



Ein Spiel für 2-4 Spieler von Olivier Bourgeois

Dauer: 35 Minuten

Kontext

Ihr agiert als Mafia-Geldfälscher, indem ihr Falschgeld druckt und gegen echte Banknoten tauscht. Der Pate kann euch vor der Polizei beschützen, aber seine Hilfe hat seinen Preis. Das Spiel endet, sobald die Polizei ihre Ermittlungen in der Fälscher-Branche abgeschlossen hat. Gewonnen hat, wer dann am meisten ‚echtes‘ (nicht-gefälschtes) Geld besitzt!

Spielmaterial

Das Spiel beinhaltet ‚echte‘ und gefälschte Währung. Gefälschte Banknoten gibt es in drei Qualitätsstufen (auch als ‚Typen‘ bezeichnet). Um euer Falschgeld zu verbessern, müsst ihr euch Spezialpapier, Tinte und Hologramme beschaffen. Im Spiel befinden sich 100 Banknoten in verschiedenen Qualitätsstufen (30 x ★, 30 x ★★ und 40 x ★★★). Alle gefälschten Banknoten sind \$50 wert.



Es gibt 100 ‚echte‘ Banknoten (32 x \$10 und 68 x \$50), scharf gedruckt und mit gut erkennbaren Details.

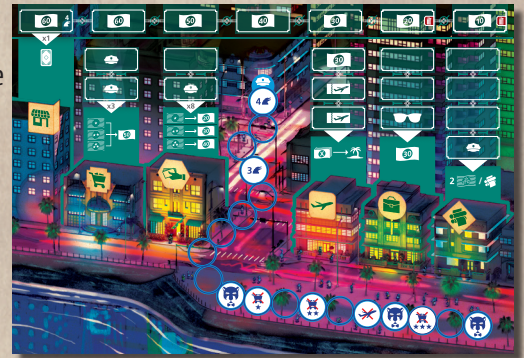


‚Echter‘ \$10-Schein



‚Echter‘ \$50-Schein

Der Spielplan ist doppelseitig bedruckt; eine Seite ist markiert mit einem 2-Spieler-Symbol, die andere Seite mit einem Symbol für 3-4 Spieler. Abgesehen davon sind die zwei Seiten ähnlich aufgebaut: Der obere Teil des Spielplans repräsentiert den Schwarzmarkt, wo ihr mit euren Aktionen Zugang zu Geldwäschemöglichkeiten erlangt und spezielle Druckkomponenten kaufen könnt. Unterhalb des Schwarzmarkts befinden sich die Aktionsfelder, die ihr für die meisten eurer Aktionen nutzen werdet. Die Polizeileiste, die von der Mitte des Spielplans nach unten führt, zeigt den Fortschritt der polizeilichen Ermittlungen an.



Das Spiel beinhaltet außerdem einen Startspielermarker, einen Polizeibeamter und 42 Komponentenkarten (in den Kategorien A, B, C, D und S).



Startspielermarker

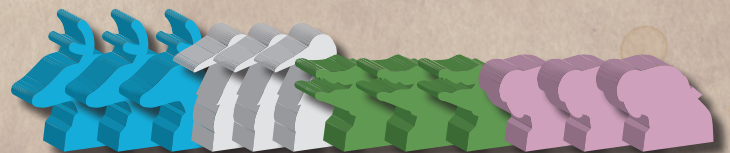


Polizeibeamter



Komponentenkarten

12 Handlanger (3 pro Spieler/in)



4 Offshore-Bankkonto-Umschläge und 4 Sichtschirme (1 pro Spieler/in)



Hinweis: Ihr solltet euer Geld bis zum Spielende vor euren Mitspielern geheim halten.

Spielaufbau

Nutzt die Spielplanseite, die eurer Spieleranzahl entspricht **1**. Sortiert die gefälschten Banknoten nach ihrer Qualitätsstufe **2** und die echten Banknoten nach ihrem Wert **3**. Setzt den Polizeibeamten auf das Feld der Polizeileiste, das eurer Spieleranzahl entspricht **4**.

Jede/r von euch wählt eine Farbe und erhält die zugehörigen 3 Handlanger, den Sichtschirm und den Offshore-Bankkonto-Umschlag **5**. Ein/e Startspieler/in wird ermittelt und erhält den Startspielermarker **6** sowie \$20 von der Bank. Alle anderen erhalten im Uhrzeigersinn \$30, \$40 bzw. \$50. Jede/r Spieler/in erhält einen Drucker **7** und eine zufällige Komponente (Papier oder Tinte) aus dem Stapel der Startkarten (die mit einem „S“ markiert sind) **8**.

Je nach Spieleranzahl werden einige Karten nicht verwendet. Die mit „3+“ und „4+“ markierten Karten solltet ihr nur in Partien mit der entsprechenden Spieleranzahl verwenden. Sortiert und mischt die Komponentenkarten verdeckt nach ihrem Typ (A, B, C, D). Dann bildet daraus einen verdeckten Stapel in alphabetischer Reihenfolge („A“-Karten ganz oben, „D“ ganz unten) **9**. Bestückt anschließend den Schwarzmarkt mit Karten von diesem Stapel **9**.



Spielablauf

Der/die Startspieler/in beginnt, setzt einen Handlanger auf ein freies (nicht besetztes) Aktionsfeld und führt die Aktion aus. Dann ist der/die Nächste im Uhrzeigersinn an der Reihe und führt auf die gleiche Weise eine Aktion aus. So geht es weiter, bis alle Handlanger eingesetzt wurden oder das Spiel endet.

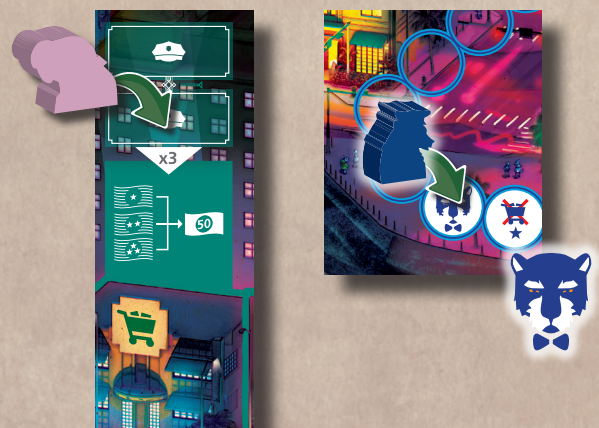
Die möglichen Aktionen sind:

- Auf dem Schwarzmarkt einkaufen
- Falschgeld drucken
- Falschgeld im Supermarkt waschen
- Falschgeld über einen Hehler waschen
- Steuern hinterziehen
- In die Karibik fliegen

Handlanger-Aktionen

Wenn du einen Handlanger für eine Aktion verwendest:

- Setze den Handlanger auf ein Aktionsfeld. Jedes Aktionsfeld kann pro Runde nur einmal genutzt werden.
- Führe die gewählte Aktion aus.
- Falls auf dem Feld eine Polizeimütze abgebildet ist, musst du den Polizeibeamten auf seiner Leiste um einen Schritt weiter bewegen. Erreicht der Polizeibeamte ein besonderes Feld, wird dessen Effekt aktiviert (siehe Seite 4 für Details).



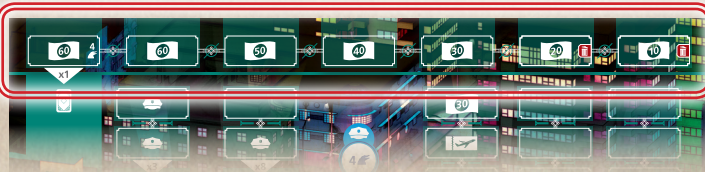
Hinweis: Wer keine Aktion ausführen will, oder - in sehr seltenen Fällen - keine Möglichkeit für eine Aktion sieht, muss für diesen Spielzug passen. Er/Sie legt einen Handlanger vor dem Sichtschirm ab, um anzuzeigen, dass er für den Rest dieser Runde nicht mehr genutzt werden kann.

Auf dem Schwarzmarkt einkaufen

Du darfst eine Karte vom Schwarzmarkt kaufen, indem du mit echten Banknoten bezahlst (denn diese Jungs kennen sich in deinem Geschäft natürlich bestens aus). Unter diesen Karten befinden sich Drucker, Tinte, Papier, Hologramme, Diners, Privat-Jets, Lotterietickets (mit Geldgewinn) und Anwälte. **Bitte beachte: Hologramme sind selten.**



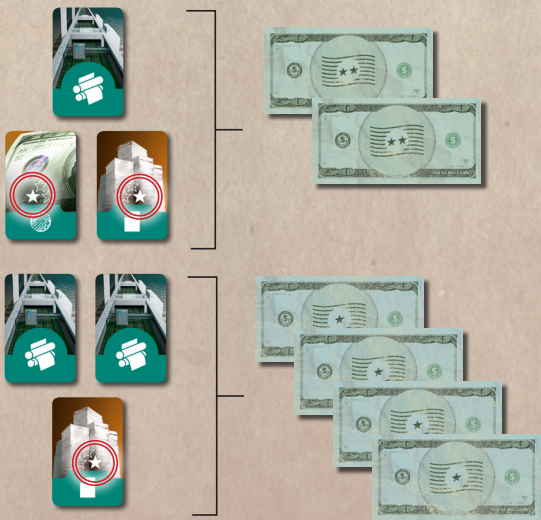
Um auf dem Schwarzmarkt einzukaufen, setze deinen Handlanger auf eines der Schwarzmarkt-Aktionsfelder am oberen Rand des Spielplans.



Nimm dir die Karte von oberhalb des Aktionsfelds und lege sie offen vor deinem Sichtschirm aus. Bezahle die Kosten der Karte (wie auf dem Aktionsfeld angegeben) an die Bank. Beachte: Damit hast du das Objekt nicht etwa „gekauft“, sondern vielmehr einen Vertrag geschlossen, der dir permanenten Zugang zu dieser Ressource gewährt. Sobald du eine Karte kaufst, gehört sie dir für den Rest des Spiels. **Du darfst dir keinen zweiten Privat-Jet kaufen**, denn dies würde die Polizei alarmieren und deine Tarnung auffliegen lassen!

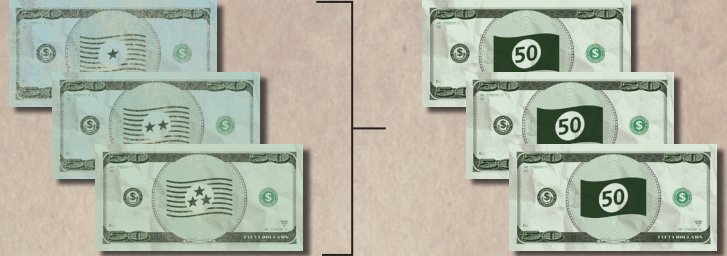
Falschgeld drucken

Wenn du diese Aktion wählst, erhältst du für jeden deiner Drucker 2 gefälschte Banknoten. Die Qualität dieser gefälschten Banknoten hängt davon ab, welche Komponenten du hast (Tinte, Papier, Hologramme): 1 Komponente gewährleistet Qualität ★, 2 unterschiedliche Komponenten Qualität ★★ und 3 unterschiedliche Komponenten Qualität ★★★. Wie bereits erwähnt „verbrauchen“ sich deine Komponenten niemals; du behältst sie für das gesamte Spiel. Wenn du von einer Komponente mehrere Karten besitzt, verbessert das weder deine Druckkapazität noch -qualität.



Falschgeld im Supermarkt waschen

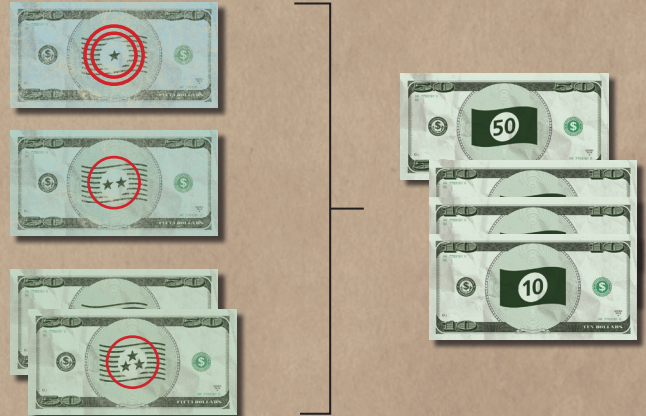
Im Supermarkt kannst du bis zu 3 gefälschte Banknoten gegen die gleiche Menge echter \$50 Banknoten wechseln. Aber sei gewarnt: Mit der Zeit wird die Polizei die Supermarkt-Mitarbeiter im Erkennen von Falschgeld schulen. Dies wird dir das Geldwaschen zunehmend erschweren, wenn nicht sogar unmöglich machen.



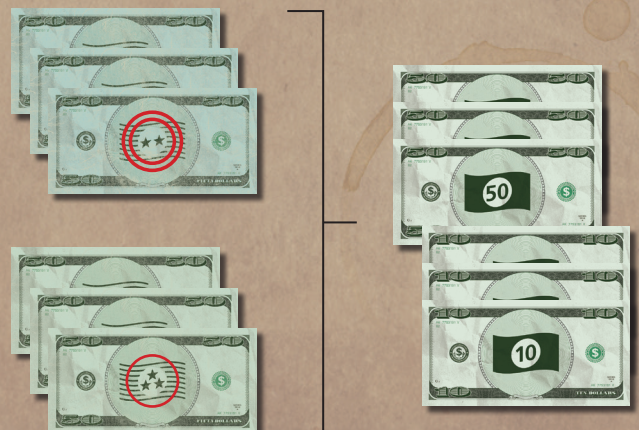
Falschgeld über einen Hehler waschen

Der Hehler kauft dir bis zu 8 gefälschte Banknoten auf einmal ab und bezahlt nach Qualität. Der Preis hängt von der niedrigsten Qualität unter den eingetauschten Banknoten ab:
★ = \$20, ★★ = \$30, ★★★ = \$40.

Beispiel: Würde ich dem Hehler 1x★, 1x★★ und 2x★★★ Fälschungen verkaufen, erhalte ich dafür \$80 (4x\$20), da alle vier Scheine entsprechend der niedrigsten Qualität (★) unter ihnen bezahlt würden.



Beispiel: Würde ich 3x★★ und 3x★★★ Fälschungen verkaufen, erhalte ich dafür \$180 (6x\$30), da alle sechs Scheine gemäß Qualität ★★ bezahlt würden.





Steuern hinterziehen

Nimm dir \$30 von der Bank. Falls du deinen Handlanger auf das Feld mit der Sonnenbrille setzt, so nimm dir zusätzlich den Startspielermarker. Die nächste Runde wirst du beginnen.



In die Karibik fliegen

In der Karibik darfst du eine beliebige Menge echtes Geld auf dein Offshore-Bankkonto (deinen Umschlag) einzahlen oder davon abheben. Das Geld auf diesem Konto kann nicht zu dir zurückverfolgt werden; daher wird es auch nicht berücksichtigt, wenn du den Paten bezahlen musst. Das Geld auf diesem Konto darfst du nicht benutzen, um Flüge zu buchen oder Karten vom Schwarzmarkt zu kaufen.

Falls du einen Privat-Jet besitzt, darfst du mit der ‚Privat-Jet‘-Aktion in die Karibik fliegen. Wenn du keinen Jet besitzt, musst du das ‚Flug buchen‘-Aktionsfeld nutzen und die angegebenen Kosten bezahlen (\$30). Diese Kosten fallen auf diesem Feld auch dann an, wenn du einen Privat-Jet besitzt.



Besondere Felder auf der Polizeileiste

Die Effekte dieser Felder werden abgehandelt, nachdem eine Handlanger-Aktion vollständig durchgeführt wurde.

Pate

Als Gegenleistung für den Schutz des Paten müssen alle Spieler die Hälfte ihres echten Gelds (ggf. aufgerundet) an die Bank zurückgeben. Gefälschte Banknoten und Geld auf dem Offshore-Bankkonto sind hiervon nicht betroffen. Lotterietickets gelten bis zum Spielende als wertlos; sie werden bei der Bezahlung des Paten nicht weiter beachtet.



Fortschritt der polizeilichen Ermittlungen




Sobald der Polizeibeamte bei einem ‚Polizeiliche-Ermittlungen‘-Feld ankommt, bringt er den Angestellten des Supermarkts bei, eine bestimmte Qualität gefälschter Banknoten zu erkennen. Von diesem Zeitpunkt an werden sie nicht mehr länger Falschgeld dieser Qualität oder niedriger akzeptieren (zuerst ★, dann ★★ und zuletzt ★★★).

Streik der Fluglotsen

Die Fluglotsen streiken! Solange der Polizeibeamte auf diesem Feld steht, sind keine Flüge (weder Privat-Jet-Flüge noch gebuchte Flüge) möglich.



Rundenende

Eine Runde ist zu Ende, sobald ihr alle Handlanger ausgespielt habt. Nehmt alle eure Handlanger vom Spielplan zurück. Entfernt alle Schwarzmarkt-Karten von den mit einem Abfallerimer  versehenen Feldern. Dann verschiebt alle übrigen Karten nach rechts und füllt die leeren Felder mit Karten vom Stapel auf. Falls dies nicht mehr möglich ist, weil der Stapel aufgebraucht ist, so bleiben ganz links ein oder mehrere Felder frei.



Jedes deiner Diner verwandelt eine deiner gefälschten Banknoten (beliebiger Qualität) in einen echten Geldschein. Besitzt du nicht genügend gefälschte Banknoten, so haben deine übrigen Diner keinen Effekt. Wenn du gefälschte Banknoten besitzt, darfst du auf den Effekt deiner Diner nicht verzichten. Eine neue Runde beginnt, indem der/die Startspieler/in einen Handlanger platziert.



Spielende

Das Spiel endet, sobald der Polizeibeamte das letzte Feld der Polizeileiste erreicht hat. Nachdem der Effekt des Paten abgehandelt wurde, darf jede/r von euch (einschließlich derjenige/diejenige, der/die das Spielende ausgelöst hat) in Zugreihenfolge einen letzten Handlanger ausspielen, sofern noch vorhanden. Wer von euch den ‚Guten Anwalt‘ besitzt, darf jetzt noch einen eigenen Handlanger vom Spielplan entfernen und auf ein beliebiges, freies Aktionsfeld setzen; das darf auch das Feld sein, von dem der Handlanger genommen wurde. Wer den ‚Schlechten Anwalt‘ hat, darf anschließend das Gleiche tun. Jedes Diner verwandelt nun ein letztes Mal eine gefälschte Banknote in eine echte Banknote und Lotteriescheine werden in echten Banknoten entsprechend ihres Werts ausbezahlt.



Guter Anwalt



Schlechter Anwalt

Das Spiel ist nun vorbei. Zählt euer Geld, inklusive dem auf euren Offshore-Bankkonten. Gefälschte Banknoten und gekaufte Komponentenkarten sind wertlos. Wer am meisten ‚echtes‘ Geld besitzt, hat gewonnen. Im Falle eines Gleichstands: Spielt gleich noch mal!

Credits

Autor: Olivier Bourgeois

Illustrationen und Grafiken: Ian O'Toole

Projektleitung: Arno Quispel

Projektentwicklung: Paul Mulders, Max van den Helder

Spielregel: Rafaël Theunis

Bearbeitung: Michael Schemaille

Übersetzung: Benjamin Scheible

© Quined Games, 2018



QUINED GAMES