.	$8 + 5 = 8$
 Rot legt als 1. Karte Wert 10.	 Rot setzt Bombenkarte als normale Karte (5) ein.		$10 + 9 + 5 = 14$
 Grün setzt die 1. Karte als Überläufer ein und verbündet sich mit Rot und darf keine weiteren Karten auslegen.			$+ 4 = 18$ Rot gewinnt mit Verbündeten
 Schwarz kann die Bombenkarte nur als normale Karte (Wert 5) einsetzen.	 Bodyguard! opfert sich bei Bombenattentat gegen Schwarz .		$5 + 1 + 11 = 17$

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle drei Geschäfte einer Farbe besitzt. Dieser Spieler gewinnt das Spiel und darf sich „Pate“ nennen.

Gelingt dies keinem Spieler, endet das Spiel, sobald ein Spieler kein Schwarzgeld mehr besitzt. Dann ist Zahltag! und es kommt zur Schlusswertung.

- Jeder Spieler zählt sein gewaschenes Geld zusammen. Von diesem Betrag muss er sein verbliebenes Schwarzgeld abziehen.

Die Bank zahlt extra...

- **50.000 Sicilianos** an jeden, der drei unterschiedliche Geschäfte verschiedener Farbe besitzt

- **100.000 Sicilianos** an den Besitzer...der meisten Antiquitätengeschäfte

...der meisten Restaurants...der meisten Wäschereien.

Besitzen zwei oder mehr Spieler dieselbe Anzahl eines Geschäfts, gehen sie leer aus.

Wer jetzt die meisten Sicilianos besitzt, gewinnt das Spiel.