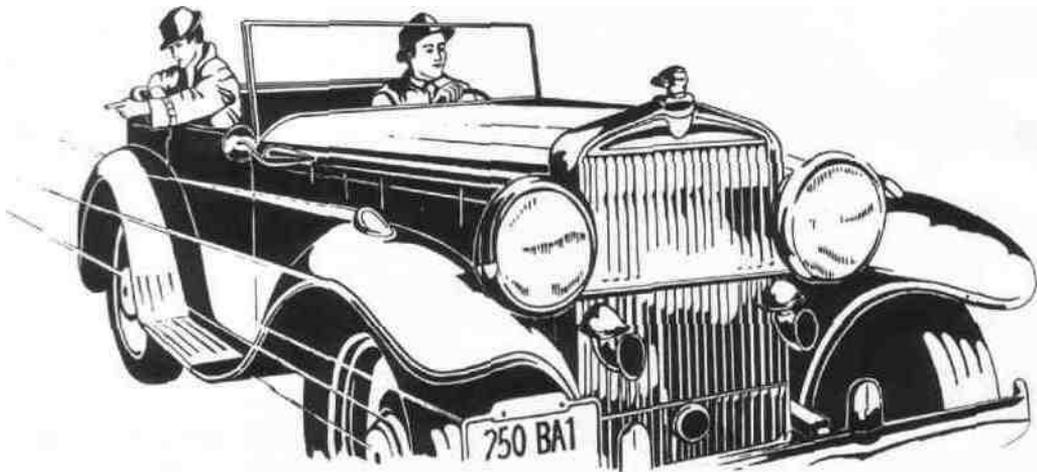


COSA NOSTRA

ES WAR EINMAL IN CHICAGO ...



Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren



Die Spielidee

Das Chicago der 20er Jahre bildet den dramatischen Hintergrund für dieses spannende Spiel.

Es gibt vier rivalisierende Banden und alle verfolgen das gleiche Ziel - die Vorherrschaft in der Stadt zu gewinnen.

In den Hauptquartieren haben die mächtigen Gangsterbosse ihre treuen Gefolgsleute um sich versammelt. Die Stunde der Entscheidung naht - ein Rundgang durch die nächtlichen Straßen soll die Machtfrage endgültig klären.

Vor dem Verlassen des sicheren Hauptquartiers berät man noch einmal über die Vorgehensweise, denn auf den Straßen ist es gefährlich. Überall können fremde Bandenmitglieder lauern, um die eigenen Leute gefangen zu nehmen. Nur gegenseitiger Schutz bringt absolute Sicherheit, vor allem für die meistgefährdete Person - den Boss. Er muß unverseht ins Hauptquartier zurückkehren.

Und dann sind da noch die geheimnisvollen „Cosa Nostra-Männer“ in ihren schwarzen Autos. Sie fahren ziellos durch die Straßen und können von jedem Boss als Hilfe angefordert werden, um den Weg frei zu machen.

Wie also am geschicktesten vorgehen? Die Herausforderung ist groß - und der Lohn gewaltig - ein unauslöschlicher Platz in der Geschichte der 30er Jahre.

Es war einmal in Chicago ...



Das Spielziel

Sieger von Cosa Nostra ist der Spieler, der als erster seinen Boss einmal rund um das gesamte Spielfeld führt und in sein Hauptquartier zurückbringt.

Dabei setzt man seine Gefolgsleute als Begleitschutz für den eigenen Boss und als Blockade gegen die Mitspieler ein.

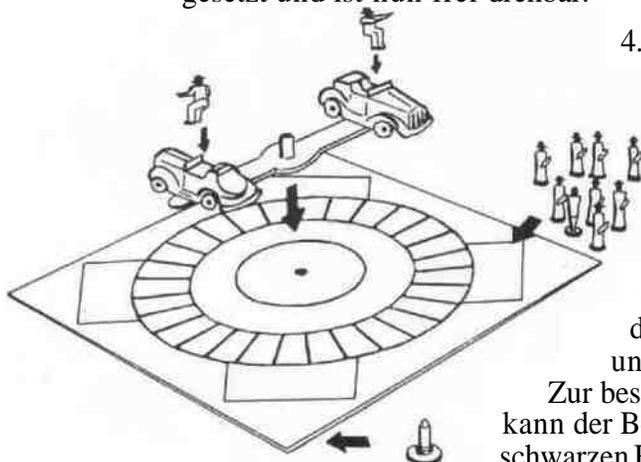
Die Spielausstattung

36 Spielfiguren	1 Spielbrett
2 „Cosa Nostra-Männer“	2 Würfel
1 Schicksals-Rad mit zwei schwarzen Autos	1 Spielregel

Die Spielvorbereitung

Das Spielfeld - die gefährliche Innenstadt von Chicago - wird zunächst mit einigen Handgriffen vorbereitet:

1. Vor dem allerersten Spiel müssen die Figuren mit dem ausgestreckten Arm („Cosa Nostra-Männer“) vorsichtig in die Sitze der schwarzen Autos eingesetzt werden.
2. Der schwarze Sockel (Stift) wird von unten durch das Loch in der Spielfeldmitte gedrückt.
3. Dann wird der Drehmann mit den schwarzen Autos auf den Stift gesetzt und ist nun frei drehbar.



4. Jeder Spieler wählt eine Farbe, erhält die dazugehörigen Figuren und stellt sie in das gleichfarbige Hauptquartier. Jede Bande setzt sich aus insgesamt 9 Mitgliedern zusammen, dem Boss (= große Figur) und seinen 8 Gefolgsleuten.

Zur besonderen Kennzeichnung kann der Boss auf den beiliegenden schwarzen Ring aufgesteckt werden.

Der Spielbeginn

Alle Mitglieder der Bande (Spielfiguren) stehen startbereit im Hauptquartier. Mit Hilfe der Würfel kann man seine Figuren nun ins Spiel bringen, d.h. die Spielfelder in Pfeilrichtung betreten. Gewürfelt wird immer mit beiden Würfeln. Bei Pasch ist man nochmals anxler Reihe, muß jedoch vorher seinen Zug vollständig ausführen.

Der Spieler mit der höchsten Würfelzahl beginnt.

Die Bewegung der Spielfiguren

Nach dem Würfeln entscheidet man anhand der Augenzahl, welche Spielfiguren (Boss/Gefolgsleute) man bewegt. Es ist dabei möglich, neue Figuren aus dem Hauptquartier ins Spiel zu bringen, oder mit bereits ins Spiel gebrachten Figuren vorwärtszuziehen.

Es bestehen zwei Möglichkeiten:

- * die addierte Augenzahl beider Würfel mit einer Figur zu ziehen (-> direktes Vorrücken auf betreffendes Feld), oder
- * die Zahlen auf 2 Figuren aufzuteilen (-> pro Würfelzahl wird eine Figur vorgerückt).

Zu beachten: Die gesamte Augenzahl muß immer gesetzt werden, solange dies möglich ist.

Das Betreten von Spielfeldern

Alle Spielfelder dürfen von jeder Spielfigur betreten werden. Die Anzahl der zugelassenen Figuren auf einem Feld ist allerdings begrenzt:

- **Nicht mehr als 3 Figuren dürfen auf einem Feld stehen.**
- **Nicht mehr als 2 verschiedene Banden dürfen sich gleichzeitig auf einem Feld befinden.**

Besetzt man mit 2 eigenen Figuren ein Feld, darf es von keiner anderen Bande betreten werden (Blockade!).

Die Gefangennahme



Das Vorrücken von einzelnen Bandenmitgliedern ist gefährlich, denn wer allein auf einem Spielfeld steht, ist ungeschützt und kann gefangengenommen werden.

Dies geschieht, sobald eine gegnerische Figur ein Feld betritt, auf dem man alleine steht. Man wird dann sofort in das „**Gefängnis**“ (Kreis mit Gittersymbol) auf diesem Spielfeld gestellt und ist zunächst bewegungsunfähig.

Die Figur kann erst dann wieder bewegt werden, wenn der „Bewacher“ das Spielfeld verläßt.

Befreiung aus der Gefangennahme

Solange ein gefangenes Bandenmitglied nur von einer gegnerischen Figur bewacht wird, gibt es noch eine Rettungschance:

Man zieht mit einer weiteren eigenen Figur auf das betreffende Feld und **befreit** dadurch sein Bandenmitglied. Außerdem schickt man die gegnerische Spielfigur in die Verbannung!

Die Verbannung aus der Stadt

Verbannung bedeutet, daß die betroffene Figur sofort vom Brett entfernt werden muß und zunächst völlig aus dem Spiel ausscheidet.

Es kommt immer dann zur Verbannung, wenn sich **zwei Mitglieder der eigenen Bande und eine gegnerische Spielfigur** auf einem Feld treffen.

Dies kann auf verschiedene Arten geschehen:

- ... indem man ein Bandenmitglied aus der Gefangenschaft befreit (s.o.).
- ... indem man im Spielverlauf eine bereits bestehende Gefangenschaft mit einer zweiten eigenen Spielfigur verstärkt.
- ... indem man in einem Spielzug zwei seiner Figuren auf ein Feld zieht (z.B. durch Pasch), auf dem ein einzelner Gegner steht.

Die Spielfelder

Es gibt Spielfelder **Ohne Symbole**, die keine besonderen Auswirkungen auf den Spielablauf haben. Dazu gehören auch die vor den Hauptquartieren liegenden Felder.

Außerdem gibt es Spielfelder, die mit **besonderen Symbolen** gekennzeichnet sind:



Schicksal!



Gefahr!



Schutz!

Die Bedeutung dieser Symbole wird in den folgenden Absätzen erläutert.

Das Schicksais-Rad

Sobald man ein Feld mit dem Symbol **Schicksal!** betritt, ist Gefahr für alle Spielfiguren (auch der eigenen) im Verzug.

Man muß nun das **Schicksals-Rad** (den Dreharm mit den beiden schwarzen Autos) in Bewegung setzen und bringt somit die gefürchteten „Cosa Nostra-Männer“ ins Spiel. Nach Stillstand der Autos zeigen die Pfeile an den Trittbrettern auf bestimmte Felder. Zeigt der Pfeil nicht eindeutig auf ein Feld, wird nochmals gedreht.

* Verbannung durch das Schicksals-Rad

Zeigen die Pfeile auf ein Feld „**Ohne Symbol**“ oder ein Symbol **Schicksal!** wird eine der dort stehenden Figuren in die Verbannung geschickt. Dabei können verschiedene Fälle auftreten:

Es steht bzw. stehen auf diesem Feld

- ... eine Figur -> Verbannung dieser Figur
- ... zwei Figuren einer Bande -> Der betroffene Spieler entscheidet, welche davon verbannt wird.
- ... ein „Bewacher“ und sein Gefangener -> Der Gefangene wird verbannt.

Sonderfall: Ist der Gefangene Mitglied der Bande, die das **Schicksals-Rad** gedreht hat, ist der Gefangene frei.

* **Gefahr!**

Hält das Auto vor einem Feld mit dem Symbol **Gefahr!**, werden **alle** dort stehenden Figuren verbannt.

* **Schutz!**

Auf diesen Feldern sind **alle** Spielfiguren vor der Verbannung durch die „Cosa Nostra-Männer“ geschützt.

Die Rückkehr aus der Verbannung

Es besteht die Möglichkeit, verbannte Spielfiguren wieder zurückzugewinnen:

Wer mit einer seiner Figuren im Laufe des Spiels das vor seinem Hauptquartier liegende Spielfeld (nach einem Rundgang) **erreicht oder passiert**, holt ein Bandenmitglied aus der Verbannung zurück. In diesem Fall wird eine zu diesem Zeitpunkt verbannte Spielfigur wieder ins Hauptquartier gesetzt und kann von dort neu ins Spiel eingreifen.

Die Sonderrolle des Bosses

Ein **Boss** hat in allen Spielsituationen die gleichen Rechte und Pflichten wie seine Gefolgsleute. Lediglich bei der **Verbannung** wird er bevorzugt behandelt:

Anstelle des völligen oder vorläufigen Ausscheidens wird der Boss in sein Hauptquartier zurückgeschickt. Dabei müssen ihn allerdings alle seine im Spiel befindlichen Gefolgsleute begleiten (außer den bereits verbannten). Vom Hauptquartier aus kann er dann beim nächsten Spielzug wieder neu starten.

Die Heimkehr ins Hauptquartier

Die Spannung steigt, sobald sich ein Boss seinem Hauptquartier nähert. Dann ist der **Spielsieg** in greifbarer Nähe, aber auch die Gefahr durch die Aktivitäten der anderen Banden am größten.

Ein Boss darf sein Hauptquartier nur betreten, wenn dies durch exakte Ausführung seines Wurfes möglich ist. Es muß also die Augenzahl eines oder beider Würfel mit der Anzahl der noch zurückzulegenden Felder übereinstimmen. Das Hauptquartier zählt dabei als Feld mit.

Es kann passieren, daß man mit einer zu hohen Augenzahl und durch die Bewegungsunfähigkeit seiner Gefolgsleute am Hauptquartier vorbeiziehen und eine weitere Runde durch Chicago zurücklegen muß.

Der Sieger des Spiels

Wer als erster Spieler seinen Boss ins Hauptquartier zurückbringt, ist der **Sieger von COSA NOSTRA**.

Spezielle Regeln für 2 Spieler

Bei nur 2 Mitspielern kann jeder auch mit 2 Banden spielen. Die Hauptquartiere der ausgewählten Banden sollten sich allerdings gegenüberliegen.

Jede Bande bleibt selbständig, man kann also nicht mit einer Bande der anderen helfen. Auch darf man in einem Spielzug nur eine der Banden bewegen, also nicht die gewürfelte Augenzahl auf Figuren unterschiedlichster Banden aufteilen. Welche Banden man bewegt, spielt keine Rolle.

Gewonnen hat man erst dann, wenn man beide Bosse ins jeweilige Hauptquartier gebracht hat. Sobald ein Boss sein Ziel erreicht hat, scheiden seine Gefolgsleute aus dem Spiel aus und man kann nur noch die Figuren der übriggebliebenen Bande bewegen.

Spieltip

Man sollte darauf achten, seinen Boss nie alleine auf ein Feld und erst recht nicht auf ein Gefahr!-Feld zu ziehen. Die Mitspieler werden sofort versuchen, eine Gefangennahme - oder eine Verbannung herbeizuführen,

Verbraucherservice

(Wichtig: Bitte aufbewahren)

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Tonka

Verbraucher-Service
Klöcknerstr. 1
6054 Rodgau 3



© 1990 Tonka International Inc.,
D-6054 Rodgau 3,
Licensed by Seven Towns Ltd.