

3 Dein Gangster möchte exakt die Summe rauben wie der Gangster des Paten. Der Überfall läuft glatt. Leg deine Gangster-Karte offen vor dich. Außerdem misslingt der Raubzug des Gangsters des Bosses, er legt seine Karte verdeckt vor sich.



Die vom Boss ausgewählten Gangster sind mit ihrem Überfall immer erfolgreich, AUSSER der Gangster eines anderen Spielers versucht, die selbe Summe zu rauben.

Der Boss-Marker wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben. Eine neue Runde kann beginnen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach 12 Runden (10 Runden bei 5 Spielern). Dann haben alle eure Gangster bei einem Überfall mitgemacht. Zählt den Wert aller eurer erfolgreichen Überfälle zusammen: Der Spieler mit der größten Geldsumme ist Sieger!



Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten erfolgreichen Überfällen. Besteht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

© 2020 Blue Orange Edition. 12 Gangsters und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. www.blueorangegames.eu

12 GANGSTERS™



REGELN



EMI YUSUKE
SIMON DOUCHY

EINLEITUNG

Deine 12 Gangster müssen bei 12 Überfällen mitmachen, um sich dem Boss zu beweisen. Jede Bande besteht aus 12 Gangstern, die jeder unterschiedlich viel Geld erbeuten können. Bei jedem Überfall führt der Boss eine andere Bande. Eine Sache ist klar: Es ist verboten, mehr Geld zu stehlen als der Gangster, den der Boss gerade unterstützt! Achtet darauf, den richtigen Gangster zur richtigen Zeit loszuschicken. Je mehr Knete eure Gangster ohne Probleme zusammenraffen, desto glücklicher ist der Boss am Ende.

ZIEL DES SPIELS

Erbeute in den 12 Runden des Spiels jede Menge Geld, das deine Gangster bei Überfällen an Land ziehen. Wenn du dem Boss in die Quere kommst, tust du dir keinen Gefallen! Aber so lange du nicht versuchst, mehr zu stehlen als der Gangster des Bosses, hast du keine Probleme.

AUFBAU

- Sortiert die 72 Gangster-Karten nach Farbe. Jeder Spieler nimmt die 12 Karten einer Farbe. Legt die übrigen Karten in die Schachtel zurück.
- Ausnahme: Bei 5 Spielern muss jeder Spieler den 11. und 12. Gangster aus dem Spiel nehmen und in die Schachtel zurücklegen.

- SPIELMATERIAL -

1 BOSS-MARKER

72 GANGSTER-KARTEN

(12 pro Farbe, 6

unterschiedliche Farben)

Die 12 Gangster einer Farbe

haben alle einen Wert,

der der Millionensumme

entspricht, die sie

erbeuten

(Gangster 1 kann 1 Million rauben)

Der Spieler, der sich zuletzt als Gangster verkleidet hat, nimmt den Boss-Marker und legt ihn vor sich, gut sichtbar für alle Spieler.



ABLAUF EINER RUNDE

Alle Spieler wählen einen Gangster aus ihrer Hand - auch der Spieler mit dem Boss-Marker - und decken gleichzeitig ihre gewählte Karte auf dem Tisch auf. Alle aufgedeckten Gangster werden nun mit dem Gangster des Boss verglichen.

3 ERGEBNISSE SIND MOGLICH:

- 1 Dein Gangster möchte eine kleinere Summe rauben als der Gangster des Bosses. Der Überfall läuft glatt. Leg deine Gangster-Karte offen vor dich.



- 2 Dein Gangster möchte eine größere Summe rauben als der Gangster des Bosses. Der Überfall ist abgesagt! Der Überfall wird verweigert. Leg deine Gangster-Karte verdeckt vor dich.

