

Sicilianos

Een kaartspel van Auteur Czarné.

Uitgegeven door Zoch in 2004

Een spel voor 3 tot 6 spelers vanaf 11 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Luk De Lombaerde

www.lukdelombaerde.be of www.spellenwinkel.be

Inhoud:

84 speelkaarten: (11 familiekaarten in 6 kleuren en 3 bedrijvenkaarten in 6 kleuren.)

3 Dobbelstenen: 2 kleur - en 1 invloed dobbelsteen.

70 Sicilianos: (speelgeld elk 14 briefjes met de waarden 5000, 10.000, 20.000, 40.000 en 50.000)

De spelregels.

Speldidee:

De spelers verzamelen kaarten om de sterkst mogelijke familie samen te stellen om zo de bende oorlogen tegen de andere clans te winnen. De winnaar mag dan zwart geld wit wassen en een bedrijf. Wie de meeste bedrijven bezit en terzelfder tijd het meest wit gewassen geld en het minste zwart geld over heeft wint. Tenzij een andere speler alle 3 de bedrijven bezit van een en eenzelfde kleur, wordt hij de peetvader en zo de winnaar.

Spelvoorbereiding:

Iedere speler ontvangt van iedere geldwaarde 2 briefjes. De rest van het geld wordt gesorteerd en vormt de bank.

De familiekaarten worden gescheiden van de bedrijfkaarten en gesorteerd per kleur. De 6 familiestapels worden gescheiden en verdekt naast elkaar (per kleur) gelegd. De bedrijvenkaarten worden volgens kleur er onder verdekt gelegd. 5 zie vb. blz. 2)

Om beurt neemt iedere speler een familiekaart op de hand tot hij er 4 van een verschillende kleur bezit.

Spelverloop:

De beste spaghettikok begint, dan gaat het spel kloksgewijs verder.

Bij zijn beurt moet een speler kiezen tussen 2 acties:

- De dobbelstenen gooien om familiekaarten te verzamelen.
of
- Kaarten spelen om zo een bendeoorlog te beginnen.

Belangrijk:

- Kaarten moeten in de spelershanden gehouden worden, zo dat de andere spelers de kleuren van de kaarten kan herkennen.
- Geen enkele speler mag niet meer dan 10 kaarten op de hand hebben.
Als een speler deze limiet bereikt heeft, moet hij in zijn volgende beurt een bendeoorlog beginnen.

Dobbelen:

De speler die deze actie verkiest, rolt met de 3 dobbelstenen.

Het symbool op de invloeddobbelstenen bepaalt welk een actie de speler mag uitvoeren.

2: Neem 2 kaarten

1: Neem 1 kaart

Hand: Stelen

*** Neem 2 kaarten:**

De speler neemt 2 familiekaarten volgens de gegooide kleuren van de stapel in het midden van de tafel op de hand. Geven de 2 gekleurde dobbelstenen hetzelfde kleur dan neemt de speler er 2 van die stapel.

NOOT: Als een speler reeds 9 kaarten op de hand heeft, dan mag hij er maar 1 bijnemen. Het kleur mag hij zelf kiezen uit de 2 gegooide dobbelstenen.

Als enkel 1 van de 2 gegooide kleuren, nog voorradig is, neemt hij deze kaart. Is er geen enkel kleur nog voorradig, is zijn beurt voorbij en ontvangt hij geen kaarten.

*** Neem 1 kaart:**

De speler mag eender...

Een kaart nemen van de gelijk welke familiestapel. Deze keer spelen de gegooide kleuren geen enkele rol.

OF

Hij neemt een volledige verdeckte stapel van 1 van de 2 gegooide kleuren en kijkt heimelijk naar al deze kaarten.

Van deze kaarten selecteert hij een kaart die hij op de hand neemt.

De andere kaarten legt hij terug verdeckt op de tafel zonder de volgorde te wijzigen. Als geen enkele stapel van de gegooide kleuren nog voorradig is MOET hij een kaart nemen van een andere stapel.

*** Hand = Stelen.**

De speler kiest een van de gegooide kleuren. Dan neemt hij zo een gekleurde kaart uit de hand van een tegenspeler. Daarna is zijn beurt voorbij en is het de beurt van de volgende speler om te dobbelen of kaarten te spelen.

Kaarten spelen:

Wie deze actie verkiest, selecteert een kaart en start zo de bendeoorlog. Alle spelers kunnen deelnemen als de kaarten op hun hand het toelaten. Als de bendeoorlog afgelopen is, gaat het spel verder met de linkerbuur van de speler die de bendeoorlog startte.

*** De bendeoorlog:**

In een bendeoorlog proberen de spelers hun sterkst mogelijke familie voor te stellen (in kaarten van èèn kleur)

De sterkste familie mag dan geld wit wassen en een bedrijfje starten.

De speler die beslist om kaarten te spelen start de bendeoorlog.

Hij neemt een familiekaart uit zijn hand en legt deze verdeckt voor zich neer. Daarna legt hij 1 biljet in Sicilianos neer om het wit te wassen.

Nu beslissen de andere spelers of ze deelnemen aan de bendeoorlog. Zij die meedoen leggen op dezelfde wijze een familiekaart en 1 biljet Sicilianos neer. De familiekaart mag niet van dezelfde kleur zijn dat door een ander speler reeds gespeeld werd. Zij die enkel nog kaarten bezitten van kleuren die reeds gespeeld zijn, kunnen niet deelnemen aan de bendeoorlog. Zij leggen dan ook geen familiekaart en Sicilianos uit.

Nu draait iedere speler in de bendeoorlog om.

Dan gaat de bendeoorlog verder: Opnieuw de speler die de bendeoorlog begon, legt een familiekaart verdeckt neer. Het moet een familiekaart van de kleur zijn die hij daarvoor speelde. De andere deelnemers van de bendeoorlog doen hetzelfde in volgorde - met uitzondering van zij die een overloper speelden (overloper zie verder voor uitleg)

Als een speler niet meer kan of weet welke kaart nog te spelen, valt hij uit de bendeoorlog. Op het einde van iedere ronde worden de gespeelde kaarten omgedraaid.

Zij die blijven verder spelen in de bendeoorlog, plaatsen voortdurend familiekaarten en gaan zo verder tot ze ook niet meer kunnen of wensen verder te spelen.

*** De winnaar van de bendeoorlog:**

Iedere speler telt nu de waarde op van zijn openliggende familiekaarten.

Wie de meeste punten heeft wint de bendeoorlog.

Zijn dit meerdere families met dezelfde punten, dan winnen zij niets, maar de 2^{de} sterkste loopt met de winst weg.

De winnaar van de bendeoorlog start nu een bedrijfje in de kleur van de familiekaarten die hij gespeeld heeft. Hij neemt de bedrijvenstapel van dit

kleur, kiest er 1 bedrijfje uit en legt dit verdekt voor zich neer. De overige bedrijvenkaarten legt hij als verdekte stapel terug. Is de bedrijvenstapel van dit kleur uitgeput, kan er ook geen bedrijf opgericht worden.

Het is van geen belang of hij een bedrijf kan oprichten, de winnaar van de bendeoorlog wast zijn gekozen geld altijd wit.

Hij neemt zijn Sicilianos samen met een biljet van de zelfde waarde van de bank en legt dit als witgewassen geld voor zich neer.

NOOT: Witgewassen geld ligt altijd gescheiden van het zwartgeld.

Leg wit gewassen geld naast de verworven bedrijvenkaarten.

Als 2 spelers bondgenoten worden in de bendeoorlog (zie overloper), verkrijgt de ene een bedrijf en wast de andere het geld wit.

In dit geval neemt de geldwasser geen geld bij de bank maar neemt hij het geld van zijn bondgenoot om bij zijn wit gewassen geld te leggen. De speler van de overwinnende familie kiest voor het geld of voor het bedrijf, de Overloper kiest het andere.

Als een speler geen familiekaarten meer kan spelen voor het einde van de bendeoorlog omdat ze al vernietigd zijn door bommen (zie bommen) kan hij de bendeoorlog niet winnen, zelfs als zijn bondgenoot mee wint.

In dit geval wint enkel de bondgenoot de bendeoorlog.

De bank neemt al de gekozen Sicilianos van de verliezers van de bendeoorlog. Alle gespeelde familiekaarten worden teruggeplaatst onder de respectievelijke kleurstapels.

De volgende speler die een bendeoorlog start, kiest opnieuw gelijk welke familiekaart (kleur) die hij wil spelen uit zijn hand, enz...

*** De Overloper:**

In iedere familie is er een kaart met 2 verschillende waarden (8/4) en kleuren. Wie zo'n kaart speelt, beslist na het omdraaien als ze telt als familielid of als Overloper en verkondigt dit luid aan iedereen.

Belangrijk: Deze kaart kan alleen gebruikt worden als Overloper als deze gespeeld wordt in de eerste ronde van de bendeoorlog.

- Wordt deze kaart als normale familiekaart gebruikt, telt ze voor 8 punten bij de familietelling.
- Wordt deze kaart als Overloper gebruikt door een speler (A), telt ze voor 4 punten bij de familietelling dit is voor de ander kleur afgebeeld op de kaart. Dit is enkel mogelijk als een andere speler (B) deze andere familie gebruikt in de bendeoorlog. Is dit het geval nemen beide spelers (A & B) deel aan de bendeoorlog, zij winnen of verliezen samen. Hoe dan ook de speler die de Overloper speelt kan geen kaarten meer spelen in deze bendeoorlog.

*** Verschillende overlopers:**

Als meerdere spelers in de ronde een Overloper spelen, beslissen ze startend bij de beginner van de bendeoorlog en verder kloksgewijs hoe ze deze kaart gebruiken als gewone familiekaart of als Overloper.

Overloperkaarten zijn paren met dezelfde kleurencombinatie (bv. geel - zwart en zwart - geel)

Zo kan enkel 1 van deze beide kaarten als Overloper gebruikt worden.

*** De Bommen:**

Wie en BOM kaart speelt, beslist na het omdraaien als ze telt als familiekaart of als BOM

- Wordt ze gebruikt als familiekaart, telt ze nu voor 5 punten bij de familietelling.

- Wordt de kaart gebruikt als BOM, verwijdert ze een vijandig familielid uit de bendeoorlog. De BOM kleuren (3 verschillende) op de BOM kaart duiden aan op welke families ze effect heeft.
De BOM legger kiest een BOM kleur. Dan verwijdert hij een openliggende familiekaart van die kleur van een medespeler.
UITZONDERING: Wordt een BOM gebruikt tegen een familie, waarvan er een familielid de waarde 1 heeft, dan is deze kaart altijd het slachtoffer van de aanslag (Een bodygard offert altijd zichzelf op) De verwijderde familie en BOM kaart worden verdekt teruggelegd onder de kleurstapel op tafel.
NOOT: Een BOM kan enkel exploderen in de ronde dat ze omgedraaid wordt. In verdere rondes heeft ze geen nut meer.

*** Verschillende BOMMEN:**

Als meerdere spelers in de ronde een BOM kaart spelen beslissen ze - startend bij de beginner van de bendeoorlog en verder kloksgewijs - hoe ze de kaart gebruiken als familie of als BOM kaart. Het kan gebeuren dat een speler een tegenspeler bombardeert alvorens die zijn BOM afgaat.

Speleinde en score:

Het spel eindigt als een speler de 3 bedrijven van een zelfde kleur bezit. Deze speler wint het spel en mag zich zelf de PEETVADER noemen.

Als geen enkele speler dit bekommt, stopt het spel zodra een speler geen zwart geld meer heeft. Dan is het uitbetaaldag en daarna komt de eindscore.

- Iedere speler telt zijn witgewassen geld. Van deze som trekt hij het resterende zwart geld af.
- De bank betaalt met een bonus als...
 - 50.000 Sicilianos aan ieder die 3 verschillende bedrijven van 3 verschillende kleuren bezit.
 - 100.000 Sicilianos aan de eigenaar van de meeste antiekwinkels, de eigenaar van de meeste pizzeria's en aan de eigenaars van de meeste wasserijen.

Als 2 of meerdere spelers hetzelfde aantal bedrijven hebben, krijgt er niemand iets.

Hoe dan ook de speler met de meeste Sicilianos in het bezit wint het spel.