

# GREED

Amerika, irgendwann in den Sechzigern. Nach der Beat-Generation beherrschen nun Hippies das Straßenbild. Also überall Love, Peace and Happiness? Nein, der Schein trägt. Natürlich sind die Kämpfe in der Unterwelt erbittert und alles andere als friedlich. Auch wenn die Unterweltbosse immer mehr in legale Geschäfte investieren, haben sie keine Hemmungen ihren Konkurrenten auch mal Schläger auf den Hals zu hetzen. Denn letztendlich kann es nur einen geben, der die Geschäfte kontrolliert. Vergessen Sie „ehrenwerte Geschäftsmänner“, „Angebote, die Sie nicht ablehnen können“ und „Familien“, hier herrscht die blanke Gier!

## Spielmaterial

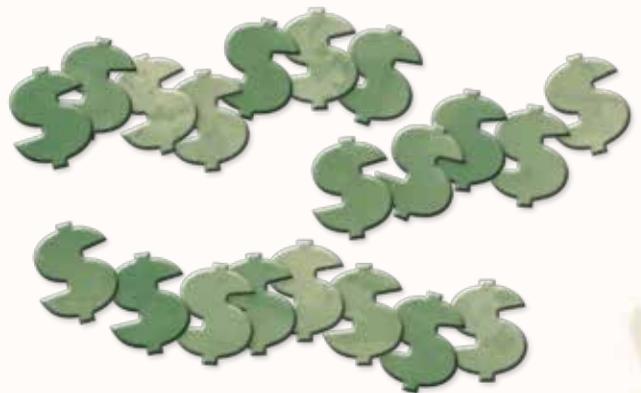
- 80 Karten - davon 30 Aktionskarten, 25 Gangster und 25 Beteiligungen



- Geld (\$) - 29 x 5.000 \$, 32 x 10.000 \$, 13 x 25.000 \$, 11 x 50.000 \$



- 54 Gewinnmarker



## Spielziel

Sichern Sie sich Ihren Teil am Reichtum der Stadt. Egal, ob mittels Beteiligungen an legalen Geschäften

oder Einsatz Ihrer Gangster: Am Ende gewinnt derjenige Spieler, der das meiste Geld besitzt.

## Spielaufbau

Alle Karten werden gründlich gemischt. Jeder Spieler erhält nun einen verdeckten Stapel von 12 Karten, den er zu seiner Rechten bereitlegt. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel in der Mitte des Tisches.

Das Geld wird sortiert und zusammen mit den Gewinnmarkern, gut erreichbar, neben dem Nachziehstapel bereit gelegt. Die Spieler haben zu Beginn weder Geld noch Gewinnmarker.



## Spielablauf

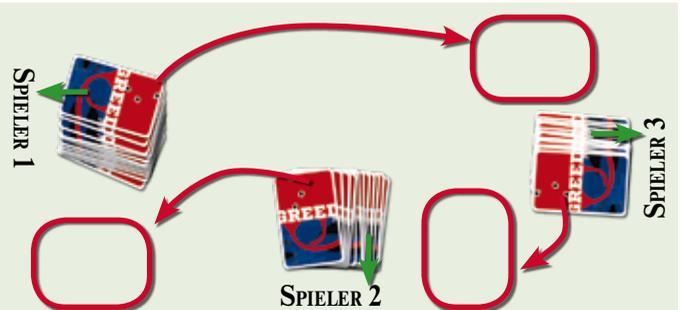
Das Spiel wird in 12 Runden gespielt. In den ersten zwei Runden führen die Spieler nur die **1. Phase** aus. In den nachfolgenden 10 Runden führen die Spieler die Phasen in folgender Reihenfolge aus:

1. Eine Karte aus dem eigenen Kartenstapel auswählen und auf die Hand nehmen
2. Eine Handkarte ausspielen
3. Aktionen durchführen
4. „Jede Runde“ Aktionen

Die Aktionen im Einzelnen:

### 1. Karte auswählen

Alle Spieler nehmen sich gleichzeitig den Kartenstapel zu ihrer Rechten und wählen eine Karte aus. Diese zählt ab jetzt zu ihren Handkarten. Den restlichen Kartenstapel legen sie verdeckt zwischen sich und ihren linken Nachbarn.



### 2. Handkarte ausspielen

Jeder Spieler wählt aus seinen Handkarten eine Karte aus, die er ins Spiel bringen möchte. Er legt die Karte verdeckt vor sich ab, bis alle Spieler eine Karte gewählt haben. Dann werden die gewählten Karten gleichzeitig aufgedeckt.

### 3. Aktionen durchführen

Die Spieler vergleichen die Kartennummern der ausgespielten Karten. Der Spieler mit der niedrigsten Zahl beginnt und prüft zunächst welche dieser Ausgangssituationen zutrifft:

#### A) Die ausgespielte Karte hat Kosten:

Der Spieler nimmt aus seiner Auslage entsprechende Karten aus dem Spiel oder gibt entsprechend viel Bargeld ab, bis die Kosten erfüllt sind. Kann oder will der Spieler die Kosten der Karte nicht bezahlen, wird die ausgespielte Karte ohne Auswirkung aus dem Spiel genommen.

#### B) Die ausgespielte Karte hat eine Bedingung:

Ist auf der Karte eine Bedingung angegeben, wird nun überprüft, ob diese erfüllt ist. Hierzu benötigt der Spieler die abgebildeten Symbole auf den Karten in seiner Auslage. Diese Karten bleiben weiterhin im Spiel und die Symbole können für die nächsten Runden erneut benutzt werden.

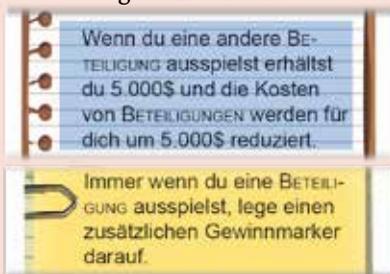
Ist eine Bedingung nicht erfüllt, wird die ausgespielte Karte ohne Auswirkung aus dem Spiel genommen.

#### C) Die ausgespielte Karte hat keine Kosten oder Bedingungen:

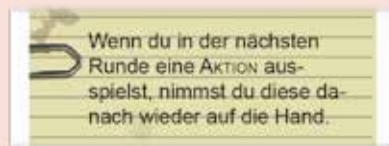
Der Spieler kann die Karte direkt ausspielen.

Sind die Kosten beglichen, die Bedingung erfüllt oder die Karte kann direkt ausgespielt werden, darf der Spieler die Aktion der ausgespielten Karte nutzen.

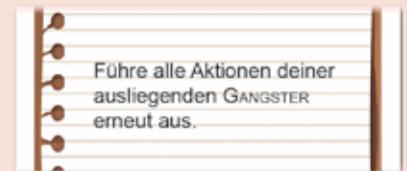
Aktionen in **blauen oder gelben Boxen** können **mehrmals** während des Spiels genutzt werden.



Aktionen „Nächste Runde“ kann man **nur 1x** in der nächsten Runde nutzen.



Alle restlichen Aktionen kann man **nur 1x** nutzen, Entweder **direkt** oder zu einem **bestimmten Zeitpunkt** (s. Kartentext).



Danach folgt der Spieler, der die Karte mit der zweitniedrigsten Zahl ausgespielt hat, usw.

### 4. „Jede Runde“ Aktionen

In Spielerreihenfolge muss jeder Spieler alle „Jede Runde“ Aktionen ausführen, die auf Karten in seiner Auslage stehen.

Die Reihenfolge, in der er die Aktionen ausführt, ist dem Spieler überlassen.



Beispiel: Nikki spielt die Gangsterkarte (21). Sie kann nun entweder 1 Gangster oder 1 Beteiligung aus ihrer Auslage abgeben oder \$10.000 bezahlen. Sie bezahlt die \$10.000 in die Mitte und hat somit die Kosten beglichen.



Beispiel: Lincoln spielt die Aktionskarte (43). Dafür benötigt er: 1x [Schlüssel-Symbol] und 1x [Werkzeug-Symbol]. In seiner Auslage liegen bereits Karten mit den passenden Symbolen. Er hat somit die Bedingung erfüllt.

Anmerkung: Dabei zählt die gerade ausgespielte Karte mit den darauf abgebildeten Symbolen bereits zu seiner Auslage.

## Übersicht der Kartenarten

### Aktionskarten

Sie werden einmalig durchgeführt. Sie wird nicht in die Auslage des Spielers gelegt. Sobald die Aktion genutzt wurde, kommt die Aktionskarte aus dem Spiel.



Beispiel: Keith spielt die Aktionskarte (56). Nikkis Beteiligung hat am meisten Gewinnmarker (4 Stück). Keith legt auch auf eine seiner Beteiligungen 4 Marker. Die gespielte Aktionskarte geht nun direkt aus dem Spiel.

### Gangster

Sie ermöglichen den Spielern Geld zu erhalten, zusätzliche Aktionen durchzuführen oder sich an Geschäften zu beteiligen. Danach bleibt die Gangsterkarte in der Auslage liegen. Ihre Symbole können während der nächsten Runden benutzt werden.



Gangsterkarten können folgende Symbole aufweisen:



Beispiel: Nikki spielt den Gangster (25) und erhält pro 10.000\$ in ihrer Auslage und nimmt sich \$20.000 aus der Mitte.

### Beteiligungen

Die Spieler können sich an legalen Geschäften beteiligen. Dafür werden auf diese Karten Gewinnmarker gelegt. Jeder Marker ist am Spielende \$10.000 wert.

Immer, wenn eine Beteiligung ausgelegt wird, werden sofort Gewinnmarker darauf platziert: Ein Marker für jedes Symbol (🍷❤️🔧), das auf der Karte selbst abgedruckt ist. Zusätzlich erhält die ausgespielte Karte je einen Marker für jedes gleiche Symbol auf einer anderen Karte, die bereits in der Auslage dieses Spielers liegt.



Beteiligungen können folgende Symbole aufweisen:



Beispiel: Lincoln spielt die Beteiligung (8) und erhält für diese Karte insgesamt 4 Gewinnmarker:

- 2 Marker für die beiden Symbole auf dieser Karte
- jeweils 1 Marker für die gleichen Symbole 🍷 und ❤️ die bereits in seiner Auslage liegen.

## Spielende

Nach zwölf Runden endet das Spiel.

Anmerkung: Da in den ersten beiden Runden keine Karten ausgespielt werden, spielt jeder Spieler normalerweise nur zehn Karten aus und hält bei Spielende noch 2 Handkarten.

Bei Spielende ist jeder Gewinnmarker 10.000\$ wert.

Dazu addiert der Spieler sein Bargeld. Wer am meisten Geld besitzt, wird zum neuen Boss der Stadt und gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige der beteiligten Spieler, der mehr Gangster ausliegen hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.