



Diese Erweiterung besteht aus neuen Gangstern mit Spezialfähigkeiten, die von den Spielern im Laufe des Spiels angeworben werden können.

DIE REGELN

Das Spiel wird wie in den Basisregeln beschrieben vorbereitet, mit folgenden Änderungen:

Jeder Spieler erhält ein **Startkapital von \$ 5.000** (statt \$ 2.000).

Auf dem Tisch wird etwas Platz gelassen für die Auslage der Spezial-Gangster.

Aus dem Spezial-Gangster-Stapel werden zunächst **alle Gangster mit 4 Pistolen aussortiert** und beiseite gelegt. Dann wird der Stapel gemischt und in der Mitte des Spieltisches platziert.

Anwerben eines Spezial-Gangsters

Wie im Basisspiel beginnt jeder Spieler das Spiel mit seinen drei Start-Gangstern. In jeder Runde besteht die Möglichkeit, einen neuen Gangster anzuwerben. Dies kann entweder ein Spezial-Gangster sein oder einer der gewöhnlichen Gangster aus dem Pool jedes Bosses. Eine Ausnahme bildet die erste Runde, diese wird weiter unten erläutert.

Der Ablauf der einzelnen Runden gleicht dem im Grundspiel, allerdings gehört die Phase „Gangster kaufen“ nun nicht mehr zum „Zahltag“, sondern wird zu Beginn einer Runde, direkt nach dem „Karten ziehen“, durchgeführt. Der Rundenablauf ist also wie folgt:

1. Karten ziehen
2. Gangster anwerben
3. Planungsphase
4. Aktionsphase
5. Zahltag

In der Phase „Gangster anwerben“ werden 9 Karten vom Spezial-Gangster-Stapel gezogen und offen ausgelegt. Beginnend mit dem Startspieler haben nun alle Spieler die Möglichkeit, einen neuen Gangster zu rekrutieren. Hier

für wird der angegebene Kaufpreis an die Bank gezahlt und der Gangster der eigenen Gang zugefügt. Kann oder will ein Spieler keinen Spezial-Gangster anwerben, kann er wie im Grundspiel einen seiner Basis-Gangster kaufen. Jeder Spieler kann pro Runde insgesamt nur einen neuen Gangster anwerben.

Die Spezial-Gangster, die nicht gekauft werden, werden beiseitegelegt. **Ausnahme:** Vor dem Anwerben in Runde 3 werden die 4er Gangster und alle in Runde 1 & 2 nicht gekauften Gangster in den Stapel gemischt.

Die erste Runde

In der ersten Runde verläuft die Anwerben-Phase in abgewandelter Form. In dieser Runde ist es nicht möglich, einen zusätzlichen Gangster zu kaufen. Stattdessen können die Spieler einen ihrer Start-Gangster gegen einen Spezial-Gangster gleicher Stärke austauschen. Auch hierbei werden 9 Spezial-Gangster ausgelegt, aus denen die Spieler reihum, beginnend mit dem Startspieler, wählen können. Der Preis für das Austauschen eines Gangsters ist die **Differenz** zwischen dem Basispreis eines Gangsters gleicher Stärke und dem aufgedruckten Kaufpreis des Spezial-Gangsters. Der Basispreis beträgt \$ 5.000 pro Stärkepunkt (Pistolensymbole).

Beispiel: Ein Spieler möchte seinen Start-Gangster der Stärke 3 gegen einen Spezial-Gangster mit Stärke 3 und einem Kaufpreis von \$ 18.000 tauschen. Der Basispreis für einen 3er-Gangster beträgt $3 \times \$ 5.000 = \$ 15.000$. Die zu zahlende Differenz zwischen Basispreis und Kaufpreis beträgt \$ 3.000. Der Spieler zahlt diesen Betrag an die Bank und ersetzt den entsprechenden Start-Gangster durch den Spezial-Gangster. Der Start-Gangster wird aus dem Spiel genommen.

DIE GANGSTER

Wenn im Gangstertext „Er“, „Sein“ oder ähnliches angegeben ist, dann bezieht sich dies nur **auf diesen einzelnen Gangster**. Wenn im Gangstertext „Du“, „Dein“ „Alle deine“ oder Ähnliches angegeben ist, dann bezieht es sich **auf dich als Spieler** – alle deine Aktionen bzw. Gangster können davon profitieren.

Wenn ein Gangster **deaktiviert** ist (z.B. durch *Notarzt* oder *Autobombe*), dann ist auch seine Spezialfähigkeit nicht aktiv bzw. nicht aktivierbar.

Die folgende Übersicht erklärt die auf den Karten aufgedruckten Fähigkeiten ausführlich. Es wird geraten, sie aufmerksam durchzulesen und während des Spiels zu Rate zu ziehen.

BAD HOMBRES



Bernardo Farmacista

Wenn ihm ein **Angriff gelingt, darf er den gleichen Auftrag direkt noch einmal spielen**. Der Spieler kann ein beliebiges neues Ziel wählen und muss noch einmal würfeln. Alle Modifikatoren (z.B. *Handlanger*) bleiben erhalten. Ein Raub kann nicht „verdoppelt“ werden. Ist der erste Angriff zwar gelungen, aber die Auswirkung durch *Falle*, *Notarzt* o.ä. vereitelt worden, kann der zweite Angriff durchaus gespielt werden (es sei denn Bernardo wurde durch die *Falle* getötet).



Big Loco

Alle deine **Angriffe sind um 1 erleichtert**. Alle **Angriffe** von all deinen Gangstern. Die zu würfelnde Zahl sinkt um 1.



Mano del Muerto

Jeder Gangster, den du tötest, gibt einen **Sofort-Bonus von \$4.000 x Stärke**. Jeder Gangster, der von einem deiner Gangster getötet wird, Der Gewalt-Bonus bei Spielende wird davon nicht berührt und zählt zusätzlich.



Thelma Montgomery

Angriffe gegen deine Geschäftsmänner sind um 1 erschwert. Deine Gangster sind **immun gegen Ablenkung und Saboteur**. Alle **Angriffsarten**, die sich gegen deine Geschäftsmänner richten: Die vom Gegner zu würfelnde Zahl steigt um 1. Niemand darf *Ablenkung* oder *Saboteur* auf deine Gangster legen.



Lono Slifer

2x pro Runde: Zwingt einen Gegner, einen Würfel noch einmal zu würfeln. Du bestimmst welcher Würfel. Das neue Ergebnis zählt. Du kannst dies auch zweimal hintereinander machen oder bei zwei Würfeln desselben Wurfs.

Tuco Quintero

Kann zusätzlich zu seinem Auftrag einen **Geschäftsmann verprügeln**. Direkt nach seinem normalen Auftrag. Dies wird nach den gewöhnlichen Regeln gespielt, als würde man eine **Geschäftsmann verprügeln-Karte** spielen. Das *Verprügeln* zählt als **Angriff**. Gegen diesen kann eine *Falle* gespielt werden. Alle Modifikatoren (z.B. *Handlanger*, *Big Loco*) gelten.

Paco Santiago

Beim Ausführen von **Angriffen: Stärke 4. Immun gegen Falle**. Gilt nur für das Ausführen von **Angriffen**. Wird er Opfer eines Attentats, so gilt seine Stärke 3. Gegen seine **Angriffe** kann keine *Falle* gespielt werden.

Izzy Ordova

Kann ihren Auftrag in ein **Attentat verwandeln**. Plane wie gewöhnlich einen Auftrag. In der Aktionsphase kannst du diesen Auftrag ablegen, um stattdessen ein **Attentat** zu spielen. Das **Attentat** wird nach den gewöhnlichen Regeln gespielt, als wäre dies eine normale **Attentat-Karte** (siehe Basisregeln S. 9 & 14).

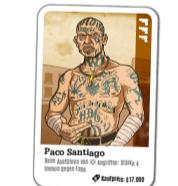
OUTLAWS

Willy Svenson

Kann seinen Auftrag **opfern, um die Zerstörung / Tötung / Deaktivierung einer Karte zu verhindern**. Geht also nur, solange er noch einen Auftrag hat. – dieser wird ohne Wirkung abgelegt. Die zerstörte / getötete / deaktivierte Karte bleibt unberührt. Dies kann auch eingesetzt werden, um die Karte eines anderen Spielers zu retten.

Bob „The Rock“ Nelson

Alle **Angriffe gegen dich sind um 1 erschwert**. Alle **Angriffsarten**, die sich gegen dich richten. Die vom Gegner zu würfelnde Zahl steigt um 1.



Dave „Death“ Poppel
Du kannst pro Runde 2 Aufträge deiner Mitspieler ausspionieren. Ziehe außerdem zwei zusätzliche Einflusskarten. Spionieren wie gewöhnlich nach den Regeln von *Informant & Spion*. In der Phase „Karten Ziehen“ ziehst du zwei zusätzliche Einflusskarten. In der Runde, in der du Dave kaufst, darfst du sofort danach die zusätzlichen Karten ziehen.

➔ **Einfluss: 11.000**

Adriano Simion
Am Ende jeder Runde: Lege \$ 2.000 unter diesen Gangster, um ihn dauerhaft um 1 zu verstärken. Dieser Gangster kann mit jeder Runde einen Punkt stärker werden (also bis zu Stärke 5, wenn man ihn in der 1. Runde kauft!). Lass die Scheine unter der Karte, so kann man immer abzählen wie stark er ist. Diese Stärke gilt auch für *Attentate* gegen ihn, auch für den Gewaltbonus, falls er getötet wird... Das Geld selber fällt als ausgegeben und zählt nicht zu deiner Gewinnsumme.

➔ **Einfluss: 11.000**

Sergey Odessa
1x pro Runde: Du darfst beliebig viele Würfel eines Würfelfurfs wiederholen. Beliebige viele Würfel eines beliebigen Würfels, egal von welchem deiner Gangster.

➔ **Einfluss: 11.000**

Boggy Gloves
Kann zwei Aufträge planen und ausführen (Würfel aufteilen). Du kannst entscheiden, ob du diese beiden Aktionen im gleichen Zug direkt hintereinander machst oder ob du für jede einen einzelnen Zug verwendest (als wären es zwei verschiedene Gangster). Dies gilt sowohl für Planung als auch für Ausführung. Modifikatoren (z.B. *Handlanger*) zählen für beide Aufträge! Die Schwierigkeit eines *Attentats* gegen Boggy wird durch den zweiten Auftrag nicht zusätzlich weiter erhöht.

➔ **Einfluss: 11.000**

Fumiyo Goto
Alle Business-Kaufpreise: - \$ 2.000
Immer wenn du eine Businesskarte kaufst (egal welcher Gangster) wird der Preis um \$ 2.000 gesenkt. Dieser Betrag wird abgezogen, bevor der Preis durch eventuelle andere Karten halbiert wird (z.B. *Unschlagbares Angebot*).

➔ **Einfluss: 11.000**

Ryu Yamamoto
Bei jedem Kauf: Wähle die Business-Karte direkt aus dem Stapel anstatt vom Markt. Alle Business-Kaufpreise: - \$ 1.000. Bei jedem deiner Kaufaufträge, egal welcher Gangster ihn durchführt. Dies ist freiwillig, du darfst entweder wie gewöhnlich vom Markt wählen, oder durchsuche den Business-Stapel und wähle eine beliebige Karte. Belasse dabei die Kartenreihenfolge wie sie war. Außerdem: Alle Business-Kaufpreise werden um \$ 1.000 gesenkt (egal welcher Gangster kauft). Dies wird abgezogen, nachdem der Preis durch andere Karten halbiert wird.

➔ **Einfluss: 11.000**

Takeshi Ando
Dein Einkommen für eine Business-Karte wird verdoppelt (gilt für jede, wenn du die gleiche Karte mehrfach besitzt). Am Zahltag wird das Einkommen einer Business-Karte verdoppelt. Hast du mehrere Versionen dieser Business-Karte, so zählt dies für jede dieser Karten. (z.B. 2 Casinos = \$28.000 Einkommen) Ja, am Ende des Spiels wird es demnach vervierfacht!

➔ **Einfluss: 11.000**

Tyrell Furious
Beim Ausführen von \$ Jobs: Stärke 4. Immun gegen Raub. Gilt nur für das Ausführen von \$ Jobs. Wird er Opfer eines *Attentats*, so gilt seine Stärke 3. Gegen seine Jobs kann kein Raub gespielt werden.

➔ **Einfluss: 11.000**

Risky Rick
Erhöhe die Schwierigkeit seines \$ Jobs um 1, um die Gewinnsumme zu verdoppeln. Dies ist freiwillig. Beispiel: Risky Rick hat den Job *Erpressung* mit Schwierigkeit 3. Du entscheidest dich, stattdessen auf die 4 zu würfeln und würfelst 2, 2, 3, 5. Dies ist ein Erfolg, du erhältst das doppelte der Gewinnsumme für einen Würfelwurf: $7.000 \times 2 = 14.000$. Spielt ein anderer Spieler einen Raub auf Rick, dann geht es um die gesamte Summe.

➔ **Einfluss: 11.000**

O.T. Styles
Alle deine \$ Jobs sind um 1 erleichtert. Alle \$ Jobs von all deinen Gangstern. Die zu würfelnde Zahl sinkt um 1.

➔ **Einfluss: 11.000**

Die Macht des Paten
Spiele diese Karte wenn ein Spieler eine Einflusskarte spielt: Die gegnerische Einflusskarte wird geblockt und ohne Wirkung abgelegt. Nur in dem Moment wo sie gespielt wird – Eine Einflusskarte, die schon länger auf einem Gangster liegt, kann hiermit nicht mehr geblockt werden. Es kann auch eine andere *Die Macht des Paten*-Karte geblockt werden.

➔ **Einfluss: 11.000**

Incognito
Spiele diese Karte in der Planungsphase: Lege sie offen auf einen beliebigen Gangster. Auf diesen Gangster kann keine Ablenkung und kein Saboteur gespielt werden. Geht nur vorsorglich: Eine schon liegende *Ablenkung / Saboteur* kann damit nicht gecancelt werden.

➔ **Einfluss: 11.000**

Jimmy „The Tramp“

Kann seinen Auftrag in eine Falle verwandeln. Wird du erfolgreich angegriffen, so kannst du Jimmys Auftrag abwerfen, um ihn als *Falle* zu spielen (setzt also voraus, dass er noch einen Auftrag hat). Die *Falle* wird nach den normalen Regeln ausgespielt (siehe Basisregeln S. 10 & 14).

Jimmy „The Tramp“
Kann seinen Auftrag in eine Falle verwandeln. Wird du erfolgreich angegriffen, so kannst du Jimmys Auftrag abwerfen, um ihn als *Falle* zu spielen (setzt also voraus, dass er noch einen Auftrag hat). Die *Falle* wird nach den normalen Regeln ausgespielt (siehe Basisregeln S. 10 & 14).

➔ **Einfluss: 11.000**

EASTERN DROOGS

Fredo Kalashenko

Du darfst pro Runde einen ausgespielten Auftrag zurück auf die Hand nehmen. Du hast kein Handkartenlimit. Wenn du eine Auftragskarte in der Aktionsphase ausgespielt hast (egal ob erfolgreich oder nicht und auch wenn du den Auftrag abbrichst), darfst du sie zurück auf die Hand nehmen, anstatt sie abzulegen. Einmal pro Runde, egal welcher Gangster. Du darfst beliebig viele Karten auf der Hand halten.

Fredo Kalashenko
Du darfst pro Runde einen ausgespielten Auftrag zurück auf die Hand nehmen. Du hast kein Handkartenlimit. Wenn du eine Auftragskarte in der Aktionsphase ausgespielt hast (egal ob erfolgreich oder nicht und auch wenn du den Auftrag abbrichst), darfst du sie zurück auf die Hand nehmen, anstatt sie abzulegen. Einmal pro Runde, egal welcher Gangster. Du darfst beliebig viele Karten auf der Hand halten.

➔ **Einfluss: 11.000**

Alexei Walenko

2x pro Runde: 1 gegnerische Einflusskarte *canceln*. Jederzeit: Die Einflusskarte wird ohne Wirkung abgelegt, egal ob sie gerade gespielt wird oder ob sie schon auf einem Gangster liegt.

Alexei Walenko
2x pro Runde: 1 gegnerische Einflusskarte *canceln*. Jederzeit: Die Einflusskarte wird ohne Wirkung abgelegt, egal ob sie gerade gespielt wird oder ob sie schon auf einem Gangster liegt.

➔ **Einfluss: 11.000**

Stas Valigura

Ziehe zwei zusätzliche Karten (*Auftrags- oder Einflusskarten*). In der Phase *Karten ziehen*. In der Runde, in der du Stas kaufst, darfst du sofort nach dem Kauf die 2 zusätzlichen Karten ziehen. Es kann 1 Einfluss- und 1 Auftragskarte sein. Im Spiel zu fünf werden alle Auftragskarten an die Spieler verteilt und der aktuelle Auftragsstapel ist leer. Du kannst dann vom (gemischten) Ablagestapel der vorangegangenen Runde ziehen.

Stas Valigura
Ziehe zwei zusätzliche Karten (*Auftrags- oder Einflusskarten*). In der Phase *Karten ziehen*. In der Runde, in der du Stas kaufst, darfst du sofort nach dem Kauf die 2 zusätzlichen Karten ziehen. Es kann 1 Einfluss- und 1 Auftragskarte sein. Im Spiel zu fünf werden alle Auftragskarten an die Spieler verteilt und der aktuelle Auftragsstapel ist leer. Du kannst dann vom (gemischten) Ablagestapel der vorangegangenen Runde ziehen.

➔ **Einfluss: 11.000**

YAKUZA

Kenzo Isosaki

Kann einen Auftrag und einen Kaufauftrag machen. Du kannst entscheiden ob du diese beiden Aktionen im gleichen Zug direkt hintereinander ausführst oder ob du für jede einen einzelnen Zug verwendest (als wären es zwei verschiedene Gangster). Dies gilt sowohl für Planung als auch für Ausführung. Die Schwierigkeit eines *Attentats* gegen Kenzo wird durch den zweiten Auftrag nicht zusätzlich weiter erhöht.

Kenzo Isosaki
Kann einen Auftrag und einen Kaufauftrag machen. Du kannst entscheiden ob du diese beiden Aktionen im gleichen Zug direkt hintereinander ausführst oder ob du für jede einen einzelnen Zug verwendest (als wären es zwei verschiedene Gangster). Dies gilt sowohl für Planung als auch für Ausführung. Die Schwierigkeit eines *Attentats* gegen Kenzo wird durch den zweiten Auftrag nicht zusätzlich weiter erhöht.

➔ **Einfluss: 11.000**

Saito Botan

Dein Nachtclub zählt für *Monopol Prostitution*, dein Casino zählt für *Geldverleih und Drogenhandel*. Nachtclubs zählen wie Zuhälter, Casinos zählen als Drogendealer und als Geldverleiher, wenn es um die Auszahlung der Monopole geht. Das gilt nicht für Nachtclubs und Casinos von Gegnern.

Saito Botan
Dein Nachtclub zählt für *Monopol Prostitution*, dein Casino zählt für *Geldverleih und Drogenhandel*. Nachtclubs zählen wie Zuhälter, Casinos zählen als Drogendealer und als Geldverleiher, wenn es um die Auszahlung der Monopole geht. Das gilt nicht für Nachtclubs und Casinos von Gegnern.

➔ **Einfluss: 11.000**

Yumiko Ishi

Alle Business-Kaufpreise werden halbiert. Sie macht einen zusätzlichen Kaufauftrag. Immer wenn du eine Business-Karte kaufst, egal welcher Gangster, wird der Preis halbiert. Dies geschieht nach der Anrechnung eventueller weiterer Preissenkungen (z.B. durch *Beziehungen*). Zusätzlicher Kaufauftrag: genauso wie Kenzo Isosaki (s.o.).

Yumiko Ishi
Alle Business-Kaufpreise werden halbiert. Sie macht einen zusätzlichen Kaufauftrag. Immer wenn du eine Business-Karte kaufst, egal welcher Gangster, wird der Preis halbiert. Dies geschieht nach der Anrechnung eventueller weiterer Preissenkungen (z.B. durch *Beziehungen*). Zusätzlicher Kaufauftrag: genauso wie Kenzo Isosaki (s.o.).

➔ **Einfluss: 11.000**

BLOODY CRIPS

Laverne Ontario

+ \$ 4.000 Einkommen. Erhöht dein Einkommen am Zahltag um \$ 4.000. Dies wird genauso wie gewöhnliches Einkommen am Ende des Spiels doppelt ausgezahlt.

Laverne Ontario
+ \$ 4.000 Einkommen. Erhöht dein Einkommen am Zahltag um \$ 4.000. Dies wird genauso wie gewöhnliches Einkommen am Ende des Spiels doppelt ausgezahlt.

➔ **Einfluss: 11.000**

Lil'Omar

Kann geplanten Auftrag abwerfen, um Geld zu verdienen: Würfel auf 3. Gewinn: \$5.000 x Anzahl der Erfolge Beispiel: Du hast für Omar *Vandalismus* geplant. In deinem Zug in der Aktionsphase entscheidest du dich, die *Vandalismus*-Karte abzuwerfen. Stattdessen würfelst du mit zwei Würfeln: 5 und 3. Das sind zwei Erfolge (auf 3), und du erhältst \$10.000 aus der Bank. Dies zählt als \$ Job, es gelten alle Modifikatoren (z.B. *Handlanger*, *Polizist*, *O.T. Styles*) und es kann ein Raub gespielt werden.

Lil'Omar
Kann geplanten Auftrag abwerfen, um Geld zu verdienen: Würfel auf 3. Gewinn: \$5.000 x Anzahl der Erfolge Beispiel: Du hast für Omar *Vandalismus* geplant. In deinem Zug in der Aktionsphase entscheidest du dich, die *Vandalismus*-Karte abzuwerfen. Stattdessen würfelst du mit zwei Würfeln: 5 und 3. Das sind zwei Erfolge (auf 3), und du erhältst \$10.000 aus der Bank. Dies zählt als \$ Job, es gelten alle Modifikatoren (z.B. *Handlanger*, *Polizist*, *O.T. Styles*) und es kann ein Raub gespielt werden.

➔ **Einfluss: 11.000**

T-Dog

Kann Geld waschen: Lege 1 x pro Runde bis zu \$5.000 unter deinen Boss. Jederzeit im Verlauf einer Runde, in deinem eigenen Zug. Eine Runde endet nach dem Zahltag. (Geld waschen: siehe Basisregeln S. 10.)

T-Dog
Kann Geld waschen: Lege 1 x pro Runde bis zu \$5.000 unter deinen Boss. Jederzeit im Verlauf einer Runde, in deinem eigenen Zug. Eine Runde endet nach dem Zahltag. (Geld waschen: siehe Basisregeln S. 10.)

➔ **Einfluss: 11.000**

EINFLUSS- UND AUFTRAGSKARTEN

Schutzheiliger

Spiele diese Karte nach einem Würfelwurf: Du darfst einen Würfel noch einmal werfen. Nur beim eigenem Würfelwurf.

Schutzheiliger
Spiele diese Karte nach einem Würfelwurf: Du darfst einen Würfel noch einmal werfen. Nur beim eigenem Würfelwurf.

➔ **Einfluss: 11.000**

Verschöpfung

Wird nach den normalen Regeln gespielt.

Verschöpfung
Wird nach den normalen Regeln gespielt.

➔ **Einfluss: 11.000**

Kartell der Straße

Wird nach den normalen Regeln gespielt. Die zwei benötigten Monopole werden genau wie benötigte Business-Karten behandelt. Man muss zwei Monopole besitzen oder bei Mitspielern durch Deal-Marker sichern.

Kartell der Straße
Wird nach den normalen Regeln gespielt. Die zwei benötigten Monopole werden genau wie benötigte Business-Karten behandelt. Man muss zwei Monopole besitzen oder bei Mitspielern durch Deal-Marker sichern.

➔ **Einfluss: 11.000**