

Der Pate - KSR

Das Spiel geht über 7 Runden.

Ablauf einer Runde:

1) Einkommen:

Der Startspieler zahlt aus der Bank an alle Spieler ihr Einkommen, das sich aus der jeweiligen Anzeigerposition auf der Entwicklungsleiste "Einkommen" ableitet.
Zu Beginn gibt es noch kein Einkommen.

2) Ereigniskarte aufdecken:

a) Anzeigestein vorschieben:

Der Startspieler deckt die oberste Ereigniskarte auf und liest Zitat-Text vor (oben auf Karte).
Je nach Farbe des Feldes mit dem X wird der GRAUE oder ROTE Anzeigestein auf den Ereignisleisten 1 Feld weiter nach oben geschoben.
Sobald für eine Farbe die **4. Karte** aufgedeckt wurde, ist entschieden, welcher Anzeigestein auf das K.O.-Feld kommt. Die farblich passende Entwicklungsleiste "Ansehen" oder "Einfluss" muss von jedem Spieler bis Spielende erreicht sein, um überhaupt in die Wertung zu kommen.

b) Danach wird das Gangsterauto im Uhrzeigersinn bewegt:

Es zieht genau so viele Felder (Autoabbildung), wie die Zahl auf der Ereigniskarte (1 bis 5),
In dem Stadtteil, wo es stoppt, stehen alle Geschäfte **unter Schutz**:

- ➔ Sie können nicht leergeäumt werden.
- ➔ Ihre Besitzer können nicht wechseln.
- ➔ Leere Geschäfte kann man nicht in Besitz nehmen.

c) Der Kartentext wird vorgelesen und befolgt:

Bei Entscheidungen hat zuerst der Startspieler die Wahl, dann reihum. Karte => Schachtel.
2 bestimmte Karten erlauben erst Ausführung zu Beginn des jeweiligen Spielzugs der Spieler.

3) Würfelaktionen der Spieler*:

- Der Startspieler beginnt und führt in seinem Zug **alle** seine Aktionen auf seinem Tableau aus. Dazu würfelt er alle 4 Würfel und muss **genau einen** davon in die **Zeile 1** einsetzen. Direkt danach muss er die zum Würfelfeld passende Aktion ausführen. Die Einnahmefelder wirken für **alle** Besitzer von Geschäften. Immer: Würfel auf Würfelfeld "Presse" müssen nie eine bestimmte Farbe zeigen.
- Mit den verbliebenen 3 Würfeln wird erneut gewürfelt und genau ein Würfel in **Zeile 2** platziert. In der Zeile 2 darf man einen Würfel nur auf ein **farbgleiches** Feld legen. Aktion ausführen.
- Mit den verbliebenen 2 Würfeln wird erneut gewürfelt und genau ein Würfel in **Zeile 3** platziert. In der Zeile 3 darf man einen Würfel nur auf ein **farbgleiches** Feld legen. Die Aktionen "Versammlung", "FBI-Razzia" und "Freund der Familie" muss man durchführen, ggf. auch zum eigenen Nachteil. Aktion "Geschäftsübernahme" ist freiwillig. Aktion sofort ausführen.
- Beim **4. Würfel** (er wird nicht neu gewürfelt) spielt die Augenzahl keine Rolle, nur die Farbe. Er wird in **Zeile 4** eingesetzt. Die Aktion wird sofort ausgeführt.
- **Jeder Spieler** im Uhrzeigersinn führt die 4 Würfelphasen/Aktionen ebenfalls durch. Das bedeutet, jeder Spieler würfelt für sich selbst ebenfalls alle Zeilen aus.

Entwicklungsleisten:

"Ansehen" / "Einfluss": Erreicht/überschreitet man eines der Plättchen darauf, erhält man es. Man darf in seinem Spielzug mehrere Aktionsplättchen einsetzen. Nach dem Einsatz ist es bzw. sind sie aus dem Spiel. Würde man nach Erreichen des Endes einer dieser Leisten erneut dort vorziehen dürfen, erhält man jeweils 1.000 \$ aus der Bank.

"Einkommen": Die Leiste zeigt an, wieviel Einkommen man jede Runde erhält.

"Gefälligkeiten": Die Leiste zeigt an, welche Vorteile der Einsatz eines "Freundes der Familie" bringen kann. Bei Einsatz gibt man einen "Freund" auf den Spielplan zurück. **Pro Spielzug** darf man **max. 2** Freunde einsetzen.

Spielende: Nach der 7. Runde wird abgerechnet.

- Wer das letzte Feld der gültigen K.O.-Leiste nicht erreicht hat, scheidet aus.
- Es gibt noch einmal Einkommen, so wie in Phase 1.
- Jedes Geschäft, das man kontrolliert, bringt einem 3.000 \$ aus der Bank.
- Jedes eigene Familienmitglied im Gefängnis kostet 1.000 \$.
- Jeden Schuldmarker, der noch bei Mitspielern liegt, muss man mit 2.000 \$ bezahlen.
- Wer das meiste Geld hat, gewinnt.

Patt: Wer von den Beteiligten auf der NICHT-K.O.-Leiste weiter vorkam, gewinnt.

Weitere Pattentscheider: in Spielregel nachschlagen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 11.11.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*Das Spielen der Aktionen jew. direkt nach jedem Würfелеinsatz ist so von TM-Spiele im Forum (spielbox.de) bestätigt worden.