

Sicilianos - KSR

Je Spieler werden 2 Geldscheine je Sorte verteilt, die man offen vor sich liegen hat. Familien- und Geschäftskarten werden getrennt und je Farbe verdeckt als Stapel abgelegt. Jeder Spieler zieht reihum 1 Familienkarte, bis jeder 4 Karten in 4 versch. Farben auf der Hand hat. Familienkarten gibt es je 1x in den Werten 1 bis 11.

Ablauf:

Die Spielkarten müssen immer gefächert gehalten werden, damit die Farben erkennbar sind.

Der aktive Spieler

WÜRFELT *oder* SPIELT KARTEN AUS.

WÜRFELN:

Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges 10 Karten, muss er Karten ausspielen.

- 3 Würfel würfeln und anhand der gefallenen Symbole handeln:

2 Karten ziehen:

In den gewürfelten Farben je 1 Familienkarte verdeckt vom Stapel auf die Hand nehmen.

Falls 2x die selbe Farbe kommt, werden 2 Karten dieser Farbe aufgenommen.

Ist keine Karte in den Farben verfügbar, kann nicht gezogen werden.

1 Karte ziehen:

ENTWEDER die oberste Karte von einem beliebigen Familienkarten-Stapel ziehen ODER 1 kompletten Familienkarten-Stapel einer der gewürfelten Farben durchsehen und 1 Karte entnehmen. Kartenreihenfolge im Stapel nicht ändern.

Bei fehlenden Stapeln der gewürfelten Farben kann 1 Karte von einem beliebigen Stapel gezogen werden.

Beklaunen:

Bei einem beliebigen Mitspieler wird verdeckt 1 Karte in einer der gewürfelten Farben gezogen.

KARTEN AUSSPIELEN: (Handlimit: 10)

Es wird der Bandenkrieg eröffnet, in welchem die stärkste Familie Geld waschen kann.

- Der aktive Spieler beginnt und legt **1 Familienkarte verdeckt** ab, darunter **ein** gut sichtbarer **Geldschein**.

- Die Mitspieler entscheiden reihum, ob sie **teilnehmen oder PASSEN**.

- Wer mitmacht, legt ebenso verdeckt **1 Familienkarte ab**, deren Farbe aber **noch nicht** in diesem Bandenkrieg vorgekommen ist. Dazu wird ein beliebiger Geldschein gelegt.

- Alle Teilnehmer **decken ihre Karte auf** = Stärke jeder Familie.

- Nur nach Aufdecken der Karten des 1. Durchgangs können **"Überläufer"** wirksam werden.

Der Spieler entscheidet sich nun, ob er die Karte als Familienkarte (Wert 8) oder Überläufer (Wert 4) nutzen will. Wer den Überläufer spielt, verbündet sich mit dem Spieler der entsprechenden Familienfarbe. Der Spieler des Überläufers darf keine weitere Karte in diesem Bandenkrieg spielen.

Wurden mehrere Überläufer gespielt, wird angefangen beim Startspieler ausgewertet.

Sollten sich 2 gegensätzliche Überläufer in der Runde befinden (z.B.:rot-grün und grün-rot), kann nur der Überläufer gespielt werden, der näher am Startspieler liegt.

- Wurde/n eine/mehrere **"Bomben-Karte/n"** aufgedeckt, entscheidet der jeweilige Spieler, ob er die Bombe als Stärkung der entsprechenden Familie nutzt (Wert 5) ODER die Bombe zündet. (mehrere Bomben: in Spielerreihenfolge abhandeln)
Bei Zündung kann der Spieler 1 beliebige Karte eines Spielers in einer der Bomben-Farben aus dem Spiel nehmen (hat das Opfer eine Karte mit Wert 1, muß diese genommen werden). Bombe und gesprengte Karte kommen verdeckt unter die jeweiligen Familienkarten-Stapel.

- Neuer Durchgang:

Der Eröffner des Krieges legt wieder eine Karte der **zuvor gewählten Farbe** verdeckt aus. Die Mitspieler (ohne Überläufer!) verfahren genauso oder passen. Wer passt, läßt vorerst seine Karten liegen bis nach der erfolgten Auswertung. Wer passt, spielt in dieser Runde nicht mehr mit.

Alle Spieler decken dann die Karten wieder auf und evtl. Bombenkarten werden abgehandelt.

Jede Familie hat jetzt die Stärke, wie die Summe der addierten Karten vor den Spielern.

Es werden solange neue Durchgänge gespielt, bis kein Spieler mehr eine weitere Karte ausspielen will oder kann.

Sieger eines Durchganges:

Die **stärkste Familie gewinnt**, bei Gleichstand die nächstschwächere Familie.

Der Sieger legt seinen **gewaschenen Schein + dieselbe Summe aus der Bank** separat zur Seite. Alle anderen zahlen ihre Einsätze in die Bank. Alle Familienkarten werden verdeckt unter die Familienkarten-Stapel gelegt, beginnend ab aktivem Spieler.

Der Sieger sucht sich **1 Geschäftskarte** der siegreichen Familie aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Die Mitspieler sollten stets sehen können, welche Geschäftskarten-Farben man hat.

Wenn Verbündete einen Bandenkrieg gewinnen, entscheidet der Spieler der siegreichen Familie, ob er das gemeinsame eingesetzte Geld (nur dieses) oder 1 Geschäftskarte nimmt.

Der andere Verbündete erhält das nicht gewählte Objekt.

Ein Verbündeter gewinnt allein, wenn der Mitspieler keine Karten mehr im Spiel hat (Bombe).

Neuer aktiver Spieler: = linker Nachbar desjenigen, der den Bandenkrieg gestartet hat.

Spielende:

sofort, wenn ein Spieler alle 3 Geschäfte einer Farbe besitzt = SIEGER

oder wenn ein Spieler kein Schwarzgeld mehr hat: dann erfolgt **Schlusswertung**.

Schlusswertung:

Gewaschenes Geld = PLUS, nicht gewaschenes Geld = MINUS.

50.000 Sicilianos an jeden, der 3 verschiedene Geschäfte in 3 Farben hat.

100.000 Sicilianos an den, der die meisten Geschäfte einer Art hat, aber bei Gleichstand in einer Art (z.B. Wäscherei) gibt es gar nichts.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de