

## Capone - KSR

Bei 3 Spielern gilt: je illegales Geschäft 1 Karte rausnehmen.  
Für die Kasse einen Bankhalter bestimmen.

### Startjahr:

Ein Jahr hat 4 bzw. 5 Runden. Es werden mehrere Jahre gespielt.  
- 5 Karten verdeckt an jeden Spieler (4 Karten bei 6 Sp.) verteilen.  
- Ab Spieler links vom Geber beginnend kann jeder 0 - alle Karten wieder abgeben und einmalig gegen neue Karten eintauschen.

### Ablauf eines Spielzuges:

- Ab Spieler links vom Geber beginnend **legt jeder zu Beginn seines Zuges 1 Karte aus** und **kann** deren Anweisungen **ausführen oder sie ungenutzt ablegen**.

Es gibt 3 Arten von Karten.

### Legale Geschäftskarte (weiße Firmenschilder, je 1x je Geschäft im Spiel):

- Wer mit seinem Investitions-Chip auf Familienfoto < Wert 1 steht, hat nichts davon.  
- Sonst: Man setzt einen Bodyguard auf das genannte Geschäftsfeld und erhält entsprechend der bisherigen Investitionen die Einnahmen lt. Tabelle.

### Illegale Geschäftskarte:

#### 1.) Einsatz auf leeres oder mit eigenen Mitgliedern besetztes Geschäft:

- Jedes Geschäft ist zweimal vorhanden.  
- Zu jedem Geschäft gibt es 4 Geschäftskarten (bzw. 3 bei 3 Spielern).  
- Es können mehrere Spielsteine (Familienmitglieder) in ein Geschäft gesetzt werden.  
- Die eingesetzten Mitglieder müssen mind. den vorgegebenen Kartenwert erreichen.  
Bodyguard = 5000 \$, sonst Wert wie aufgedruckt.  
Don: Nie mit Familienmitglied zusammen auf 1 Feld, jedoch mit Bodyguards erlaubt.  
Mama: Max. mit 1 Familienmitglied + belieb. Bodyguards; nie mit dem Don zusammen.  
Bodyguards: Beliebig einsetzbar  
- Man hat die Wahl, in welchem von 2 Geschäften einer Art man einsetzt.  
- Auf ein mit eigenen Leuten besetztes Feld können später mit entsprechender Karte weitere Leute zugefügt werden, die aber mind. den Kartenwert erreichen.

#### 2.) Geschäft ist schon mit fremden Familienmitgliedern besetzt:

- Falls das Geschäft durch eine andere Familie besetzt ist, muss man selbst dort Leute im Wert von mind. 5000 \$ mehr einbringen.  
Die fremden Familienmitglieder werden im Hafen versenkt (nach Familien getrennt).  
Bodyguards legt man neben dem Spielplan ab = ab Jahresende wieder einsetzbar.  
- Spielt ein Spieler die allerletzte Karte eines Jahres, muss der genaue Kartenwert allein mit Bodyguards gesetzt werden. Kann der Spieler das nicht, darf er sein niedrigstes Familienmitglied setzen, das mind. den erforderlichen Kartenwert hat.  
Kann er das auch nicht, ist die Karte ungenutzt abzulegen.

### Aktionskarten (8 Stück):

je 1x: Party bei Molly / Termin beim Friseur / Einladung zum Essen  
1x: FBI: Mitglied in Gefängnis, Freikauf möglich  
1x: Schutzgeld  
1x: Geschäftsübernahme  
2x: Angebot, das man nicht ablehnen kann

### Ende eines Spieljahres:

- Alle Karten sind gespielt. Ab Startspieler beginnend zahlt der Bankhalter die Einnahmen an Spieler aus **illegalen** Geschäften = Wert der Familienmitglieder dort.  
- Danach erhalten die Spieler ihre Spielsteine aus den Geschäften und aus dem "Aus dem Verkehr" - Feld zurück (ohne Ertrag: Penthouse, Barbier, Restaurant).  
- Gefängnisinsassen 1 Feld weiter Richtung Freiheit schieben.  
Wer vorher in Block 1 war, wird also nun in die Freiheit entlassen = an Besitzer.  
- Bodyguards müssen für je 5000 \$ neu angeheuert werden, sonst sind sie aus dem Spiel. Das gilt nur für die im Spieljahr aus Geschäften entfernten Bodyguards.

### Investitionen in legale Geschäfte zum Ende des Spieljahres:

Nun kann ab Startspieler beginnend jeder einmal für 100.000 \$ oder ein Vielfaches an die Bank seinen Investitions-Chip auf dem Familienfoto je 1 Feld weiter wandern lassen.  
Investitionen rückgängig machen: Für je 1 Feld zurück zahlt die Bank 50.000 \$.

**Neues Jahr:** Startspieler wechselt nach links. Alle Karten werden zusammengemischt.

### Spiel-Ende:

Wer zuerst 1 Mio \$ **legal** investiert hat (Feld 10 der Investitionen), gewinnt.  
Haben das mehrere Spieler bis zum Jahresende getan, gewinnt derjenige, der mehr Bargeld hat, sonst höchster Gesamtwert an lebenden Familienmitgliedern.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.07.05

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)