

# Vendetta

by Doris Matthäus & Frank Nestel

Spielanleitung



# Vendetta

## Für 3 bis 5 Spieler.

Das kleine sizilianische Fischerdorf hat auch schon ruhigere Zeiten erlebt. Aber leider ist der „Pate“ der Region aus dem Leben geschieden worden und nun „streiten“ sich die Mitglieder der „Familie“ um dessen Nachfolge. Nur wenige Kandidaten kommen in Betracht und um die Familie nicht allzu sehr bei der anstehenden „Wahl“ zu schwächen, einigt man sich auf eine etwas friedlichere Lösung des Problems: Wer durch seine „Geschäfte“ in einer vorgegebenen Anzahl Bezirke als erster die Vormachtstellung gewinnt, wird zum neuen „Paten“ ernannt.

Doch die Sitten bei diesen „Geschäften“ sind immer noch rau und schnell reduziert sich die Anzahl der Handlanger der einzelnen Kandidaten. Gerüchte behaupten gar, daß einzelne Mitglieder der „Familie“ ihre „Brüder“ doch tatsächlich an die Carabinieri verpfeifen - oder warum ist die Zahl der Razzien in letzter Zeit so sprunghaft angestiegen?

## Spielmaterial

1 Spielplan - er zeigt das einst so friedliche Fischerdorf,  
13 Karten, der einzelnen Bezirke des Dorfes,  
250 Mitglieder der „Familie“ in 5 Farben (auch „Handlanger“ oder „Mafiosi“ genannt).  
sowie ein kleiner Block und ein Stift zum Notieren der „wirtschaftlichen Erfolge“.

## Spielvorbereitungen

Der älteste Spieler wird zum Nachlaßverwalter des Paten bestimmt und teilt jedem Spieler eine Farbe zu. Dann mischt er verdeckt die 13 Karten der Bezirke und teilt an jeden Spieler (und natürlich auch sich selbst, schließlich will auch er gerne der neue „Pate“ werden) zwei Karten aus.

Nun werden für jeden Spieler zwei Mafiosi in jeden der 13 Bezirke eingesetzt-äußer in den Gebieten, zu denen ein Spieler zwei Karten vorsieh liegen hat. Schließlich ist jeder Spieler mit jeweils zwei Mafiosi in 11 Bezirken vertreten.

Darüberhinaus erhält jeder Spieler noch 10 Mafiosi seiner Farbe. Alle übrigen Mafiosi bleiben einsatzbereit im Hintergrund (oder besser gesagt, in der Spieleschachtel).

Die 13 Karten werden erneut gemischt und als verdeckter Stapel auf das Feld Schutzgeld gelegt, das symbolisch für die „Geschäfte“ der Kandidaten steht. Der Nachlaßverwalter beginnt dann mit dem Spiel. Die anderen folgen jeweils im Uhrzeigersinn!

## Spielablauf

Das Spiel läuft über mehrere Runden, die jeweils aus 11 Phasen und einer abschließenden Razzia bestehen.

Der Spieler, der an der Reihe ist hat in seiner Phase 2 bzw. 3 Aktionen durchzuführen:

- 1. Bezirke neu ordnen,**
- 2. Mafiosi einsetzen,**
- 3. Vendetta auslösen.**

Die Aktion „Bezirke neu ordnen“ wird nur vom Startspieler einer Runde ausgeführt.

Eine Runde beginnt jeweils mit einem Startspieler. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Ist eine Runde mit allen 11 Phasen und der Razzia durchgespielt, wird immer der Spieler zum neuen Starspieler, der normalerweise als nächster an der Reihe wäre.

## Die Aktionen

### 1. Bezirke neu ordnen

Die Aufgabe eines Startspielers ist es, die 13 Karten der Bezirke verdeckt zu mischen. Zwei der Karten legt er verdeckt auf das große Feld „Razzia“, die anderen 11 Karten werden verdeckt auf das Feld „Schutzgeld“ gelegt. Für den Rest der Runde entfällt nun die Aktion „Bezirke neu ordnen“.

## 2. Mafiosi einsetzen

Ein Spieler der an der Reihe ist kann beliebig viele seiner ihm zur Verfügung stehenden Mafiosi in maximal zwei Bezirke auf dem Plan einsetzen. Dabei gilt es folgende Regeln einzuhalten:

- a) Mafiosi können nur von außerhalb ins Spiel gebracht werden, ein Umsetzen oder Verschieben auf dem Spielplan ist nicht erlaubt!
- b) Stehen in einem Bezirk nur noch Mafiosi eines einzigen Spielers, so muß man mindestens genau so viele oder mehr Mafiosi einsetzen wie der andere Spieler in diesem Bezirk besitzt.
- c) Der Startspieler einer Runde darf immer nur in einem Feld neue Mafiosi einsetzen! Die anderen Spieler dürfen ihre Handlanger in maximal zwei Bezirken platzieren.
- d) Man kann nur Mafiosi einsetzen, die man vor sich auf dem Tisch liegen hat. Die Handlanger in der Spieleschachtel stehen also vorläufig nicht zur Verfügung! Im übrigen ist es erlaubt, die Anzahl seiner Mafiosi geheim zu halten. Eine Aufbewahrung in der Hand oder in der Spieleschachtel ist sogar empfohlen.

## 3. Vendetta auslösen

Ein Spieler der am Zuge ist, löst in einem der Bezirke immer eine kleine Vendetta aus, bei der grundsätzlich die Mafiosi eines Spielers den Kürzeren ziehen. Dazu dreht der Spieler die oberste Karte des Schutzgeldstapels um. Nun passiert folgendes;

- a) Der Spieler, der die wenigsten Mafiosi in diesem Bezirk besitzt, verliert alle seine Handlanger. Die Spielsteine wandern zurück in die Spieleschachtel.
- b) Haben zwei oder mehr Spieler die wenigsten Mafiosi in diesem Bezirk, so verliert der Spieler, der als nächster an der Reihe wäre!
- c) Besitzt nur ein Spieler Mafiosi im besagten Feld, kommt es natürlich zu keiner Vendetta und die Handlanger verbleiben in ihrem Bezirk.
- d) Alle Spieler die nun noch Mafiosi in dem betroffenen Bezirk besitzen, erhalten ihre Schutzgelder, die sofort in neue Mafiosi umgesetzt werden: Jeder Spieler erhält also einen Mafiosi aus der Spieleschachtel, unabhängig davon, wieviele Handlanger man in dem Bezirk besitzt

## Ende einer Runde

Wurden alle 11 Karten vom Schutzgeldstapel gespielt, kommt es zur Razzia und die beiden Karten auf dem Feld Razzia werden aufgedeckt. In diesen beiden Feldern geht es allen Mafiosi an den Kragen und die Felder werden vollständig leerräumt. Alle dort vorhandenen Mafiosi wandern in die Spieleschachtel!

Nun vollzieht der Nachlaßverwalter die Rundenwertung. Je nachdem, wieviele Bezirke ein Spieler alleine kontrolliert, erhält er folgende Punkte gutgeschrieben:

- |                         |         |              |
|-------------------------|---------|--------------|
| 1 kontrollierter Bezirk | ergibt  | 1 Punkt.     |
| 2 kontrollierte Bezirke | ergeben | 5 Punkte.    |
| 3 kontrollierte Bezirke | ergeben | 20 Punkte.   |
| 4 kontrollierte Bezirke | ergeben | 75 Punkte.   |
| 5 kontrollierte Bezirke | ergeben | 250 Punkte.  |
| 6 kontrollierte Bezirke | ergeben | 800 Punkte.  |
| 7 kontrollierte Bezirke | ergeben | 1000 Punkte. |

Steht jetzt noch kein Nachfolger für den Paten und somit auch kein Spielsiegerfest (siehe unter „Spielende und Sieg“), wird eine neue Runde begonnen. Der Spieler der normalerweise als nächster an der Reihe wäre, wird der nächste Startspieler.

**Bevor aber eine weitere Runde beginnt, erhalten alle Spieler jeweils 3 neue Mafiosi aus der Spieleschachtel.**

## Spielende und Sieg

Das Spiel endet, sobald sich am Ende einer Runde-also auch nach der Razzia-ein Kandidat zur Nachfolge des Paten als würdig erwiesen hat. Dazu benötigt man die alleinige Kontrolle über eine bestimmte Anzahl von Bezirken.

Bei 3 Spielern Kontrolle über 6 Bezirke.

Bei 4 Spielern Kontrolle über 5 Bezirke.

Bei 5 Spielern Kontrolle über 4 Bezirke.

Da aber in einer ordentlichen sizilianischen Familie so eine „Wahl“ manchmal etwas länger dauert, reicht auch eine entsprechende Erfolgsbilanz für den Spielsieg aus. Dazu benötigt man folgende Punktzahl:

Bei 3 Spielern 800 Punkte.

Bei 4 Spielern 250 Punkte.

Bei 5 Spielern 75 Punkte.

Ist also eine Runde beendet und kein Spieler besitzt die alleinige Kontrolle über die erforderlichen Bezirke, so gewinnt der Spieler, der die entsprechenden Punkte aufweist. Grundsätzlich gilt aber: Der Sieg auf Grund einer ausreichenden Kontrolle von Bezirken steht über einem Sieg nach Punkten.

Dann also Glückwunsch an den neuen „Paten“-dem unsere ergebene Loyalität hiermit versichert sei...

Das Spiel **Vendetta** wurde beim „2. Wettbewerb für Spielautoren um den Erfinderpreis der WAZ und des Hippodice-Spieleclub e.V. 1990“ mit dem 2. Preis ausgezeichnet.

Vendetta... in aller Kürze...

|              |  |
|--------------|--|
| Zu Beginn    | 2 Bezirkskarten pro Spieler. Einsatz von 2 Mafiosi in jedem Bezirk, mit Ausnahme der Karten eines Spielers. 10 Mafiosi in die Hand. Mischen der 13 Karten: 11 auf Feld Schutzgeld, 2 auf Feld Razzia. Startspieler beginnt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn. |
| Runden       | Pro Runde 11 Phasen (= Karten auf Feld Schutzgeld) und Razzia. Jeder Spieler spielt nur 1 Phase.   |
| Phasen       | 2 Aktionen in jeder Phase, a) Mafiosi einsetzen, b) Vendetta auslösen.   |
| Mafiosi      | Einsetzen von beliebig vielen Mafiosi in maximal 2 Bezirken (Startspieler darf nur in 1 Bezirk einsetzen). Ist nur 1 Spieler in einem Feld, muß man gleich viele oder mehr Mafiosi einsetzen.  |
| Vendetta     | Umdrehen der obersten Karte vom Schutzgeldstapel. In diesem Bezirk verliert der Spieler mit den wenigsten Mafiosi alle Spielsteine! Bei Gleichstand verliert der Spieler, der als nächster an der Reihe wäre.  |
| Neue Mafiosi | 1. Nach einer Vendetta erhalten alle im Bezirk verbleibenden Spieler 1 neuen Mafiosi.<br>2. Nach jeder Razzia erhält jeder Spieler immer 2 neue Mafiosi.   |
| Punkte       | Steht am Ende einer Runde noch kein normaler Sieger fest, werden Punkte notiert:<br>1 kontrollierter Bezirk = 1 Punkt<br>2 kontrollierte Bezirke = 5 Punkte<br>3 kontrollierte Bezirke = 20 Punkte<br>4 kontrollierte Bezirke = 75 Punkte                        |

5 kontrollierte Bezirke = 250 Punkte

6 kontrollierte Bezirke = 800 Punkte

7 kontrollierte Bezirke = 1000 Punkte

Spielsieg

Bei Kontrolle einer bestimmten Anzahl von Bezirken:

3 Spieler = 6 Bezirke (oder mindestens 800 Punkte)

4 Spieler = 5 Bezirke (oder mindestens 250 Punkte)

5 Spieler = 4 Bezirke (oder mindestens 75 Punkte)

Der Sieg durch Kontrolle steht über einem Sieg nach Punkten.

Neue Runde

Gibt es nach einer Razzia noch keinen Sieger, beginnt der nächste Spieler als Startspieler eine neue Runde.