



Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de

paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

SPEAKEASY (1-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

In Speakeasy führst du eine Mafiafamilie im Manhattan der Prohibition (1920-1933). Du eröffnest illegale **Flüsterkneipen**, **Nachtclubs** und **Casinos**, produzierst und verkaufst Alkohol, überfällt Schmugglerboote und ringst mit anderen Familien um Bezirkseinfluss. Bei Spielende gewinnt, wer das meiste Geld hat – wobei **schmutziges Geld** in der Endwertung den vollen Nennwert zählt.

SPIELAUFBAU

- Siehe Seiten 4-5 der Anleitung.
- **2er-Spezifika (regelrelevant):** 5 Sperrbezirke werden zufällig bestimmt (2 Downtown, 2 Midtown, 1 Uptown). In Sperrbezirken sind keine Gebäude bau- oder eröffnenbar. Boote, Laster und Bullen dürfen sie nutzen. Stadtplättchen werden hier nicht ausgelegt. Vor der ersten Aktionsrunde stellt jeder in umgekehrter Zugreihenfolge 1 Familienmitglied auf ein leeres Pierfeld und erhält den Pier-Bonus. Casino-Rundenbonus 5 \$ statt 3 \$.
- **3er-Spezifika:** Die 4. Spalte der Zugreihenfolge (bei 6 Zeilen) wird per Sperrbezirkmarker gesperrt.
- **Sämtliches Material außer Geld ist begrenzt.**

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Manhattan:** 3 Zonen (Downtown, Midtown, Uptown) + Central Park (zonenlos). 16 Bezirke insgesamt (6 in Downtown, 6 in Midtown, 4 in Uptown), durchnummeriert 1-16. Baufelder pro Bezirk: Downtown/Midtown je 2, Uptown je 3 (im 2er Uptown je 2). Bezirke 13-14 und 15-16 grenzen wegen Central Park nicht aneinander.
- **Aktives Gebäude:** Kein Bulle im Bezirk ODER ein eigenes Familienmitglied beschützt das Gebäude.

Goldene Regel: Ein Gebäude, das nicht aktiv ist, existiert nicht – keine Produktion, kein Verkauf, kein Laden, keine Lieferung, keine Bezirkskontrolle, keine Endwertung.

Ausnahmen: Kisten und Central-Park-Ziele mit dem Goldene-Regel-Brechungs-Symbol – für sie zählen auch nicht aktive Gebäude.

- **Beschütztes Gebäude:** Ein eigenes Familienmitglied steht auf dem Schutzfeld neben dem Gebäude. Beschützte Gebäude rangieren in der Gebäudehierarchie über nicht beschützten (siehe [05.3]).
- **Sauberes Geld:** Vor dem Tresor sichtbar. Voller Nennwert beim Ausgeben.
- **Schmutziges Geld:** Im Tresor, vor anderen versteckt. Beim Ausgeben Verhältnis 2:1 (2 \$ schmutzig = 1 \$ Wert). Bei Endwertung jedoch voller Wert.
- **Stärke:** Wert auf gelber Stärkeleiste im HQ (max. 5). Grundlage für **Angriff** und Verteidigung.
- **Schläger:** Steht auf Feld im HQ (Preis 0-5 \$). Beim Einsetzen zurück in Vorrat → +1 Stärke (vorübergehend). Beim Anheuern günstigstes leeres Feld zahlen; beim Einsetzen zuerst Schläger mit höchstem Preis-Feld zurückstellen.
- **Kumpen:** Ein zum gemachter Mobster, einsetzbar gegen Bezahlung als Stärkeverstärkung bei **Angriff** auf Mobster-

Flüsterkneipen oder Verteidigung im Bandenkrieg. Nicht beim Schmugglerboot-Überfall einsetzbar.

Ganovenhre: Im Bezirk deines Kumpans darfst du keine Mobster-Flüsterkneipe ersetzen. Kumpanmarker erinnert dich daran.

- **Familienmitglied:** Steht im VIP-Bereich, auf Pierfeld, neben Gebäude (beschützt) oder neben Schmugglerboot (Pier).
- **Macht:** Summe aller 4 Domänenlevel + Stärke. Marker auf Machtleiste, jederzeit aktualisierbar. Beeinflusst Verkaufspreis von Fässern. Bei bestimmten Feldern Boni (Familienmitglied, Hilfskarte, Domänenkarte, zusätzliche Buchfelder).
- **Domänenlevel (1-5):** Je 1 Marker auf 4 Leisten im HQ.
- **Netzwerk:** Maximale Familienmitglieder im VIP-Bereich.
- **Party:** Maximale Fässer pro Verkaufsaktion.
- **Brennerei:** Maximale Fässer pro Produktionsaktion (aktive Destille nötig).
- **Transport:** Bewegungspunkte pro Laster und Anzahl verfügbarer Laster (Laster 2 ab Level 3).
- **Autorität:** Summe der Werte oben rechts auf allen Domänenkarten im HQ + abgeworfene Autoritätsmarker (+1 je) für diesen Zug. Wird beim Schutz-Anordnen ausgegeben.
- **Angriff:** Erfolgreich nur, wenn Angriffsstärke **echt größer** als Verteidigungsstärke. Bei Bandenkrieg-Verteidigung umgekehrt: Verteidigung erfolgreich, wenn Verteidigungsstärke **mindestens so groß** wie Angriff.
- **Sperrbezirk (nur 2er):** Kein Gebäudebau, aber Boote, Laster, Bullen erlaubt.
- **Leeres Baufeld:** Kein Familien-Gebäude und keine Mobster-Flüsterkneipe daneben. Stadtplättchen darauf egal.

SPIELABLAUF

[01] STARTRUNDE (1920)

In umgekehrter Zugreihenfolge führt jeder genau 1 Zug aus:

- 01. Kosten zahlen** mit sauberem Geld (3 \$/5 \$/8 \$ unter dem Gebäude auf HQ).
- 02. Gebäude bauen:** Flüsterkneipe oder Destille auf **leeres Baufeld**.
- 03. Stadtplättchen** vom Baufeld nehmen, auf einen der 4 HQ-Plätze.
- 04. Bonus erhalten:** Bonus unter dem Gebäude auf HQ.
- 05. Domänenkarte spielen:** in passenden Schlitz, Bonus über gestrichelter Linie erhalten.

In der Startrunde: keine Karten-Aktion ausführen, keine Karte am Zugende ziehen. Zu Beginn Akt 1 hast du 3 Karten auf der Hand.

[02] AKT-STRUKTUR

- **Akt 1 (1920):** 4 Aktionsrunden | B-Mobster im Bandenkrieg | **Stärke** 6-8
- **Akt 2 (1925):** 3 Aktionsrunden | C-Mobster | **Stärke** 8-10
- **Akt 3 (1928):** 3 Aktionsrunden | D-Mobster | **Stärke** 10-12
- **Akt 4 (1931):** 1 Aktionsrunde, danach Endwertung
- Jeder Akt: (1) Capos kehren heim → (2) Aktionsrunden → (3) Lucky-Luciano-Phase → (Akt 4 nur: Endwertung.

Capos kehren heim entfällt in Akt 1. Lucky-Luciano-Phase entfällt in Akt 4.

[03] CAPOS KEHREN HEIM

Vor Akt 2/3/4 kehren Capos zurück. Ausnahme: Im Restaurant stehende Capos bleiben dort, beliebig viele.

- **Vor Akt 2:** 3 Capos zurück ins HQ, 1 Capo in die Schachtel.
- **Vor Akt 3:** 3 Capos zurück ins HQ.
- **Vor Akt 4:** 1 Capo zurück ins HQ, 2 in die Schachtel.

[04] AKTIONSRUNDE

In Zugreihenfolge (Position der Marker in oberer Zeile, links nach rechts) führt jeder 1 Zug aus. Wenn niemand mehr Capos im HQ hat, endet die Runde.

[04.1] ZUGABLAUF

- 01. Optional:** 1 Hilfskarte vor dir aktivieren, Effekt erhalten, dann in Tresor legen.

In dieser Partie nicht erneut nutzbar, zählt aber bei Endwertung.

- 02. Pflicht:** 1 Capo an einen der 8 Orte stellen, auf einen freien Kontakt; Aktionen ausführen.

Pro Akt höchstens 1 Capo pro Kontakt – Ausnahme Restaurant: beliebig viele Capos. Mehrere eigene Capos am selben Ort bei verschiedenen Kontakten erlaubt.

- 03. Marker schieben:** Alle Zugreihenfolgemarken aus unterer Zeile auf gleiche Position der oberen.
- 04. Karte ziehen:** Oberste Domänenkarte eines Stapels nach Wahl auf Hand. Kein Handkartenlimit.

[04.2] RUNDENENDE

Nachdem alle einmal am Zug waren:

- 01. Casino-Bonus (Trigger):** War mindestens 1 Capo diese Runde im Restaurant, erhält jeder 3 \$ **sauberes Geld** pro eigenem aktivem Casino (5 \$ im 2er).
- 02. Zugreihenfolge anpassen:** Marker in oberer Zeile, die von Markern aus unterer Zeile bedeckt werden, weichen auf nächste freie Felder aus; relative Reihenfolge bleibt erhalten.

Im 3er-Spiel wird das 4. Feld beider Zeilen nicht verwendet.

[05] LUCKY-LUCIANO-PHASE

Nur nach Akt 1, 2 und 3.

[05.1] BANDENKRIEG

Mobster für diesen Akt unbesehen mischen (B in Akt 1, C in Akt 2, D in Akt 3) und stapeln.

Für jedes verdeckte Mobster-Bezirksplättchen auf dem Spielplan – in **aufsteigender Reihenfolge der Bezirksnummern**

(3/3/4 Mobster in Akt 1/2/3, im 2er 2/2/3):

- 01. Mobster platzieren:** Obersten Mobster (Stadtseite oben) in angegebenen Bezirk auf Mobstertafel.
- 02. Stärkeplättchen:** Mobster-Bezirksplättchen durch passendes Mobster-**Stärke**plättchen ersetzen. Bezirksplättchen in Schachtel.
- 03. Mobster-Flüsterkneipen:** Eine Mobster-Flüsterkneipe neben jedes leere Baufeld dieses Bezirks (neben, nicht auf, damit Stadtplättchen sichtbar bleibt).
- 04. Verteidigung in Zugreihenfolge:** Jede Familie entscheidet einzeln pro Gebäude im Bezirk, ob sie verteidigt (siehe Kampf & Überfall).

*Schafft es der Mobster nicht, mindestens 1 Mobster-Flüsterkneipe zu platzieren (alle Baufelder belegt + alle Gebäude erfolgreich verteidigt): Mobster aus Spiel, **Stärke**plättchen umdrehen.*

Mobster aus früheren Akten bleiben auf Mobstertafel, auch wenn keine Mobster-Flüsterkneipen mehr in ihrem Bezirk stehen.

- **Angriffsstärke des Mobsters:** **Stärke**wert + roter Modifikator unter **Stärke**. Endgültige Bandenkrieg-**Stärke** pro Akt: Akt 1 = 6-8 | Akt 2 = 8-10 | Akt 3 = 10-12.
- **Nach allen Bandenkrieg-Schritten:** Übrige Mobster dieses Akts in Schachtel.
- **Nächsten Bandenkrieg vorbereiten:**
- **Nach Akt 1:** Oberen Stapel der Zeitleiste (3 Mobster-Bezirksplättchen, im 2er 2) verdeckt auf **Stärke**felder der angegebenen Bezirke.
- **Nach Akt 2:** Anderen Stapel (4 Plättchen, im 2er 3) ebenso.

[05.2] BULLEN GEHEN AUF STREIFE

- 01.** Alle Bullen-Bezirksplättchen vom Spielplan in Schachtel; durch Bullen aus Vorrat ersetzen.
- 02. Nach Akt 1 oder 2:** Nächsten Stapel (4 Bullen-Bezirksplättchen) von Zeitleiste, aufdecken, verdeckt in angegebenen Bezirke.

Nach Akt 3 entfällt Schritt 2 (kein Stapel mehr).

[05.3] AUSZAHLUNG FÜR EINFLUSS

- 01. Einflussmarker zurück:** Alle Einflussmarker (eigene + Mobster-Marker) auf unterstes Feld jeder Einflussleiste.
- 02. Bezirke 1-16 nacheinander prüfen** auf Kontrolle (siehe Gebäudehierarchie unter Kampf & Überfall):

- Familie mit bestem Gebäude kontrolliert. Anzahl Gebäude egal, nur bestes zählt.
- Gleichstand: alle beteiligten Familien kontrollieren gemeinsam.
- Kein **aktives Gebäude**, aber mindestens 1 Mobster-Flüsterkneipe → Mobster kontrollieren.

Mobster-Flüsterkneipen scheren sich nicht um Bullen.

- Weder **aktives Gebäude** noch Mobster-Flüsterkneipe → niemand kontrolliert.

- 03. Einflussmarker schieben:** Wer kontrolliert, schiebt eigenen Einflussmarker der Zone des Bezirks 1 Feld nach oben. Bei Mobster-Kontrolle: Mobster-Einflussmarker.
- 04. Auszahlung:** Pro Zone gemäß Position des eigenen Markers auf Einflusleiste **schmutziges Geld** aus Vorrat (siehe Wertung & Spielende).

[06] ENDWERTUNG (AKT 4)

- 01. Sauberes Geld** voll zählen.
- 02. Schmutziges Geld** voll zählen (1:1 in Endwertung).
- 03. Beschützte Gebäude:** Gemäß angegebenen Werten auf Spielplan/HQ.
- 04. Hilfskarten:** Pro unterschiedlicher Flasche (links unten) Wert in rechter unterer Ecke (5/10/20 \$). Doppelte Flasche zählt nur 1x. Lage (Tresor oder neben HQ) egal.

- **Sieger:** Wer das meiste Geld hat.
- **Tiebreaker (in dieser Reihenfolge):**

- 05.** Mehr beschützte Gebäude
- 06.** Mehr Gebäude (egal ob beschützt)
- 07.** Mehr Bücher auf Buchfeldern
- 08.** Mehr **Familienmitglieder** auf Spielplan + Hafensplan + HQ zusammen
- 09.** Entscheidungspartie

GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN

DOMÄNENKARTE SPIELEN

- 01. Karte aus Hand** in passenden Schlitz des HQ.

*Steckt schon eine Karte im Schlitz: alte offen unter Stapel zurück. Bei **Brennerei**: dort stehende Fässer auf neue Karte stellen.*

- 02. Bonus** über gestrichelter Linie sofort erhalten.
- 03. Aktion der Domäne** ausführen:

- **Netzwerk-Karte:** Schutz anordnen.
- **Party-Karte:** Fässer verkaufen.
- **Brennerei-Karte:** Fässer produzieren.
- **Transport-Karte:** Fässer laden und liefern.

DOMÄNENLEVEL ERHÖHEN

- Marker 1 Feld nach rechts schieben.

Auf Level 5 nur erhöhen, wenn dabei eine beliebige Domänenkarte von Hand abgeworfen wird. Über 5 nicht erhöhbar.

- Bonus-Mechanik (Karte abwerfen für +1 mehr): Du kannst eine beliebige Domänenkarte abwerfen, um den angegebenen **Domänenlevel** um 1 mehr zu erhöhen. Die Domäne der abgeworfenen Karte muss nicht mit der erhöhten übereinstimmen.

STÄRKE ERHÖHEN

- Marker 1 Feld nach rechts schieben.

*Auf **Stärke** 4: 1 Domänenkarte abwerfen.*

*Auf **Stärke** 5: 2 Karten abwerfen. Über 5 nicht erhöhbar.*

- **Wichtig:** Jede Erhöhung von **Domänenlevel** oder **Stärke** erhöht automatisch die **Macht** um den gleichen Betrag.

DOMÄNENKARTE ABWERFEN/NEHMEN

- **Abwerfen:** Nur von Hand (nicht aus HQ), offen unter Stapel der Domäne.
- **Nehmen:** Oberste Karte beliebigen Stapels auf Hand.

FAMILIENMITGLIED ERHALTEN

Sofort entweder VIP-Bereich oder Pierfeld:

- **VIP:** Auf leeres Feld, max. = **Netzwerk**-Level.
- **Pier:** Auf leeres Pierfeld, Bonus rechts neben Zeile sofort erhalten.

*Beim Pier-Platzieren darfst du andere eigene **Familienmitglieder** auf andere leere Pierfelder verschieben – aber kein Bonus für verschobene.*

SCHLÄGER ANHEUERN

- Kosten = Preis im billigsten leeren Feld des HQ (0-5 \$).
- Beliebiger oft pro Aktion solange Felder frei.
- **Beim Einsetzen** zuerst **Schläger** mit höchstem Preis-Feld zurück.

BUCH / AUTORITÄTSMARKER / STADTPLÄTTCHEN NEHMEN

- **Buch:** 1 Buch aus Vorrat ins Bücherregal des HQ. Unbegrenzt Platz.
- **Autoritätsmarker:** 1 Marker aus Vorrat neben HQ.
- **Stadtplättchen:** 1 verfügbares aus Auslage auf einen der 4 HQ-Plätze.

Verfügbar = offen liegt, nichts darauf. Aus rechter Spalte: sofort oberstes vom verdeckten Stapel offen aufs frei gewordene Feld nachziehen.

Am Zugende: mehr als 4 Plättchen im HQ → überzählige offen auf beliebige Felder der mittleren Spalte (egal ob welche darauf liegen).

HILFSKARTE NEHMEN

- 1 Karte aus offener Auslage neben HQ. Sofort 1 neue vom Stapel nachlegen.

Hilfskarten sind nicht abwerfbar.

- **Aktivierung:** Zu Beginn deines Zugs Effekt nutzen, dann in Tresor – diese Partie nicht erneut nutzbar.

KUMPAN ANHEUERN

- 01. Bestehender Kumpan** zurück: Stadtseite oben in seinen Bezirk auf Mobstertafel; **Kumpan**marker zurück aufs HQ.
- 02. Mobster wählen** auf Mobstertafel; **Kumpan**marker in seinen Bezirk auf Spielplan.
- 03. Mobster auf Kumpanseite drehen**, auf **Kumpan**feld (HQ).

04. Sofortfähigkeit nutzen.

D-Mobster haben gar keine Fähigkeit (weder sofort noch dauerhaft).

05. Dauerhafte Fähigkeit: Gilt ab jetzt für Rest der Partie.

- **Kumpan einsetzen:** Kosten links auf Plättchen zahlen, **Stärke** (links unten gelb) addieren.

*Im Bezirk deines **Kumpan**s keine Mobster-Flüsterkneipe ersetzbar. Beim Schmugglerboot-Überfall kein **Kumpan** einsetzbar.*

SCHUTZ ANORDNEN

Familienmitglieder aus VIP-Bereich auf leere Schutzfelder neben eigenen Gebäuden stellen.

- **Autoritätskosten** pro **Familienmitglied:** gemäß Spalte unter deinem Zugreihenfolgemarkern.
- **Autorität:** Summe oben rechts auf allen Domänenkarten im HQ + abgeworfene **Autoritätsmarker** (+1 je).

Domänenkarten im HQ werden nicht abgeworfen, nur die Werte werden gezählt.

FÄSSER PRODUZIEREN

- Voraussetzung: aktive Destille in **Manhattan**.
- So viele Fässer wie **Brennerei**-Level aus Vorrat auf **Brennerei**-Domäne (egal ob Karte steckt).

FÄSSER VERKAUFEN

- Bis zu **Party**-Level Fässer neben aktiven Gebäuden verkaufen.
- Preis = höchstes Fässerfeld auf **Macht**leiste, das erreicht oder passiert wurde.
- **Flüsterkneipe:** kleinerer Betrag | **Nachtclub/Casino:** größerer Betrag.

An Destille kein Verkauf möglich.

- Verkaufte Fässer zurück in Vorrat. Verkaufsgeld = **sauberes Geld**.

FÄSSER LADEN UND LIEFERN

- Pro Laster max. 2 Fässer. Fässer dürfen am Zugende auf Laster bleiben.
- **Laden bei eigener aktiver Destille:** Fässer von HQ auf Laster.
- **Laden bei Schmugglerboot (Kauf):** Preis unter rechtem Fass zahlen, Fass auf Laster. Boot bewegt sich anschließend im Uhrzeigersinn an nächsten Hafen ohne Boot.

Boot leer: höchsten Preis dieses Boots zahlen, Fass aus Vorrat laden.

- **Liefern:** Bei aktivem eigenem Gebäude ohne Fass: 1 Fass neben Gebäude (max. 1 Fass pro Gebäude).

An Destille keine Lieferung.

LASTER BEWEGEN

- **Verfügbarkeit:** Laster 1 zu Beginn, Laster 2 ab **Transport**-Level 3.
- **Erstplatzierung:** Auf beliebigen Bezirk vom HQ. Einmal auf Plan, bleibt drauf.
- **Bewegungspunkte = Transport-Level + Boni:**
- +2 von **Transport**-Karte mit Bonus (gespielt in diesem Zug)
- +2 vom linken Werkstatt-Kontakt (in diesem Zug)
- **Pro Bewegungspunkt** 1 angrenzender Bezirk (nicht diagonal).

Central Park kein Durchgang: Bezirk 13 grenzt nicht an 14, 15 nicht an 16.

*Im 2er-Spiel: Laster durch **Sperrbezirke** erlaubt.*

- Bewegungspunkte können verfallen. Es bietet sich an, erst einen Laster vollständig zu bewegen, dann den anderen.

BÜCHER FRISIEREN

Verfahren (nur an der Restaurant-Aktion möglich):

- 01. Leeres Buchfeld** wählen, dessen Ziel du erfüllst.
- 02. 1 Buch** aus Bücherregal auf das Feld.
- 03. Bonus** des Felds (falls vorhanden) erhalten, dann angegebene **schmutziges Geld**.

- **5 Zielbereiche** (siehe Referenzen → Ziele): Pier, Rathaus, Central-Park, **Macht**, Zonen.

Mehrere Bücher im selben Bereich erlaubt; nie beide Buchfelder desselben Ziels.

*Geld aus frisierten Büchern = **schmutziges Geld**.*

***Mindestforderung:** Übererfüllung erlaubt das Ziel weiterhin.*

ORTE

Pro Ort max. 1 Capo pro Kontakt (außer Restaurant). Aktionen im Kasten = Ortsaktionen (immer ausführbar). Aktionen außerhalb Kasten = nur bei diesem Kontakt. Reihenfolge: erst obere, dann untere Aktionen; innerhalb einer Zeile freie Reihenfolge. Alle Aktionen optional außer Restaurant.

BAUREFERAT (3 KONTAKTE | 2 IM 2ER)

- **Ortsaktion:** Buch nehmen.
- **Kontakt-Aktion:** Bis zu 2× Flüsterkneipe/Destille eröffnen ODER Mobster-Flüsterkneipe ersetzen (siehe Kampf & Überfall).
- **Kontakt-Aktion:** Hilfskarte nehmen.
- **Kontakt-Aktion:** Domänenlevel oder Stärke um 1 erhöhen.
- **Flüsterkneipe/Destille eröffnen:**

01. Kosten zahlen (3 \$/5 \$/8 \$ unter dem Gebäude auf HQ).
02. Gebäude auf leeres Baufeld.
03. Stadtplättchen vom Baufeld nehmen.
04. Bonus unter Gebäude auf HQ erhalten.

Gebäude in Bezirk mit Bullen erlaubt; aktiv erst durch Familienmitglied-Schutz.

PLANUNGSBÜRO (3 KONTAKTE | 2 IM 2ER)

- **Kontakt-Aktion:** Bis zu 2× Nachtclub/Casino eröffnen ODER eigene Flüsterkneipe umbauen ODER Mobster-Flüsterkneipe durch Nachtclub/Casino ersetzen (siehe Kampf & Überfall).
- **Kontakt-Aktion:** Domänenkarte spielen.
- **Kontakt-Aktion:** Domänenlevel oder Stärke um 1 erhöhen.
- **Kontakt-Aktion:** Party-Karte spielen.
- **Kosten:** Nachtclub 12 \$ | Casino 17 \$ + 1 Domänenkarte abwerfen.
- **Pro Zone Manhattans max. 1 Nachtclub UND 1 Casino pro Familie.**
- **Nachtclub/Casino eröffnen:**

01. Leeres Baufeld in Zone wählen, in der du noch kein Gebäude des Typs hast.
02. Stadtplättchen vom Baufeld nehmen.
03. Bonus erhalten (bei Nachtclub: Bonus unter Nachtclub auf HQ).

→ **Eigene Flüsterkneipe umbauen:**

04. Eigene Flüsterkneipe in Zone wählen, in der noch kein Gebäude des neuen Typs steht.
05. Flüsterkneipe durch Nachtclub/Casino ersetzen; ersetzt Flüsterkneipe aus Spiel.
06. Bonus für Nachtclub.

→ **Umbau-Rabatt:** Sobald alle 3 Gebäude einer Dreiergruppe (3 Flüsterkneipen oder 2 Flüsterkneipen + Destille) auf HQ gebaut sind, ist der unter der Gruppe angegebene Betrag Rabatt für jeden Umbau Flüsterkneipe → Nachtclub/Casino. Nur höchster freigeschalteter Rabatt zählt; gilt nur bei Umbau, nicht bei Eröffnung.

WERKSTATT (2 KONTAKTE)

- **Kontakt-Aktion (links):** Transport-Karte spielen + jedem eigenen Laster +2 Bewegungspunkte für diesen Zug.
- **Kontakt-Aktion:** Domänenlevel oder Stärke um 1 erhöhen.
- **Kontakt-Aktion:** Fässer laden und liefern.

RATHAUS (2 KONTAKTE)

- **Kontakt-Aktion:** Familienmitglied erhalten.
- **Kontakt-Aktion:** Schläger anheuern.
- **Kontakt-Aktion:** Schutz anordnen.
- **Kontakt-Aktion:** Autoritätsmarker nehmen.
- **Kontakt-Aktion:** Netzwerk-Karte spielen.

KOMMISSION (3 KONTAKTE | 2 IM 2ER)

- **Ortsaktion:** Hilfskarte nehmen.
- **Kontakt-Aktion:** Domänenlevel oder Stärke um 1 erhöhen.
- **Kontakt-Aktion:** Familienmitglied erhalten.
- **Kontakt-Aktion:** Schläger anheuern.
- **Kontakt-Aktion:** 1 Mobster zum Kumpan machen (siehe Grundsätzliche Mechanismen → Kumpan anheuern).

KAI (2 KONTAKTE | 1 IM 2ER)

- **Kontakt-Aktion:** Brennerei-Karte spielen.
- **Kontakt-Aktion:** Schläger kostenlos anheuern (auf Feld mit niedrigstem Preis).
- **Kontakt-Aktion:** Schmugglerboot überfallen (siehe Kampf & Überfall).

RESTAURANT (BELIEBIG VIELE CAPOS)

→ **Pflicht-Aktion (immer beim Capo-Setzen):**

01. Domänenkarte abwerfen.
02. Zugreihenfolgemarken auf beliebiges leeres Feld der unteren Zeile.

Auf Position 3 oder 4 (bzw. 2 im 2er): zusätzliche Domänenkarte abwerfen Pflicht.

Capo nicht ins Restaurant stellbar, wenn keine Domänenkarte zum Abwerfen vorhanden – bzw. wenn nur Pos. 3/4 frei und keine 2. Karte da.

Neue Position: ab sofort gelten neue Autoritätskosten für Schutz.

- **Wahl-Aktion:** 2 verschiedene aus folgenden 3 in beliebiger Reihenfolge:
- **Domänenkarte spielen.**
- **Bis zu 2 Stadtplättchen spielen:** Bonus/Aktion ausführen (auch in diesem Zug erhaltene). Am Zugende offen in mittlere Spalte der Auslage.
- **Bis zu 3 Bücher frisieren** (siehe Grundsätzliche Mechanismen).

PARK (3 KONTAKTE | 2 IM 2ER)

- **Kontakt-Aktion:** Capos tauschen – eigenen, gerade hierher gestellten Capo mit Capo einer anderen Familie an einem anderen Ort tauschen.
- Auf welchen Park-Kontakt der fremde Capo kommt, ist egal.
- Du führst die Aktionen des Kontakts/Orts aus, an dem dein Capo nun steht.
- Anderes Familienoberhaupt wählt 1 Bonus aus: Autoritätsmarker / Buch / Stadtplättchen.
- **Park-Aktion:** Autoritätsmarker nehmen.
- **Park-Aktion:** Buch nehmen.
- **Park-Aktion:** Stadtplättchen nehmen.

KAMPF & ÜBERFALL

GEBÄUDEHIERARCHIE (BEZIRKSKONTROLLE UND VERGLEICHE)

01. **Beschützt vor nicht beschützt.**
02. **Innerhalb gleicher Schutzstufe:** Casino > Nachtclub > Flüsterkneipe > Destille > Mobster-Flüsterkneipe.

Anzahl Gebäude egal, nur das beste zählt. Bei Gleichstand kontrollieren alle beteiligten Familien gemeinsam.

Goldene Regel beachten: Inaktive Gebäude existieren nicht für Bezirkskontrolle.

[K1] MOBSTER-FLÜSTERKNEIPE ERSETZEN

- **Verteidigungsstärke:** = Mobster-Stärkeplättchen des Bezirks.
- **Angriffsstärke:** Stärkewert + optional Schläger (je +1) + optional Kumpan (Kosten zahlen, Stärke addieren).
- **Erfolgreich, wenn Angriff > Verteidigung** (echt größer).

Im Bezirk deines Kumpans keine Ersetzung.

01. **Kosten zahlen** (Gebäude-Kosten je nach Bauziel: Flüsterkneipe/Destille im Baureferat, Nachtclub/Casino im Planungsbüro).
02. **Mobster-Flüsterkneipe in Vorrat**, eigenes Gebäude auf Baufeld.
03. **Stadtplättchen** vom Baufeld nehmen.
04. **Bonus** unter Gebäude auf HQ erhalten.

Letzte Mobster-Flüsterkneipe ersetzt: Mobster bleibt trotzdem auf Mobstertafel oder als Kumpan.

[K2] BANDENKRIEG VERTEIDIGEN

In Zugreihenfolge entscheidet jede Familie pro Gebäude im betroffenen Bezirk:

- **Verteidigungsstärke:** Stärkewert + optional Schläger (je +1) + optional Kumpan (Kosten zahlen, Stärke addieren).
- **Erfolgreich, wenn Verteidigung ≥ Angriff** des Mobsters.
- **Beide Modifikatoren gelten nur für das aktuell verteidigte Gebäude**, nicht für mehrere gleichzeitig im selben Bezirk.
- **Mehrere Gebäude im selben Bezirk werden einzeln verteidigt.**
- **Nicht verteidigt:**

- Gebäude aus dem Spiel.
- Familienmitglied, das es beschützt: aus dem Spiel.
- Fass daneben: aus dem Spiel.
- Ersetzt durch Mobster-Flüsterkneipe aus Vorrat.
- War es deine Destille: alle Fässer von Brennerei-Domäne zurück in Vorrat.

[K3] SCHMUGGLERBOOT ÜBERFALLEN

- **Voraussetzung:** Mindestens 1 eigenes Familienmitglied am Pier der Zone des Boots (Kompasssymbol).
- **Verteidigungsstärke des Boots:** Höchste nicht von Fass verdeckte Zahl im Laderaum.
- **Angriffsstärke:** Stärkewert × Anzahl eigener Familienmitglieder am passenden Pier.
- **Optional fremde Familienmitglieder:** 1 \$ pro Familienmitglied an passende Familie zahlen (sauberes Geld). Fremde Familie kann nicht ablehnen. Fremde Familienmitglieder haben gleiche Stärke wie eigene.
- **Optional Schläger:** je +1 Stärke.

Kein Kumpan beim Bootsüberfall einsetzbar.

→ **Erfolgreich, wenn Angriff > Verteidigung** (echt größer).

01. **Fass ganz rechts** aus Laderaum nehmen, neben eigenes aktives Gebäude ohne Fass ODER auf Brennerei-Domäne (bei aktiver Destille).

Kein Platz: Fass zurück in Vorrat. Leerer Laderaum: Fass aus Vorrat nehmen.

02. **Kiste nehmen:** Sauberes Geld gemäß Vorderseite, dann auf Rückseite drehen, neben HQ legen (dauerhafter Effekt für Rest der Partie). Neue Kiste vom Stapel (Vorderseite oben) auf leeres Kistenfeld.
03. **1 Familienmitglied** vom Pier zurück in eigenen VIP-Bereich.

VIP voll (würde Netzwerk-Level überschreiten): Familienmitglied stattdessen in Vorrat.

04. **Boot bewegen** im Uhrzeigersinn an nächsten Hafen ohne Boot.

WERTUNG & SPIELENDE

AUSZAHLUNG LUCKY LUCIANO (IN PHASE [05.3])

- **Position bestimmen:** Zähle alle Einflussmarker, die auf deinem Feld und höher liegen (eigener und Mobster mitzählen). Diese Anzahl = deine Position.
- **Auszahlung:** Aus Tabelle neben Einflussleiste – schmutziges Geld aus Vorrat.
- **Tiebreaker bei gleicher Position:** Alle beteiligten erhalten die niedrigste Auszahlung der gemeinsamen Positionierung.
- **Wer keinen Bezirk in der Zone kontrolliert: keine Auszahlung.**

REFERENZEN

ZIELE FÜR FRISIERTERTE BÜCHER

- **Pier-Ziele (3 Stück):** Mindestanzahl Kisten – 15 \$ pro Ziel.
- **Rathaus-Ziele (3 Stück):** Mindestanzahl Bezirke mit beschütztem Gebäude – 20 \$ pro Ziel.
- **Central-Park-Ziele (5 Stück, alle unterschiedliche Zahlen):** Ziel über Buchfeld erfüllen – 10 \$ + Bonus pro Ziel. Beziehen sich auf alle Bezirke [Manhattans](#).

Ziele mit Goldene-Regel-Brechungs-Symbol: auch nicht aktive Gebäude zählen.

- **A-Ziele (2 pro Partie):** 3 beschützte Gebäude | 1 Nachtclub mit Fass | 3 Gebäude mit Fass (Destille zählt nicht) | 5 [Autorität](#) (Marker mitzählen, behalten) | 4 von 5 HQ-Levels ≥ 3 | potenzielle [Stärke](#) ≥ 9 ([Stärke](#) + [Kumpan](#) + [Schläger](#)) | 1 Casino mit Fass.
- **B-Ziele (2 pro Partie):** 1 Flüsterkneipe in jeder Zone | 2 Nachtclubs mit Fass | 1 Gebäude mit Fass in jeder Zone | 7 [Autorität](#) | 3 von 5 HQ-Levels ≥ 4 | potenzielle [Stärke](#) ≥ 12 | 2 Casinos mit Fass.
- **C-Ziele (1 pro Partie):** 5 Flüsterkneipen | 3 Nachtclubs mit Fass | 4 Gebäude mit Fass | 9 [Autorität](#) | 2 von 5 HQ-Levels ≥ 5 | potenzielle [Stärke](#) ≥ 15 | 3 Casinos mit Fass.
- **Macht-Ziele (3 Stück):** [Macht](#)marker auf Mindestposition 10/15/22 → 10/15/20 \$.
- **Zonen-Ziele (3 Stück, alle unterschiedliche Zahlen, je 1 pro Zone):** Bezieht sich auf die Zone des Ziels. Alle gewerteten Gebäude müssen geschützt sein. 20 \$ + Bonus pro Ziel. Mögliche Bedingungen:
 - 1 Flüsterkneipe + 1 Casino in verschiedenen Bezirken.
 - 1 Flüsterkneipe + 1 Casino im selben Bezirk.
 - 1 Flüsterkneipe + 1 Nachtclub in verschiedenen Bezirken.
 - 1 Flüsterkneipe + 1 Nachtclub im selben Bezirk.
 - 2 Flüsterkneipen in verschiedenen Bezirken.
 - 2 Flüsterkneipen im selben Bezirk.
 - 3 Flüsterkneipen.
 - 1 Nachtclub + 1 Casino im selben Bezirk.
 - 1 Nachtclub + 1 Casino in verschiedenen Bezirken.

KISTEN

- Geld von Kisten = [sauberes Geld](#). Manche haben Maximalbetrag in der Ecke. Boni auf Rückseite kumulativ.

Kisten mit Goldene-Regel-Brechungs-Symbol: auch nicht aktive Gebäude zählen.

- **Kisten-Effekte (Vorderseite | Rückseite, dauerhaft):**

- 01. Kiste:** 4 \$ pro eigenem Buch auf Spielplan (max. 24 \$) | +1 Verteidigungsstärke.
- 02. Kiste:** 5 \$ \times [Party](#)-Level | Beim Verkauf 1 Fass mehr verkaufen.
- 03. Kiste:** 6 \$ pro [Familienmitglied](#) im HQ | +1 Verteidigungsstärke.
- 04. Kiste:** 3 \$ pro [Schläger](#) im HQ | [Kumpan](#) einsetzen kostet 2 \$ weniger.
- 05. Kiste:** 5 \$ \times [Stärke](#)-Level | +2 [Autorität](#) dauerhaft.
- 06. Kiste:** 3 \$ \times [Kumpan-Stärke](#) (max. 24 \$) | [Kumpan](#) verteidigt deine Destille kostenlos und erfolgreich gegen jede

Bandenkrieg-[Stärke](#).

- 07. Kiste:** 4 \$ pro Stadtplättchen in/ neben HQ | Sofort: 2 Stadtplättchen aus Auslage.
- 08. Kiste:** 3 \$ pro Domänenkarte auf Hand (max. 24 \$) | Einmalig: [Kumpan](#) 1 \times kostenlos einsetzen (Mobster bis dahin Stadtseite oben).
- 09. Kiste:** 5 \$ \times [Transport](#)-Level | +1 [Angriffsstärke](#) beim Bootsüberfall (dauerhaft).
- 10. Kiste:** 5 \$ pro Fass neben deinen Gebäuden, aktiv und nicht aktiv, außer Destille (max. 25 \$) | Laster +1 Bewegungspunkt dauerhaft.
- 11. Kiste:** 1 \$ \times Position auf [Macht](#)leiste | Beim [Familienmitglied](#) auf Pier: einer der 4 Boni frei wählbar.
- 12. Kiste:** 4 \$ \times bestes Level (Domäne oder [Stärke](#)) | 1 \$ Rabatt beim [Kumpan](#)-Einsatz für Mobster-Flüsterkneipe-Ersetzung.
- 13. Kiste:** 4 \$ pro eigenem Nachtclub und Casino (egal aktiv) | +1 [Angriffsstärke](#) beim Mobster-Flüsterkneipe-Ersetzen.
- 14. Kiste:** 4 \$ pro Hilfskarte (Tresor oder nicht; max. 24 \$) | +2 [Autorität](#) dauerhaft.
- 15. Kiste:** 4 \$ pro [Familienmitglied](#), das eigenes Gebäude beschützt (max. 24 \$) | 5 \$ \times [Netzwerk](#)-Level (Sofort).
- 16. Kiste:** 5 \$ \times [Netzwerk](#)-Level | Sofort: 1 [Familienmitglied](#) auf Pier (mit Bonus) + 1 in VIP.
- 17. Kiste:** 4 \$ pro [Familienmitglied](#) (eigenes + fremdes) am Pier des Überfalls.
- 18. Kiste:** 5 \$ \times [Brennerei](#)-Level | Beim Produzieren 1 Fass mehr.

Detaillierte Symbolik der Kisten siehe Anleitung S. 22.

KUMPAN-FÄHIGKEITEN (ÜBERSICHT)

- Auf Stadtseite rechts unten. Dauerhafte Fähigkeit auch auf [Kumpan](#)seite. Sofortfähigkeit nur einmalig.
- **Häufige Sofortfähigkeiten:** 1 [Familienmitglied](#) auf Pier (mit Bonus) + 1 in VIP | 2 Stadtplättchen aus Auslage | Einmalig: [Kumpan](#) 1 \times kostenlos einsetzbar.
- **Häufige dauerhafte Fähigkeiten:** +1 Verteidigungsstärke (verschiedene Werte) | +2 [Autorität](#) | +1 [Angriffsstärke](#) beim Bootsüberfall | +1 [Angriffsstärke](#) beim Mobster-Flüsterkneipe-Ersetzen | [Kumpan](#) einsetzen 2 \$ günstiger | Beim Verkauf 1 Fass mehr | Beim Produzieren 1 Fass mehr | Laster +1 Bewegungspunkt | 1 Stadtplättchen-Slot mehr im HQ | [Kumpan](#) verteidigt Destille kostenlos und erfolgreich gegen jede Bandenkrieg-[Angriffsstärke](#).

D-Mobster haben keine Fähigkeit. Detaillierte Effekte siehe Anleitung S. 22.

HILFSKARTEN

- Aktivierung zu Beginn deines Zugs → Effekt nutzen → in Tresor. Diese Partie nicht erneut nutzbar.
- **Endwertung:** Pro unterschiedlicher Flasche (links unten) Wert in rechter unterer Ecke (5 \$ / 10 \$ / 20 \$). Doppelte Flasche zählt nur 1 \times . Lage egal.
- **Hilfskarten-Effekte (Übersicht der 21 Karten):**
 - 2 [Autoritäts](#)marker nehmen.
 - Oberste [Netzwerk](#)-/[Party](#)-/[Brennerei](#)-/[Transport](#)-Karte vom Stapel (4 verschiedene Karten).
 - Oberste Karte beliebigen Domänenkartenstapels.
 - [Domänenlevel](#) oder [Stärke](#) um 1 erhöhen.

- Effekt einer beliebigen Hilfskarte in Auslage erhalten (Karte bleibt in Auslage).
- 1 Stadtplättchen nehmen.
- 2 [Schläger](#) kostenlos anheuern.
- 1 [Familienmitglied](#) erhalten (zwei Karten: 1 oder 2 [Familienmitglieder](#)).
- 1 Flüsterkneipe zu üblichen Kosten umbauen.
- 1 Mobster-Flüsterkneipe ersetzen ohne Berücksichtigung ihrer Verteidigungsstärke.
- 1 Hilfskarte nehmen.
- Fässer laden und liefern.
- Fässer produzieren.
- Fässer verkaufen.
- 2 Bücher nehmen.
- 5 \$ [sauberes Geld](#) erhalten.
- Schutz anordnen.

Detaillierte Hilfskarten-Effekte siehe Anleitung S. 24.

STADTPLÄTTCHEN

- 4 Plätze im HQ. Im Restaurant (Wahl-Aktion) bis zu 2 Stadtplättchen „spielen“: Effekt erhalten, am Zugende offen in mittlere Spalte der Auslage.
- Am Zugende: mehr als 4 Plättchen → überzählige offen in mittlere Spalte (egal ob welche darauf liegen).
- **Stadtplättchen-Effekte (Übersicht):**
 - Oberste [Netzwerk](#)-/[Party](#)-/[Brennerei](#)-/[Transport](#)-Karte vom Stapel.
 - Oberste Karte beliebigen Domänenkartenstapels.
 - 1 Hilfskarte nehmen.
 - Fässer laden und liefern.
 - 1 Buch nehmen.
 - [Domänenlevel](#) oder [Stärke](#) um 1 erhöhen.
 - 1 Flüsterkneipe/Nachtclub/Casino zu üblichen Kosten eröffnen ODER Mobster-Flüsterkneipe durch eigene Flüsterkneipe/Nachtclub/Casino ersetzen ODER eigene Flüsterkneipe zu Nachtclub/Casino umbauen.
 - Fässer produzieren.
 - Fässer verkaufen.
 - 1 [Familienmitglied](#) erhalten.
 - 1 [Schläger](#) kostenlos anheuern.
 - Schutz anordnen.
 - 2 [Autoritäts](#)marker nehmen.

Detaillierte Stadtplättchen-Effekte siehe Anleitung S. 24.

VARIANTE FÜR ANFÄNGER

- Verlierst du deine Destille im Bandenkrieg, kannst du sie wieder aufs HQ stellen statt aus dem Spiel zu nehmen. Von dort wieder aufbaubar.

Beachte: Umbau-Rabatt von 5 \$ evtl. verloren, bis Destille wieder gebaut.