

LA FAMIGLIA

THE GREAT MAFIA WAR



Autor
Maximilian Maria Thiel

FEUERLOND

Illustration
Weberson Santiago

Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG & SPIELZIEL	2	→ Teamwork	12
SPIELAUFBAU	4	→ Drogenlabore	12
SPIELABLAUF	7	→ Aufbau der Kontrollplättchen	13
→ Jederzeit-Optionen	7	2. Gefechtsphase	14
I. Planungsphase	7	→ Symbolik der Aktionen	14
A) Aktionsfeld nutzen	8	→ Die Befehlsmarker	14
• Soldati anwerben / Soldati einsetzen	8	Nachschubbefehle / Angriffsbefehle	15
• Befehl erteilen	9	• Bewegung (und Angriff)	15
• Ausstattung organisieren (Autos, Boote, Labore) ..	9	→ Die Kampfkarten	16
• Geld waschen	9	• Anschlag (Bombe)	18
• Einfluss nehmen	9	• Pentito	18
• Letzte Aktion (Ultima Azione)	9	• Aufruhr	18
B) Einfluss gewinnen	10	Ende der Gefechtsphase: Verwaltung	19
→ Felder auf dem Familientableau freilegen.	11	SPIELENDEN	19
Ende der Planungsphase: Verwaltung	12	ANHANG	20

Einleitung

La Famiglia ist ein Spiel für genau 4 Personen, die jeweils das Oberhaupt einer Mafiafamilie spielen und um die Kontrolle über Sizilien kämpfen. Ihr spielt dabei in 2 Teams aus jeweils 2 Personen. Ihr gewinnt und verliert als Team, müsst euch gegenseitig unterstützen und zusammen planen. Trotzdem führt ihr jeweils eigenständig eure Familie.

Hintergrund des Spieles ist der sogenannte Zweite Große Mafiakrieg, der in den 1980er-Jahren zwischen verschiedenen Mafia-Clans stattfand. Die hier im Spiel auftretenden Familien und Personen sind jedoch frei erfunden.

Für Irmi Caterina Tisha

Spielziel

Auf dem Spielplan ist Sizilien zu sehen, in Gebiete aufgeteilt, die insgesamt 12 Mandamenti (Regionen) bilden.

Zu Beginn des Spiels kontrolliert jedes Team einen Teil der Gebiete, aber noch kein Mandamento.

Um Mandamenti zu kontrollieren, müssen neue Gebiete übernommen werden. Drogenlabore bringen Geld ein und bieten Schutz für dort befindliche Soldati. Jedes kontrollierte Mandamento gibt nicht nur einen dauerhaften Vorteil, sondern bringt das Team auch dem Sieg näher. Ein Team gewinnt, sobald ein einzelnes Mitglied 5 Mandamenti oder beide gemeinsam 6 Mandamenti kontrollieren. Das Spiel endet aber spätestens nach 4 Runden.

Dann gewinnt das Team mit den meisten kontrollierten Mandamenti.

Impressum

Autor: Maximilian Maria Thiel

Grafikdesign: Luis Francisco, Christof Tisch

Illustration: Weberson Santiago

Redaktion: Frank Heeren, Bastian Winkelhaus,
Gideon Lochner, Stefan Schlösser

Lektorat: Inga Keutmann, Gerhard Tischler

Wir danken Andreas Besch für die Erstellung der 3D-Spielszene.

Stellvertretend für viele Testpersonen möchten sich Autor und Verlag bedanken bei:

Haupttestpersonen:

Dominik Jetzen, Ferdinand Schnitzler, Jürgen Fucker (Fuggi), Luis Schraml,
Marcel Brand, Martin Bickel, Jörg Wagner, Steffen König

Weitere Testpersonen:

Achim Hiller, Ed Thor, Frank Bleckmann, Holger Siefke, Jan Götz,
Jan Kopietz, Jürgen Wilhelm, Lennart Eing, Li Carlos Rendler,
Marc Bayerdörfer, Marcel Gehrmann, Markus Kautner, Ramin Khalili,
Tim Pellemeier, Mark Beckmann, Frank Otte, Martin Zeeb, Michaela
Kowalski, Nico Rendler, Peter Heintz, René Rössler, Simon Schutz,
Sven Kieninger, Simon Rothmeier, Marcel Labus, Jonas Bug, Dirk Schmitz,
Pan Pollack, Klaus Lottmann, Carsten Stürmer, Olaf Darge, Jan Henry,
Holger Pfaff

Die Entwicklung dieses Spiels wurde durch Mechanismen aus folgenden
Spielen beeinflusst: Game of Thrones (Christian T. Petersen),
Caylus (William Attia), Imperial (Mac Gerdts), Hansa Teutonica (Andreas
Steding), Die Speicherstadt (Stefan Feld)

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook oder Twitter in Kontakt.
Wir freuen uns über ein „Like“ oder einen neuen Follower.

 facebook.com/feuerlandspiele

 @feuerlandspiele

Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter.

Anmeldung auf unserer Homepage:
www.feuerland-spiele.de

FEHLEN TEILE?

Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!



© 2022 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Str. 37

65817 Eppstein

www.feuerland-spiele.de

Version 1.1

Spielmaterial

MATERIAL ALLGEMEIN

- 1 Spielplan
- 4 Aktionstableaus (für die Runden 1 bis 4)



- Geld: 50x 1€, 42x 2€



- 6 Personenkarten



- 6 Befehlsübersichten (1 für jede Familie)



- 2 große und 2 kleine Aufbewahrungsschachteln



HOLZTEILE ALLGEMEIN

- 30 Drogenlabore
- 30 neutrale Soldati
- 8 neutrale Einflusstheine
- 1 Startfigur »Primo Giocatore«



MATERIAL TEAM

- 2 Sets Kontrollplättchen (☉ * und ♦ ♦), bestehend aus je 11 Plättchen; zweisprachig, je 1 Seite deutsch und englisch



- 2 Übersichtskarten mit Aktionen und der Gebietsaufteilung der Insel für geheime Absprachen sowie mit Kampfübersicht auf der Rückseite



MATERIAL FAMILIEN (hier in rot gezeigt)

6 Sets (in blau, gelb, grün, rot, schwarz, weiß) bestehend aus je:

Pappteile

- 1 Aufbewahrungsschachtel



- 1 Familientableau



- 13 Befehlsmarker
 - 5 Basisbefehle,
 - 8 fortgeschrittene Befehle



- 1 Sichtschirm (Zentrale)



- 1 Set mit 3 Kampfkarten



Holzteile

- 50 Soldati
- 4 Schnellboote
- 5 Autos
- 17+8 runde Einflusstheine (für Familien- und Aktionstableau sowie Kontrollplättchen)
- 1 Büste für die letzte Aktion (Ultima Azione)
- 6 Kontrollsteine (einseitig bedruckt)



Mit Ausnahme des Geldes ist alles Material begrenzt. Sollte euch in seltenen Fällen das Geld ausgehen, nehmt entsprechenden Ersatz, z. B. aus einem anderen Spiel. Würdet ihr aber ein anderes Materialelement erhalten und es ist kein weiteres mehr (in eurer Farbe) vorhanden, so erhaltet ihr keinen Ersatz.

Spielaufbau

- 1 Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
- 2 Legt das **Aktionstableau I** (die Zahl findet ihr in der rechten unteren Ecke) auf das große dunkelblaue Feld unterhalb des aufgedruckten Aktionstableaus O links oben auf dem Spielplan. Die anderen Aktionstableaus mit den Nummern 2 - 4 werden in den folgenden Runden benötigt. Legt sie daher in Reichweite.
- 3 Stellt die Aufbewahrungsschachteln mit dem Geld und dem neutralen Material (grau) in Reichweite.
- 4 Entscheidet, wer zusammen die beiden **Teams** bildet. Setzt euch so an den Tisch, dass die beiden Personen eines Teams jeweils nebeneinander an einer Tischseite sitzen. Jede Person sitzt auf diese Weise am nächsten zu einer Ecke des Spielplans (siehe *Spielreihenfolge* Seite 6).
- 5 Nehmt euch pro Team jeweils ein Set **Kontrollplättchen**. Ein Team zieht zufällig 7 Kontrollplättchen aus seinem Set und legt sie offen mit dem deutschen Text nach oben zwischen den beiden Teammitgliedern ab. Das andere Team sucht sich die gleichen 7 Plättchen aus seinem Set heraus und legt sie ebenso aus. Die restlichen Kontrollplättchen benötigt ihr für dieses Spiel nicht. Legt sie in die Schachtel zurück.
- 6 Lost jedem Team zufällig 3 Farben zu (z. B. mit je 1 Soldato jeder Farbe) und nehmt euch die zugehörigen **Familientableaus**. Beratet euch als Team, wer in diesem Spiel welche Familie spielen möchte (unter Berücksichtigung der zuvor ausgelegten Kontrollplättchen). Legt jeweils das entsprechende Familientableau vor euch ab. Das 3. Familientableau kommt in die Schachtel zurück, es wird nicht mehr benötigt.
- 7 Nimm dir nun das **Materialset** (Sichtschirm, sowie Aufbewahrungsschachtel mit darin befindlichen Befehlsmarkern, Holzmaterial und Kampfkarten) deiner Familie und baue dein Familientableau entsprechend auf (siehe unten). Der Bereich hinter deinem **Sichtschirm** wird (deine) **Zentrale**  genannt. Das gegnerische Team soll nicht sehen, was sich dort befindet. Innerhalb des Teams ist sichtbar, was jeweils in der Zentrale  des anderen Teammitglieds liegt.
- 8 Jedes Team nimmt sich die **Befehlsübersichten** der beiden gegnerischen Familien. So habt ihr einen besseren Überblick darüber, welche Befehle der Gegenseite zur Verfügung stehen. Nehmt euch außerdem je Team eine **Übersichtskarte**. Diese könnt ihr während des Spiels für geheime Absprachen nutzen.

I. Spiel: Im I. Spiel empfehlen wir euch, die beiden Farben Schwarz und Weiß aus dem Spiel zu lassen und die restlichen 4 Familientableaus zufällig unter euch zu verteilen.

Fortsetzung auf Seite 6

7 Aufbau des Familientableaus

- A Lege die **Standard-Befehlsmarker** deiner Familie in deine Zentrale  (hinter deinen Sichtschirm).
- B Lege deine **fortgeschrittenen Befehlsmarker** auf die passende Abbildung desselben Markers auf deinem Tableau. Das Symbol auf dem Marker entspricht dabei immer dem Symbol in der Mitte des Tableaus in derselben Reihe. Die Marker mit dem Buchstaben A kommen immer in die linke Spalte, die mit dem Buchstaben B in die mittlere und die mit dem Buchstaben C in die rechte Spalte (soweit vorhanden).
- C Lege in jede der 17 runden Vertiefungen rechts auf deinem Tableau je 1 Einflussstein deiner Farbe. Im Laufe des Spiels kannst du diese entfernen und damit deine Fähigkeiten verbessern sowie neue Befehlsmarker erhalten. Jederzeit während des Spiels darfst du einen Stein anheben, um zu schauen, was darunter abgebildet ist.
- D Stelle die Aufbewahrungsschachtel mit all deinen restlichen Holzteilen vor deinem Sichtschirm bereit. Diese Teile befinden sich im Vorrat.

Arten von Befehlsmarkern



Standard-Befehlsmarker erkennt ihr an dem Punkt (•) unterhalb der Initiative.



Fortgeschrittene Befehlsmarker sind an dieser Stelle mit einem Symbol (👤, 🏠, 🏭, 🏰) und einem Buchstaben gekennzeichnet.





Dein Familientableau

Dein Familientableau ist in 4 Reihen aufgeteilt. Jede dieser Reihen symbolisiert deinen Einfluss auf eine der 4 Institutionen **Justiz** ⚖️, **Polizei** 🚓, **Wirtschaft** 💰 und **Kirche** ✝️. Jede Reihe, außer der Wirtschaft, bestimmt deinen Basiswert für eine bestimmte Aktion. (Die Aktionen werden auf den Seiten 8 und 9 erklärt.) Es gelten dabei immer nur die am weitesten rechts abgebildeten und freigelegten Werte. Freigelegt sind immer die Felder, von denen du den Einflussstein entfernt hast.

Die Felder in der Reihe **Wirtschaft** 💰 hingegen (und manche Felder in der Reihe Justiz ⚖️) geben dir einmalige Effekte in dem Moment, in dem du diese freilegst (erhalte Geld, baue I Drogenlabor oder erhalte I Auto). Es gelten dieselben Einsatzregeln wie bei der entsprechenden Aktion.

Die Felder rechts sind zudem in mehrere Spalten aufgeteilt, die durch gestrichelte Linien voneinander abgegrenzt sind. Immer wenn du in einer Reihe das linke Feld einer **neuen Spalte** freilegst, erhältst du einen neuen, **fortgeschrittenen Befehl**. Nimm dir den Befehlsmarker, der zu dem freigelegten Feld gehört, von deinem Familientableau und lege ihn in deine Zentrale 🖱️ (hinter deinen Sichtschirm).

Mehr dazu unter *Felder auf dem Familientableau freilegen* auf Seite 11.

Spielaufbau FORTSETZUNG

- 9 Startaufstellung:** In der Ecke des Spielplans, die zu deiner Sitzposition am nächsten ist, siehst du ein Symbol, das für deine Startaufstellung gilt. Lege deine **Soldati** aus dem Vorrat in die Gebiete des Spielplans mit diesem Symbol. Für **jedes deiner Symbole** legst du **1 Soldato** in das Gebiet, so dass du am Ende in **6 Gebieten** jeweils 2 bzw. 3 Soldati liegen hast.

Es gibt auch Gebiete, die stattdessen 2 oder 3 **graue Männchen** zeigen. Das sind die neutralen Gebiete. Legt für jedes abgebildete Männchen **1 neutralen Soldato** in diese Gebiete.

Jedes Gebiet auf dem Spielplan hat nun 2 oder 3 Soldati.

Spielreihenfolge



In eurer Ecke des Spielplans seht ihr ein Symbol und einen Pfeil.



Das Symbol benötigt ihr nur für die Startaufstellung. Die Pfeile geben die Spielreihenfolge an. Nach eurem Spielzug ist jeweils als nächstes die Person am Zug, auf die euer Pfeil zeigt. Dies ist immer eine Person des anderen Teams, entweder gerade oder diagonal gegenüberstehend.



Gemäß ihres zugeteilten Symbols verteilen **Gelb, Rot, Blau und Grün** ihre Soldati in die Gebiete. Die **neutralen Soldati** werden ebenfalls eingesetzt.

- 10** Lost eine Person aus, die das Spiel beginnen wird. Sie wird zur Startperson und nimmt sich die Startfigur »Primo Giocatore«.

- 11** Mischt die **Personenkarten** und nehmt euch zufällig jeweils eine davon.

1. Nimm dir die darauf angegebene Menge **Geld** und **Soldati** aus dem Vorrat. Lege Geld und Soldati in deine Zentrale (hinter deinen Sichtschirm). Bist du die **Startperson**, dann gib 1 Geld aus deiner Zentrale an die letzte Person in Spielreihenfolge (es ist jemand aus dem anderen Team, siehe Kasten oben).
2. Die Startperson setzt nun alle zusätzlichen **militärischen Einheiten**, die auf ihrer Personenkarte abgebildet sind (Soldati, Autos und Schnellboote) aus dem Vorrat auf den Plan. Die anderen tun dasselbe in Spielreihenfolge. Soldati und Autos dürfen beliebig in Gebiete verteilt werden, in denen sich bereits eigene Soldati befinden. Ein Schnellboot darf in ein Meeresgebiet gesetzt werden, das benachbart zu einem Gebiet mit eigenen Soldati liegt.
3. Setzt in der gleichen Reihenfolge die abgebildete Anzahl **Drogenlabore** (auf der gezeigten Karte sind es drei) auf den Plan. Setzt sie in beliebige Gebiete, in denen sich bereits eigene Soldati befinden. Es dürfen dabei in keinem Gebiet mehr als zwei Drogenlabore stehen (weder jetzt noch später im Spiel).



- 12** Bereitet das (auf den Spielplan aufgedruckte) **Aktionstableau** vor.

Setzt auf alle Felder mit **grauen Kreisen** einen neutralen Einflussstein (grau). Setzt anschließend, beginnend mit der Startperson und dann in Spielreihenfolge, 1 eurer Einflusssteine aus dem Vorrat auf ein freies Feld (unterhalb der Felder mit grauem Kreis) und wiederholt dies einmal (ihr setzt also jeweils **2 eigene Einflusssteine ein**).



Die Aufteilung Siziliens

Sizilien ist in **12 Mandamenti** mit je **3 Gebieten** unterteilt. Zur besseren Zuordnung sind die Gebiete eines Mandamentos in einem ähnlichen Farbton gehalten, darüber hinaus hat diese Einfärbung keine Bedeutung. Weiße Linien kennzeichnen die Grenze zwischen 2 Gebieten. Braune Linien begrenzen sowohl Gebiete als auch die Mandamenti.

Zwei **Gebiete** des Spielplans gelten als benachbart, wenn sie eine gemeinsame Grenze haben, egal wie kurz diese ist. Das Meer um Sizilien herum ist zudem in 9 verschiedene **Seegebiete** unterteilt. Gestrichelte Linien grenzen die einzelnen Seegebiete voneinander ab. Zwei Seegebiete gelten als benachbart, wenn sie eine gemeinsame Seegrenze haben. Jedes **Gebiet an der Küste** von Sizilien ist benachbart zu 1 oder 2 Seegebieten.

Die 3 Gebiete **Caltanissetta**, **Agrigento** und **Camastra** bilden ein Mandamento.

Enna und **Camastra** sind benachbart, obwohl ihre gemeinsame Grenze sehr kurz ist.



Licata grenzt an die beiden Meeresgebiete **Mare Agrigento** und **Mare Licata**.

Spielablauf

Rundenablauf

Eine Partie La Famiglia geht über maximal 4 Runden. In jeder Runde führt ihr nacheinander die folgenden zwei Phasen aus:

1. **Planungsphase**
2. **Gefechtsphase**

In der **PLANUNGSPHASE** könnt ihr einerseits euren Einfluss auf die Institutionen der Insel (Polizei, Justiz, Wirtschaft und Kirche) erhöhen, andererseits verstärkt ihr eure Einheiten und erteilt Befehle.

In der **GEFECHTSPHASE** führt ihr eure Befehle aus. Es wird zuerst der Nachschub in Stellung gebracht und anschließend versuchen die Familien mit ihren Einheiten weitere Gebiete zu übernehmen.

Am Ende von beiden Phasen folgt jeweils die **Verwaltung**. Hier passt ihr die Kontrolle über die Mandamenti an.

In der Verwaltung am Ende der Gefechtsphase prüft ihr außerdem, ob das Spielende ausgelöst wird.

Jederzeit-Optionen

Jederzeit während des Spiels, egal ob in deinem eigenen Zug oder dem einer anderen Person, kannst du Folgendes tun, damit du (oder dein Teammitglied) Geld erhältst:

- Du darfst einen **Befehlsmarker** aus deiner Zentrale (hinter deinem Sichtschirm) **aus dem Spiel nehmen** (lege ihn zur Seite, so dass alle ihn noch sehen können) und dir dafür **1 Geld** aus dem Vorrat in deine Zentrale nehmen. 
 - Du darfst deinem **Teammitglied 1 Geld** geben, wenn du dafür **1 weiteres Geld** zurück in den Vorrat legst. Du zahlst also **2 Geld**, damit dein Teammitglied **1 Geld** erhält. 
- Beide Optionen sind zur Erinnerung auf der Innenseite deines Sichtschirmes dargestellt.

1. PLANUNGSPHASE



In der Planungsphase führt ihr in Spielreihenfolge (beginnend bei der Startperson) solange Züge aus, bis auf dem oberen Aktionstableau keine Einflusssteine mehr vorhanden sind. In deinem Zug darfst du genau **einmal Einflusssteine** vom **oberen** auf das **untere Aktionstableau** bewegen.

Du darfst dabei **alle Arten Einflusssteine** nutzen, egal ob sie neutral (grau), deine eigenen oder die einer anderen Person sind. Nutzt du jedoch den Einflussstein einer **anderen Person**, so musst du dieser Person **1 Geld** geben (egal, ob die Person aus deinem eigenen oder dem anderen Team ist).

Einflusssteine kannst du in deinem Zug auf 2 unterschiedliche Arten versetzen:

A) Aktionsfeld nutzen:

Setze **1 Einflussstein** vom oberen Aktionstableau auf ein freies Aktionsfeld auf dem unteren Aktionstableau und führe die dortige Aktion aus.

B) Einfluss gewinnen:

Versetze **alle Einflusssteine** (mindestens 1) aus einer Spalte auf dem oberen Aktionstableau auf das untere Aktionstableau und führe die Aktion aus, die oberhalb der Spalte abgebildet ist.

A) Aktionsfeld nutzen



Setze 1 Einflussstein vom oberen Aktionstableau auf ein freies Aktionsfeld auf dem unteren Aktionstableau und führe die dortige Aktion aus.

Die größeren Aktionsfelder, die das Symbol ∞ zeigen, gelten immer als frei. Das heißt, du darfst einen Einflussstein auch dann einsetzen, wenn sich dort bereits 1 oder mehrere Einflusssteine befinden.

FREMDE EINFLUSSSTEINE

Versetzt du den Einflussstein einer anderen Person (also keinen eigenen oder neutralen), so musst du dieser Person vorher 1 Geld bezahlen (bevor du eventuell durch die Aktion Geld erhältst).

Hast du kein Geld und müsstest aber beim Versetzen eines Einflusssteines Geld bezahlen, dann **musst** du dir über eine Jederzeit-Option (Seite 7) Geld beschaffen.

AKTIONSFELD MIT ∞ / ∞

Ist auf dem Aktionsfeld, auf das du den Einflussstein setzt, oben links eine Zahl abgebildet, so erhältst du zusätzlich zur Aktion so viel Geld ∞ oder musst vor der Aktion so viel Geld in den Vorrat zahlen ∞ .

TEILAKTIONEN

Auf manchen Aktionsfeldern sind mehrere Teilaktionen abgebildet:

- Sind sie mit einem »/« getrennt, so musst du dich für eine der Optionen entscheiden und darfst nur

diese Teilaktion ausführen.

- Sind die Teilaktionen mit einem »+« verbunden, so darfst du beide Teilaktionen ausführen, in einer Reihenfolge deiner Wahl.

Bei jeder Teilaktion darfst du frei wählen, in welchem Umfang oder ob du sie überhaupt ausführst (z. B. weil du nicht mehr genügend Material im Vorrat oder deiner Zentrale ∞ hast).

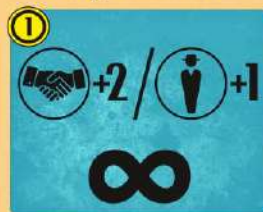
Du darfst allerdings **nicht** auf die Ausführung **aller** Teilaktionen verzichten (gar keine Aktion ausführen).

Von Runde zu Runde stehen euch mehr und/oder bessere Aktionen zur Verfügung.

Die wichtigsten Aktionen sind hier erklärt. Besondere Aktionen sind im Anhang erklärt (Seite 20).



Auf diesem Aktionsfeld darfst du nur dann 1 Einflussstein einsetzen, wenn sich dort noch kein anderer Einflussstein befindet. Zusätzlich musst du 1 Geld bezahlen, um die Aktion nutzen zu dürfen. Du darfst beide Teilaktionen ausführen.



Dieses Aktionsfeld zeigt das Symbol ∞ . Daher darfst du auch dann 1 Einflussstein einsetzen, wenn sich hier bereits andere Einflusssteine befinden. Zusätzlich zur Aktion erhältst du 1 Geld. Du musst dich für eine der beiden möglichen Teilaktionen entscheiden.

DIE UNTERSCHIEDLICHEN AKTIONEN

SOLDATI ANWERBEN



Nimm Soldati **aus** dem **Vorrat** (aus deiner Aufbewahrungsschachtel) **in** deine **Zentrale** ∞ (hinter deinen Sichtschirm)

Die **Anzahl der Soldati** ergibt sich wie folgt:

- **Basiswert** entsprechend der **höchsten Zahl**, die auf deinem **Familientableau** in der **Reihe Kirche** $\dagger$ (unterste Reihe) **sichtbar** ist (also nicht durch Einflusssteine abgedeckt) **PLUS**
- **Bonus**, der auf dem **Aktionsfeld** abgebildet ist.

Kurz gesagt: **Basiswert** $\dagger$ + **Bonus** = **Anzahl Soldati**



Beispiel: Für diese Aktion bekommst du insgesamt 5 Soldati (4 Basiswert + 1 Bonus).

SOLDATI EINSETZEN



Setze Soldati **aus** deiner **Zentrale** ∞ (hinter deinem Sichtschirm) auf den **Spielplan**. Setze sie alle **in genau 1 Gebiet** ein:

Entweder in 1 Gebiet, in dem sich bereits eigene Soldati befinden, oder in 1 Gebiet ohne Soldati. Setzt du in 1 Gebiet ohne Soldati ein, wird genau 1 Drogenlabor im Zielgebiet entfernt (falls vorhanden).

Die **Anzahl der Soldati** ergibt sich wie folgt:

- **Basiswert** entsprechend der **höchsten Zahl**, die auf deinem **Familientableau** in der **Reihe Polizei** $\star$ (zweite Reihe) **sichtbar** ist (also nicht durch Einflusssteine abgedeckt). **PLUS**
- **Bonus**, der auf dem **Aktionsfeld** abgebildet ist.

Kurz gesagt: **Basiswert** $\star$ + **Bonus** = **Anzahl Soldati**



Beispiel: Für diese Aktion darfst du insgesamt 4 Soldati einsetzen (2 Basiswert + 2 Bonus). Du setzt sie in ein Gebiet mit 1 deiner Soldati.



BEFEHL ERTEILEN



Lege 1 Befehlsmarker aus deiner Zentrale verdeckt auf ein Gebiet, in dem sich **mindestens 1 deiner Soldati** und noch **kein anderer Befehlsmarker** befindet.

Du darfst dir deine Befehlsmarker auf dem Spielplan jederzeit ansehen und sie auch deinem Teammitglied zeigen. Du darfst sie aber nicht versetzen oder zurücknehmen (um dann einen anderen Befehlsmarker dort zu platzieren).

Beispiel: Du setzt einen Einflussstein auf das gezeigte Aktionsfeld. Du bezahlst dafür 1 Geld. Nun darfst du in beliebiger Reihenfolge einen Befehl erteilen und Soldati einsetzen (Basiswert $\star + 1$). Dein Basiswert ist gerade 2.



- 1 Du setzt 3 Soldati in ein leeres Gebiet.
- 2 Als zweite Teilaktion erteilst du dort direkt auch einen Befehl. Du dürftest den Befehl aber auch in einem anderen eigenen Gebiet erteilen.



AUSSTATTUNG ORGANISIEREN



Setze 1 Auto, 1 Schnellboot oder 1 Drogenlabor auf dem Spielplan ein.

AUTO: Platziere es in ein Gebiet, in dem sich **mindestens 1 deiner Soldati** befindet.

SCHNELLBOOT: Platziere es in ein **Seegebiet**, benachbart zu einem Gebiet, in dem sich **mindestens 1 deiner Soldati** befindet. Anschließend darfst du das Schnellboot in ein dazu benachbartes Seegebiet bewegen. Befinden sich **danach** genau 3 Schnellboote in diesem Seegebiet, entferne **dein** Schnellboot wieder sowie **1 weiteres** Schnellboot deiner Wahl (von den verbliebenen 2).

DROGENLABOR: Platziere es in ein Gebiet, in dem sich **mindestens 1 deiner Soldati** und **maximal 1 anderes Drogenlabor** befindet.

GELD WASCHEN



Nimm dir 1 Geld für jedes deiner Drogenlabore auf dem Spielplan (also für jedes Drogenlabor in einem Gebiet, in dem sich **mindestens 1 deiner Soldati** befindet).

EINFLUSS NEHMEN

Entferne 1 Einflussstein von deinem **Familientableau**. Nimm dazu den Einflussstein **von links** aus einer **Reihe deiner Wahl**. Die Aktion bestimmt, was mit dem Einflussstein passiert.



Lege den Einflussstein in den **Vorrat** zurück.



Lege den Einflussstein **ENTWEDER:**

- auf ein freies Feld auf dem **oberen Aktionstableau** in einer Spalte, in der sich noch **mindestens 1 weiterer** Einflussstein befindet **ODER**
- auf ein freies Aktionsfeld auf dem **unteren Aktionstableau**. Du darfst diese Aktion nicht zusätzlich ausführen.

Bei beiden Aktionen: Du erhältst dadurch eventuell 1 fortgeschrittenen Befehl (siehe Felder auf dem **Familientableau** freilegen auf S. II).

LETZTE AKTION

Ultima Azione



Nimm deine Büste und platziere sie neben dem Einflussstein auf dieses Feld. Am **Ende der**

Planungsphase, wenn alle Einflusssteine platziert sind, darfst du noch eine letzte Planungsaktion (**Ultima Azione**) ausführen. Setze dafür den **Einflussstein von diesem Feld** auf ein anderes Aktionsfeld und führe die Aktion aus. Es gelten dieselben Regeln wie für das Platzieren von Einflusssteinen, außer dass du nicht erneut 1 Geld bezahlen musst, wenn der Einflussstein einer anderen Person gehört. Nimm deine Büste danach wieder zurück in den Vorrat.

Beispiel: **Rot** setzt ein Schnellboot ein und bewegt es in das linke benachbarte Seegebiet. Da sich dort bereits 2 Schnellboote befinden, muss **Rot** das neu eingesetzte Schnellboot und ein weiteres aus dem Seegebiet entfernen. **Rot** entfernt das gelbe Schnellboot des anderen Teams.



1. PLANUNGSPHASE FORTSETZUNG

B) Einfluss gewinnen

Versetze **alle Einflusssteine** (mindestens 1) aus einer **Spalte** auf dem oberen Aktionstableau auf das untere Aktionstableau. Führe die **Aktion** aus, die **oberhalb der Spalte** abgebildet ist.

Spaltenwahl und Versetzen der Steine | Du darfst nur eine Spalte wählen, in der sich noch mindestens 1 Einflussstein befindet. Versetze die Einflusssteine auf beliebige freie Aktionsfelder des unteren Aktionstableaus. Auf große Aktionsfelder mit ∞ darfst du beliebig viele Einflusssteine, auf alle anderen Felder je nur 1 stellen. Du führst diese Aktionen **nicht** aus.

Kosten | Vor dem Ausführen der Aktion (oberhalb der gewählten Spalte) musst du Folgendes bezahlen:

- Den **Geldbetrag** in den Vorrat, der **direkt links unterhalb der Aktion** abgebildet ist,
- **1 Geld** in den Vorrat für **jeden Einflussstein**, den du **versetzt** (egal wem er gehört, gilt auch für neutrale Einflusssteine).
- **1 Geld** pro versetztem **Einflussstein**, der einer **anderen Person** gehört. Dieses Geld zahlst du direkt an die Person, welcher der Stein gehört. (Also 1 Geld extra für jeden Stein einer Familienfarbe, die nicht deine eigene ist. Gilt nicht für neutrale Einflusssteine).

Beispiel: Rot möchte „Einfluss gewinnen“ nutzen.



Um die **linke** Aktion auszuführen, müsste **Rot** insgesamt 4 Geld bezahlen: 3 in den Vorrat (für die 2 Einflusssteine und die abgebildete -1), sowie 1 an **Blau**.

Um die **rechte** Aktion auszuführen, müsste **Rot** 7 Geld bezahlen: 5 in den Vorrat (für die 3 Einflusssteine und die abgebildete -2), sowie 2 an **Grün**.

Die **mittlere** Aktion darf **Rot** nicht ausführen, da dort kein Einflussstein mehr liegt.

DIE AKTIONEN BEI B) EINFLUSS GEWINNEN

Startperson werden und Ausstattung organisieren



Führst du diese Aktion aus, so nimmst du dir die **Figur »Primo Giocatore«** und beginnst somit die nachfolgenden **Phasen**. Auf die Reihenfolge der aktuellen Phase hat dies keinen Einfluss mehr.

Außerdem darfst du entweder 1 Auto, 1 Schnellboot oder 1 Drogenlabor einsetzen. Es gelten dafür dieselben Regeln wie auf dem Aktionstableau (siehe S. 9).

Eine Institution beeinflussen



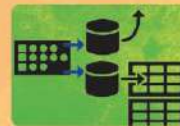
Diese Aktion deckt 4 Spalten ab und ist im Grunde immer gleich: **Entferne 2 Einflusssteine**

ne von links aus 1 Reihe deines Familientableaus und lege sie in den Vorrat zurück. Dabei wird die **Reihe**, aus der du die Einflusssteine entfernst, **durch die Spalte bestimmt**, aus der du die Einflusssteine vom oberen Aktionstableau versetzt hast.

Du erhältst durch diese Aktion im Normalfall 1 fortgeschrittenen Befehl (siehe *Felder auf dem Familientableau freilegen* S. II).

Hast du in dieser Reihe nur noch 1 oder gar keinen Einflussstein mehr, so entferne entsprechend weniger. Du darfst auch dann keine Einflusssteine aus einer anderen Reihe entfernen.

Zwei Institutionen beeinflussen



Führst du diese Aktion aus, so entfernst du **2 Einflusssteine** von deinem Familientableau. Nimm die Einflusssteine **von links aus 2 verschiedenen**

Reihen deiner Wahl. Lege 1 davon zurück in den Vorrat. Lege den anderen entweder

- auf ein **freies Feld** auf dem **oberen Aktionstableau**. Du musst ihn in eine Spalte legen, in der sich noch **mindestens 1 weiterer** Einflussstein befindet **ODER**
- auf ein **freies Aktionsfeld** auf dem **unteren Aktionstableau**.

Du erhältst dadurch eventuell 1 oder 2 fortgeschrittene Befehle (siehe *Felder auf dem Familientableau freilegen* S. II).



Bei **allen** der vorherigen 3 Aktionen (Startperson werden, Eine oder Zwei Institutionen beeinflussen) darfst du **zusätzlich** 1 Befehl erteilen, daher deckt dieser rosa Streifen alle Spalten ab. Es gelten dafür dieselben Regeln wie auf dem Aktionstableau (siehe S. 9). Du darfst den Befehl vor oder nach der Aktion erteilen. Dies darf auch ein gerade neu erhaltener Befehl sein.

Felder auf dem Familientableau freilegen

NEUE BASISWERTE UND SOFORTEFFEKTE

Immer wenn du einen Einflussstein von deinem Familientableau entfernst (z. B. durch die Aktion *Eine Institution beeinflussen*), deckst du ein neues Feld auf. Dieses Feld zeigt entweder einen neuen Basiswert (heller Hintergrund) oder einen Soforteffekt.

Soforteffekte führst du **sofort und einmalig** aus. **Neue Basiswerte** verändern deinen Basiswert bestimmter Aktionen für den **Rest des Spiels** (bzw. bis du einen weiteren Basiswert in derselben Reihe aufdeckst).

Die Reihe **Justiz**  zeigt abwechselnd einen neuen **Basiswert** für den **Angriff / Anschlag mit einem Auto** und den **Soforteffekt Auto**. Mit diesem Soforteffekt darfst du sofort 1 Auto in ein Gebiet mit mindestens 1 deiner Soldati einsetzen. 

In der Reihe **Polizei**  deckst du einen neuen **Basiswert** für **Soldati einsetzen** auf.

Die Reihe **Wirtschaft**  zeigt ausschließlich **Soforteffekte**. Mit den Soforteffekten erhältst du sofort die angezeigte Menge **Geld** oder darfst sofort, sofern möglich, **1 Drogenlabor** in eines deiner Gebiete mit weniger als 2 Drogenlaboren einsetzen oder erhältst sofort 1 Geld pro eigenem Drogenlabor (Aktion *Geld waschen*).

In der Reihe **Kirche**  deckst du einen neuen **Basiswert** für **Soldati anwerben** auf.

FORTGESCHRITTENE BEFEHLSMARKER

Immer wenn du den ersten Einflussstein in einer der drei Spalten A|B|C auf deinem Familientableau entfernst, erhältst du einen neuen fortgeschrittenen Befehl. Nimm dir den Befehlsmarker mit dem entsprechenden **Buchstaben** aus der **gleichen Reihe** und lege ihn in deine Zentrale. 



Beispiel:

- 1 **Blau** nutzt das Aktionsfeld Einfluss nehmen.
- 2 **Blau** entscheidet sich, den linken Einflussstein in Spalte B der Reihe Justiz  zu entfernen.



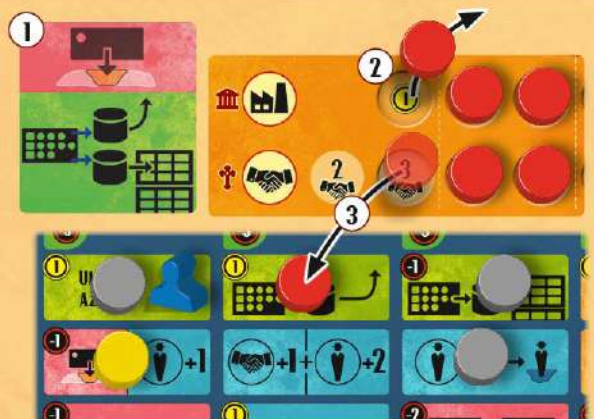
- 3 Dafür erhält **Blau** den Befehlsmarker  B. Er befindet sich ebenfalls in der Reihe Justiz  und ist dort der zweite Befehlsmarker von links. **Blau** legt den neuen Befehlsmarker in seine Zentrale.

- 4 Für den aufgedeckten Soforteffekt, darf **Blau** außerdem sofort und einmalig 1 Auto einsetzen.

Beispiel: **Rot** führt die Aktion „Eine Institution beeinflussen“ aus. Nach dem Bezahlen der Kosten versetzt **Rot** alle Einflusssteine aus der Spalte Polizei  unter der Aktion „Eine Institution beeinflussen“. Dafür darf **Rot** die beiden linken Einflusssteine in der Reihe Polizei  vom eigenen Familientableau entfernen und erhält dafür einen fortgeschrittenen Befehl. Außerdem darf Rot noch einen Befehl erteilen.



Beispiel: 1 **Rot** führt die Aktion „Zwei Institutionen beeinflussen“ aus. Nach dem Bezahlen der Kosten versetzt **Rot** die Einflusssteine aus der Spalte unter der Aktion. Nun darf **Rot** 2 Einflusssteine aus unterschiedlichen Reihen entfernen und einen davon auf das obere oder untere Aktionstableau legen. 2 **Rot** entfernt 1 Einflussstein aus der Reihe Wirtschaft  und legt ihn in den Vorrat zurück. Für das Entfernen erhält **Rot** sofort 1 Geld. 3 Als zweiten Einflussstein entfernt **Rot** den linken Stein aus der Reihe Kirche  und setzt den Einflussstein auf dem unteren Aktionstableau ein. Damit blockiert **Rot** das Aktionsfeld. **Rot** darf die Aktion des Feldes nicht ausführen. Außerdem darf **Rot** noch einen Befehl erteilen.



Ende der Planungsphase: Verwaltung

Habt ihr alle Einflusssteine vom oberen Aktionstableau auf das untere Aktionstableau gesetzt und evtl. die *Ultima Azione* ausgeführt, wird das Ende der Planungsphase eingeleitet und es folgt die **Verwaltung**. Diese Verwaltung findet ebenfalls am Ende der Gefechtsphase statt. Die Verwaltung ist in beiden Fällen identisch, mit einer Ausnahme. Das Spielende kann **nur** in der Verwaltung nach der Gefechtsphase ausgelöst werden (mehr dazu auf Seite 19).

In der Verwaltung prüft ihr, ob sich die **Kontrolle** über ein **Mandamento** geändert hat:

MANDAMENTI KONTROLLIEREN

Um ein Mandamento zu kontrollieren, musst du mindestens **2 Gebiete** innerhalb dieses Mandamentos kontrollieren. Das heißt, du musst in mindestens 2 Gebieten jeweils mindestens 1 Soldato haben.

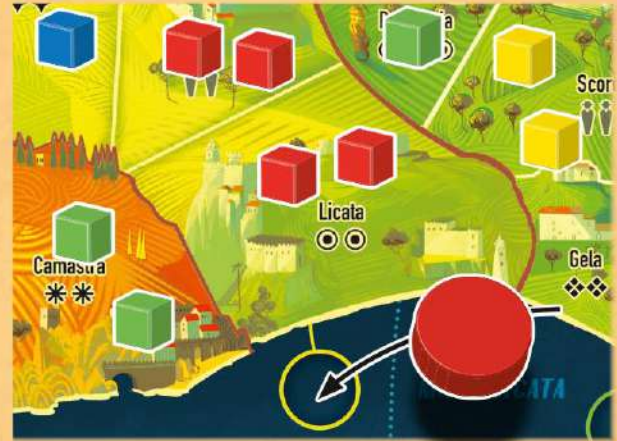
Beachte: Beide Gebiete müssen von derselben Familie (derselben Farbe) kontrolliert werden. Es reicht nicht aus, wenn die beiden Familien eines Teams jeweils 1 Gebiet kontrollieren.

Die Kontrolle über ein Mandamento übernehmen

Erlangst du die Kontrolle über ein Mandamento, dann markiere dies mit Hilfe eines **Kontrollsteins**. Setze diesen auf das, zu dem Mandamento gehörende, runde Feld im benachbarten Seegebiet.

Wir empfehlen: Wenn du in der **Planungs-** oder **Gefechtsphase** die Kontrolle über ein Mandamento übernimmst, lege **sofort** 1 deiner Kontrollsteine auf das Feld, zunächst mit dem **Wappen nach unten**. Dies dient zur besseren Übersicht, wer zu diesem Zeitpunkt wieviele Mandamenti kontrolliert und wo die Kontrolle gewechselt hat. In der Gefechtsphase kann sich die Kontrolle über dieses Mandamento auch noch ändern. In der Planungsphase kann dies nicht passieren.

Beispiel: Nachdem **Rot** das Gebiet Licata übernommen hat, kontrolliert **Rot** jetzt 2 Gebiete im Mandamento. Damit gewinnt **Rot** die Kontrolle über das Mandamento und platziert 1 Kontrollstein auf dem entsprechenden Feld.



Kontrollierst du das Mandamento in einer **Verwaltung** (am Ende der Planungs- oder Gefechtsphase) immer noch, drehe den Kontrollstein um, so dass das Wappen zu sehen ist.

Hinweis: In der ersten Runde könnt ihr nach der Planungsphase noch kein Mandamento kontrollieren. In späteren Runden kann es jedoch passieren, dass ihr in der Planungsphase leere Gebiete für euch gewinnt und dadurch ein Mandamento kontrolliert.

Die Kontrolle über ein Mandamento verlieren

Verlierst du die Kontrolle über ein Mandamento, entferne den Kontrollstein des entsprechenden Feldes.

Wir empfehlen: Entferne den Kontrollstein bereits **sofort** nach der Änderung während der Planungs- oder Gefechtsphase.

Teamwork

La Famiglia lebt davon, dass ihr als Team zusammenarbeitet. Trotzdem führt ihr jeweils eure eigene und eigenständige Mafiafamilie.

INNERHALB EURES TEAMS DÜRFST IHR:

- **Absprachen treffen** und euch euer verdecktes Spielmaterial zeigen.
- **Geld verschieben**, allerdings mit einer Gebühr: für je 1 Geld, das die andere Person in eurem Team bekommt, musst du 1 weiteres Geld abgeben (siehe *Jederzeit-Optionen* Seite 7).
- eure **Schnellboote** gemeinsam nutzen (mehr dazu später).

Anderweitig dürft ihr nicht zusammenarbeiten, d. h.

INNERHALB EURES TEAMS DÜRFST IHR Z. B. NICHT:

- Soldati eurer beiden Familien im selben Gebiet stehen haben.
- von der anderen Familie kontrollierte Gebiete durchqueren oder übernehmen.
- Befehle in von der anderen Familie kontrollierte Gebiete legen.
- ein Mandamento kontrollieren, wenn jede Familie 1 Gebiet im selben Mandamento kontrolliert.

Drogenlabore

- Drogenlabore in einem Gebiet gehören immer der Person, die das Gebiet kontrolliert.
- geben bei einem Angriff/Anschlag 1 **Verteidigungsbonus pro Drogenlabor** im Gebiet.
- Es wird **immer 1 Drogenlabor entfernt**, wenn eine **neue** Familie (oder neutrale Soldati durch einen Aufruhr) die **Kontrolle** über ein Gebiet übernimmt. Dies kann sowohl durch *Bewegung (und Angriff)* oder durch das Einsetzen von Soldati in ein leeres Gebiet mithilfe einer Aktion geschehen.

Die Kontrollplättchen

Die Kontrollplättchen geben dir einen **Vorteil** in der Planungs- oder der Gefechtsphase, wenn du sie markiert hast. Für **jedes** Mandamento, das du kontrollierst, markierst du eines der Kontrollplättchen deines Teams mit einem Einflussstein aus dem Vorrat.

Auf jedem Kontrollplättchen darf sich **nur 1 Einflussstein** befinden. Das heißt, innerhalb eines Teams kann nur 1 Familie die Vorteile des Plättchens bekommen. Sprecht euch also ab, wer von euch von welchem Kontrollplättchen mehr profitiert.

Nachdem du in der Verwaltung die Kontrolle über deine Mandamenti geprüft und Kontrollsteine eingesetzt, entfernt bzw. umgedreht hast, zähle deine kontrollierten Mandamenti (Anzahl deiner Kontrollsteine auf dem Spielplan). Dann zähle deine Einflusssteine auf den Kontrollplättchen und vergleiche sie mit der Anzahl deiner kontrollierten Mandamenti.

- Hast du **mehr** kontrollierte Mandamenti als Einflusssteine auf Kontrollplättchen:
Lege so viele deiner Einflusssteine aus dem Vorrat auf **freie** Kontrollplättchen, bis die Anzahl gleich ist.
- Hast du **weniger** kontrollierte Mandamenti als Einflusssteine auf Kontrollplättchen:
Entferne so viele deiner Einflusssteine von Kontrollplättchen, bis die Anzahl gleich ist. Lege die entfernten Einflusssteine zurück in den Vorrat.
- Hast du **gleich viele** kontrollierte Mandamenti wie Einflusssteine auf Kontrollplättchen:
Es ändert sich nichts an deinen Kontrollplättchen.

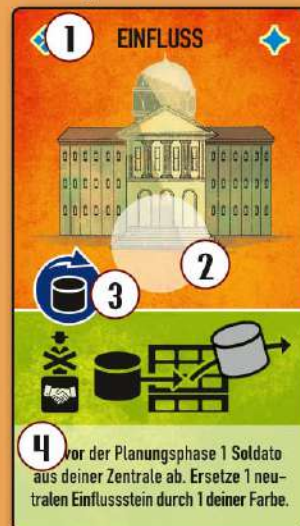
Du darfst **keine** Einflusssteine von einem Kontrollplättchen auf ein anderes verschieben. Du darfst sie nur entfernen, wenn du weniger Mandamenti kontrollierst als zuletzt oder auf freie Kontrollplättchen einsetzen, wenn du mehr Mandamenti kontrollierst als zuletzt.

Wenn in einem Team 1 Person weniger Mandamenti kontrolliert als zuletzt und die andere Person mehr, so dürft ihr zuerst Einflusststeine entfernen und dann neue Einflusststeine der anderen Familie einsetzen.

Mehr Details zu einigen der Kontrollplättchen findest du im Anhang auf Seite 20.

Aufbau der Kontrollplättchen

- 1 Oben auf jedem Kontrollplättchen findest du den Namen des Plättchens sowie die Symbole des Teams, zu dem es gehört (jedes Kontrollplättchen gibt es 2x, je 1x pro Team).
- 2 Darunter findest du auf orangenem Hintergrund die Illustration mit einem Feld für den Einflussstein, der markiert, welche Familie von dem Plättchen profitiert.
- 3 Links am Übergang zwischen Illustration und Funktion des Plättchens findest du ein Symbol, das dir zeigt, in welcher Phase du die Funktion nutzen darfst.
- 4 Im unteren Teil des Plättchens findest du die Funktion des Kontrollplättchens als Symbol und Text. Die Hintergrundfarbe ist abhängig von der Funktion.



Planungsphase



Gefechtsphase

Beispiel: In der Verwaltung am Ende der Planungsphase kontrolliert **Rot** 2 Mandamenti. Da **Rot** nur 1 Einflussstein auf den Kontrollplättchen des eigenen Teams hat, muss **Rot** noch einen weiteren Einflussstein hinzufügen.
In Absprache mit dem eigenen Teammitglied **Grün**, legt **Rot** einen Einflussstein auf das Kontrollplättchen „Rekrutierung“.
In der nun folgenden Gefechtsphase kann **Rot** die Fähigkeit des Kontrollplättchens bereits nutzen.



2. Gefechtsphase

In der Gefechtsphase führt ihr die von euch erteilten Befehle aus. Deckt dafür zuerst **alle** Befehlsmarker auf dem Spielplan auf.

Beachte: Jede (Teil-)Aktion auf den Befehlen ist **freiwillig**. Das heißt, du kannst auf die Ausführung des ganzen Befehls oder von Teilen davon **verzichten**.

Die Befehle führt ihr in folgender Reihenfolge aus:

1. Nachschub 
2. Angriff 

Dabei werden sowohl die Nachschubbefehle als auch die Angriffsbefehle in **aufsteigender** Reihenfolge der **Initiative** (siehe *Die Befehlsmarker* unten) ausgeführt. (Beginnt mit der kleinsten Initiative, endet mit der höchsten.) Haben mehrere Befehle dieselbe Initiative, so führt die Befehle in Spielreihenfolge aus, beginnend bei der Startperson.

Nimm alle Befehlsmarker, auf denen **keine** Schutzweste abgebildet ist, nach ihrer Ausführung in deine

Zentrale  zurück. Alles darauf, außer der Schutzweste, hat nun keine Funktion mehr. Nimm am Ende der Gefechtsphase (vor der Verwaltung) alle deine Befehle vom Spielplan in deine Zentrale  zurück.

Verlierst du die **Kontrolle** über ein Gebiet (du hast keine Soldati mehr darin), dann nimm dort liegende Befehlsmarker ebenfalls in deine **Zentrale**  zurück (auch wenn du die Befehle noch nicht ausgeführt hast).

Symbolik der Aktionen

Beachtet bei den Befehlen die unterschiedliche Symbolik für das Einsetzen von Soldati.

 **3** Ist nur das Symbol für Soldati und eine Zahl abgebildet, so darfst du **genau so viele** Soldati einsetzen wie abgebildet (hier z. B. **genau 3 Soldati**).

 **+1** Ist das Symbol für Soldati in einem **Kreis** abgebildet (wie auf den Aktionsfeldern), so wird auch die Anzahl der Soldati, die du einsetzen darfst, auf dieselbe Weise ermittelt **Basiswert**  **+ Bonus** (hier z. B.  **+1**).

Die Befehlsmarker

Die Informationen auf den Befehlsmarkern

IM LINKEN DRITTEL:

- ① Die Hintergrundfarbe, die euch zeigt, zu welcher Familie der Marker gehört (hier Gelb).
- ② Im unteren Teil einen Punkt für einen Basisbefehl oder ein Symbol und einen Buchstaben für einen fortgeschrittenen Befehl (diese Informationen sind in der Gefechtsphase unwichtig).
- ③ Im oberen Teil die **Initiative** in einem Kreis (Nachschub) oder einem Stern (Angriff), die euch zeigt, wann der Befehl ausgeführt wird.

Die Befehle

NACHSCHUBBEFEHLE 

Nachschubbefehle werden **zuerst** ausgeführt. Sie erlauben euch, Einheiten auf dem Spielfeld zu platzieren, Geld zu bekommen oder Soldati vom Vorrat in die Zentrale  zu bewegen. Diese Nachschubaktionen sind grün hinterlegt.

Mit Befehlsmarkern Einheiten einsetzen

Darfst du über einen Befehl **Soldati** oder **Autos** einsetzen, dann setzt du sie **immer** in das Gebiet, in dem der Befehlsmarker liegt. **Schnellboote** setzt du in ein **benachbartes** Seegebiet ein (und darfst es dann 1 Schritt bewegen). Grenzt kein Seegebiet an das Gebiet mit dem Befehl, setzt du kein Schnellboot ein.

Letzte Teilaktion: Aufruhr

 Manche Angriffsbefehle zeigen diese Aktion. Sie wird immer **im Anschluss** an deine normale Angriffsaktion ausgeführt. Die Details werden später auf Seite 18 erklärt.

Passive Fähigkeit: Schutz

 Diese **passive Fähigkeit** könnt ihr auf beiden Arten Befehlsmarker finden, Nachschub- wie Angriffsbefehlen. Sie schützt eure Soldati in diesem Mandamento mit einem **Verteidigungsbonus**. Es ist also **keine** Teilaktion, mit der ihr aktiv etwas machen könnt. Stattdessen schützt sie eure Soldati für den Rest der Phase bei eventuellen Angriffen. Die Details werden später auf Seite 16 erklärt.

DER REST DES MARKERS:

- ④ Rechts neben den Grundinformationen sind ein oder mehrere Teilaktionen abgebildet, die ihr mit diesem Befehl ausführen könnt. Für sie gelten, ausser beim Einsetzen von Einheiten (s.u.), die normalen Regeln (s. Planungsphase S. 7ff).



ANGRIFFSBEFEHLE 

Anschließend werden die **Angriffsbefehle** abgehandelt. Sie erlauben euch, benachbarte Gebiete anzugreifen. Auch diese Befehle können grün hinterlegte Nachschubaktionen zeigen. Im Gegensatz zu den Nachschubbefehlen kann es passieren, dass ihr Angriffsbefehle nicht mehr ausführen könnt. Das ist der Fall, wenn ihr alle Soldati in einem Gebiet verliert, bevor ihr den Befehl ausführen könnt.

Nachschubbefehle

Die Nachschubbefehle könnt ihr in den meisten Fällen auch alle gleichzeitig ausführen, da es hier praktisch noch keine Interaktion oder geheime Informationen gibt. Ihr solltet euch aber darüber einig sein. Du darfst die Teilaktionen in **beliebiger** Reihenfolge ausführen.

TEILAKTION: GELD ERHALTEN

 Ist auf dem Befehlsmarker eine **Münze** abgebildet, erhältst du als Teilaktion sofort so viel Geld, wie die Zahl zeigt. Diese Teilaktion kommt auch auf Angriffsbefehlen vor.

Angriffsbefehle

Nachdem ihr alle Nachschubbefehle ausgeführt habt, führt als nächstes alle Angriffsbefehle aus.

Beachte: Sobald du ein Gebiet, in dem noch ein Befehlsmarker von dir liegt, verlierst (du also keine Soldati mehr in dem Gebiet hast), nimm den Befehlsmarker zurück in deine Zentrale . Der gesamte Befehl wird in diesem Fall nicht mehr ausgeführt.

BEWEGUNG (UND ANGRIFF)



Das häufigste Symbol auf Angriffsbefehlen ist diese Schrotflinte. **Nur mit dieser Art** von Angriff kannst du ein Gebiet **übernehmen**! Andere Angriffsarten zielen nur darauf ab, gegnerische Soldati zu eliminieren. Gebiete für deine Familie gewinnen kannst du mit ihnen nicht.

Geht bei einer *Bewegung (und Angriff)* die folgenden Schritte durch (siehe Rückseite der Übersichtskarte):



O. Zusammenziehen | Ist auf dem Befehlsmarker dieses Symbol abgebildet, so darfst du zuerst beliebig viele eigene Soldati und Autos aus **benachbarten** Gebieten **in das Gebiet mit dem Befehl** ziehen. Ansonsten überspringe diesen Schritt.

Du darfst damit allerdings **keine** Soldati oder Autos **über Schnellboote** in das Gebiet ziehen oder Soldati **aus dem Gebiet** mit dem Befehl in andere Gebiete ziehen.

Falls du aus einem Gebiet alle deine Soldati in das Gebiet mit dem Befehl ziehst, so verlierst du die Kontrolle über das verlassene Gebiet und musst einen eventuell dort liegenden Befehlsmarker zurück in deine Zentrale  nehmen. Außerdem entfernst du alle dort noch vorhandenen Autos (diese solltest du also auf jeden Fall mitbewegen).

I. Bewegung

Anschließend darfst du mit **beliebig vielen** (aber mindestens 1) Soldati aus dem Gebiet mit dem Befehl in 1 **benachbartes** Gebiet ziehen. **Ausnahme:** Du darfst **nicht** in ein von deinem Teammitglied kontrolliertes Gebiet ziehen.



Grenzt das Gebiet mit dem Befehl an ein Seegebiet, in dem sich min. 1 Schnellboot deines Teams befindet, so darfst du stattdessen *Bewegung (und Angriff)* auch **über Wasser** ausführen (siehe Beispiel S.17 unten). In dem Fall darfst du ein beliebiges Zielgebiet wählen, welches ebenfalls an das Seegebiet mit dem Schnellboot angrenzt. Hat dein Team Schnellboote in mehreren zueinander benachbarten Seegebieten, so darfst du sogar ein Zielgebiet wählen, das über eine Kette von Schnellbooten deines Teams mit dem Gebiet verbunden ist, in dem sich dein Befehl befindet. Bei *Bewegung (und Angriff)* auf dem **Landweg** darfst du auch **genau 1 Auto** aus dem Gebiet mit dem Befehl mitnehmen. Greifst du über **Schnellboote** an, so ist dies **nicht** möglich.

In jedem Fall musst du die gesamte Zahl der Soldati, die du bewegen willst, festlegen, **bevor** du zum nächsten Schritt übergehst. Gleiches gilt für die Entscheidung, ob du 1 Auto mitnimmst oder nicht.

Je nach Zielgebiet passiert Folgendes:

a) Das Zielgebiet ist leer (ohne Soldati)

Bewegung (und Angriff) ist beendet. Befinden sich 1 oder 2 Drogenlabore im Zielgebiet, wird genau 1 davon entfernt.

b) Das Gebiet wird von dir kontrolliert

Bewegung (und Angriff) ist beendet.

c) Das Gebiet wird von neutralen Soldati oder vom gegnerischen Team kontrolliert

Auf deine Bewegung folgt dein Angriff. Fahrt mit Schritt 2 fort.

2. Ermittlung der Angriffs- und Verteidigungsboni

Angriff

 Ist auf dem Befehlsmarker ein **Totenkopf** abgebildet, so erhältst du die danebenstehende Zahl als Angriffsbonus.

• Greifst du mit einem **Auto** an, so erhältst du ebenfalls einen Angriffsbonus.

Die Höhe ist abhängig davon, wie viele Einflusssteine du bereits aus der **Reihe Justiz**  (oberste Reihe) auf deinem Familientableau entfernt hast. Es gilt die **größte sichtbare Zahl** neben den Totenköpfen in der **oberen Hälfte** der Reihe (nicht die Summe der sichtbaren Zahlen neben den Totenköpfen).

Ein **Auto** hilft **nur** beim **Angriff**. Bei der Verteidigung hilft es nicht.

2	+	
A	+	
	-	
B	-	

Beispiel: Bei einem Angriff mit Schrotflinte gibt dir dein Auto einen Angriffsbonus von 2.



Verteidigung

- Befinden sich **Drogenlabore** im Zielgebiet, so gibt jedes davon 1 Verteidigungsbonus.
-  **2** Liegen im Zielgebiet Befehlsmarker mit dem Symbol **Schutzweste**, so erhält die verteidigende Familie die danebenstehende(n) Zahl(en) als Verteidigungsbonus.

Ziehe nun die Verteidigungsboni von den Angriffsboni ab.

a) Angriffsboni sind höher

Entferne verteidigende Soldati entsprechend des Ergebnisses aus dem Zielgebiet und lege sie in den Vorrat zurück. Entfernst du als **angreifende Familie neutrale** Soldati, dann nimm so viele eigene Soldati aus dem Vorrat in deine Zentrale  wie du neutrale Soldati entfernst.

Befinden sich danach im Zielgebiet keine fremden Soldati mehr, so übernimmst du es sofort. Durch die **Übernahme** wird dort sofort genau 1 **Drogenlabor entfernt** (sofern vorhanden). Entferne außerdem alle Autos der verteidigenden Familie. Der Angriff ist damit beendet.

Ansonsten fahrt mit Schritt 3 fort.

b) Verteidigungsboni sind gleich hoch oder höher

Nichts passiert. Fahrt mit Schritt 3 fort.

3. Kampfhandlung

Du, als angreifende Familie, hast die Wahl, ob du den Angriff mit a) Finesse oder b) Roher Kraft fortführst:

a) **Finesse** | Nehmt als angreifende und verteidigende Familie beide eure 3 **Kampfkarten** in die Hand. Greifst du ein Gebiet mit neutralen Soldati an, so darf sich das gegnerische Team aussuchen, wer von ihnen für die Verteidigung spielt.

Wählt gleichzeitig jeweils 1 der 3 Karten und legt sie **verdeckt** vor euch ab.

Danach muss **zuerst die angreifende Familie** entscheiden, ob sie die Karte ihres Gegenübers zu sich nimmt,

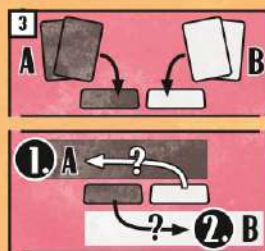
oder sie liegen lässt. **Anschließend** entscheidet die **verteidigende Familie** genauso über die Karte, welche die gegnerische Familie gespielt hat.

Anmerkung: Du entscheidest nie über die Karte, die du selbst ausgespielt hast, auch wenn die angreifende Familie sie zu sich genommen hat.

Nach diesen Entscheidungen habt ihr also entweder jeweils (wieder) 1 Karte vor euch liegen, oder eine Familie hat 2 Karten und die andere gar keine Karte vor sich liegen.

Deckt nun die beiden Karten **auf** und wendet die **Effekte**

der vor euch liegenden Karten auf eure Seite des Kampfes an.



Führt zuerst die Karte(n) **Überläufer I** und dann die Karte(n) **Feigling II** aus. Es werden **immer** beide Karten ausgeführt, auch wenn eine Seite nach Ausführen der 1. Karte keine Soldati mehr hat. Fahrt danach mit Schritt 4 fort.

Beachte: Kämpfst du gegen neutrale Soldati und durch einen Feigling werden diese entfernt, dann nimm so viele eigene Soldati aus dem Vorrat in deine Zentrale  wie neutrale entfernt werden.

Variante: Wenn ihr in späteren Partien den Kampf etwas berechenbarer machen wollt, könnt ihr folgende Regel verwenden: Hat eine Seite 2 identische Karten vor sich liegen, so wird nur 1 davon ausgeführt, nicht beide.

b) **Rohe Kraft** | Entferne 2 deiner angreifenden Soldati aus dem Kampf (lege sie zurück in den Vorrat).

Fahrt mit Schritt 4 fort.

4. Abtausch

Entferne immer 1 angreifenden und 1 verteidigenden Soldato aus dem Kampf, so lange bis auf (mindestens) einer Seite keine Soldati mehr vorhanden sind. Legt entfernte Soldati in den Vorrat zurück. Entfernst du als **angreifende Familie neutrale** Soldati, dann nimm so viele eigene Soldati aus dem Vorrat in deine Zentrale  wie du neutrale Soldati entfernst.

Ergebnis | Verlierst du beim Kampf alle deine Soldati (egal, ob du angreifst oder verteidigst), so verlierst du im umkämpften Gebiet auch alle deine Autos.

• **Verlierst** du als **angreifende** Familie alle deine Soldati, ist der Angriff damit beendet.

• **Verliert** die **verteidigende** Familie ihren letzten Soldato und du hast als angreifende Familie noch mindestens 1 Soldato im Kampf, so übernimmst du das Gebiet. Durch die Übernahme wird dort sofort genau 1 **Drogenlabor entfernt** (sofern vorhanden).

Die Kampfkarten

Die Kampfkarten zeigen folgende Symbole:

I Überläufer

 Lege 1 gegnerischen Soldato aus dem umkämpften Gebiet zurück in den Vorrat und füge 1 eigenen Soldato aus dem Vorrat in das umkämpfte Gebiet hinzu.

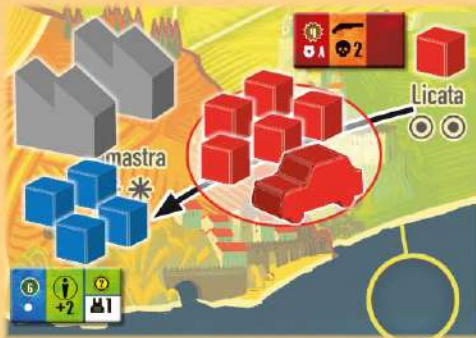
II Feigling

 Lege 1 bzw. 2 deiner Soldati aus dem umkämpften Gebiet zurück in deine Zentrale . Kämpfst du gegen neutrale Soldati und diese werden entfernt, dann nimm dir so viele eigene Soldati aus dem Vorrat in die Zentrale  wie neutrale entfernt werden.

Beispiel: Kampf

1.) Der Angriffs-Befehl von **Rot** hat mit 4 den kleinsten Initiativwert auf dem Plan. **Rot** führt also den ersten Angriff der Runde aus.

Rot entscheidet sich, mit 5 Soldati im benachbarten Gebiet gegen **Blau** zu kämpfen und bewegt die Soldati in das Gebiet hinein. Außerdem nimmt **Rot** das Auto mit, um den zusätzlichen Angriffsbonus zu nutzen. **Rot** lässt 1 Soldato zurück, um nicht die Kontrolle über das Ursprungsgebiet zu verlieren.



2.) **Rot** bekommt durch das Auto einen Angriffsbonus von 2, durch den Befehl einen Angriffsbonus von ebenfalls 2.

Blau bekommt durch die beiden Drogenlabore einen Verteidigungsbonus von 2 und durch die Schutzweste auf dem eigenen Befehl einen Verteidigungsbonus von 1.

Die Summe der roten Angriffsboni ($2+2=4$) ist höher als die Summe der blauen Verteidigungsboni ($2+1=3$). **Blau** verliert daher die Differenz von 1 Soldato.



3.) **Rot** entscheidet sich für einen Kampf mit Finesse.

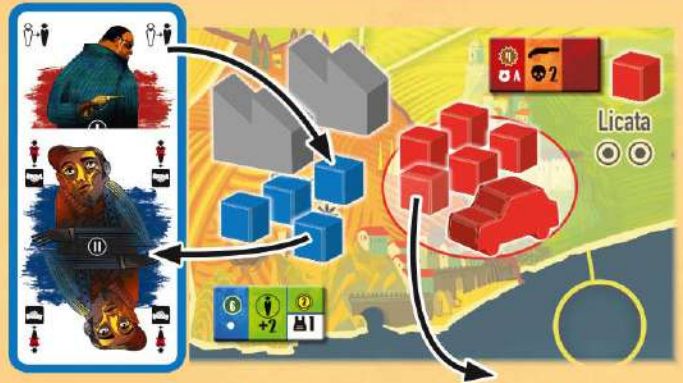
Rot und **Blau** wählen jeweils 1 ihrer Kampfarten aus und legen sie verdeckt vor sich ab.

Als Angreifer entscheidet **Rot** sich zuerst und nimmt die Kampfarte des Gegenübers nicht. Dann entscheidet **Blau**, die Kampfarte von **Rot** zu sich zu nehmen.

Blau hat nun beide Karten vor sich liegen und deckt auf.

Blau muss nun die Effekte auf die eigene Seite anwenden: **Blau** entfernt 1 roten Soldato aus dem Kampf und ersetzt diesen durch 1 eigenen Soldato (Überläufer).

Allerdings muss **Blau** auch 1 eigenen Soldato zurück in die eigene Zentrale nehmen (Feigling 1).



4.) Anschließend legen **Rot** und **Blau** dreimal je 1 Soldato in den Vorrat zurück.

Da **Blau** damit alle eigenen Soldati in dem Gebiet verloren hat, endet der Kampf. **Blau** nimmt deswegen den eigenen Befehlsmarker aus dem Gebiet zurück in seine Zentrale. Bei der Übernahme der Kontrolle wird 1 Drogenlabor in dem Gebiet zerstört.



5.) Da nur noch **Rot** im Gebiet vertreten ist, übernimmt **Rot** das Gebiet. Das zweite Drogenlabor bleibt stehen und wird jetzt von **Rot** kontrolliert.



Beispiel: Angriff über Schnellboote



Rot und **Grün** sind ein Team. **Rot** führt seinen Angriffsbefehl aus und darf über das rote Schnellboot und das grüne Schnellboot von Camastra nach Ragusa (**Blau**) angreifen. **Rot** nimmt 4 Soldati mit. Das Auto darf **Rot** nicht mitnehmen.



Sind auf deinem Befehlsmarker 2 Schrotflinten abgebildet, so darfst du im Anschluss an deine erste *Bewegung (und Angriff)* **sofort** eine **zweite Bewegung (und Angriff)** ausführen. (Beachte, dass du dennoch nur 1 Auto mitnehmen darfst.) Du kannst diese entweder aus dem Gebiet mit dem Befehl heraus ausführen oder aus dem Gebiet, in welches du mit deiner ersten *Bewegung (und Angriff)* gezogen bist.

Es gelten dieselben Regeln wie bei der ersten *Bewegung (und Angriff)*. Dein Auto und die Totenköpfe auf dem Befehl (sofern vorhanden) geben in beiden Angriffen ihren vollen Bonus.

ANSCHLAG (BOMBE)



Bei diesem Symbol kannst du mit Hilfe eines Anschlags gegnerische Soldati angreifen. Du kannst damit **nur Schaden** verursachen und ggf. das Gebiet leerräumen, so dass das gegnerische Team es nicht mehr kontrolliert (und eventuell ein späterer Angriffsbefehl nicht mehr ausgeführt werden kann). Übernehmen kannst du damit ein Gebiet **nicht**. Führe bei einem Anschlag die folgenden Schritte aus (siehe auch Rückseite der Übersichtskarte):

1. Wähle ein Gebiet, welches direkt **benachbart** ist zu dem Gebiet mit deinem Befehl. Du kannst einen Bombenanschlag **nicht** über ein Schnellboot ausführen.
2. Falls du in dem Gebiet mit dem Befehl mindestens 1 Auto hast, kannst du den Anschlag auch mit einer **Autobombe** ausführen. Addiere dann die größte, sichtbare Zahl neben den Totenköpfen (nicht die Summe der sichtbaren Zahlen) in der unteren Hälfte der **Reihe Justiz**  zur Zahl neben dem Totenkopf auf dem Befehlsmarker. Das **Auto** wird nach dem Anschlag **entfernt**.

Beispiel: Bei einem Anschlag gibt dir dein Auto einen zusätzlichen Angriffsbonus von 3 (unterer Wert).



3. Ermittle die **Angriffs- und Verteidigungsboni** wie bei *Bewegung (und Angriff)* (Schritt 2, siehe Seite 15f). Auch gegen einen Anschlag helfen also Schutzwesten und Drogenlabore. **Entferne** bei einem höheren Angriffswert dann entsprechend viele **Soldati** aus dem Zielgebiet (ggf. überzählige Ergebnispunkte verfallen). Entfernst du **neutrale** Soldati, dann nimm so viele eigene Soldati aus dem Vorrat in deine Zentrale  wie du neutrale Soldati entfernst. Befinden sich danach keine Soldati mehr in dem Zielgebiet, **entferne** eventuell vorhandene **Autos** und **Befehlsmarker** aus dem Gebiet.



Sind auf deinem Befehlsmarker 2 Bomben abgebildet, so darfst du im Anschluss an deinen ersten Anschlag **sofort** einen **zweiten Anschlag** ausführen.

Du darfst das **gleiche** oder ein **anderes Zielgebiet** auswählen. Es gelten dieselben Regeln wie beim ersten Anschlag. Möchtest du bei beiden Anschlägen ein Auto einsetzen, musst du dafür 2 Autos im Gebiet mit dem Befehl besitzen (das erste Auto wurde beim ersten Anschlag zerstört). Die Totenköpfe auf dem Befehl geben in beiden Anschlägen ihren vollen Bonus. Gleiches gilt für Drogenlabore und Schutzwesten, falls du zweimal dasselbe Gebiet angreifst.

PENTITO



Bei diesem Symbol entfernst du **1 eigenen Soldato** aus dem Gebiet mit dem Befehl (den sogenannten Pentito). Im Gegenzug darfst du die abgebildete Anzahl **gegnerischer Soldati** aus **benachbarten** Gebieten entfernen (hier z. B. je 2 Soldati aus 2 Gebieten und 1 aus 1 weiterem Gebiet).

Verteidigungsboni schützen hier **nicht**.

Du darfst nur neutrale Soldati entfernen oder solche, die zum gegnerischen Team gehören. Du darfst auch weniger gegnerische Soldati entfernen als abgebildet. Entfernst du **neutrale** Soldati, dann nimm so viele eigene Soldati aus dem Vorrat in deine Zentrale  wie du neutrale Soldati entfernst.

AUFRUHR



Bei diesem Symbol darfst du als **letzte Aktion** des Befehls (also erst **nach** einem Angriff) noch **neutrale** Soldati in Aufruhr versetzen. Wähle 1 Gebiet mit neutralen Soldati, das sich in der Nähe zu dem Gebiet mit deinem Befehl befindet. Die Zahl neben dem Symbol gibt dabei an, wie weit das Gebiet von deinem Gebiet entfernt sein darf.

1 = direkt benachbart

2 = durch 1 anderes Gebiet benachbart

3 = durch 2 andere Gebiete benachbart

Du darfst mit **beliebig vielen** neutralen Soldati aus diesem Gebiet eine *Bewegung (und Angriff)* auf ein benachbartes Gebiet ausführen. Du darfst dabei **kein** Gebiet wählen, das von deinem Team kontrolliert wird. Der Angriff entspricht einem Befehl mit einer Schrotflinte und keinen weiteren Symbolen. Für **jeden neutralen** Soldato, der während dieses Angriffs entfernt wird, darf die **verteidigende Familie** 1 Soldato aus dem Vorrat in ihre Zentrale  legen. Übernehmen die neutralen Soldati die Kontrolle über das Zielgebiet, dann wird dort **1 Drogenlabor entfernt** (sofern vorhanden).

Ein Beispiel zum Aufruhr findet ihr auf Seite 19 oben.

Details zu den besonderen Symbolen, die hier noch nicht erklärt sind, findet ihr im Anhang auf Seite 20.

Beispiel Aufruhr: **Rot** führt einen Befehl in Caltagirone aus. Zuletzt bewegt **Rot** mit der Teilaktion „Aufruhr 2“ Soldati aus dem benachbarten Scordia nach Palagonia. Diese führen einen Angriff aus, so als hätte **Rot** dort einen Befehl mit „Bewegung (und Angriff)“ gegeben. **Rot** darf den Angriff mit allen neutralen Soldati aus dem Gebiet ausführen oder 1 oder mehrere Soldati zurücklassen.



Ende der Gefechtsphase: Verwaltung

Die Verwaltung am Ende der Gefechtsphase verläuft **wie** die Verwaltung am Ende der Planungsphase (siehe Seite I2).

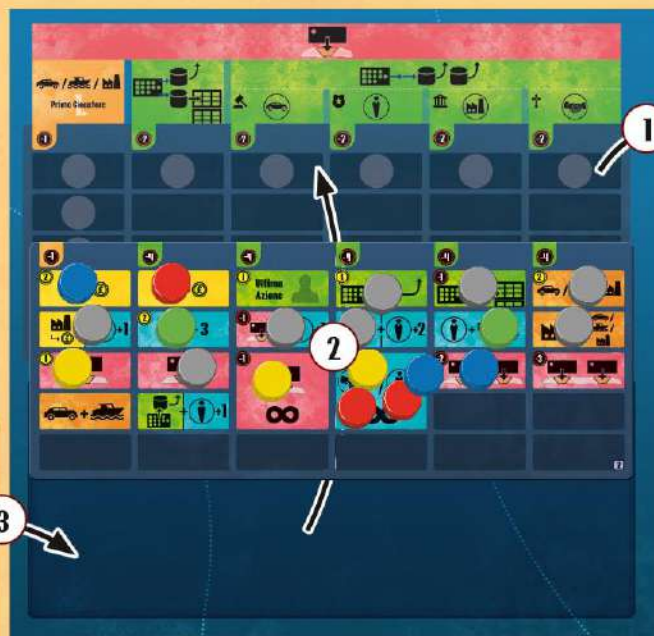
Zusätzlich prüft ihr aber, ob das Spiel endet (siehe separater Abschnitt *Spielende* unten).

Falls das Spiel **nicht** endet, schiebt das **untere** Aktionstableau (mit den Einflusssteinen darauf) auf das aufgedruckte **obere** Aktionstableau. Wenn dort ein Aktionstableau aus der vorherigen Runde liegt, legt dieses zuerst in die Schachtel zurück. Achtet darauf, dass die Zahlen am oberen Rand des Aktionstableaus die aufgedruckten Zahlen überdecken.

Legt anschließend das **nächste** Aktionstableau (also Aktionstableau 2, 3 oder 4 für Runde 2, 3 oder 4) als unteres Aktionstableau bereit.

Beispiel: Runde 2 ist beendet.

- 1 Ihr legt das Aktionstableau 1 in die Schachtel zurück.
- 2 Ihr schiebt Aktionstableau 2 mit den Einflusssteinen nach oben.
- 3 Ihr legt Aktionstableau 3 auf den Platz für das untere Aktionstableau. Nun könnt ihr die nächste Runde beginnen.



Spielende

Kontrollierst du in der **Verwaltung nach der Gefechtsphase alleine** mindestens 5 oder ihr **als Team** zusammen mindestens **6 Mandamenti**, habt ihr das Spiel gewonnen.

Hat dies bis zum **Ende der vierten Runde** niemand geschafft, so gewinnt das Team, welches dann **mehr Mandamenti** kontrolliert als das andere. Bei Gleichstand (entweder am Ende der vierten Runde oder wenn z. B. beide Teams 6 Mandamenti kontrollieren) gewinnt das Team, welches das Gebiet **Bronte** kontrolliert. Sollte **niemand** von euch dieses Gebiet kontrollieren, endet das Spiel **Unentschieden**.

Beispiel: Am Ende der 4. Runde kontrollieren beide Teams jeweils 5 Mandamenti. Da das Team **Blau/Rot** aber das Gebiet Bronte kontrolliert, hat dieses Team gewonnen.



Anhang

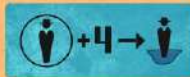
Anhang I: Aktionsfelder



Lege je 1 Befehlsmarker aus deiner Zentrale verdeckt in bis zu 2 Gebiete, in denen sich mindestens 1 deiner Soldati und noch kein anderer Befehlsmarker befindet.



Lege 2 verdeckte Befehlsmarker aus deiner Zentrale in ein Gebiet, in dem sich mindestens 1 deiner Soldati und noch kein anderer Befehlsmarker befindet. Du benötigst dafür nicht das Kontrollplättchen *Befehlsgewalt*, das es dir grundsätzlich erlaubt, 2 Befehlsmarker in dasselbe Gebiet zu legen. Selbst mit diesem Kontrollplättchen dürfen nicht mehr als 2 Befehlsmarker im selben Gebiet liegen.



Du darfst deinen Basiswert + 4 Soldati aus deiner Zentrale

auf dem Spielfeld einsetzen. Du darfst sie nur in ein Gebiet einsetzen, in dem sich bereits mindestens 1 deiner Soldati befindet, also nicht in ein leeres Gebiet.



Erhalte 1 Geld für jedes deiner Drogenlabore UND

wähle ein Gebiet, in dem sich bereits mindestens 1 deiner Soldati befindet. Du darfst beliebig viele eigene Soldati und Autos aus benachbarten Gebieten in dieses Gebiet ziehen (nicht über Schnellboote).



Du darfst 2 Einflusssteine von deinem Familientableau entfernen. Nimm beide Einflusssteine von links aus 1 Reihe deiner Wahl und lege sie zurück in die Schachtel. Du erhältst dadurch ggf. einen fortgeschrittenen Befehl.

Anhang II: Befehlsmarker



Grün † A | Nachdem du dich entschieden hast, mit wie vielen Soldati du in welches Gebiet ziehen willst, darfst du 1 verteidigenden Soldato durch einen eigenen Soldato aus deinem Vorrat ersetzen. Der verteidigende Soldato kommt zurück in den Vorrat.



Gelb ⚡ B | Setze 1 Auto ein und baue 1 Drogenlabor. Setze zu jedem deiner Drogenlabore (nicht nur in diesem Gebiet) 1 Soldato aus deiner Zentrale. Das gilt auch für das gerade neu gebaute. Hast du 2 Drogenlabore in einem Gebiet, setzt du auch 2 Soldati dort ein. Hast du nicht genug Soldati in deiner Zentrale, darfst du dir aussuchen, zu welchen deiner Drogenlabore du die Soldati setzt.



Gelb ⚡ C | Nachdem du dich entschieden hast, mit wie vielen Soldati du in welches Gebiet ziehen willst, darfst du X Geld bezahlen und dafür X verteidigende Soldati aus dem Kampf entfernen. Sie kommen zurück in den Vorrat.



Schwarz † B | Nachdem du dich entschieden hast, mit wie vielen Soldati du in welches Gebiet ziehen willst, darfst du bis zu 2 verteidigende Soldati durch eigene Soldati aus deinem Vorrat ersetzen. Sie kommen zurück in den Vorrat.



Blau ⚡ B | Du darfst sowohl einen Bombenanschlag als auch einen Angriff mit einer Schrotflinte ausführen. Du darfst dir die Reihenfolge aussuchen. Übernimmst du zuerst ein Gebiet, so kannst du den Bombenanschlag von dort aus ausführen oder von dem Gebiet mit dem Befehlsmarker. Greifst du zweimal dasselbe Gebiet an, geben Drogenlabore und Schutzwesten gegen beide Angriffe den vollen Schutz.



Weiß † A | Setze je 2 Soldati aus deiner Zentrale in das Gebiet mit dem Befehl und in bis zu 2 weitere, benachbarte Gebiete, in denen sich bereits mindestens 1 deiner Soldati befindet. Du darfst für die 2 benachbarten Gebiete (oder nur 1 davon) auch Gebiete deines Teammitglieds wählen und diesem erlauben, dort 2 Soldati einzusetzen.



Weiß ⚡ B | Ersetze bis zu 3 gegnerische Soldati in ein oder mehreren benachbarten Gebieten durch eigene aus dem Vorrat und ziehe sie dann in das Gebiet mit dem Befehl. Die gegnerischen Soldati kommen zurück in den Vorrat.

Anhang III: Kontrollplättchen

Befehlsgewalt

Du darfst 1 Befehl auch in ein Gebiet legen, in dem sich bereits genau 1 deiner Befehle befindet.

Bestechung

Du darfst diese Fähigkeit bei jeder *Bewegung (und Angriff)* nutzen (nicht bei Anschlägen), direkt nachdem du dich entschieden hast, in welches Gebiet du ziehst. Der entfernte Soldato kommt zurück in den Vorrat. Zeigt der Befehlsmarker zwei Schrotflinten, dann darfst du die Fähigkeit beide Male anwenden.

Einfluss

Zu Beginn jeder Planungsphase musst du entscheiden, ob du 1 Soldato aus deiner Zentrale ausgibst um die Funktion zu nutzen oder nicht.

Kanonen

Du darfst diese Fähigkeit bei jeder *Bewegung (und Angriff)* nutzen, bei der du mindestens 1 Schnellboot nutzt. Für den Angriff von See erhältst du einen zusätzlichen Angriffsbonus von 1. Das gilt auch, wenn du über ein Schnellboot ein Gebiet angreift, das du auch ohne Schnellboot angreifen könntest.

Rekrutierung

Erobern (übernehmen) bedeutet, dass du nach einem Angriff mindestens 1 Soldato in dem angegriffenen Gebiet hast. Zusätzlich darfst du dann die Fähigkeit dieser Kontrollkarte nutzen. Nimm die Soldati aus deiner Zentrale. Hast du dort nicht genügend Soldati, darfst du die Fähigkeit nicht nutzen.

Schnellboote

Setze das Schnellboot nach den üblichen Regeln ein.

Verbündete

Du darfst diese Fähigkeit bei jeder *Bewegung (und Angriff)* nutzen, bei der du kein Schnellboot nutzt. Könntest du mit deinem Angriff ein leeres Gebiet oder ein Gebiet mit neutralen Soldati angreifen, so darfst du 1 Geld bezahlen, um stattdessen ein Gebiet anzugreifen, was an dieses Gebiet angrenzt.

Zeitzünder

Wenn du bei einem Bombenanschlag ein Auto verwendest, dann muss das Zielgebiet nicht direkt benachbart sein zu dem Gebiet mit dem Befehl. Es darf 1 weiteres Gebiet dazwischenliegen. Dabei ist es egal, ob dieses Gebiet leer ist oder von wem es kontrolliert wird.