

SPIELANLEITUNG

Vendetta

Von Doris Matthäus & Frank Nestel



Vendetta

Für 3 bis 5 Spieler Von Doris Matthäus & Frank Nestel

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.

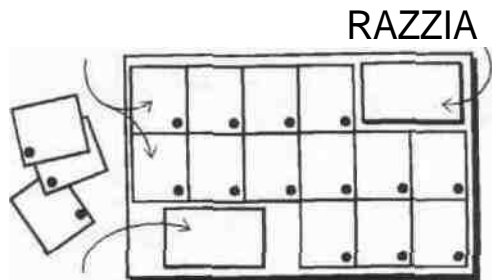
Doch die Sitten bei diesen »Geschäften« sind immer noch rau und schnell reduziert sich die Anzahl der Handlanger der einzelnen Kandidaten. Gerüchte behaupten gar, daß einzelne Mitglieder der »Familie« ihre »Brüder« doch tatsächlich an die Carabinieri verpfeifen - oder warum ist die Zahl der Razzien in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

Spielmaterial

- **1 Spielplan** - er zeigt das einst so friedliche Fischerdorf,
- **13 Karten**, der einzelnen Bezirke des Dorfes,
- **5 x 50 Mitglieder** der »Familien« in 5 Farben (auch »Mafiosi« genannt)
- **1 Spielanleitung**

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) **zwei Karten** aus. Nun werden für jeden Spieler **zwei Mafiosi** in jeden der 13 Bezirke eingesetzt - **außer** in den Gebieten, zu denen ein Spieler zwei Karten vor sich 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 (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!



SCHUTZGELD

Spielablauf

Das Spiel läuft über mehrere Runden, die jeweils aus **11 Phasen** und einer abschließenden **Razzia** bestehen. Der Spieler 4er 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 Startspieler, der normalerweise als nächster an der Reihe wäre.

Die Aktionen

1. Bezirke neu ordnen

Die Aufgabe eines Starspielers 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) **Beginnt** der Startspieler eine Runde, darf er immer nur in **einem** Feld neue Mafiosi einsetzen! Kommt der Startspieler in einer Runde ein weiteres Mal an die Reihe, darf er natürlich in zwei Bezirke einsetzen. Alle anderen Spieler dürfen ihre Handlanger immer in maximal zwei Bezirken platzieren.

d) Man kann **nur** Mafiosi einsetzen, die man vor sich auf dem Tisch liegen hat. Die Spielsteine 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 Hemdtasche ist sogar empfohlen.

Beispiel: Spieler Rot hat einen Bezirk mit 5 Mafiosi unter seiner alleinigen Kontrolle (keine anderen Mafiosi sind vorhanden). Spieler Grün will diesen Zustand ändern. Er muß dafür aber mindestens ebenfalls 5 oder mehr Mafiosi zu Rot in den Bezirk stellen.

Beispiel: Wir befinden uns in der dritten Runde. Die Razzia hat die Bezirke »6« und »11« völlig leergefegt. Der Starspieler darf aber seine Mafiosi nur in einen Bezirk einsetzen. Er wählt Bezirk »6« und platziert 3 Mafiosi. Nach ihm folgt Spieler Grün. Er darf nun in zwei Bezirken nachsetzen und setzt 4 Mafiosi in die Bezirke »6« und »11«.

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 Männer**. 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 in Form **eines neuen Mafiosi**. Jeder Spieler erhält also **einen Mafiosi** aus der Spieleschachtel, unabhängig davon, wieviele Handlanger man in dem Bezirk besitzt.

Beispiel:

Die aktuelle Spielreihenfolge ist: ROT, GELB, GRÜN und BLAU

Für Bezirk »1« hat Rot eine Schutzgeldkarte umgedreht. Gelb und Grün haben mit je zwei Mafiosi beide die wenigsten im Bezirk. Als nächster Spieler wäre Gelb am Zug. So verliert Gelb beide Mafiosi. Einen neuen Mafiosi gibt es für Rot, Grün und Blau.

Wird für Bezirk »2« eine Schutzgeldkarte umgedreht, verliert ebenfalls Gelb seinen Mafiosi. Alle Spieler haben zwar gleich viele und somit auch gemeinsam die wenigsten Mafiosi, aber da Gelb als nächster an der Reihe ist, verliert er seinen Spielstein. Einen neuen Mafiosi gibt es für Rot, Grün und Blau.

Wird für Bezirk »3« eine Schutzgeldkarte umgedreht, verliert Gelb keinen Mafiosi. In diesem Bezirk findet keine Vendetta statt, da Gelb alles unter seiner alleinigen Kontrolle hat. Einen neuen Mafiosi gibt es nur für Gelb.

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 leergeäumt**. 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. Ein Spieler besitzt die **alleinige Kontrolle**, wenn **nur** Spielsteine seiner Farbe in einem Bezirk stehen.

- 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 Spielsieger fest (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 Mafioso aus der Spieleschachtel.

Spielende und Sieg

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

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 ein Spieler, falls er 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 Spieleautoren um den Erfinderpreis der WAZ und des Hippodioe-Spieleclubs. V. 1990 mit dem 2. Preis ausgezeichnet.