

VENDETTA

Vendetta speelt zich af in het Chicago van de jaren dertig; een stad die beheerst wordt door de maffia.

In hun hoofdkwartieren hebben de vier machtigste gangsterbazen (Peetvaders) zich verzameld met hun trouwe handlangers. Het uur der waarheid nadert... een nachtelijke strijd in de straten van Chicago zal beslissen welke maffiabaas de macht in Chicago in handen krijgt. Wordt het Bugsy Stefanos of Lowie Lorenzos? Of toch Fatso Mazzonis of Al Ricottis...

Voordat het hoofdkwartier wordt verlaten overlegt men nog eenmaal, want het is zeer gevaarlijk op straat. Overal kunnen vijandige bendeleden op de loer liggen om handlangers gevangen te nemen. Slechts het onschadelijk maken van de vijanden geeft absolute zekerheid voor de belangrijkste persoon; de Peetvader. Hij moet ongedeerd weer in zijn hoofdkwartier belanden.

En dan zijn er nog de geheimzinnige Vendetta-mannen in hun zwarte auto's. Zij rijden schijnbaar doelloos door de straten maar kunnen door elke Peetvader te hulp worden geroepen om de weg vrij te maken.

De grote vraag voor elke Peetvader is: wat is de beste strategie? De belangen zijn groot; welke bende krijgt de absolute macht in Chicago, hét misdaadparadijs van de jaren dertig.

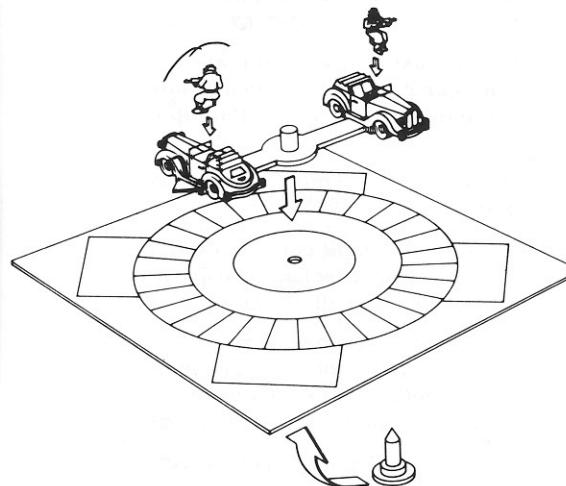
DOEL VAN HET SPEL

Winnaar van Vendetta is de speler die als eerste zijn Peetvader eenmaal het hele speelbord rond laat gaan - en hem daarna weer veilig in zijn hoofdkwartier terugbrengt. Daarbij zet men handlangers in als lijfwacht en als blokkade tegen de medespelers.



INHOUD VAN HET SPEL

- 4 Peetvader-figuren
- 32 handlanger-figuren
- 2 Vendetta-mannen
- 4 ringen
- 1 draaiarm met aan beide zijden een zwarte auto
- 1 voetstuk
- 1 speelbord
- 2 dobbelstenen
- 1 spelbeschrijving



3 - Dan plaats je de draaiarm met de zwarte auto's op de as zodat je die kunt laten draaien.

4 - Iedere speler kiest een kleur en zet alle figuren van die kleur in het hoofdkwartier.

De bende van Bugsy Stefanos is oranje, Fatso Mazzonis is groen, Al Ricottis is blauw en Lori Lorenzos is geel. Iedere bende van 9 bestaat uit 1 Peetvader en 8 handlangers. Om de Peetvader beter te onderscheiden kun je hem in één van de 4 ringen zetten.

BEGIN VAN HET SPEL

De speler die de hoogste ogen gooit mag beginnen.

De bende staat startklaar in het hoofdkwartier. Met behulp van de dobbelstenen kun je je eigen bendeleden in het spel brengen in de richting van de pijl. Bij een dubbele worp mag na het verplaatsen nogmaals gegooid worden.

VOORBEREIDING

Het speelbord met de gevaarlijke binnenstad van Chicago wordt als volgt neergelegd.

- 1 - Voordat het spel begint plaats je de twee Vendetta-mannen (met gestrekte arm) voorzichtig in de zwarte auto's.
- 2 - Het zwarte voetstuk wordt van onder het speelbord in de opening geschoven.

HET VERPLAATSEN VAN DE FIGUREN

Na het gooien van de dobbelstenen beslis je welke figuren gaan lopen (Peetvader en/of handlangers). Je kunt nieuwe figuren uit het hoofdkwartier in het spel brengen, of verder gaan met de figuren die al op het bord staan.

Daarbij zijn 2 mogelijkheden:

- 1 - je telt de ogen van beide dobbelstenen bij elkaar op en

verschuift één figuur zoveel plaatsen naar voren;

2 - je verschuift twee figuren; één figuur per dobbelsteen.

Het is verplicht om net zoveel plaatsen vooruit te gaan als gegooid is. Je mag alleen vooruit (met de klok mee), nooit achteruit.

SPEELVELDEN

De figuren mogen op alle velden staan. Het aantal spelers op één veld is echter beperkt:

- niet meer dan 3 figuren op één veld (dat kunnen alleen 3 figuren van één bende zijn).
- niet meer dan 2 verschillende bendes op één veld

Wanneer er 2 figuren van één bende op een veld staan, dan mag dit veld niet worden betreden door leden van een andere bende (blokkade!).

GEVANGEN NEMEN

Het verplaatsen van figuren waarbij ze alleen komen te staan is gevaarlijk want op dat moment zijn ze onbeschermd en kunnen ze gevangen genomen worden.

Dit kan zodra een tegenstander op hetzelfde veld komt. De speler die op het veld staat wordt dan in de gevangenis (op de tralies) op hetzelfde speelveld gezet en mag niet meer bewegen. De figuur kan pas verder wanneer de 'bewaker' het veld verlaat.

Bevrijding uit de gevangenis: zolang een gevangene door één

tegenstander wordt bewaakt, is er nog een reddingskans: wanneer een eigen handlanger ook het veld betreedt is hij vrij; de vijandige bewaker wordt dan verbannen!

VERBANNING UIT DE STAD

Verbanning betekent dat de getroffen figuur van het bord en uit het spel wordt verwijderd.

Er is sprake van verbanning wanneer 2 spelers van één bende één tegenstander aantreffen op een veld.

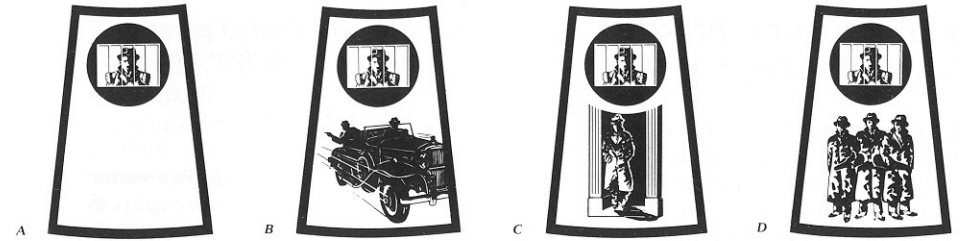
Dat kan op verschillende manieren gebeuren:

- indien iemand een medestander uit gevangenschap bevrijdt (de bewaker wordt verbannen).
- indien je een bestaande gevangene door een 2e eigen bendelid laat bewaken (de gevangene wordt verbannen).
- indien je twee figuren op een veld zet waarop één tegenstander staat - dit kan bijv. als je dubbel gooit (de tegenstander wordt verbannen).

DE SPEELVELDEN

Er zijn 2 soorten speelvelden: Velden zonder symbolen (zie illustratie A); deze velden hebben geen speciale betekenis. En er zijn velden met symbolen:

De betekenis van deze symbolen wordt hierna verklaard.



B - NOODLOT

Zodra je op een Noodlot-veld gaat staan is iedereen in gevaar (ook je eigen bende-leden).

Je moet dan de draaiarm (met de zwarte auto's) rondraaien waardoor de Vendetta-mannen in actie komen. Bij stilstand wijzen de pijlen naar 2 velden. Wanneer de pijlen niet duidelijk op de velden wijzen, wordt er nogmaals gedraaid, ook als de arm niet helemaal rond is geweest wordt er overgedraaid.

Verbanning door de draai-arm

Wanneer de pijlen op velden zonder symbool of op Noodlot-velden wijzen, wordt één van de daarop staande figuren verbannen. Bijvoorbeeld er staat op dit veld

- 1 figuur: verbanning van dit figuur
- 2 figuren van 1 bende: verbanning van 1 figuur(niet de Peetvader)
- 1 bewaker en zijn gevangene: verbanning van gevangene

Uitzondering: Wanneer de gevangene van de bende is van de gene die heeft gedraaid, dan wordt de bewaker verbannen en is de gevangene vrij.

Wanneer er geen figuren op de velden staan gebeurt er niets, er wordt gewoon doorgespeeld.

C - BESCHERMING

Alle op dit veld staande figuren worden door de Vendetta-mannen beschermd (er wordt van dit veld dus niemand verbannen door de draai-arm). Deze velden bieden geen bescherming tegen ander bendes (Je kunt dus gewoon gevangen genomen worden).

D - GEVAAR

Alle figuren op dit veld lopen risico als de arm gaat draaien. Wijst de pijl naar dit veld, dan worden alle daarop staande figuren verbannen.

TERUGKEER UIT DE VERBANNING

Er is een mogelijkheid om de verbannen figuren weer terug te winnen. Voor elk bendelid die een complete ronde heeft afgelegd en weer in of voor(bij) zijn hoofdkwartier staat, mag één van de verbannen figuren weer terug in het spel. In dit geval wordt de verbannen figuur teruggeplaatst in het hoofdkwartier en kan hij weer worden ingezet.

BIJZONDERE POSITIE VAN DE PEETVADER

Een Peetvader heeft in alle situaties gelijke rechten en plichten als de handlangers. Alleen in geval van verbanning wordt hij anders behandeld.

In geval dat de Peetvader wordt verbannen gaat hij niet van het speelbord, maar wordt hij teruggezet in het hoofdkwartier. Wel moeten al zijn handlangers die op dat moment op het bord staan, mee terug naar het hoofdkwartier. Bij de nieuwe beurt kunnen Peetvader en handlangers weer aan het spel meedoen.

TERUGKEER IN HOOFDKWARTIER

De spanning stijgt wanneer een Peetvader zijn hoofdkwartier nadert. De overwinning is dan dichtbij, maar door activiteiten van andere bendes óók het gevaar!

Een Peetvader mag zijn hoofdkwartier pas binnengaan wanneer dat met het aantal ogen exact mogelijk is. Het aantal ogen van één of beide dobbelstenen moet dus overeenstemmen met het aantal velden dat nog te gaan is. Het hoofdkwartier zelf telt daarbij ook als veld.

Het kan voorkomen dat je een té hoog aantal ogen gooit en je je bendeleden niet kan verzetten (bijv. omdat ze gevangen en verbannen zijn). Je moet zetten, dus ga je met de Peetvader het

hoofdkwartier voorbij en maak je een nieuwe ronde door Chicago.

WINNAAR

Degene die als eerste de Peetvader in het hoofdkwartier terugbrengt is de winnaar van Vendetta.

NOG ÉÉN KEER IN HET KORT

- Alles draait in Vendetta om de Peetvader. Hij moet veilig zijn ronde over het speelbord maken. De handlangers moeten hem hierbij helpen als lijfwachten of als blokkade.
- Iedere beurt begint met het gooien van beide dobbelstenen.
- Je mag kiezen of je met 1 of 2 figuren gaat lopen (figuren die gevangen staan of verbannen zijn kun je niet verzetten).
- Als één van de figuren op een vakje met het noodlot- symbool terechtkomt geef je een draai aan de Vendetta- mannen in hun zwarte auto's (als je met twee figuren op een noodlot-vakje komt, moet je twee keer draaien). Iedereen loopt nu het gevaar verbannen te worden (behalve figuren die op een beschermingsvakje staan).
- Je moet met je 'zetten' ook proberen leden van andere bendes gevangen te nemen of zelfs te verbannen.

- Let op dat je de Peetvader nooit alleen op een veld laat staan en vermijd ook zoveel mogelijk de gevaar-velden! Je tegenspelers zullen meteen proberen je gevangen te nemen of je te verbannen...

SPELREGELS VOOR 2 SPELERS

Bij 2 spelers kan ieder met 2 bendes spelen. De hoofdkwartieren van de bendes van een speler moeten tegenover elkaar liggen.

Iedere bende opereert zelfstandig. Er gelden dezelfde regels als voor concurrerende bendes. Het kan dus voorkomen dat je met je ene bende leden van je andere bende verbant. Tijdens je beurt mag je maar met één bende vooruit. Je mag zelf kiezen met welke bende je verder gaat.

Je hebt gewonnen als je beide Peetvaders in het hoofdkwartier hebt gekregen. Zodra een Peetvader het doel heeft bereikt, gaan al zijn handlangers uit het spel en speel je met de andere bende door.