

GANGSTERS

Start: random movement (counters uit zakje); speler 1 zet een Joint marker ergens op het bord; dit gaat totdat elke speler 3 Joints heeft 'gekocht' met een max. waarde van \$1100. Bij lagere besteding, geld van bank.

Gang selection: geheim opschrijven. Totaal \$2100 plus evt. geld van startronde. Kosten zijn oplopend, bv. 4 racketeers = \$1000 totaal. Bij lagere besteding, geld van bank.

Grote stukjes om op bord te bewegen, kleine om waarde aan zijkant aan te geven.

Setup: elke speler noteert geheim zijn startopstelling, in 1 v.d. 3 Joints, apart, of bij elkaar.

Spelverloop:

1. **kopen/verbeteren:** waar **racketeer** staat mag Joint worden gekocht, of verbeterd. Voor x2 upgrade moet je 2 Joints van die kleur bezitten, x3: 3 Joints, etc. Je kunt dus geen x3 Joint hebben als je er maar 1 of 2 van die kleur bezit.

Elke Joint mag met een andere speler worden verhandeld.

2. **gooi de dobbelstenen**

3. **omkopen/bewegen van politieagenten:**

- **of** plaats de **blauwe** dobbelsteen op een agent om aan te geven dat ie omgekocht gaat worden -na de bewegingsfase \$100 x ogen op **blauwe** steen betalen, en ronde marker met nummer uit zakje trekken (een blauwe 1 op de steen is dus goedkoop); als andere speler agent met dat nummer heeft bewegen, evt. marker laten zien: omgekocht, agent terug naar uitgangspositie, marker terug in zakje; 'untouchabele' marker getrokken: omkopen mislukt, houden of terugdoen in zakje, zelfs vlak voordat een ander trekt;

- **of** beweeg de agent de ogen van de **blauwe** steen

Agenten mogen geen Joint binnen, tenzij er een 'criminal' bendelid in staat (witte kant boven) of een 'criminal' public marker. Bij een bendelid valt hij 'm aan (**shoot out**), bij public voert ie een **raid** uit;

- **of** breng een nieuwe agent (sterkte 2 tot 10) in het spel +bewegen (ogen op **blauwe** steen= subway entry, telt als 1 bewegingspunt). Een nieuwe agent mag alleen als er geen i/h spel is, of als het **misdaadniveau** groter of gelijk is a/h aantal agenten i/h spel. Het **misdaad- niveau** is het aantal bendeleden en public met hun witte 'criminal' kant boven
- **een agent gaat van het bord:** -na elke shoot out waar hij bij was -na een subway transfer (trek nieuwe, subway entry naar keuze, vervolg beweging) -na een raid waar geen 'criminal' bendelid aanwezig was

- een agent heeft geen effect op een gangster die met de gekleurde kant boven ligt • een agent die zijn beurt eindigt in het vakje van een 'criminal' valt deze aan; als er meer zijn kiest hij er een uit. • **raid:** als er public in een Joint staat, en een agent is er binnengekomen en geëindigd, volgt er een raid -de Joint verliest 1 niveau (bv. x2 wordt x1), en de agent en het public gaan van het bord -bij aanwezige 'criminals' blijft de agent en volgt er een **shoot out**

- als een agent in een grijs gebouw eindigt, kan hij een 'donuts 1' marker krijgen -een andere speler mag de agent niet bewegen. Als de speler die de marker heeft geplaatst weer aan de beurt is, moet hij de marker weghalen, of zijn agenten beweging gebruiken om er een 'donuts 2' van te maken. In de daaropvolgende beurt moet hij de marker weghalen EN de agent bewegen of omkopen. Als iemand de agent heeft omgekocht (dus het blauwe rondje met cijfer in zijn bezit heeft, kan hij op elk gewenst moment de marker verwijderen. Gangsters in hetzelfde gebouw kunnen nog steeds door agenten met 'donuts' worden aangevallen. Donuts hebben alleen tot doel de bewaking in de stad op een lager pitje te zetten en dus de criminele activiteiten gemakkelijker te maken.

4. **beweg of recruteer stukken (bendeleden en/of public):**

- het aantal stukken is de helft van het aantal **racketeers** • de volledige ogen van een steen moeten worden bewegen
- status mag veranderen door om te draaien naar 'criminal' v.v. bij bewegen naar nieuw vakje • je mag een stuk recruterend ipv. bewegen, maar dan mag de status niet worden veranderd
- je mag alleen op kruispunt van richting veranderen, niet

180' • in een beurt niet 2x op zelfde vakje of gebouw, uitzondering: je begint in een vakje en eindigt er via een andere kant in hetzelfde vakje • niet bewegen DOOR een gebouw wat je niet bezit • **public** en **agenten** mogen nooit DOOR gebouwen • een **gangster (thug, racketeer of vamp)** mag direct naar een aangrenzend gebouw (zonder eerst de straat op te gaan) als de bende beide gebouwen bezit EN ze fysiek gekoppeld zijn • **public** wordt van het bord genomen als ie in hetzelfde vakje eindigt als een 'criminal' • er mogen geen 2 public markers in 1 vakje staan • **public** komt via subway entry (witte dobbelsteen) binnen; placement= 1 beweging v/d dobbelsteen • **public** dat in Joint eindigt wordt 'criminal'

- wanneer een **thug** in een grijs gebouw **start**, kan hij **heaters** kopen voor \$1000; **thugs** schieten nu raak bij '4' '5' en '6'

- wanneer een **racketeer** in een grijs gebouw **start**, kan hij **wheels** kopen voor \$1000; de groene, rode en zwarte dobbelstenen mogen nu gecombineerd worden gebruikt voor 1 gangster; **wheels** mogen gecombineerd worden met subway transfer • een **vamp** die in een grijs gebouw **start**, kan 'nieuwe kleren' kopen voor \$300; ze verleidt 2 **thugs** en/of **racketeers** elke beurt dat ze beweegt en in een vakje komt van een **thug** of **racketeer** vna de tegenpartij

5. **recruteren:** betaal de prijs= aantal ogen op dobbelsteen van dat stuk (advies: kopen bij worp 1!) x de kosten voor dat stuk; mogen niet bewegen • **LIMIE:** totaal aantal gangsters per beurt te recruteren is 7 minus de **blauwe** (politie)dobbelsteen

6. **uitbetalingen:** • elke **thug** of **vamp** van de actieve speler die bij afpersing is betrokken geeft \$100 x de ogen op zijn dobbelsteen -als deze in een onbezet gebouw (ook grijze) staat en 'criminal' is (witte kant boven) • **public** in een **Joint** betaalt de eigenaar van die Joint, ongeacht of ie heeft bewegen, ELKE spelersbeurt: waarde public x waarde Joint (inclusief opwaarderingen) DIT KAN FLINK OPLOPEN!

7. **shoot outs:** • een **racketeer** of **thug** die een Joint van een ander binnengaat, wordt aangevallen. Elke Joint heeft bewakers die met 2 dobbelstenen gooien voor elk niveau van de Joint (x1, x2, x3 etc.). Raak bij 4, 5, 6. • een **racketeer** of **thug** die in een neutraal gebouw staat dat vervolgens door een ander wordt gekocht, wordt ELKE spelersbeurt door de bewakers aangevallen • **shoot outs** kunnen alleen worden begonnen door de bewakers of een **bewegende** gangster of **agent** • na elke shoot out gaat de **agent** terug naar het hoofdkwartier (zakje) • een **racketeer** of **thug** die op hetzelfde vakje eindigt als een **agent** of gangster van de tegenpartij, valt deze aan -de aanvallers moet 'criminal' status hebben, de verdigerd niet

gevecht: dit is gelijktijdig, er is maar 1 ronde • elke **racketeer** raakt bij een '6' • elke **agent** of **thug** raakt bij een '5' of '6' (**heaters:** ook '4') • elke Joint bewaker raakt bij een '4' '5' of '6' • elke **racketeer**, **agent** of **thug** gooit 1 dobbelsteen per sterkteniveau • elke Joint bewaker gooit 2 dobbelstenen per niveau van de Joint • alleen een **agent** of een **racketeer** kan een vamp aanvallen; bij een hit is deze weg • de **agent** gaat na een shoot out altijd weg, geraakt of niet • bewakers blijven ELKE spelersbeurt elke **racketeer** of **thug** van een andere partij aanvallen • elke treffer op een Joint reduceert de Joint met 1 niveau TENZIJ alle aanvallers in dezelfde ronde worden uitgeschakeld • als er een Joint verloren gaat (wordt neutraal), gaan alle public markers van het bord • een bewaker valt nooit een **agent** aan, vice versa

VAMPS • kan als 'criminal' in neutraal grijs gebouw afpersen, als ze niet bij agent staat; \$100 x **rode** dobbelsteen • wanneer een 'niet criminal' vamp beweegt en ze eindigt in een vakje waar een **racketeer** of **thug** van een andere partij staat, **verleidt** ze deze: de **racketeer** of **thug** van haar eigen partij wordt 1 hoger, terwijl de verleide 1 lager wordt • alleen een **agent** of een **racketeer** kan een **vamp** aanvallen • een **vamp** kan als enige een Joint van een andere partij binnen, zonder aangevallen te worden door de bewakers

WINNEN basis: tenminste 1 **racketeer**, 1 **thug**, 1 **vamp** daarnaast: **of** alle Joint van 1 kleur bezitten **of** 10 willekeurige Joints **of** \$10000 in geld