

CAPO DELLA MAFIA



SPELREGELS

Als capo ofwel onderbaas van de maffia draait alles om het verdienen van respect. De meest gerespecteerde capo stijgt binnen de familie namelijk in rang. Om aan respect te komen, voeren capo's opdrachten voor de grote baas uit. Daarbij ontzien ze niemand, ook hun mede-maffiosi niet. Bluffen wordt door de grote baas echter niet gewaardeerd. Capo's die bluffers ontmaskeren, worden daarom ook rijkelijk beloond!

SPEELMATERIAAL

- 110 kaarten:
- 70 maffiosokaarten
- 16 opdrachtkaarten
- 10 gebeurteniskaarten
- 7 verdenkingskaarten
- 7 overzichtskaarten
- 100 respectpunten
- De spelregels



VOORBEREIDING

- Iedere speler ontvangt 1 verdenkings- en 1 overzichtskaart in 1 kleur.
- Iedere speler krijgt 3 respectpunten.
- Schud de maffiosokaarten en geef ieder er 5.
- Schud de opdrachtkaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel. Doe hetzelfde met de gebeurteniskaarten.



Startopstelling bij 4 spelers.

KORT SPELOVERZICHT

De spelers zijn capo's die opdrachten voor de grote baas uitvoeren, maar onder-tussen ook hun mede-maffiosi op bluffen proberen te betrappen. Iedere capo is verplicht om met behulp van zijn maffiosokaarten in elk geval een poging te doen om een opdracht uit te voeren, want bij de mafia is werkweigering een doodzonde! Wie opdrachten correct uitvoert en anderen terecht verdenkt, verdient veel respect. De capo die als eerste 15 respectpunten heeft, wint het spel.

Aanbevelingen voor het eerste spel

Spelen de spelers Capo della Mafia voor het eerst, dan raden we aan om de volgende wijzigingen toe te passen:

- Verwijder de 3 maffiosokaarten "Little Tony, the rat" uit het spel.
- Doe alle gebeurteniskaarten in de doos. Deze worden niet gebruikt. Negeer de envelopsymbolen op de opdrachtkaarten.
- De speler die als eerste 10 respectpunten heeft, wint het spel.

SPELVERLOOP

Capo della Mafia duurt een aantal ronden. Elke ronde bestaat uit onderstaande fasen, die in de aangegeven volgorde worden gespeeld:

1. Opdrachtkaart (en eventueel gebeurteniskaart) omdraaien
2. Maffiosokaart(en) spelen
3. Verdenkingskaarten spelen (optioneel)
4. Opdrachten en verdenkingen afhandelen

Fase 1: Opdrachtkaart (en eventueel gebeurteniskaart) omdraaien

Draai de bovenste opdrachtkaart van de stapel om. Deze toont een aantal symbolen, die aangeven aan welke voorwaarden een speler moet voldoen om de opdracht uit te voeren. De sterren op de kaart geven aan hoeveel sterren een speler ten hoogste op zijn in fase 2 gespeelde kaarten mag hebben om de opdracht succesvol te kunnen uitvoeren. Daarnaast moet hij ten minste alle andere op de opdrachtkaart afgebeelde symbolen op die gespeelde kaarten hebben.



Opmerking: een vraagteken staat voor een symbool naar keuze. Twee of drie symbolen met een vraagteken staan voor **gelijke** symbolen.

Als er op de achterkant van de kaart van de gedekte stapel opdrachtkaarten een envelop staat afgebeeld, draai dan ook de bovenste gebeurteniskaart van de stapel om. Lees de tekst erop voor. Deze geldt voor de actuele ronde. Spreekt de tekst de spelregels tegen, dan heeft de tekst op de gebeurteniskaart voorrang.



Fase 2. Maffiosokaart(en) spelen

Iedere speler bepaalt nu voor zichzelf hoeveel maffiosokaarten hij uit zijn hand wil spelen (maar ten minste één!). Hij legt deze gedekt voor zich op tafel. Nadat iedereen dit heeft gedaan, moet iedere speler de helft (naar beneden afgerond) van zijn gespeelde kaarten omdraaien, zodat een deel van de gespeelde kaarten zichtbaar wordt. Hij mag zelf kiezen welke kaarten hij omdraait.

Voorbeeld: een speler die 3 kaarten speelt, moet er 1 opendraaien.



Daarna legt iedere speler zijn overzichtskaart met de afbeelding van de hoed naar boven naast zijn gespeelde kaarten.

Fase 3. Verdenkingskaarten spelen (optioneel)

Iedere speler neemt zijn verdenkingskaart in zijn hand. Eén van de spelers telt nu hardop af: "3, 2, 1, 0!". Op "0" moeten alle spelers tegelijk hun verdenkingskaart op tafel leggen. Wil een speler niemand verdenken, dan legt hij zijn verdenkingskaart gedekt voor zich neer. Wil hij wel een andere speler verdenken, dan legt hij zijn verdenkingskaart open voor zich met het pistool naar de betreffende speler gericht. **Opmerking:** een speler mag zichzelf niet verdenken.



Fase 4. Opdrachten en verdenkingen afhandelen

Iedere speler die door ten minste 1 andere speler wordt verdacht, moet al zijn kaarten opendraaien. Dan wordt duidelijk of hij de opdracht succesvol heeft uitgevoerd of heeft gebluft. Heeft hij in totaal ten hoogste zoveel sterren op zijn gespeelde kaarten als de opdrachtkaart laat zien en ten minste alle andere op de opdrachtkaart aangegeven symbolen, dan is de opdracht gelukt en laat hij zijn overzichtskaart met de hoed naar boven voor zich liggen. In alle andere situaties moet hij zijn overzichtskaart naar de gevangenskant draaien.

Belangrijk: een speler die niet wordt verdacht, hoeft zijn kaarten niet om te draaien!



Voorbeeld: Joram heeft voldaan aan het minimum aantal symbolen maar heeft te veel sterren en heeft daardoor de opdracht niet gehaald. Hij draait zijn overzichtskaart naar de kant met de gevangenis. Danny hoeft zijn kaart niet te laten zien omdat hij niet wordt verdacht en heeft automatisch aan de opdracht voldaan. Hij laat zijn overzichtskaart met de hoedkant naar boven liggen. Erik heeft de juiste hoeveelheid symbolen en sterren en voldoet dus aan de voorwaarden. Hij laat zijn overzichtskaart ook met de hoedkant naar boven liggen.

Opmerkingen:

- Toont een opdrachtkaart meermaals hetzelfde symbool, dan moet de speler het betreffende symbool ook ten minste zo vaak op zijn gespeelde kaarten hebben.
- Toont een kaart een vraagteken, dan staat dit voor een symbool naar keuze. Toont een kaart twee of drie symbolen met een vraagteken, dan moeten de spelers daar **gelijke** symbolen voor spelen.

Ga nu iedere speler, te beginnen met de speler die aftelde en daarna met de klok mee, langs om te controleren of hij respectpunten (verder in deze spelregels afgekort tot "respect") verdient:

Respect voor opdracht- en maffiosokaarten

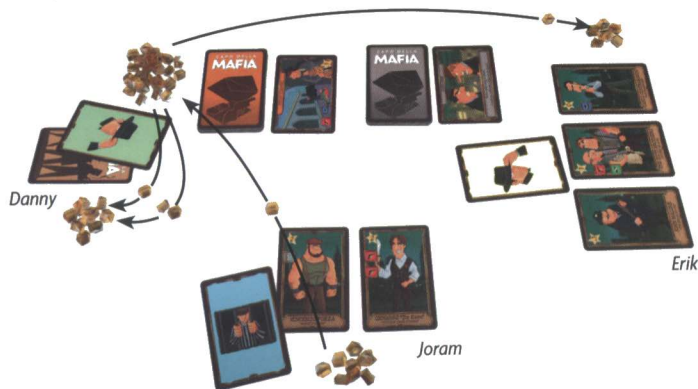
- Een speler waarvan zijn overzichtskaart met de hoed naar boven ligt, krijgt 1 respect. **Let op:** dat geldt ook voor een speler die niet wordt verdacht.
- Een speler die bepaalde speciale maffiosokaarten heeft gespeeld, krijgt het bijbehorende respect (zie blz. 7, Overzicht van speciale maffiosokaarten).

Respect voor verdenkingskaarten

- Een speler die een speler verdenkt waarvan zijn overzichtskaart met de gevangenis naar boven ligt, krijgt 2 respect.
- Een speler die een speler verdenkt waarvan zijn overzichtskaart met de hoed naar boven ligt, verliest 1 respect. **Opmerking:** een speler die geen respect meer heeft, kan niets meer verliezen.

Leg nu alle gespeelde kaarten gedekt op een aflegstapel.

Let op: de kaarten van niet-verdachte spelers worden niet getoond!



Voorbeeld: in bovenstaande situatie krijgen Danny en Erik ieder 1 respect voor het halen van de opdracht. Joram verliest 1 respect omdat hij Erik onterecht heeft verdacht en Danny krijgt 2 respect omdat hij Joram terecht heeft verdacht. Danny wint deze ronde dus totaal 3, Joram 0 en Erik 1 respect.

Einde van een ronde

- Heeft geen van de spelers 15 of meer respect, dan start een nieuwe ronde.
- Iedere speler die 0 of 1 maffiosokaart in zijn hand heeft, moet maffiosokaarten van de gedekte stapel trekken totdat hij er 5 heeft (*een capo met 0 of 1 kaart heeft geen team meer*).

Einde van het spel

Heeft een speler 15 of meer respect, dan wint hij het spel. Hij wordt tot "Capo di tutti Capi" (baas der bazen) benoemd. Hebben meer spelers 15 of meer respect, dan wint de speler met het meeste respect. Speel bij een gelijke stand steeds een extra ronde totdat er 1 winnaar is.

Verduidelijking van speciale maffiosokaarten:



Giulia Napoli, "la prima donna": als de overzichtskaart van deze speler aan het einde van de ronde met de hoedkant naar boven ligt, krijgt hij 1 extra respect.



Little Tony, "the rat": als deze speler wordt verdacht, telt de extra ster bij alle spelers mee, dus ook bij de betreffende speler zelf.



Mario Beretta, "il consigliere": als deze speler wordt verdacht, steelt hij 1 respect van iedere speler die hem verdenkt.



Vincenzo Forza, "mighty Vinnie": deze kaart geeft deze speler 1 symbool naar keuze.



John Malone, "the Brooklyn cop": de betreffende speler mag deze ronde 1 ster van zijn totaal aftrekken.



Captain Penny, "kickback-Penny": de betreffende speler mag deze ronde 2 sterren van zijn totaal aftrekken.

Verduidelijking van speciale opdrachtkaarten:



A few bucks on the side: minimaal 1 symbool naar keuze en maximaal 0 sterren.



Specialist mission: minimaal 2 **gelijke** symbolen naar keuze en maximaal 2 sterren.



Promotion contract: minimaal 3 gelijke symbolen naar keuze en maximaal 5 sterren.

Verduidelijking van speciale gebeurteniskaart:



Have a sit down: verdenken 2 spelers elkaar, dan gelden beide verdachtmakingen niet. Worden deze spelers ook niet door anderen verdacht, dan hoeven ze hun kaarten niet te laten zien en hebben ze hun opdracht correct uitgevoerd.



© 2017 999 Games b.v.
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice
Auteur: Arjan van Houwelingen
Illustraties: Fiore GmbH
Realisatie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU