



DIE RÜCKKEHR DES ST. VALENTINSTAG-MASSAKERS

Regeln für 9 oder 12 Spieler für CA\$H 'n GUN\$

Während sich die Liebenden weltweit zärtlich umarmen, haben sich die Paten der größten internationalen Mafia versammelt, um die Beute des St. Valentinstag-Massakers aufzuteilen.

Zuversichtlich aber wachsam betreten die Bosse zusammen mit ihren besten Bodyguards den Raum. Sie sind bis zum Anschlag bewaffnet. Die Verhandlungen werden blutig verlaufen. 9 von 10 Leichenbestattern sind sich einig – dieser 14. Februar wird als das größte Massaker aller Zeiten in Erinnerung bleiben.

Warnung !!

Für diese Variante von CA\$H 'n GUN\$ sollten alle Teilnehmer Erfahrungen mit dem Grundspiel haben. Es wird empfohlen, für die erste Partie dieser Variante einen Moderator zu bestimmen.

Spielmaterial:

2 Exemplare von CA\$H 'n GUN\$

Spielziel:

Am Spielende Mitglied des reichsten Teams zu sein.

Spielvorbereitung:

Die Banknoten aus beiden Spielen werden verdeckt gemischt. Es werden 8 Stapel mit je 10 Banknoten gebildet und in die Tischmitte gelegt. Die Pflaster und die „Gekniffen“-Marker aus beiden Spielen werden in Reichweite bereit gelegt. Nach Belieben werden Teams mit je 3 Spielern gebildet. Die Mitglieder jedes Teams bestimmen ihren Paten – er ist der Boss ihres Teams. Die beiden anderen Mitglieder werden die Bodyguards des Paten.

***Team 1: El Presidente und seine Schläger – Vodka und Borschtsch (El Toro, 2x Igor).** Als aktueller Anführer des Tijuana Kartells hofft El Presidente, das zwangsmäßige Tragen des Sombreros durchzusetzen und Tacos statt Nachos als offizielle Nahrung des Kartells einzuführen.*

***Team 2: Little Capone und die Gebrüder Black – John und Quentin (Tino, 2x Mr. Black).** Nachdem all die Scarface-Möchtegerne in der Mafia-Szene auftauchten, glaubte niemand daran, dass Little Capone seine Integrität als führender Mafia-Trendsetter Aufrecht erhalten könne. Er hat sich mit dem weltweit berühmtesten Meuchelmörder-Paar verbündet, um ein für alle mal zu beweisen, dass er der wahre und „originale“ Gangster ist.*

***Team 3: El Seducor und seine Zwillingsskiller (El Toro, 2x Lotus).** El Seducor ist der Gründer und ehemalige Anführer des Tijuana Kartells. Mit Hilfe seiner Zwillingss-Meuchelmörder Weißer Lotus und Schwarzer Lotus plant er seine Rückkehr zur Macht und die Übernahme der Guadalejara-Bande in 2009. Ihre vorwiegende Einnahmequelle ist das Verschachern von belgischem Bier und erstklassigem Sake.*

***Team 4: Tino und die Wailers (Tino, 2x Huggy).** Nach ihrem kläglichen Scheitern als Boygroup sind Tino und die Wailers zu ihrer ersten Liebe zurückgekehrt. Mit neuem Komponisten und Manager hoffen sie, dass ihre Entourage die Billboard Top 40 Mafioso Charts diese Woche als Nr. 1 erobert – wie ein Geschoß...*

Wie im Grundspiel nimmt sich jeder Spieler seinen Charakter, die Patronen-Karten und eine Pistole. Man nimmt einen kompletten Satz Superkraft-Karten aus einem Spiel und zusätzlich die folgenden Superkraft-Karten aus dem zweiten Satz: die #1, #2, #4, #8, #9 und #10 (man kann die #11 - die Schrotflinte – dazunehmen, wenn man sie besitzt). Man erhält so ein Deck aus 16 Karten (17 mit der Schrotflinte). Man verteilt die maximale Anzahl an Karten (5, 4 oder 3) gleichmäßig an jedes Team, abhängig von der Anzahl an Mitspielern und Karten. Die Mitglieder jedes Teams entscheiden zusammen, wie sie die Superkraft-Karten aufteilen. Jeder Spieler erhält genau eine Superkraft-Karte. Können sich die Teams nicht einigen, fällt der Pate die finale Entscheidung. Wie im Grundspiel bleiben die Superkraft-Karten so lange geheim, bis sie genutzt werden. Überzählige Superkraft-Karten werden abgeworfen.

Nachdem die Superkraft-Karten aufgeteilt wurden, können die beiden

Bodyguards eines Teams ihre Patronen-Karten nach Belieben tauschen. Somit können die Bodyguards ihre Strategie optimal mit den Superkraft-Karten abstimmen. Beispiel: Weißer Lotus nimmt 4 „Bang!“ und 4 „Click“ Karten und Schwarzer Lotus nimmt 2 „Bang, Bang, Bang!“ und 6 „Click“ Karten. Jeder Bodyguard muss anschließend 8 Patronen-Karten besitzen. Die Mitglieder eines Teams sitzen nebeneinander mit dem Paten zwischen den Bodyguards.

Nun kann die Party starten!

Spielablauf:

Das Spiel läuft identisch zum Grundspiel ab, mit den folgenden Ausnahmen:

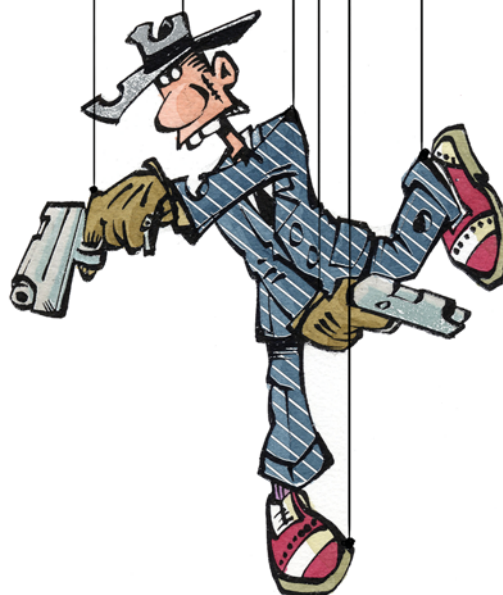
Phase 1 / Decke einen der 8 Stapel mit Banknoten in der Mitte des Spielfelds auf.

Phase 2 / Jeder Spieler wählt nach Absprache mit den Team-Mitgliedern eine Patronen-Karte aus. Durch die Beratung können die Spieler ihre Strategie und zukünftige Ziele absprechen.

Phase 3 & 4 : keine Änderungen

Phase 5 & 6 / Schutz des Paten: Nachdem die Patronen-Karten aufgedeckt wurden und der Pate eines Teams angeschossen wird, kann sich einer seiner Bodyguards dazu entscheiden, den Paten zu schützen und sich in den Schuss (die Schüsse) werfen. Wenn sich ein Bodyguard opfert, werden alle Pistolen, die auf den Paten zielen nun auf den Bodyguard gerichtet und der Pate nimmt sich einen „Gekniffen“-Marker. Um den Paten schützen zu können, darf ein Bodyguard vorher nicht kneifen! Alle Pistolen, die bereits auf den Bodyguard zielen, bleiben natürlich auf den Bodyguard gerichtet. Wenn der Bodyguard den Paten schützt und sowohl „Bang, Bang, Bang!“- als auch Bang!-Karten auf ihn zielen, wird der Bodyguard in Phase 5 von den „Bang, Bang, Bang!“ getroffen und der Pate ist in Phase 6 ungeschützt. Der Pate kann nicht vor der Granate geschützt werden.

Phase 7 / Das Geld wird genau wie im Grundspiel zwischen allen noch stehenden Spielern verteilt. Nach dem Verteilen wird das Geld eines Teams in einem verdeckten Stapel vor dem Paten gesammelt und gehört allen drei Spielern eines Teams.



Spielende und Abrechnung:

Die Party ist nach Abschluss der achten Runde zu Ende. Alle Teams zählen ihre Beute und zahlen die Begräbniskosten ihrer toten Mitglieder. Wie im Grundspiel zahlt jeder lebende Spieler \$5000 für jeden „Gekniffen“-Marker. Ein Spieler mit der „Super-Feigling“-Karte erhält \$5000 für jeden eigenen „Gekniffen“-Marker. Die Spieler mit der „6 Fuß unter der Erde“-Karte erhalten \$10.000 für jeden Toten eines anderen Teams - tote Spieler des eigenen Teams zählen nicht! Schließlich werden die toten Spieler begraben: Die Teams zahlen \$20.000 an Begräbniskosten, um einen toten Bodyguard zu begraben und \$50.000 für einen toten Paten. Das Team gewinnt, das nun das meiste Geld besitzt! Die Toten des Teams gewinnen posthum. Bei einem Unentschieden gewinnt das Team mit den meisten Überlebenden. Gibt es immer noch ein Unentschieden, gewinnt das Team mit weniger „Gekniffen“-Markern.

THE END

The GUN\$FATHER – eine CA\$H'n GUN\$-Variante für 9 oder 12 Spieler.

Ein Spiel von Ludovic Maublanc.

Graphik von Gérard Matthieu.

Deutsche Übersetzung von Henning Kröpke.

Weitere Informationen unter www.rprod.com

© COPYRIGHT REPOS PRODUCTION 2006

Es wurden weder Autoren, Graphiker oder Übersetzer bei Erstellung dieser Variante und der Zeichnungen verletzt.

Dank an alle unsere Tester, die uns ein wenig ihrer Zeit und ihres Verstands gegeben haben.

Jegliche Ähnlichkeiten zu Personen (lebend oder verstorben), Plätzen oder Ereignissen ist komplett zufällig.

Schon bald erhältlich ist die neue Erweiterung für CA\$H'n GUN\$: Die YAKUZAS.

