

SPELMATERIAAL

65 kaarten:

- 40 Flessenkaarten (van 1 tot 10)
- 20 Personagekaarten
- 5 Beroemde Gangster kaarten

1 spelregels

IDEE ACHTER HET SPEL

1919: de Amerikaanse regering introduceert de Volstead Act en verbiedt de verkoop van alcohol in het hele land. Al meer dan 10 jaar lang smokkelt de Maffia genoeg om een heel continent van alcohol te voorzien en het neemt de gehele zwarte markt over. Jij bent de baas van een van de grootste criminele bendes die Chicago regeert.

November 2, 1932, 22:34

Je hebt zojuist een telefoontje gekregen van Jimmy «Big Ears», jouw informant bij de politie. De Untouchables, een groep vastberaden agenten, hebben smokkelmagazijnen in de hele stad bepaald en gaan binnenkort een inval inzetten. Je moet jouw voorraad illegale alcohol zo snel mogelijk kwijtraken om de gevangenis uit te blijven.

De pacts die je met de andere families hebt gesloten zijn niet langer belangrijk: de die zijn voorraad kwijtraakt redt zijn eigen huid.

DOEL VAN HET SPEL

Speel evenveel rondes als het aantal spelers. Degene met de laagste score aan het einde wint. Om een ronde te winnen moet jij degene zijn die de laagste hoeveelheid alcohol heeft als «Omerta» geroepen werd.

OPZETTEN VAN HET SPEL

Neem zoveel Beroemde Gangsters-kaarten als er spelers zijn (de resterende kaarten worden niet gebruikt), schud ze en geef elke speler een kaart. De speler die Al Capone heeft start het spel. Als niemand Al Capone heeft dan verdeel je de kaarten

opnieuw. Met de volgende rondes begint de speler met de hoogste score.



Schud de Flessen- en Personagekaarten samen. Geef 4 kaarten aan elke speler, met de afbeelding naar beneden. Leg 4 kaarten met de beeldzijde omhoog in het midden. Die kaarten liggen in de kluis. Je kunt ze alleen bekijken met de Kluiskraker. Alle spelers leggen hun kaarten voor hen neer zonder ze te bekijken.

Vorm een trekstapel in het midden met de rest van de kaarten, naar beneden gericht.



VOOR JE BEGINT

Als Al Capone het startsein geeft controleren de spelers 2 van hun kaarten (de keuze is aan hen), onthoud ze en leg ze voor zich neer met de afdruk naar beneden.

DE SPEEL JE

op jouw beurt een kaart, de eerste van de aflegstapel, of de eerste van de aflegstapel en kijk naar. Dan kun je kiezen uit het volgende:

1. Vervang een van jouw kaarten door de kaart die zojuist hebt getrokken, maar zonder de kaart van jouw hand te bekijken. De kaart in je hand gaat van de aflegstapel met de beeldzijde omhoog.

2. Leg de kaart die je net hebt getrokken rechtstreeks op de aflegstapel met de beeldzijde omhoog (dit is alleen als je van de trekstapel tekent, niet de aflegstapel).

3. Wanneer een speler een flessenkaart weggooit, kunnen alle spelers van een identieke kaart wegleggen op deze te onthullen en weg te gooien. Pas op, want slechts één kaart op deze manier worden weggegooid: alleen de snelste speler kan één kaart wegtraken. Als de speler de verkeerde kaart neerlegt gaat de kaart terug op tafel en trekt de speler een kaart als straf (de kaart wordt rechtstreeks beneden geplaatst en de speler mag er niet naar kijken). Als andere spelers hun kaart proberen te verwijderen maar te traag waren nemen ze hun kaart terug zonder een boete.

4. Wanneer de trekstapel leeg is pak je de kaarten van de aflegstapel, schud je deze en vorm je hiermee een nieuwe trekstapel.

PERSONAGEKAART WEGDOEN

Wanneer de actieve speler een personagekaart weggooit, wordt de kracht van de kaart geactiveerd. De krachten worden op de kaarten en hieronder beschreven. Zoals je zult zien zijn personages altijd actief: ze helpen je om je voorraad alcohol te verlaten of het spel van je tegenstanders te verknoeien. Wees voorzichtig, ze dragen ook alcoholflessen en een aantal wordt linksboven op de kaarten aangegeven) en als je de ronde ermee beëindigt, zullen ze je score aanzienlijk verhogen...

"OMERTA" ROEPEN EN RONDE EINDIGEN

Als je denkt dat je voorraad 7 of lager is kun je Omerta roepen. Pas op: je kunt Omerta alleen aan het begin van jouw beurt roepen voordat je een kaart kiest. Het spel eindigt onmiddellijk. Spelers laten hun hand zien en tellen hun score op (flessen + personagekaarten). Als de speler die Omerta riep een voorraad heeft van 7 of minder en de laagste score heeft, wint hij de ronde en krijgt 0 punten.

Zo niet, wint de speler met de laagste score de ronde en scoort 0 punten. De speler die Omerta heeft geroepen, verliest de ronde, krijgt evenveel punten als de som van zijn kaarten en krijgt een extra straf van 20 punten. Elke andere speler krijgt een score die overeenkomt met de som van hun kaarten (flessen + personages). Als er een gelijkspel is tussen de speler die Omerta riep en een andere speler krijgt de speler die Omerta riep nog steeds 0 punten en de andere speler krijgt zijn score als normaal.

Het spel eindigt na een bepaald aantal rondes: je speelt zoveel rondes als spelers rond de tafel. De speler met de laagste score wint het spel.

The diagram illustrates a game table with the following elements:

- KLUIS (Chest):** Four cards with the word "OMERTA" written on them, arranged in a row.
- STAPEL (Stack):** Two cards, one with "OMERTA" and one with a character illustration.
- SPELER 2 = 33 PUNTEN:** A vertical stack of five cards on the left side of the table.
- SPELER 1 = 31 PUNTEN:** A horizontal row of six cards at the bottom of the table.
- OMERTA! SPELER 3 = 0 PUNT:** A vertical stack of four cards on the right side of the table, with the text "OMERTA!" written vertically next to them.

PRESENTATIE VAN DE KAARTEN



Flessenkaarten = 1 tot 10 punten

Deze kaarten vertegenwoordigen jouw voorraad alcohol. De waarde van deze kaarten komt overeen met het aantal alcoholflessen en staat op de kaart.



The Gangster (De Gangster) = 15 punten

Verwissel twee kaarten om zonder ernaar te kijken. Je kunt een van je kaarten ruilen met een van je tegenstanders, of twee kaarten in de handen van je tegenstanders.



The Lady (De Dame) = 15 punten

Schud de hand van een tegenstander, zonder naar de kaarten te kijken.



The Mole (De Mol) = 15 punten

Kijk naar een van je kaarten en leg hem met de afbeelding naar beneden.



The Snitch (De Verklikker) = 20 punten

Geef twee kaarten van de trekstapel; je kunt twee kaarten aan dezelfde speler geven, of één kaart aan twee verschillende spelers.



The Driver (De Chauffeur) = 20 punten

Leg maximaal 2 flessenkaarten af. Leg je per ongeluk een karakterkaart af, dan pak je deze terug en trek je één extra kaart per verkeerd afgelegde kaart van de trekstapel als straf.



The Safecracker (The Kluiskraker) = 15 punten

Je hebt toegang tot de kluis: kijk naar de 4 kaarten in de kluis en wissel dan één van je kaarten in (zonder ernaar te kijken) voor één kaart uit de kluis. De uitgewisselde kaart blijft in de kluis.



The Killer (De Killer) = 15 punten

De moordenaar kan de Verklikker, de Dame, de Gangster, de Mamma en de Politiepatrouille tegenhouden; als een van die kaarten tegen je wordt gebruikt, onthul dan de moordenaar en klaar. Beide kaarten worden vervolgens weggegooid.



The Witness (De Getuige) = 10 punten

De getuige heeft geen speciale vaardigheid, maar ze is nogal vervelend ... raak haar zo snel mogelijk kwijt!



The Alibi (De Alibi) = 0 punt

Het alibi kan je nek redden: houd het in de buurt! Deze kaart voegt geen punten toe aan je score.

**The Mamma (De Mamma) = 15 punten**

Geef deze kaart aan een andere speler: hij/zij kan 1 beurt moet spelen. De speler die de Mamma heeft kan geen Omerta roepen, kaarten trekken, kaarten wegleggen en de andere spelers kunnen zijn/haar hand niet schudden of hem/haar meer kaarten geven.

**The Police Patrol (De Politiepatrouille) = 15 punten**

Leg deze kaart op een andere kaart van een speler: deze kaart is 2 beurten geblokkeerd. Wanneer de patrouille een kaart blokkeert kan deze kaart niet worden uitgewisseld, bekeken of verwijderd. Als een speler de patrouille ontvangt en slechts één kaart over heeft, trekt hij/zij een kaart en gooit deze meteen weg, dit gedurende 2 beurten.

Op:
De speler die de Politiepatrouille krijgt, mag geen Omerta roepen.

De kaarten van de Mamma en de Politiepatrouille worden op de geblokkeerde kaart geplaatst of vóór de speler voorkomen om te spelen. De kaart wordt uitgegooid na een of twee hele beurten, direct na de beurt van de speler die hem heeft geplaatst een kaart (dit betekent dat de speler het niet kan tekenen of opnieuw spelen). Als een speler Omerta roept als hij deze kaarten hebt gekregen, voeg hem niet toe aan je score. Alleen je eigen kaarten tellen mee voor je score.

OMERTA

AUTEURS: ADRIEN DUMONT & TIMOTHÉE RIGNAULT
ONTWERP: TIMOTHÉE RIGNAULT & FLORIAN BELLON



3-5



10-99



20-30'

SPELREGELS