

SPIELMATERIAL

65 Karten, davon:

- 40 Flaschen-Karten von 1 bis 10
- 20 Charakter-Karten
- 5 Karten mit berühmten Gangstern

1 Spielanleitung

SPIELPRINZIP

Wir schreiben das Jahr 1919. Der amerikanische Kongress verabschiedet den Volstead Act, der landesweit den Verkauf von Alkohol verbietet. Während über zehn Jahren wird die Mafia den Kontinent mit geschmuggeltem Alkohol versorgen und den Schwarzmarkt anführen. Ihr seid Oberhäupter dieser großen Familien, die über Chicago herrschen.

2. November 1932, 22.34 Uhr

Ihr habt soeben einen Anruf von Jimmy «Big Ear» erhalten, eurem Informanten bei der Polizei: Die Unbestechlichen, eine Gruppe entschlossener Polizisten, haben die Schmuggellager in den vier Ecken der Stadt entdeckt und planen eine Razzia. Jetzt müsst ihre eure illegalen Alkoholvorräte so schnell wie möglich verschwinden lassen, um eine Gefängnisstrafe zu vermeiden. Die Allianzen mit den anderen Familien sind nichts mehr wert: Nur der, dem es gelingt, seine Vorräte beträchtlich zu senken, wird seine Haut retten können!

ZIEL DES SPIELS

Nach so vielen Partien, wie Spieler am Tisch sitzen, gewinnt die Person mit dem niedrigsten Punktestand. Um eine Partie zu gewinnen, musst du der sein, der am wenigsten Flaschen hat, wenn «Omerta» verkündet wird.

SPIELAUFBAU

Vor der ersten Partie werden die Karten mit den berühmten Gangstern gemischt. Jeder Spieler erhält eine. Derjenige, der die Al-Capone-Karte hat, beginnt das Spiel. Falls niemand Al Capone hat, verteilt ihr die Karten erneut. Die folgenden Partien wird der Spieler beginnen, der jeweils den höchsten Punktestand hat.



Mischt die Flaschen-Karten und die Charakter-Karten. Verteilt 4 Karten an jeden Spieler, und zwar verdeckt. Die Spieler legen ihre Karten (nach wie vor verdeckt) vor sich hin. Legt außerdem 4 Karten (ebenfalls verdeckt) in den «Safe» in der Nähe des Spielfelds. Bildet mit den restlichen Karten einen verdeckten Aufnahmestapel.



SPIELBEGINN

Auf Al Capones Startzeichen hin wählt jeder Spieler 2 seiner Karten aus, die er anschaut, sich merkt und dann wieder verdeckt vor sich hinlegt.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt entweder die

erste Karte vom Aufnahmestapel auf und schaut sie im Geheimen an, oder er nimmt die letzte Karte vom Ablagestapel auf. Anschließend hat er zwei Möglichkeiten:

- Er kann eine seiner 4 Karten durch diese ersetzen (mit der Vorderseite nach unten), darf die ersetzte Karte aber nicht zuvor anschauen. Sie landet auf dem Ablagestapel, mit der Vorderseite nach oben.
- Er kann eine vom Aufnahmestapel gezogene Karte direkt auf den Ablagestapel legen, mit der Vorderseite nach oben.

Wenn ein Spieler eine Flaschen-Karte ablegt, können alle Spieler (einschließlich er selbst), wenn sie eine identische Karte haben, diese loswerden, indem sie sie umdrehen und auf den Ablagestapel legen. Achtung: Es kann nur eine Karte abgelegt werden! Nur der schnellste Spieler wird also eine Karte ablegen können. Wenn der Spieler eine falsche Karte ablegt, nimmt er sie zurück und zieht zur Strafe eine zusätzliche Karte, die er verdeckt vor sich ablegt, ohne sie anzusehen. Falls ein anderer Spieler ebenfalls versucht, eine Karte abzulegen, aber nicht schnell genug ist, nimmt dieser seine Karte einfach zurück, straflos.

EINE CHARAKTER-KARTE ABLEGEN

Beim Ablegen einer Charakter-Karte aktiviert der Spieler diesen Charakter. Am unteren Rand der Karte steht, welche Aktion er ausführen kann. Die Aktionen werden auf der Rückseite der Anleitung detailliert beschrieben. Die Charaktere sind fast immer sehr nützlich: Sie helfen euch, euren Flaschenvorrat zu reduzieren oder das Spiel der Gegner zu stören. Doch Vorsicht: Sie haben auch Flaschen dabei (die Anzahl der Punkte steht oben links auf der Karte), und wenn sie am Ende der Partie noch in euren Karten sind, könnten sie euren Punktestand beträchtlich erhöhen ...

Wenn der Aufnahmestapel leer ist, mischt ihr die Karten vom Ablagestapel und formt einen neuen Aufnahmestapel.

« OMERTA » VERKÜNDEN UND SPIELENDE

Wenn ein Spieler denkt, dass er nur noch 7 oder weniger Punkte hat, kann er « Omerta » sagen. Achtung: Er kann « Omerta » nur sagen, wenn er an der Reihe ist, und zwar bevor er eine Karte aufgenommen hat. Die Partie endet dann umgehend. Die Spieler drehen ihre Karten um und zählen ihre Flaschen (Anzahl Punkte auf den Flaschen-Karten und Charakter-Karten).

Wenn der Spieler, der die Partie beendet hat, tatsächlich nur 7 oder weniger Punkte UND den niedrigsten Punktestand hat, gewinnt er die Partie und erhält 0 Punkte. Falls nicht, gewinnt der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand 0 Punkte. Der Spieler, der « Omerta » verkündet hat, verliert hingegen die Partie, kassiert die Anzahl Punkte seines Flaschenvorrats (Anzahl Punkte auf den Flaschen- und Charakter-Karten) und zusätzlich 20 Strafpunkte. Alle anderen Spieler kassieren so viele Punkte, wie sie auf den Flaschen- und Charakter-Karten haben. Bei Gleichstand zwischen dem Spieler, der « Omerta » gesagt hat, und einem anderen, gewinnt der Spieler, der « Omerta » gesagt hat, die 0 Punkte.

Das Spiel endet nach so vielen Partien, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Wenn ihr also zu dritt spielt, spielt ihr 3 Partien usw. Der Spieler, der am Ende den niedrigsten Punktestand hat, gewinnt das Spiel.



ERLÄUTERUNG DER KARTEN



Flaschen-Karten = 1 bis 10 Punkte

Diese Karten stellen eure Flaschenvorräte dar. Der Wert, der auf den Karten steht, entspricht der Anzahl Flaschen.



Der Handlanger = 15 Punkte

Der Handlanger erlaubt es euch, eine Karte mit einer anderen auszutauschen, allerdings ohne sie anzuschauen. Ihr könnt eine eurer Karten gegen eine eines anderen Spielers austauschen oder 2 Karten der anderen Spieler tauschen.



Die Dame = 15 Punkte

Mit der Dame könnt ihr die Karten eines Gegenspielers mischen, allerdings ohne sie anzuschauen.



Der Maulwurf = 15 Punkte

Mit einem Maulwurf dürft ihr eine eurer Karten anschauen und sie dann wieder verdeckt vor euch hinlegen.



Der Verräter = 20 Punkte

Der Verräter erlaubt es euch, euren Gegenspielern 2 Karten vom Aufnahmestapel zu geben. Ihr könnt entweder beide Karten demselben Spieler geben oder zwei Spielern je eine Karte geben.



Die Mörderin = 15 Punkte

Die Mörderin kann die Verräter, Handlanger, Damen, die Patrouille und die Mamma ausschalten. Wenn ein Gegenspieler eine dieser Karten ausspielt, kann die Mörderin aufgedeckt und die Aktion dadurch blockiert werden. Anschließend werden beide Karten abgelegt.



Der Chauffeur = 20 Punkte

Der Chauffeur erlaubt es euch, bis zu 2 Flaschen-Karten abzulegen. Achtung: Wenn ihr euch irrt und eine Charakter-Karte ablegt, müsst ihr eure Karte(n) zurücknehmen und zur Strafe zusätzlich eine aufnehmen.



Der Geldschrankknacker = 15 Punkte

Mit dem Geldschrankknacker dürft ihr die Karten im Safe anschauen und eine eurer Karten (ohne sie anzuschauen) gegen eine Karte aus dem Safe austauschen. Die ausgetauschte Karte landet im Safe.



Die Zeugin = 10 Punkte

Die Zeugin hat keine Spezialfunktion, außer dass sie sehr lästig ist ... Werdet sie so schnell wie möglich los!



Das Alibi = 0 Punkte

Das Alibi rettet euren Tag! Es hat keinerlei Flaschen dabei.



La Mamma = 15 Punkte

Die Mamma kann einen Spieler eine Runde lang blockieren. Der Spieler kann während dieser Runde weder «Omerta» sagen noch Karten aufnehmen oder ablegen, und die anderen Spielern können umgekehrt seine Karten nicht mischen und ihm keine Karten geben.



Die Polizeipatrouille = 15 Punkte

Die Patrouille kann die Karte eines Gegenspielers während zwei Runden blockieren. Wenn die Patrouille eine Karte blockiert, kann diese weder ausgetauscht noch gemischt, noch abgelegt, noch angeschaut werden. Wenn ein Spieler nur noch eine Karte übrig hat und diese von der Patrouille blockiert wird, nimmt er während der zwei Runden jeweils eine Karte auf und legt sie direkt auf den Ablagestapel.

Achtung:

- Wenn eine eurer Karten von der Patrouille blockiert ist, könnt ihr nicht «Omerta» verkünden, da diese Karte nicht angerührt werden darf.
- Die Mamma-Karte und die Polizeipatrouille-Karte werden auf die zu blockierende Karte oder auf die Karten des zu blockierenden Spielers gelegt. Die Karte wird nach einer bzw. zwei Runden abgelegt, also wenn der Spieler, der sie platziert hat, wieder an der Reihe ist. Die Karte wird abgelegt, nachdem dieser eine Karte aufgenommen hat (er kann sie also nicht direkt wieder vom Ablagestapel zurückerlangen). Wenn ein Spieler «Omerta» verkündet, während eine dieser zwei Karten auf deinem Spiel liegt, zählen diese nicht als Punkte (die darunterliegenden aber schon).
- Weitere Infos findet ihr auf unserer Website: <https://www.helvetiq.com/omerta-de>

OMERTA

AUTOREN: **ADRIEN DUMONT & TIMOTHÉE RIGNAULT**
DESIGN: **TIMOTHÉE RIGNAULT & FLORIAN BELLON**



3-5



10-99



30'

SPIELREGELN