

GANGSTA!




Spelmateriaal

- 5 Boss-kaarten
- 35 Gangsterkaarten
- 90 Overvalkaarten, onderverdeeld in 3 Hoofdstukken
- 12 Grondstoffenkaarten
- 8 Snitch-kaarten
- 80\$ (30 biljetten van 1\$ en 10 van 5\$)
- de spelregels

- Spelregels -

DOEL VAN HET SPEL

In *Gangsta!* zijn de spelers Maffiabazen die de grootste bende willen uitbouwen. Op die manier proberen ze steeds meer invloed op de rivaliserende bendes en op de zwarte markt te krijgen. De spelers zullen gangsters inhuren om hun bende uit te breiden, en vervolgens verschillende overvallen plegen. Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste Invloedspunten .

VOORBEREIDING

1. Elke speler ontvangt willekeurig een **Boss** en de hoeveelheid \$ die daarop vermeld staat.
2. Schud de Overvallen van *Hoofdstuk I*. Leg de Overvallen van *Hoofdstukken II & III* opzij voor later. Trek de eerste 5 Overvallen van de stapel en leg ze open neer: dit zijn de **Beschikbare Overvallen**.
3. Doe hetzelfde met de Gangsters, die de **Reserve van Huurlingen** vormen. Maak met de resterende Gangsters een trekstapel.
4. De speler die als laatste een bank overviel, is de startspeler... Niemand? Dan mag de jongste speler beginnen.



Beschikbare Overvallen



Reserve van Huurlingen



VERLOOP VAN EEN RONDE

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee gaan de spelers eerst hun **Bende Mobiliseren** en daarna van de 3 mogelijke acties één **Actie** Uitvoeren.

"Beschikbare" en "Ingeschakelde" Gangsters.

Zodra je een Gangster laat deelnemen aan een Overval (zie Acties Uitvoeren), draai je zijn kaart 90° naar rechts. Deze Gangster is nu **Ingeschakeld**. Een Gangster die niet ingeschakeld is, is **Beschikbaar**. De Gangsters kunnen onder bepaalde voorwaarden opnieuw beschikbaar worden tijdens de fase *Bende Mobiliseren* (zie hieronder).

Bende Mobiliseren

Deze fase staat je toe om één of meerdere van je Gangsters naar keuze weer **Beschikbaar** te maken. Deze fase zal tijdens het spel duidelijk worden, naarmate je steeds meer Gangsters inhuurt.

De situatie die het vaakst zal voorkomen, is dat een aantal van je Gangsters *Beschikbaar* en een aantal *Ingeschakeld* zullen zijn. **Elke Gangster met een symbool van Leider** staat je toe om een andere Gangster gratis weer **Beschikbaar** te maken, op voorwaarde dat de **Leider** zelf *Beschikbaar* is (*Ingeschakelde Leiders* hebben het immers te druk om bevelen te geven).

Let goed op: als een *Leider* bij de aanvang van deze fase *Ingeschakeld* is, dan kan hij deze vaardigheid niet gebruiken.

Indien je dat wenst, mag je 1\$ betalen per extra Gangster die je weer **Beschikbaar** wil maken.

Bijzonder geval: **als al je Gangsters aan het begin van je beurt *Ingeschakeld* zijn, dan zijn ze *Gesynchroniseerd* en wordt je hele bende automatisch opnieuw **Beschikbaar**.**

Een van de belangrijkste strategische overwegingen in het spel is dus om al je Gangsters aan het einde van je beurt *Ingeschakeld* te krijgen... Zo is je hele bende opnieuw beschikbaar voor je volgende beurt.

Actie Uitvoeren

Tijdens je beurt voer je één van de 3 mogelijke acties uit:
Een Gangster Inhuren - Een Overval Plegen - Passen.

Bende Mobiliseren - Voorbeeld

Situatie 1:

Tijdens de fase *Bende Mobiliseren* zijn er 2 Gangsters *Beschikbaar*. Ze beschikken beide over de vaardigheid van *Leider*. Johan mag dus zijn 2 andere Gangsters weer *Beschikbaar* maken. Daarna voert hij een *Actie* naar keuze uit.



Situatie 2:

Tijdens de fase *Bende Mobiliseren* is er 1 Gangster *Beschikbaar* met de vaardigheid van *Leider*. Johan mag dus 1 andere Gangster weer *Beschikbaar* maken: hij kiest zijn *Boss*. Daarna betaalt hij 1\$ om zijn laatste Gangster *Beschikbaar* te maken. Tot slot voert hij een *Actie* naar keuze uit.



Situatie 3 :

Tijdens de fase *Bende Mobiliseren* zijn er geen Gangsters beschikbaar met de vaardigheid van *Leider*. Johan mag 1\$ betalen voor elke Gangster die hij *Beschikbaar* wil maken. In dit voorbeeld heeft hij slechts 2\$ en beslist hij om zijn twee *Leiders* weer recht op te draaien. Daarna voert hij een *Actie* naar keuze uit.



Situatie 4 :

Tijdens de fase *Bende Mobiliseren* zijn alle Gangsters *Ingeschakeld*. Hierdoor zijn ze *Gesynchroniseerd*. Johan mag dus gratis zijn hele bende weer *Beschikbaar* maken. Daarna voert hij een *Actie* naar keuze uit.



Actie: Een Gangster Inhuren

Kies een Gangster uit de Reserve van *Huurlingen*, betaal de kost aan de bank en leg de kaart naast de Gangsters die al deel uitmaken van je bende. De ingehuurd Gangster is meteen *Beschikbaar*.

Trek een nieuwe Gangster van de stapel en leg hem bij de Reserve van *Huurlingen*.

Actie: Een Overval Plegen

Elke Overval vereist één of meerdere vaardigheden. **Om een Overval te plegen, moet je beschikken over net zoveel Gangsters als nodig om aan de Voorwaarden te voldoen. Enkel Beschikbare Gangsters kunnen aan een Overval deelnemen!**

Om een Overval te plegen, moet je één voor één in een volgorde naar keuze je gekozen Gangsters *Inschakelen*.

Hierbij moet je een aantal **spelregels** respecteren. De volgende regels omvatten een **strategisch aspect** dat **steeds crucialer wordt** naarmate je bende zich uitbreidt.

- Het is **mogelijk om een Gangster in te zetten die over slechts één van de vereiste vaardigheden beschikt**, zelfs als hij andere vaardigheden heeft die voor de gekozen Overval niet nuttig zijn.
- Het is echter **niet mogelijk om een Gangster in te zetten die niet over minstens één van de vereiste vaardigheden beschikt**.
- Bij de inschakeling van een Gangster is het **niet mogelijk om een vaardigheid te negeren die nodig is om de Overval te plegen**.

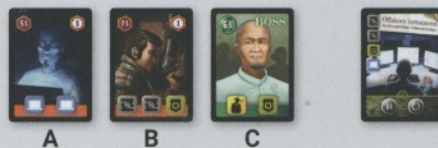
Je mag zelf kiezen in welke volgorde je je Gangsters inzet om een Overval te plegen, op voorwaarde dat deze volgorde de bovenstaande voorwaarden niet overtreedt. **Voordat je een Overval pleegt, raden we je aan om grondig de verschillende mogelijke combinaties te bestuderen.**

Als de gekozen Gangsters samen voldoen aan de voorwaarden van de overval en *Ingeschakeld* zijn, ontvang je de beloningen die onderaan de Overvalkaart aangegeven staan. Leg de kaart vervolgens gedekt voor je neer. Zo ontstaat er een stapeltje met overvallen die je hebt gepleegd.

De beloningen zijn meestal in de vorm van *Inkomsten* en/of *Invloeds punten*, maar tijdens het spel kunnen ze geleidelijk aan variëren. De effecten van speciale beloningen staan uitgelegd op de volgende pagina.

Een Overval Plegen - Voorbeeld

Pieter wil deze Overval plegen en hiervoor al zijn Gangsters inschakelen, zodat hij ze kan Synchroniseren (zie p. 2). Lukt het hem?



Pieter denkt eraan om eerst **Gangster B** in te schakelen omdat die in zijn eentje al over 3 van de 4 vaardigheden beschikt om de Overval te kunnen plegen. In dit geval is hij verplicht om de 3 vaardigheden te gebruiken (hij mag geen vaardigheden negeren die nodig zijn om de Overval te plegen). Het is dus niet mogelijk om al zijn Gangsters in te schakelen.



De enige optie om zijn hele bende in te schakelen (en deze dus voor zijn volgende beurt te Synchroniseren) is om eerst de **Boss** in te schakelen en daarna (in een volgorde naar keuze) de twee andere Gangsters.



Zodra de Overval gepleegd is en de beloningen uitgedeeld zijn, trek je een nieuwe Overval en leg je die open op de tafel.

Actie - Passen

Je kunt ook beslissen om te *Passen*.

Je bende blijft echter niet met gekruiste armen toekijken. Als je past, ontvang je **inkomsten die gelijk zijn aan je aantal Gangsters met de vaardigheid van Leider** (het maakt niet uit of ze *Beschikbaar* of *Ingeschakeld* zijn).

Daarnaast mag je er als je past voor **kieszen om een Overval of een Gangster naar keuze af te leggen**. Vervang in dat geval de afgelegde Overval / Gangster door de eerste kaart van de bijbehorende trekstapel.

DE BELONINGEN

Inkomsten

Ontvang een bedrag in \$ dat overeenstemt met het aangegeven cijfer.

Invloedspunten (IP)

Leg de Overvalkaart gedekt voor je neer. Deze levert aan het einde van het spel punten op.

Inhuren

Zodra deze Overval gepleegd is, mag je onmiddellijk een Gangster uit de Reserve van *Huurlingen* inhuren. Betaal de kost van de gekozen Gangster. Hij is meteen *Beschikbaar*.

Training

Je mag de trainingskaart onder een van je Gangsters stoppen die aan de Overval deelnamen. Enkel de aangeleerde vaardigheid mag daarbij zichtbaar zijn. Deze Gangster beschikt voor de rest van het spel over een extra vaardigheid. Let op: eenzelfde Gangster mag nooit beschikken over meer dan één extra vaardigheid of over meer dan één vaardigheid van *Leider*.

Extra Beurt

Je krijgt onmiddellijk een extra beurt. Je mag opnieuw je *Bende Mobiliseren* en een nieuwe *Actie Uitvoeren*. Je kunt deze beloning geen twee keer na elkaar ontvangen.

Diefstal

Steel het aangegeven aantal \$ van één tegenstander. Je krijgt geen extra geld van de bank als de tegenstander minder geld bezit dan het aangegeven bedrag.

Afleiding

Je mag onmiddellijk een aantal Gangsters (maximum het aangegeven aantal in **totaal**) *Inschakelen* bij één of meer van je tegenstanders.

Moord

Duid een tegenstander aan die een Gangster met 2 vaardigheden moet afleggen (niet meer, niet minder).

Mobilisatie

Nadat de Overval is gepleegd, mag je je hele bende weer *Beschikbaar* maken (zelfs de Gangsters die niet deelnamen aan de Overval).

Coöperatieve Overvallen (Hoofdstukken II & III)



Als je beslist om een coöperatieve Overval te plegen, moet je eerst deze Actie Uitvoeren door minstens één van je *Beschikbare* Gangsters in te schakelen.

Hiervoor gelden de gewoonlijke regels, **maar als je een coöperatieve Overval wil plegen, mag je een beroep doen op extra Gangsters. Dit mogen ook Gangsters van je tegenstanders zijn, en deze spelers kunnen zich hier niet tegen verzetten.**

Alle Gangsters die deelnemen aan een coöperatieve Overval worden *Ingeschakeld*. Gangsters van je tegenstanders die al *Ingeschakeld* zijn, kunnen dus niet deelnemen.

Je bent vrij om combinaties te gebruiken die je tegenstanders zo veel mogelijk beperken, op voorwaarde dat je de algemene spelregels niet overtreedt.

Bij een coöperatieve Overval ontvangt enkel de actieve speler (die de Overval startte) de beloning in het linkervak (A). De andere betrokken spelers - inclusief de actieve speler - ontvangen de beloning in het rechtervak (B).



Bij een gewone Overval ontvangt de actieve speler enkel de beloning in het linkervak (A).

In alle gevallen geldt: zodra de Overval gepleegd is en de beloningen verdeeld zijn, trek je een nieuwe Overval en leg je hem open op de tafel.



DE HOOFDSTUKKEN

Het spel is onderverdeeld in drie hoofdstukken. Elk hoofdstuk stemt overeen met een specifieke periode in de ontwikkeling van je bende.

Hoofdstuk I - Genesis

De Bosses omringen zich geleidelijk aan met Gangsters en plegen hun eerste Overvallen.

Zodra een van de spelers zijn 4e Gangster inhuurt (inclusief de Boss), is Hoofdstuk I onmiddellijk afgelopen.

Het hoofdstuk eindigt met een extra inkomstenfase: de "Gelegenheidsinkomsten". De spelers tellen elk de vaardigheden van alle Gangsters in hun bende (inclusief aangeleerde vaardigheden). De spelers met de minste vaardigheden ontvangen het verschil, omgezet in \$.

Voorbeeld: Tamara beschikt over 8 vaardigheden in totaal, Kris over 6 en Olivia over 5. Kris ontvangt 2\$ en Olivia 3\$.


Verwijder daarna alle Overvallen van Hoofdstuk I (inclusief de stapel) en vervang ze door 5 Overvallen van Hoofdstuk II. Trek je een *Snitch*, vervang deze dan door een Overval, stop de *Snitch* terug en schud opnieuw de stapel.

Volg het normale rondevloer: de speler links van degene die Hoofdstuk I heeft beëindigd, begint in Hoofdstuk II.

Hoofdstuk II - Bendeoorlog

De politie heeft besloten om in te grijpen en de plannen van de bendes te dwarsbomen. Ze doen dat volgens een beproefde methode: de bendes aanklagen door ze te infiltreren (zie "Snitches" op de pagina hiernaast).

Zodra een van de spelers zijn 7e Gangster inhuurt (inclusief de Boss), is Hoofdstuk II onmiddellijk afgelopen en ontstaat er een bendeoorlog: de bendes hebben zich versterkt en beginnen elkaar te schaduwen en aan te vallen.

De spelers tellen het aantal symbolen van "Hurlingen"  dat ze bezitten:

- De speler met de meeste symbolen wint de bendeoorlog en verliest geen Gangsters.
- In alle andere gevallen moeten de spelers 1 Gangster naar keuze afleggen.



Belangrijk: je Gangsters zijn steeds loyaal aan hun Boss. Daardoor kan deze laatste **nooit** geëlimineerd worden: in geen enkel geval!

Verwijder daarna alle Overvallen van Hoofdstuk II (inclusief de stapel) en vervang ze door 5 Overvallen van Hoofdstuk III. Trek je een *Snitch*, vervang deze dan door een Overval, stop de *Snitch* terug en schud opnieuw de stapel. De speler links van degene die Hoofdstuk II heeft beëindigd, begint in Hoofdstuk III.


Hoofdstuk III - Overheersing

Jullie bendes zijn een bedreiging geworden voor de nationale veiligheid. De overheid verdubbelt zijn inspanningen om een einde te maken aan jullie activiteiten: het aantal *Snitch*-kaarten gaat in dit hoofdstuk van 3 naar 5.

Zodra er aan een van de volgende voorwaarden is voldaan, is Hoofdstuk III afgelopen:

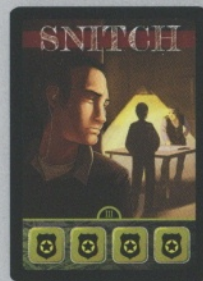
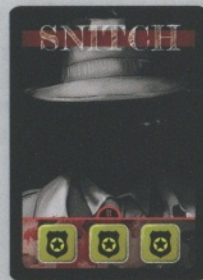
- * Een van de spelers huurt zijn 9e Gangster in
- * Er wordt een 3e *Snitch* getrokken. Deze kaart wordt nog afgehandeld en daarna is het spel voorbij.

SNITCHES

Zodra er iemand een *Snitch* trekt, tellen de spelers het aantal symbolen van "Informatuur"  op hun Beschikbare en Ingeschakelde Gangsters. Ze vergelijken dit aantal met het cijfer op de *Snitch*-kaart.

Als je aantal gelijk of hoger is, dan ontsnap je aan de politie. Anders moet je grondstoffen inzetten om de politie tegen te gaan en het verschil in \$ betalen. Heb je niet genoeg geld, dan arresteert de politie een van je Gangsters.


In dat geval moet je een van je Gangsters naar keuze afleggen. Bovendien verlies je het geld dat hij nog bezat, ook al was dit bedrag ontoereikend.



Samenvatting van de voorwaarden en evenementen van elk hoofdstuk

	Voorwaarden voor het einde van het Hoofdstuk	Evenementen aan het einde van het Hoofdstuk
Hoofdstuk I	1e speler met 4 Gangsters -	Gelegenheidsinkomsten
Hoofdstuk II	1e speler met 7 Gangsters -	Bendeoorlog
Hoofdstuk III	1e speler met 9 Gangsters - / 3e Snitch-kaart getrokken	Eindtelling

EINDE VAN HET SPEL

Bereken je IP  als volgt:

1. IP van de **Overvallen** die je tijdens het spel hebt gepleegd
2. IP op je **Gangsters** die nog in het spel zijn
3. Bonussen:

- de **rijkste speler** ontvangt **2 extra IP**
- de speler met de **meeste Gangsters** in zijn bende ontvangt **2 extra IP**

In beide gevallen geldt dat als er een gelijkspel is tussen spelers, al deze spelers 1 IP ontvangen.

De speler met de meeste IP is de winnaar en wordt de Boss! Is er een gelijkspel, dan wint de speler met de **meeste Gangsters** in zijn bende. Is er nog steeds een gelijkspel, dan delen de betrokken spelers de overwinning.

SPECIALE REGELS VOOR 2 SPELERS

Bendeoorlog: is er een gelijkspel, dan legt elke speler een Gangster naar keuze af. Is er een winnaar, dan legt enkel de verliezende speler een Gangster naar keuze af. Als de winnaar wint met minstens het dubbele aantal symbolen van Huurlingen (bv. 4 tegen 2), dan kiest de winnaar de Gangster die moet worden afgelegd (met uitzondering van de Boss).



VARIANTEN

Je kan de volgende 2 varianten vrij combineren zoals je zelf wil. We raden echter af om ze te gebruiken voor je eerste spelletje.

Variant 1: Families

Tijdens het spel krijg je **1\$ korting telkens je een Gangster inhurt van dezelfde familie als je Boss**. Aan het einde van het spel **ontvangen de spelers met meerderheden in elk van de 5 families extra IP**.



Bratva



Kartel



GhettoBende



Maffia



Triaden

De bonussen voor IP aan het einde van het spel veranderen als volgt:

- spelers met een meerderheid in 1 van de 5 families ontvangen 2 extra IP. Bij een gelijkspel ontvangen de betrokken spelers elk 1 IP.
- er is geen bonus voor de meeste Gangsters. De rijkste speler ontvangt nog steeds 2 extra IP.

Variant 2: Grondstoffenkaarten

De **Grondstoffenkaarten** maken nieuwe strategische opties mogelijk. De spelers beschikken elk over een **Grondstoffenkaart** die ze tijdens het spel kunnen ontwikkelen om speciale eigenschappen te ontvangen.

Nadat tijdens de voorbereiding de Bosses uitgedeeld zijn en de **Overvallen** en **Reserve van Huurlingen** voorbereid zijn, ontvangen de spelers willekeurig twee **Grondstoffenkaarten**. Ze kiezen er eentje om mee te spelen. Verwijder de niet gekozen kaarten uit het spel. Daarna leggen de spelers hun gekozen **Grondstoffenkaart** horizontaal open voor zich neer.

Zodra je beschikt over alle vaardigheden op je **Grondstoffenkaart**, activeert deze kaart automatisch (draai de kaart verticaal om aan te geven dat hij actief is). Hij blijft actief tot aan het einde van het spel, zelfs als je tijdens het spel bepaalde vaardigheden op de kaart verliest. Geactiveerde **Grondstoffenkaarten** zijn ook een bepaald aantal **Invloeds punten** waard.

Voor ervaren spelers: deel willekeurig drie **Grondstoffenkaarten** voor elke speler en selecteer er twee.

EFFECTEN VAN DE GRONDSTOFFENKAARTEN

Bank - In de bank kun je tot 10\$ opslaan. Dit geld is veilig voor een Diefstal . Tijdens je beurt mag je geld van je bank halen of in je bank opslaan.

Commissariaat - Als er een *Snitch* wordt getrokken, betaal je altijd slechts 1\$ aan de bank. Als je niet kunt betalen, moet je een Gangster naar keuze afleggen.

High-Tech Materiaal - Negeer een voorwaarde naar keuze bij een kunstroof of bij hacking.

Motorbende - Aan het begin van je beurt mag je de eerste Overval van de stapel bekijken. Je mag de Overval tijdens deze beurt plegen mits een vooruitbetaling van 1\$.

Ziekenhuis - Al je geëlimineerde Gangsters komen op het ziekenhuis te liggen. Je kunt ze terugkrijgen (in *Beschikbare* positie) als je kiest om je beurt te passen. Dit geldt niet voor Gangsters die gearresteerd zijn door een *Snitch*.

Geldvervalsing - Aan het begin van elke beurt ontvang je 1\$. Leg tijdens de bendeoorlog de Geldvervalsing af naar je vervulde Overvallen.

Privéjet - Nadat je aan een Overval hebt deelgenomen (alleen of coöperatief), mag je één van je Gangsters weer Beschikbaar maken.

Zwarte Markt - Als je ervoor kiest om je beurt te passen, ontvang je 2\$.

Media - Aan het einde van het spel ontvang je 1 extra IP voor elk van je vervulde Overvallen die IP waard zijn (voor een maximum van 7 IP).

Hoofdkwartier - Betaal 1\$ om je hele bende weer Beschikbaar te maken.

Netwerk van Informanten - Aan het begin van je beurt mag je de eerste Gangster van de stapel bekijken. Je mag hem tijdens deze beurt inhuren. Betaal 1\$ minder als hij tot dezelfde familie behoort als je Boss.

Geheime Vereniging - Aan het einde van je beurt mag je gratis 1 van je Leiders weer Beschikbaar maken.

Spelontwerp: Yves Rosenbaum - **Illustraties en Grafisch Ontwerp:** Fred Navez. **Nederlandse Vertaling:** The Geeky Pen - www.geekypen.com ©
© 2019 Schmeta Games - www.schmetagames.be

Dankwoord: bedankt aan Tamara, Kwis & San, Djé, Raph en Julie, Pierre, de 44 crew, Michaël en het team van *Des Jeux une Fois*, het team van *Dé Joueur*, Nicolas van *Azao Games*, Delphine, Tanju, Jay, Nadine, Eric, Marie-France, Lole, Tomz, Jerem, Tosh, Zahkrin, Yasim, Aoulad.

 Schmeta
Games