

Jürgen Kiedaisch

# CHICAGO GANGSTERS

Ein Kartenspiel für 3 – 5 Spieler  
ab 12 Jahren

## INHALT

110 Karten

- 48 Karten *Die Mittel zum Zweck*, kurz *Mittel-Karten*
  - ▶ 16 Karten „Waffen“ (je 8 x Werte 2 und 4)
  - ▶ 16 Karten „Schmiergeld“ (je 3 x Werte 1, 2, 4, 5 sowie 4 x Wert 3)
  - ▶ 16 Karten „Erpressung“ (je 5 x Werte 1 und 5 sowie 6 x Wert 3)
- 18 Personenkarten
- 13 Karten *Koalition*
- 13 Karten *Stadtteil*
- 12 Beutekarten
- 4 Mafia-Clan-Karten
- 1 Karte *Mr. X / Der Pate*
- 1 Karte *Herausforderer / Verteidiger*

## WORUM GEHT'S?

Chicago in den 20er Jahren. Die Zeit der Prohibition und somit auch die Zeit der großen Geschäfte mit illegalem Alkohol. Vier Gangsterbanden kämpfen um die Vorherrschaft in den einzelnen Stadtteilen Chicagos. Dabei kommt es zu ständig wechselnden Bündnissen – die Verbündeten von heute stehen schon morgen auf der anderen Seite des Mündungsfeuers. Und trauen kann man sowieso keinem: Den eigenen Partner zu linken, kann auch lukrativ sein. In Chicago ist jedes Mittel recht: Waffen, Schmiergeld und Erpressung kommen zum Einsatz. Am Ende geht es aber nur um eines: Das flüssige Gold im Chicago der 20er – Alkohol!

### Präambel

*Chicago Gangsters* ist ein Teamspiel mit wechselnden Koalitionen. Daher ist es primär ein Spiel für 4 Spieler, die sich in jeder Runde zu zwei Zweierbündnissen zusammenschließen. Dennoch lässt sich *Chicago Gangsters* auch sehr gut mit 3 oder 5 Teilnehmern spielen – das Spielgefühl ändert sich dadurch aber leicht. Im Folgenden werden zunächst die Regeln für das Spiel zu viert erklärt. Die Regeländerungen für 3 bzw. 5 Spieler folgen im Anschluss. Am Ende der Regel ist eine Auflistung aller Personenkarten zu finden sowie eine Expertenregel, die mit der Figur des Paten noch mehr Abwechslung ins Spiel bringt.

## VORBEREITUNG

- Zunächst benötigen Sie Papier und Stift, um für jeden Spieler den gewonnenen Alkohol (=Siegpunkte) zu notieren.
- Legen Sie die Karten *Mr. X / Der Pate* und *Herausforderer / Verteidiger* zurück in die Schachtel. Sie werden im Spiel zu viert ohne Expertenregel nicht benötigt.
- Jeder Spieler erhält eine Clankarte und legt diese offen vor sich ab.
- Sortieren Sie alle übrigen Karten getrennt nach der Rückseite.
- Aus dem Kartenstapel *Koalition* sortieren Sie die Karte *Spielende* aus und legen Sie diese zunächst beiseite.
- Mischen Sie die fünf Kartenstapel *Die Mittel zum Zweck*, *Beutekarten*, *Personenkarten*, *Koalition* und *Stadtteil* jeweils separat und legen Sie diese verdeckt nebeneinander in die Tischmitte.
- Ziehen Sie verdeckt die beiden obersten Karten vom Stapel *Koalition*, mischen diese beiden Karten zusammen mit der beiseite gelegten Karte *Spielende*. Legen Sie die 3 Karten verdeckt unter den Stapel *Koalition*.
- Jeder Spieler erhält 4 Karten *Die Mittel zum Zweck*, die er verdeckt auf die Hand nimmt.
- Jeder Spieler erhält 1 Personenkarte, die er offen vor sich auslegt. Sollte ein Spieler eine Person mit dem Wert 0 oder 4 ziehen, so wird diese beiseite gelegt und der Spieler zieht eine andere Karte – solange bis jeder Spieler eine Person mit einem Wert von 1 – 3 vor sich liegen hat. Die beiseite gelegten Karten mit den Werten 0 oder 4 werden anschließend wieder in den Stapel mit Personenkarten gemischt.



## DAS SPIEL

### Rundenablauf

1. Karten *Koalition*, *Stadtteil*, *Beute* und *Person* aufdecken
2. Spielzug *Herausforderer*
3. Spielzug *Verteidiger*
4. Auswertung, Bestimmung von Sieger und Verlierer der Runde
5. Verteilung der Beute
6. Rundenende

### 1. Karten *Koalition*, *Stadtteil*, *Beute* und *Person* aufdecken

Von den Stapeln *Koalition*, *Stadtteil*, *Beute* und *Person* wird die jeweils oberste Karte des verdeckten Stapels aufgedeckt. Damit wird bestimmt, welche beiden Clans in dieser Runde zusammenspielen, um welchen Stadtteil gekämpft wird (und somit welche Mittel zum Zweck einsetzbar sind) und was es in dieser Runde zu gewinnen gibt.

- *Koalition*: Die Karte zeigt oben die beiden Clans, die in dieser Runde gemeinsam als Herausforderer agieren, unten die beiden Clans die gemeinsam verteidigen. Die Symbole  und  werden später erklärt.
- *Stadtteil*: Diese Karte zeigt, welche Mittel zum Zweck in dieser Runde eingesetzt werden können und ob Personen genutzt werden können oder nicht.
- *Beute*: Diese Karte zeigt an, welche Beute die siegreiche Koalition unter sich aufteilt und welche Beute möglicherweise für die unterlegene Koalition abfällt.
- *Person*: Diese Karte kann in dieser Runde als Teil der Beute angeworben werden.

KOSMOS

## 2. Spielzug Herausforderer

Die beiden Spieler, die von der Koalitionskarte als Herausforderer bestimmt wurden, müssen als erste Mittel-Karten ausspielen. Beide Spieler legen zunächst verdeckt so viele Mittel-Karten vor sich ab, wie sie möchten. Eingesetzt werden können nur die Mittel-Karten, die auf der aktuellen Stadtteilkarte abgebildet sind. Die beiden Spieler können sich hierbei nach Belieben absprechen. Sie können

- detailliert sagen, wie viele Karten bzw. Kartenwerte sie einzusetzen gedenken – oder sich darüber völlig ausschweigen.
- die ausgespielten Karten offen auf den Tisch legen oder diese mit der Hand abdecken.
- sogar Karten ausspielen, die in diesem Stadtteil gar nicht genutzt werden können (um den Partner über die tatsächliche Anzahl gespielter Karten im Unklaren zu lassen).

Natürlich ist keine Absprache bindend – schließlich sind wir unter Gaunern. Sobald beide Spieler ihre Karten vor sich abgelegt haben, werden diese aufgedeckt.

**Wichtig:** Der Spieler, dessen Clan auf der Koalitionskarte das ? zugeordnet ist, darf eine seiner ausgespielten Karten verdeckt liegen lassen. Hat er nur eine Karte ausgespielt, so darf er diese verdeckt liegen lassen.

Zunächst werden die aufgedeckten Karten, die nicht in diesem Stadtteil eingesetzt werden können, vom jeweiligen Spieler wieder auf die Hand genommen. Der Spieler hat dadurch keinen Nachteil, aber natürlich hat er Informationen über seine Kartenhand preisgegeben. Die Werte der einsetzbaren Karten werden addiert. Ist auf der Stadtteilkarte das Personensymbol abgebildet, so werden zu dieser Summe nun noch die Punktewerte aller Personen addiert, die vor den beiden Spielern ausliegen. Die Summe aus Mittel-Karten und ggf. Personen ergibt die Gesamtstärke der Herausforderer und wird laut angesagt. Diese kann nur noch ggf. durch die eine verdeckt liegende Mittel-Karte des Herausforderers mit dem ? modifiziert werden.

## 3. Spielzug der Verteidiger

Die Verteidiger kennen bereits die Stärke der Herausforderer – ggf. mit Ausnahme des Unsicherheitsfaktors durch die eine verdeckt liegende Mittel-Karte der Herausforderer. Sie können also einigermaßen planen, was sie in dieser Runde erreichen können – und wollen. Denn nun ist es an den Verteidigern, Karten auszuspielen. Die Regeln und der Ablauf sind genauso wie im Spielzug der Herausforderer. Nachdem beide Verteidiger ihre Karten ausgespielt haben, werden diese aufgedeckt, nicht einsetzbare Karten werden zurück auf die Hand genommen, die Gesamtstärke aus Kartenwerten und ggf. Werten von Personenkarten wird ermittelt und laut angesagt.

## 4. Auswertung, Bestimmung von Siegern und Verlierern der Runde

Nun wird noch die verdeckt liegende Karte der Herausforderer aufgedeckt. Ist die Karte in diesem Stadtteil einsetzbar, so wird ihr Wert zur Gesamtstärke der Herausforderer addiert. Ist die Karte in diesem Stadtteil nicht einsetzbar, so wird sie auf den Ablagestapel für Mittel-Karten gelegt: Ein Bluff führt hier also zum Verlust der Karte.

Die Gesamtstärke von Herausforderern und Verteidigern wird verglichen. Die Koalition, die die höhere Summe erreicht hat, ist „Sieger“ und kontrolliert den umkämpften Stadtteil. Bei Gleichstand gewinnen die Herausforderer.

## 5. Verteilung der Beute

### Sieger:

Die Sieger teilen nun den Beuteanteil für „Sieger“ unter sich auf. Der Spieler, der insgesamt mehr Punkte zum Sieg beigesteuert hat, wählt als Erster eines der beiden „Pakete“ aus. Der andere Spieler erhält das übrige Paket – ganz egal wie viele oder wie wenig Punkte die beiden Spieler jeweils beigesteuert haben. Haben beide Spieler gleich viele Punkte beigesteuert, so darf der Spieler als Erster auswählen, der auf der Koalitionskarte mit ♠ gekennzeichnet ist. Die Pakete müssen komplett genommen werden, es ist nicht möglich, diese zu mischen oder einzelne Elemente auszutauschen.

### Verlierer:

Die Verlierer erhalten den Beuteanteil für „Verlierer“ nur dann, wenn sie mindestens halb so viele Punkte eingesetzt haben wie die Sieger. Ist das der Fall, so teilen sie nach denselben Regeln wie die Sieger die beiden Pakete für „Verlierer“ unter sich auf. Haben die Verlierer weniger als halb so viele Punkte eingesetzt, so gehen sie in dieser Runde komplett leer aus.

**Beispiel:** Die Clans A + B haben als Herausforderer gemeinsam 24 Punkte durch Mittel-Karten und Personen eingesetzt. Eine Mittel-Karte von Clan A liegt noch verdeckt. Die Clans C + D einigen sich darauf, sparsam vorzugehen und sich nur die Beute für die Verlierer zu sichern. Daher vereinbaren sie, gemeinsam 15 Punkte aufbringen zu wollen. Clan C bringt 5 Punkte, Clan D 10. Nachdem die Summe von C + D feststeht, deckt A seine verdeckt liegende Mittel-Karte aus. Es ist eine gültige Karte mit dem Wert 5. Die Gesamtstärke von A + B erhöht sich somit auf 29. A + B sind Sieger und teilen die Beute für die Sieger unter sich auf. C + D erhalten die Beute für die Verlierer, da sie mit 15 Punkte mehr als halb so viele Punkte wie die Sieger eingesetzt haben. Hätten C + D nur 1 Punkt weniger eingesetzt, würden sie leer ausgehen, da sie dann nur eine Gesamtstärke von 14 Punkten gehabt hätten und somit weniger als die Hälfte von 29.

### Die Beute:

Über die Beutekarte können die Clans drei verschiedene Belohnungen erhalten:

- Alkohol: Um diesen geht es in *Chicago Gangsters*. Wer ein Paket mit Alkohol wählt, erhält die Anzahl an Flaschen (1 oder 2) auf dem Zettel gutgeschrieben.
- Person: Auf jeder Beutekarte ist in genau einem Paket eine Person enthalten. Wer dieses Paket erhält, nimmt sich die offen ausliegende Personenkarte und legt sie offen vor sich ab. Die Person wird bis zum Spielende von diesem Clan kontrolliert und steuert ihren Punktwert in zukünftigen Konflikten bei, vorausgesetzt Personenkarten sind im umkämpften Stadtteil zugelassen. Die Personen mit den Werten 0, 1 und 2 haben außerdem Sondereigenschaften, die genutzt werden können. Diese werden am Ende der Spielanleitung detailliert erklärt.
- Mittel-Karten: Wer ein Paket mit Mittel-Karten erhält, zieht die entsprechende Anzahl an Mittel-Karten nach. Hierbei ist das Handkartenlimit zu beachten: Kein Clan darf mehr als 10 Karten auf der Hand halten – ein Clan darf nur bis zu diesem Maximum nachziehen, weitere Karten verfallen und werden nicht gezogen.

## 6. Rundenende

Beginnend mit dem Clan der Siegerpartei, der als Erster ein Paket auswählen durfte, zieht jeder Spieler 1 Mittel-Karte vom Nachziehstapel, vorausgesetzt er hat noch nicht das Handkartenlimit von 10 erreicht. Außerdem darf jeder Clan noch Sonderfertigkeiten seiner Personen einsetzen, die „am Ende der Runde“ genutzt werden können. Die Reihenfolge, in welcher Sonderfertigkeiten eingesetzt werden und die Mittel-Karte gezogen wird, bleibt dabei dem jeweiligen Clan überlassen.

Sollte der Nachziehstapel Mittel-Karten leer sein, so wird sofort der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.

Haben alle Clans ihre Aktionen zum Rundenende durchgeführt, werden die aktuellen Koalition-, Stadtteil- und Beutekarten entfernt. Sollte die Person nicht genommen worden sein (möglich wenn die Verlierer leer ausgehen), so wird auch diese entfernt. Danach wird von jeder Kartensorte die nächste Karte aufgedeckt und eine neue Runde beginnt mit neuen Koalitionen.

## SPIELEND

Das Spiel endet, wenn die Karte *Spielende* aufgedeckt wird. Dies ist nach 10 – 12 Runden der Fall. Es folgt **sofort** die Endabrechnung, der aktuelle Stadtteil wird nicht mehr umkämpft, die Beute nicht mehr verteilt.

Vielmehr kommt es zum letzten Showdown zwischen den Clans. Jetzt gibt es keine Koalitionen mehr, jeder kämpft für sich allein.

- Mittel-Karten: Jeder Clan legt alle noch verfügbaren Mittel-Karten offen vor sich auf den Tisch. Der Clan mit der jeweils höchsten Summe in Waffen, Schmiergeld und Erpressung bekommt 2 Alkohol gutgeschrieben. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand beteiligten Clans je 2 Alkohol gutgeschrieben. Personen können im Showdown um die Mittel-Karten nicht eingesetzt werden.
- Personen: Jeder Clan zählt die Anzahl der von ihm kontrollierten Personen. Der Clan der die meisten Personen kontrolliert, erhält 2 Alkohol. Auch hier erhalten bei einem Gleichstand alle beteiligten Clans je 2 Alkohol. Die Werte der Personen sind im Showdown nicht mehr von Bedeutung.

Es gewinnt der Clan, der nun über die größte Menge an Alkohol verfügt. Er kontrolliert die Stadt – zumindest solange, bis er Probleme mit der Steuerfahndung bekommt.

## DAS SPIEL ZU DRITT

Das Spiel zu dritt verläuft im Wesentlichen entsprechend der Regeln für das Spiel zu viert, mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

- Es nehmen nur drei Clans am Kampf um die Stadtteile an. Der vierte Clan wird aus dem Spiel entfernt und wird auf den Koalitionskarten ignoriert.
- Ein Clan tritt immer allein gegen die beiden anderen an. Dafür verdoppelt sich der Wert seiner Mittel-Karten und der Wert seiner Personen.
- Kämpft der Herausforderer allein, so darf er nur dann eine Mittel-Karte verdeckt liegen lassen, wenn das ? bei seinem Clan abgebildet ist.
- Wenn der Alleinspieler ein Paket gewinnt, so wählt er eines der beiden Pakete aus. Das andere Paket verfällt. Sollte aus diesem Grund eine Personenkarte nicht genommen werden, so kommt sie bei Rundenende aus dem Spiel.

## DAS SPIEL ZU FÜNF

Beim Spiel zu fünf greift zusätzlich zu den vier Clans auch noch der mysteriöse Mr. X in den Kampf um die Stadtteile ein. Dies führt zu folgenden Regeländerungen:

- Bei Spielbeginn wird zunächst ein Spieler zum Mr. X bestimmt. Wenn Sie sich nicht einigen können, lösen Sie, z. B. indem Sie jeden Spieler eine Mittel-Karte ziehen lassen. Der Spieler mit der höchsten Zahl ist bei Spielbeginn Mr. X und erhält die Karten *Mr. X* und *Herausforderer / Verteidiger*.
- Die übrigen Spieler wählen jeweils einen Clan.
- Alle Spieler, auch Mr. X, erhalten vier Mittel-Karten und eine Person gemäß den normalen Regeln.
- Nachdem zu Beginn einer Runde die neuen Koalitions-, Stadtteil-, Beute- und Personenkarten aufgedeckt worden sind, ist zunächst Mr. X an der Reihe. Er legt eine beliebige Anzahl seiner Mittel-Karten verdeckt vor sich ab und legt die Karte *Herausforderer / Verteidiger* mit der Seite nach oben auf die Mittel-Karten, auf welcher er in den Kampf um den Stadtteil eingreifen möchte. Mr. X muss die Anzahl an gespielten Karten nennen, er darf aber keine Hinweise auf die Art der Karten und die Höhe ihrer Werte geben.
- Herausforderer und Verteidiger machen im Anschluss ihre Spielzüge, genauso wie im Spiel zu viert.
- In der Auswertung der Runde deckt nun auch Mr. X seine Karten auf. Karten, die in diesem Stadtteil nicht gespielt werden dürfen, nimmt er auf die Hand zurück. Die Werte aller anderen Karten sowie ggf. die Werte seiner Personen, werden der Summe der Koalition zugerechnet, auf deren Seite er sich geschlagen hat.
- Wenn sich die Seite, auf der Mr. X kämpft, einen Beuteanteil erkämpft hat (egal ob bei Gewinnern oder Verlierern), so erhalten nur die beiden Spieler ein Paket, die am meisten Punkte zum Ergebnis der Dreier-Koalition beigesteuert haben. Hierbei entscheidet Mr. X die Gleichstände für sich.
- Der Spieler, der leer ausgegangen ist, wird der neue Mr. X. Er gibt Mr. X seine Clankarte und erhält von diesem die Karten *Mr. X* und *Herausforderer / Verteidiger*. (Wenn der alte Mr. X auch der neue Mr. X ist, werden natürlich keine Karten getauscht. **Wichtig:** Mr. X darf bei Rundenende eine weitere Mittel-Karte ziehen. Zusätzlich darf er eine seiner Mittel-Karten abwerfen und eine neue ziehen.)

## EXPERTENREGEL FÜR 3 – 4 SPIELER: DER PATE

Wenn man das Spiel gut kennt, kann man im Spiel zu dritt und zu viert noch die Regeln für den Paten hinzunehmen. Diese erlauben es einem Spieler, seinen Koalitionspartner „auszubooten“. Dies kann durchaus lohnend sein, muss aber unter Umständen teuer bezahlt werden.

- Bei Spielbeginn ist noch kein Spieler Pate. Die Karte *Der Pate* wird griffbereit zur Seite gelegt.
- Sobald ein Spieler für sich die Zeit gekommen sieht, Pate zu werden, nimmt er sich die Paten-Karte und legt sie vor sich ab. Der Spieler, der sich die Paten-Karte nimmt, spielt in dieser Runde alleine. Sein Koalitionspartner wurde von ihm ausgebootet und nimmt an der laufenden Runde nicht teil. Man kann sich nur zum Paten erklären, wenn die eigene Koalition noch nicht die Verhandlungen aufgenommen hat. Ein Herausforderer muss sich also spätestens zu Beginn des Zuges der Herausforderer zum Paten erklären, ein Verteidiger kann warten, bis der Zug der Herausforderer mit dem Aufdecken ihrer Mittel-Karten geendet hat.
- Möchten mehrere Spieler Pate werden, so kommt es zum Duell zwischen allen Paten-Anwärtern. Alle diese Spieler spielen gleichzeitig eine Mittel-Karte aus: Wer die höchste Karte gespielt hat, wird Pate. Bei Gleichstand wird der Spieler Pate, der dies zuerst angekündigt hatte. Lässt sich das nicht ermitteln, wird der Spieler Pate, der im Uhrzeigersinn am nächsten zum letzten Paten sitzt. Gab es noch keinen Paten, so wird kein Spieler in dieser Runde Pate. Der Spieler, der Pate geworden ist, legt seine Mittel-Karte auf den Ablagestapel und zieht eine neue Mittel-Karte vom Nachziehstapel. Alle anderen Spieler nehmen ihre Karte wieder auf die Hand.
- Der Pate kann nur 1 mal pro Runde wechseln.
- Ist ein Spieler Pate, kann er nicht sofort erneut Pate werden. Ist ein Spieler Pate und kein anderer Spieler möchte in der nächsten Runde Pate werden, so bleibt die Paten-Karte vor diesem Spieler liegen. Sein Koalitionspartner gilt aber nicht als ausgebootet. Nur in der Runde, in der man den Paten neu erhält, bootet man seinen Koalitionspartner aus und spielt allein.
- Der Pate spielt zwar alleine, er gilt aber nicht als Alleinspieler im Sinne der Regel für 3 Spieler. D. h. der Pate verdoppelt die Werte seiner Mittel-Karten und ggf. Personen nicht.
- Ist der Pate „Sieger“ oder macht er als „Verlierer“ Beute, so erhält der Pate beide Pakete. Er muss aber seinem ausgebooteten Partner aus den beiden Paketen eine Entschädigung zahlen. Dies kann 1 Alkohol

oder 1 Mittel-Karte (vom Nachziehstapel) oder die Personenkarte sein. Zahlt der Pate eine Mittel-Karte als Entschädigung, so zieht der ausgebootete Spieler diese Karte selbst. Natürlich kann der Pate nur als Entschädigung zahlen, was auch in seinen Paketen enthalten ist. Sein Anteil an der Beute reduziert sich um die gezahlte Entschädigung.

- Auf dem Zettel, auf dem der gewonnene Alkohol notiert wird, erhält jeder Spieler eine weitere Spalte. In dieser werden die Patenpunkte notiert. Am Rundenende erhält der amtierende Pate 1 Patenpunkt gutgeschrieben. Bei Spielende erhält der Spieler mit den meisten Patenpunkten 1 Alkohol. Bei Gleichstand erhält jeder der am Gleichstand beteiligten Spieler 1 Alkohol.
- Spiel zu dritt: Der Alleinspieler kann nicht Pate werden. (Er kann natürlich Pate bleiben, wenn keiner der beiden anderen Spieler Pate werden möchte.)

## DIE PERSONEN

Insgesamt gibt es 18 verschiedene Personen, deren Werte und ggf. Sondereigenschaften im Folgenden erläutert werden.

Grundsätzlich können Eigenschaften von Personen sofort eingesetzt werden, sobald man diese angeworben hat. Da man eine Person aber erst in Phase 5 **Verteilung der Beute** erhalten kann, können in dieser Runde nur noch Eigenschaften eingesetzt werden, die „am Ende der Runde“ gelten.

### Personen mit Wert 0

Diese Karten haben für die Auseinandersetzung um die Stadtteile keine Bedeutung, da ihr Wert 0 beträgt. Bei Spielende zählen sie aber als 1 Person.

#### - Spitzel, Whiskyschmuggler

*Besondere Eigenschaft:* Am Ende jeder Runde kann der Spieler, der eine dieser Personen kontrolliert, einmal beliebige Mittel-Karten mit Gesamtwert 6 (oder mehr) ablegen und erhält dafür 1 Alkohol. Man kann je Person nur 1 Alkohol (pro Runde) erhalten. Im Spiel zu dritt werden die eingesetzten Mittel-Karten des Alleinspielers hier aber nicht verdoppelt.

### Personen mit Wert 1

Jede dieser Karten erhöht bei der Auseinandersetzung um die Stadtteile den Stärkewert des kontrollierenden Spielers um 1, wenn in diesem Stadtteil Personen einsetzbar sind. (Im Spiel zu dritt erhöht sich der Stärkewert für den Alleinspieler um 2.)

#### - Dealer, Dieb, Sprengstoffexperte

*Besondere Eigenschaft:* Der Spieler, der eine dieser Personen kontrolliert, darf die entsprechenden Mittel-Karten immer einsetzen, auch wenn die Stadtteilkarte dies ansonsten nicht gestattet. So gespielte Mittel-Karten sind aber in jedem Fall gültig, man kann sie also nicht als unzulässige Karte wieder auf die Hand nehmen. Die besondere Eigenschaft kann auch in Stadtteilen genutzt werden, in denen der Wert von Personen nicht genutzt werden kann.

#### - Hehler

*Besondere Eigenschaft:* Der Spieler, der den Hehler kontrolliert, darf am Rundenende eine seiner Handkarten abwerfen und eine neue Karte vom Nachziehstapel ziehen.

#### - Pokerspieler

*Besondere Eigenschaft:* Der Spieler, der den Pokerspieler kontrolliert, darf am Rundenende genau 2 seiner Handkarten abwerfen und aus dem Ablagestapel genau 2 Karten mit einem Gesamtwert nehmen, der nicht höher ist als die abgeworfenen Karten. Es ist erlaubt, auch eine Karte wieder aufzunehmen, die man eben abgeworfen hat (effektiv tauscht man dann also nur eine Karte gegen eine andere.)

#### - Priester

*Besondere Eigenschaft:* Der Priester wird beim Showdown als 2 Personenkarten gezählt.

#### - Schläger

*Besondere Eigenschaft:* Einmal im Spiel kann der Spieler, der den Schläger kontrolliert, die Werte seiner ausgespielten Mittel-Karten verdoppeln. Es werden dabei maximal 10 Stärkewerte verdoppelt. (Aus 8 werden also 16, aus 10 werden 20, aus 12 werden 22, da nur 10 verdoppelt werden usw.) Die Entscheidung, den Schläger einzusetzen muss der Spieler vor dem Aufdecken der Karten treffen, er kann aber abwarten, bis sein Koalitionspartner seine Kartenauswahl abgeschlossen hat. Wird der Schläger eingesetzt, geht er anschließend ganz aus dem Spiel, sein Wert zählt in zukünftigen Runden nicht mehr und auch bei Spielende zählt er nicht mehr als Personenkarte für den Spieler.

### Personen mit Wert 2

Jede dieser Karten erhöht bei der Auseinandersetzung um die Stadtteile den Stärkewert des kontrollierenden Spielers um 2, wenn in diesem Stadtteil Personen einsetzbar sind. (Im Spiel zu dritt erhöht sich der Stärkewert für den Alleinspieler um 4.)

#### - Reporter, Taxifahrer, Zollbeamter

*Besondere Eigenschaft:* Diese Personen können genutzt werden, wenn die Stadtteilkarte den Einsatz von Personen nicht gestattet, der Wert der Personen in dieser Runde also nicht genutzt werden kann. Stattdessen fungiert die Person dann als Mittel-Karte mit dem Wert 2 gemäß ihrem Kartentext (Wert 4 für den Alleinspieler im Dreier-Spiel). Wenn auch die entsprechende Mittel-Karte im aktuellen Stadtteil nicht eingesetzt werden kann, so ist die Person in dieser Runde komplett nutzlos.

### Personen mit Wert 3

Jede dieser Karten erhöht bei der Auseinandersetzung um die Stadtteile den Stärkewert des kontrollierenden Spielers um 3, wenn in diesem Stadtteil Personen einsetzbar sind. (Im Spiel zu dritt erhöht sich der Stärkewert für den Alleinspieler um 6.)

#### - Bankdirektor, Bürgermeister, Polizeichef, Staatsanwalt

*Besondere Eigenschaft:* Diese Personen haben keine besondere Eigenschaft.

### Personen mit Wert 4

Jede dieser Karten erhöht bei der Auseinandersetzung um die Stadtteile den Stärkewert des kontrollierenden Spielers um 4, wenn in diesem Stadtteil Personen einsetzbar sind. (Im Spiel zu dritt erhöht sich der Stärkewert für den Alleinspieler um 8.)

#### - Richter, Senator

*Besondere Eigenschaft:* Diese Personen haben keine besondere Eigenschaft.

## Der Autor & das Spiel

*Chicago Gangsters* ist das erste veröffentlichte Spiel von Jürgen Kiedaisch.

Es erreichte beim Hippodice-Autorenwettbewerb 2006 unter dem Titel „Prohibition“ die Endrunde.

#### Impressum

Autor: Jürgen Kiedaisch  
Illustration: Annette Kara  
Gestaltung: Michaela Schelk  
www.fine-tuning.de  
Redaktion: Sebastian Rapp, Stefan Stadler

© 2009 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de  
www.kosmos.de

Art.-Nr.: 740139  
Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY