

Thorsten Gimmler

# GANGSTER.

Illustrationen von Robert Nippoldt




Für 2-5 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer ca. 90 Minuten


# DIE GANGSTER VON CHICAGO


Ein Vorwort von Robert Nippoldt






Chicago, 1930. Rivalisierende Gangsterbanden ringen um die Vorherrschaft in der Stadt. Fast täglich verschwinden Leute auf »Nimmerwiederseh« im Hafen. An das Geräusch detonierender Bomben hat man sich längst gewöhnt.

In den Straßen tobt ein offener Bandenkrieg.  Und die Polizei sieht tatenlos zu. Sie ist entweder bestochen oder total überfordert. Es ist die Zeit der großen Gangsterbosse. Sie haben die Stadt unter Kontrolle. Ihre Banden sind wie eine Armee strukturiert:

An erster Stelle steht der Boss, unter ihm gibt es seine rechte Hand, den Consigliere (Berater), dann die Capos (Hauptmänner), die Soldati  (Revolvermänner), die das schmutzige Geschäft erledigen. An unterster Stelle stehen die Chauffeure, um die Bosse von einem zum nächsten Stadtbezirk zu kutschieren.

Alle Gangster schwören auf die Omertà, das oberste Gesetz, das Gesetz des Schweigens. Selbst wenn einer  gefangen genommen, eingesperrt oder gar gefoltert wird – der Mann hält dicht: wo kein Zeuge, da kein Prozess. Wer bei der Polizei plaudert, wird ausgeschaltet. Das überzeugendste


Argument ist die  Thompson Maschinenpistole (Tommy Gun). Mit dieser todbringenden Waffe ist man nicht länger auf ausgebildete Scharfschützen angewiesen. Das große Geld machen die Gangsterbosse mit Erpressung und Gewalt,


durch Glücksspiele und illegale  Pferdewetten, durch Prostitution, Raubüberfälle und  vor allem durch Alkoholschmuggel.

Die Gewinne werden anschließend in legale Geschäfte wie Bars,

Kneipen, Nachtclubs,  aber auch in Möbelgeschäfte und Friseursalons angelegt. Einen Teil des enormen


Profits zweigen die Bosse für sich ab, den Rest investieren sie in die

 Bestechung von Stadträten und Polizisten. Für ihre skrupellosen Machenschaften bieten sich den Gangstern in Chicago

optimale Voraussetzungen. Seit 1920 gilt in ganz Amerika absolutes Alkoholverbot, die so genannte Prohibition.  Sie ist

für die Gangster ein Geschenk des Himmels. Der Genuss von Alkohol ist tief in der Kultur verankert und niemand gibt

das Trinken auf. Der Gesetzesbruch wird zum Kavaliersdelikt oder gar Bravourstück. Die Nachtclubs sind überfüllt mit Vergnügungs-

süchtigen und  Verrückten, die Spaß und Alkohol wollen.

Der Alkohol wird aus Kanada übers Wasser in die Stadt geschmuggelt. Diese besondere geographische Lage am Michigan

See macht Chicago zu einem  Paradies für Bootleger

(Alkoholschmuggler). Und die Stadtverwaltung

wartet nur darauf, sich dem anzudienen, der die höchsten

Bestechungsgelder zahlt. Die Zeit ist reif, denn auch wenn Sie sich

in unserem Spiel nicht ganz so weit in diese finstersten

Abgründe begeben müssen, dürfen solche Chancen nicht ungenutzt

bleiben. Jetzt muss nur noch jemand kommen, um zu ernten.

Schnappen Sie sich die lukrativsten Stadtbezirke. Bauen Sie ein

Imperium auf und lassen Sie sich feiern, als Boss der Bosse,

als König von Chicago!



## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Alle Spieler schlüpfen in die Rolle von Gangsterbossen und versuchen, den größten Einfluss in den einzelnen Bezirken Chicagos zu gewinnen. Das geschieht, indem die Spieler mit ihren Autos von Bezirk zu Bezirk durch die Stadt fahren und dort eigene Gangster absetzen. Durch die Gangster erhalten die Spieler an den drei Tagen der Abrechnung Einfluss in Form von Punkten. Die Mehrheitsverhältnisse in den einzelnen

Bezirken entscheiden, wie viel Einfluss jeder Spieler bekommt. So versucht jeder Spieler, sich gegen die Mitstreiter durchzusetzen, denn wer am Ende des Spieles den größten Einfluss hat, ist Sieger und darf sich bis zum nächsten Spiel »King of Chicago« nennen.



## SPIELMATERIAL



1 Spielplan



5 Gangster-Tableaus



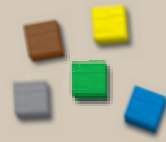
15 Punktetafeln



30 Sonderausrüstungen



5 Autos (in 5 Farben)



100 Gangster  
(je 20 in 5 Farben)



5 Einflussmarker



8 Dopplermarken



3 Übersicht-Tableaus



15 Bewegungskarten (in 5 Farben)

Rückseite



6 Casinokarten

Rückseite



13 Bezirkskarten (inkl. 3 Polizisten)

Rückseite



## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält das entsprechende **Gangster-Tableau** sowie **9 Gangster**, die er auf dieses legt (der Rest kommt vorerst in die Schachtel). Außerdem bekommt jeder seine **3 Bewegungskarten** (die er offen vor sich auslegt) und den **Einflussmarker** (den er auf die 0 der Einflussleiste stellt). Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar ausgelegt.

Die Sonderausrüstungen werden verdeckt gemischt und neben den Spielplan gelegt. Dann werden 3 Sonderausrüstungen gezogen und offen auf die drei Felder der Gold Coast (Hafen) gelegt. Anschließend zieht noch jeder Spieler aus dem Vorrat eine Sonderausrüstung und legt sie offen auf das linke der beiden freien Felder seines Gangster-Tableaus.

Jetzt werden die 15 Punktetafeln verdeckt gemischt und 10 davon offen auf die hellen Felder des Spielplans gelegt. Die verbleibenden 5 Punktetafeln werden für diese Partie nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.

Die Casino- und die Bezirkskarten (vorerst ohne die Polizisten) werden getrennt gemischt und als zwei verdeckte Stapel neben den Spielplan gelegt. Der Spieler, der am häufigsten »Der Pate« gesehen hat, ist Startspieler.

**Achtung:** Bei 3 Spielern wird die Punktetafel im Bezirk Cicero mit der Rückseite nach oben abgelegt; dieser Bezirk bleibt unberücksichtigt – die Bezirkskarte Cicero wird aus dem Bezirkskartenstapel entfernt.





## STARTAUFSTELLUNG

Der Startspieler zieht die obersten 2 Bezirkskarten und setzt jeweils einen seiner Gangster im abgebildeten Bezirk auf das Pfeilfeld der Punkttafel. Auf den Bezirk der zuerst gezogenen Karte wird zusätzlich das Auto gestellt. Danach werden beide Karten auf den Ablagestapel gelegt. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Auch er zieht zwei Bezirkskarten, setzt 2 Gangster und sein Auto...

Anschließend wird der Bezirkskartenstapel neu gemischt (ohne Polizisten). Die oberste Bezirkskarte wird gezogen, auf den Ablagestapel gelegt und es kommt in diesem Bezirk eine Dopplermarke auf das Symbol. Dann werden noch die Polizisten in die restlichen Bezirkskarten eingemischt (2 Stück bei 3 oder 4 Spielern, 3 Stück bei 5 Spielern). Nun hat jeder Spieler zwei Gangster und ein Auto auf dem Spielplan und 7 Gangster auf dem Gangster-Tableau.

## SPIELAUFBAU FÜR 3 SPIELER



## SPIELABLAUF

Das Spiel geht über drei Durchgänge, die jeweils mit einem Tag der Abrechnung enden. Gespielt wird im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler. Ist ein Spieler an der Reihe, muss er eine von zwei möglichen Aktionen durchführen:

### Fahren oder Ausladen / Einladen

#### FAHREN

Ein Spieler, der sich entscheidet zu fahren, dreht genau eine seiner offenen Bewegungskarten um (Rückseite nach oben) und zieht sein Auto auf dem Spielplan um so viele Bezirke weiter, wie die Zahl auf der Karte angibt. Das Auto darf sich **nur über die Verbindungen** von Bezirk zu Bezirk bewegen. Es ist nicht erlaubt früher anzuhalten oder hin und her zu fahren. In einem Bezirk dürfen jederzeit auch mehrere Autos stehen. Nachdem ein Spieler seine erste Bewegungskarte verwendet hat, stehen ihm zunächst nur noch zwei Bewegungsmöglichkeiten zur Auswahl. Hat er irgendwann alle seine drei Bewegungskarten verwendet und umgedreht, so werden sie am Ende seines Zuges alle wieder aufgedeckt und stehen damit erneut zur Verfügung.



*Beispiel: Blau steht in Greek Town und verwendet die 3er Bewegungskarte. Er kann somit in folgende Bezirke fahren: The Loop, Little Africa, West Side und Little Italy.*





**Jedes Mal**, wenn ein Spieler am Ende seines Zuges seine drei Bewegungskarten wieder aufdeckt, wird die oberste Bezirkskarte vom Stapel gezogen und auf den Ablagestapel gelegt. Handelt es sich dabei um einen Polizisten, so geschieht nichts. Zeigt die Karte einen Bezirk, so wird eine Dopplermarke auf das Symbol dieses Bezirks gelegt.

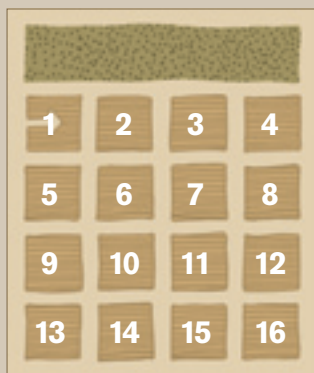
## AUSLADEN / EINLADEN

Entscheidet sich ein Spieler für diese Aktion, so **muss** er in dem Bezirk, in dem er mit seinem Auto steht, entweder einen Gangster aus- **oder** einladen. Aus dem Auto oder ins Auto hinein werden ausschließlich eigene Gangster geladen, fremde Gangster werden immer im Kofferraum untergebracht.

- Ausladen kann der Spieler dabei **einen eigenen** Gangster oder **einen fremden** Gangster und muss ihn auf das in Leserichtung vorderste freie Feld der Punkttafel legen.
- Einladen darf er **einen beliebigen eigenen** oder **einen beliebigen fremden** Gangster von der Punkttafel des Bezirks. Von Gangstern der eigenen Farbe dürfen beliebig viele im Auto sitzen. Allerdings ist für fremde Gangster immer nur maximal ein Platz im Kofferraum frei (Ausnahme: Sonderausrüstung Kofferraum). Solange dieser Platz belegt ist, darf man keinen weiteren fremden Gangster einladen.

**Wichtig:** Jeder darf sich immer nur für eine Alternative entscheiden, also entweder **Fahren** **oder** **Ausladen/Einladen**.

## Das Ausladen der Gangster unterliegt den folgenden Setzregeln:



1. Der erste Gangster wird immer auf das Pfeilfeld ganz links oben auf der Punkttafel gesetzt. Die nächsten Gangster werden in Leserichtung, der Nummerierung in nebenstehender Abbildung folgend, rechts daneben gesetzt. Ist die Reihe voll, wird wieder ganz links in der darunter liegenden Reihe begonnen. Je höher die Zahl ist, auf dem ein Gangster steht, desto

höher ist sein »Rang«. Ein Gangster, der auf dem Feld mit dem Pfeil steht, hat z.B. Rang 1, ein Gangster auf dem ganz rechten Feld der untersten Zeile hätte auf der abgebildeten Punkttafel Rang 16. (Hinweis: Der Begriff »Rang« ist für die Gleichstandsregelung bei der Punkteabrechnung von Bedeutung. Die Rang-Zahlen in der Abbildung dienen nur der Illustration und sind nicht auf den Punkttafeln aufgedruckt – bei Bedarf leitet man sie sich bei der Abrechnung her.)

2. Im Laufe des Spieles entstehen durch das Einladen von Gangstern Lücken auf der Punkttafel. Diese Lücken bleiben bestehen und werden zunächst nicht wieder aufgefüllt. Entfernt man den zuletzt stehenden Gangster einer Punkttafel, entsteht hierdurch keine Lücke. In die Lücken dürfen Gangster erst dann wieder eingesetzt werden, wenn sich auf dem letzten Feld der Punkttafel bereits ein Gangster befindet. Die Lücken werden dann von oben nach unten in Leserichtung aufgefüllt. Wird der Gangster auf dem letzten Feld wieder entfernt, muss erst dieses erneut besetzt werden, bevor weitere Lücken aufgefüllt werden können.

Hat ein Spieler seine Aktion durchgeführt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Es wird so lange gespielt, bis **alle 8 Dopplermarken** in den Bezirken liegen (zwei Bezirke bleiben immer ohne Dopplermarke). Dann ist ein Durchgang **sofort** beendet, und es kommt der Tag der Abrechnung.

## TAG DER ABRECHNUNG

In jedem Bezirk gibt es unterschiedlich viele Einflusspunkte zu gewinnen. Manchmal ist anstelle einer Zahl ein »?« auf einer Punkttafel abgedruckt. Daher wird zuerst ermittelt, wie viele Einflusspunkte es bei dieser Abrechnung für alle »?« auf den Punkttafeln gibt. Dazu zieht der Spieler, der den Tag der Abrechnung herbeigeführt hat, eine Casinokarte. Die angezeigte Zahl ersetzt bei dieser Abrechnung alle »?« auf allen Punkttafeln. Wird z. B. eine »4« gezogen, so gibt es für alle Plätze, auf denen ein »?« steht, bei dieser Abrechnung 4 Punkte. Die gezogene Casinokarte kommt aus dem Spiel.

## Abrechnung der Bezirke

Die Bezirke werden nacheinander vollständig abgerechnet. Der Spieler, der die meisten Gangster in einem Bezirk hat, erhält die erste Punktzahl (ganz links auf der Punkttafel: erste Punkte-Platzierung) und rückt seinen Einflussmarker auf der Einflussleiste entsprechend weit vor.

Der Spieler mit der nächstniedrigeren Anzahl Gangster bekommt die zweite Zahl von links in Punkten usw. (Hinweis: Nicht immer ist die erste Zahl auch die höchste Punktzahl!)

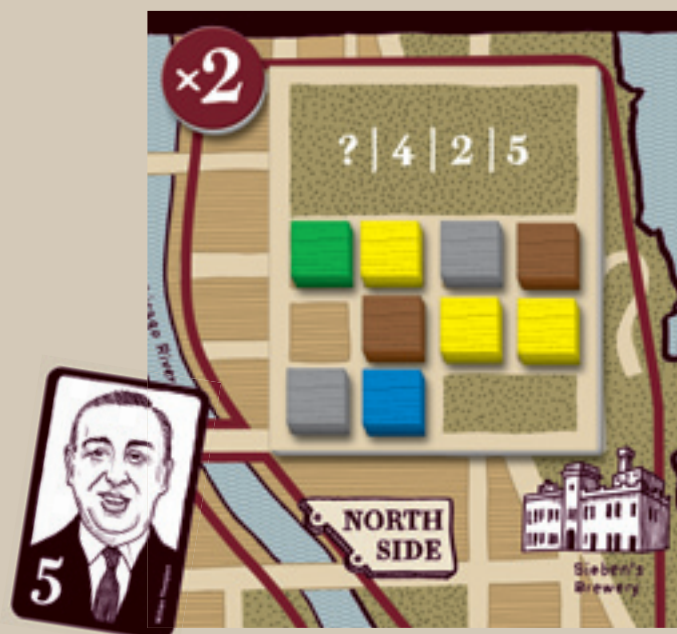
In Bezirken mit Dopplermarken werden die Punktzahlen verdoppelt.

Es kann auch vorkommen, dass ein Spieler bei der Wertung leer ausgeht, nämlich dann, wenn alle Punktwerte der Punkttafel bereits an andere Spieler vergeben wurden (z. B. bei einer Punkttafel mit drei Werten, aber vier dort vertretenen Spielern).

## Gleichstand

Haben in einem Bezirk mehrere Spieler gleich viele Gangster, so werden die Punkte-Platzierungen an diese Spieler in absteigender Rangfolge ihres jeweils ranghöchsten Gangsters vergeben: Der Spieler, der den ranghöchsten Gangster besitzt, erhält die erste noch zu vergebende Punkte-Platzierung. Der Spieler mit dem rangnächsten Gangster erhält die nächste Punkte-Platzierung usw. Jeder Spieler kann in einem Bezirk nicht mehr als eine Punkte-Platzierung erhalten.





*Beispiel: Tag der Abrechnung in der North Side. Für das »?« wurde die 5 gezogen und es liegt eine Dopplermarke in dem Bezirk. Hieraus ergibt sich folgende Punkteverteilung. Gelb bekommt  $2 \times 5 = 10$  Punkte, da er mit 3 Gangstern die Mehrheit in dem Bezirk hat. Grau bekommt  $2 \times 4 = 8$  Punkte, da er die nächstniedrigere Anzahl an Gangstern hat. Er hat zwar genauso viele Gangster wie Braun, sein letzter Stein steht aber in Leserichtung weiter »unten rechts« und hat daher einen höheren Rang. Braun bekommt für den dritten Platz  $2 \times 2 = 4$  Punkte und Blau für den vierten Platz  $2 \times 5 = 10$  Punkte. Grün geht leer aus, da er im Vergleich zu Blau einen niedrigeren Rang hat.*

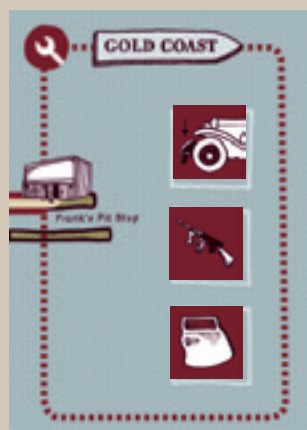


## VORBEREITUNG FÜR DEN NÄCHSTEN DURCHGANG

Vor dem nächsten Durchgang werden zunächst alle Dopplermarken von den Bezirken entfernt und neben dem Spielplan bereitgelegt. Wie im ersten Durchgang werden die Bezirkskarten neu gemischt und die erste Dopplermarke ausgelost. Die Gangster **bleiben alle auf den Punktetafeln liegen**. Vor dem zweiten Durchgang erhält jeder Spieler 6 neue Gangster aus dem Vorrat, die er auf sein Gangster-Tableau stellt. Vor dem dritten Durchgang erhält jeder Spieler 5 neue Gangster.

Gangster, die im vorherigen Durchgang nicht eingesetzt wurden, bleiben auf dem Gangster-Tableau, einschließlich fremder Gangster im Kofferraum. So kann es also sein, dass manche Spieler mit mehr Gangstern in den neuen Durchgang starten als ihre Mitspieler.

Die nächsten zwei Durchgänge laufen wie der erste ab, beginnend mit dem linken Nachbarn des Spielers, der die letzte Abrechnung ausgelöst hat.



## GOLD COAST (ODER DAS »SIZILIANISCHE FRÜHSTÜCK«)

Immer wenn ein Spieler mit seinem Auto auf der Gold Coast (Hafen) hält, **darf** er **sofort** alle Gangster aus seinem Kofferraum in den Hafen ausladen (zum »Sizilianischen Frühstück«). Die Gangster werden innerhalb des gestrichelten Rahmens abgelegt und haben für das restliche Spiel

keine Bedeutung mehr (da sie die ganze Zeit »am Buffet rumstehen«). Zusätzlich **muss** sich der Spieler eine der drei offen ausliegenden Sonderausrüstungen nehmen (siehe Sonderausrüstung).

## SONDERAUSRÜSTUNG

Immer wenn ein Spieler mit seinem Auto auf der Gold Coast anhält, **muss** er sich eine der drei dort offen ausliegenden Sonderausrüstungen nehmen. Danach wird das freigewordene Feld im Hafen aus dem Vorrat wieder aufgefüllt. Die Sonderausrüstung schiebt der Spieler von links entsprechend der Pfeile auf sein Gangster-Tableau. Die neu hinzugekommene Sonderausrüstung verschiebt dann die älteren Sonderausrüstungen nach rechts. Rutscht dabei eine Sonderausrüstung heraus, so wird sie in die Schachtel gelegt.

Jeder Spieler kann also gleichzeitig maximal zwei Sonderausrüstungen besitzen, diese **müssen zudem unterschiedlich sein**. Sollten einmal drei gleiche Sonderausrüstungen in der Gold Coast liegen, so kommen diese aus dem Spiel und es werden drei neue Sonderausrüstungen aufgefüllt. Sind keine Sonderausrüstungen zum Auffüllen mehr da, entfällt das Auffüllen. Liegt keine Sonderausrüstung mehr im Hafen, wenn ein Auto dort hält, so bleibt die bestehende Sonderausrüstung am Auto unverändert, ebenso wenn dort nur Sonderausrüstungen liegen, die der Spieler schon besitzt.



## SPIEL ENDE

Das Spiel endet nach dem dritten Tag der Abrechnung. Wer dann mit seinem Einflussmarker auf der Einflussleiste am weitesten vorne liegt, kann sich rühmen, der »King of Chicago« zu sein und hat das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



## ÜBERSICHT DER SONDERAUSRÜSTUNGEN



**Bodyguard:** Hat ein Spieler den Bodyguard, dürfen die Mitspieler aus dem Bezirk, in dem sein Auto steht, keinen seiner Gangster einladen. Er selbst darf natürlich weiterhin auch in diesem Bezirk fremde und auch eigene Gangster einladen.



**Motor:** Der Spieler **darf** zu seinen Bewegungskarten einen Bewegungspunkt hinzuzählen. Mit der 3 könnte er also, wenn er wollte, 4 Felder fahren und so in den meisten Fällen auch wieder auf das Feld kommen, auf dem er gestartet ist, ohne dabei gegen die Regeln zu verstoßen.



**Tommy Gun:** Der Spieler, der eine Tommy Gun besitzt, darf fremde Gangster auch aus einem verbundenen Nachbarbezirk in den Kofferraum **einladen**. (Ausladen in einen Nachbarbezirk ist nicht erlaubt.) Ein Spieler in der Gold Coast darf die Tommy Gun nicht einsetzen.



**Kofferraum:** Im Kofferraum auf dem Gangster-Tableau ist nun Platz für bis zu zwei beliebige Gangster. Pro Zug darf der Spieler aber weiterhin nur einen Gangster in den Kofferraum ein- oder ausladen. In der Golden Coast darf er aber sofort beide Gangster ausladen.



**Stoßstange:** Der Spieler, der die Stoßstange besitzt, **darf**, wenn er sein Auto mit einer Bewegungskarte in einen Bezirk steuert, **ein** anderes Auto in einen beliebigen verbundenen Nachbarbezirk verschieben, auch wenn in dem Bezirk bereits Autos stehen.



**Tür:** Der Spieler **darf** pro Zug zwei eigene Gangster aussteigen lassen. Dies gilt nur fürs Ausladen. Fremde Gangster einladen bzw. ausladen darf er weiterhin nur einen pro Zug.

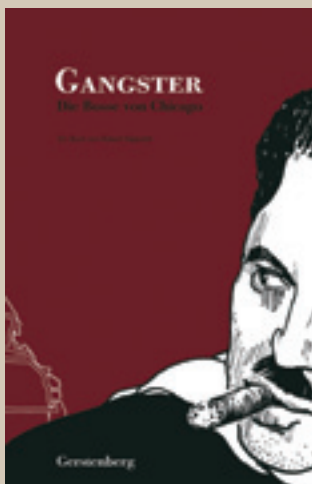
## SONDERREGEL FÜR 2 SPIELER

Jeder Spieler spielt mit zwei Farben. Die Spielvorbereitung läuft genauso ab wie bei vier Spielern. Man erhält also auch die Bewegungskarten für beide Farben und kann das entsprechende Auto auch nur mit der gleichfarbigen Bewegungskarte bewegen. Die Spieler sind immer abwechselnd an der Reihe, allerdings darf sich ein Spieler jederzeit entscheiden, mit welcher der beiden Farben er seinen Zug macht. Es ist also durchaus erlaubt, z. B. viermal hintereinander das grüne Auto zu bewegen, dann aus dem gelben Auto aussteigen zu lassen und anschließend wieder mit Grün weiterzuspielen.

Bei der Abrechnung gibt es für jeden Spieler nur einen Einflussmarker. Dieser wird aber mit den Punkten von beiden Farben vorwärts bewegt. Ein Spieler erhält also alle Punkte für beide Farben zusammengezählt.



*Beispiel: Tag der Abrechnung Kai spielt Grau und Gelb. Carsten spielt Blau und Braun. Bei der Wertung in North Side gibt es folgende Einflusspunkte: Grau bekommt  $2 \times 5 = 10$  Punkte, Blau bekommt  $2 \times 2 = 4$  Punkte, Braun  $2 \times 5 = 10$  Punkte und Gelb geht leer aus. Damit bekommt Kai insgesamt 10 Punkte und Carsten 14 Punkte.*



Wer mehr über die realen Hintergründe der Gangsterbosse, das Gesetz der Prohibition und die blutigen Bandenkriege erfahren möchte, dem sei das gleichnamige Buch »Gangster. Die Bosse von Chicago« von Robert Nippoldt (erschieden im Gerstenberg Verlag, ISBN 3-8067-2941-7) empfohlen.

[www.gerstenberg-verlag.de](http://www.gerstenberg-verlag.de)  
[www.nippoldt.de](http://www.nippoldt.de)

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de),  
E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, MMVII Version 1.0



amerikanischer Kastenwagen, geschätztes Baujahr: 1923, Details unbekannt

