

Hintergrund

Es ist Januar 1921. Seit einem Jahr ist die Prohibition Gesetz und es sieht so aus, also ob das Gesetz bestehen bleibt.

Das Problem ist nur, dass die Herstellung, der Verkauf oder der Transport der berauschenden Säfte, keinen Einfluss auf die Nachfrage nach Schnaps bewirkt hat!

Als Resultat vermehren sich die illegalen Destillieren in den Gebieten und geheime (auch nicht so geheime) Kneipen eröffnen überall in kleinen und großen Städten.

Lokale Gesetzeshüter sehen gerne woanders hin (speziell, wenn sie nicht besonders motiviert sind), aber Elliot Ness' G-Men sind schwieriger zu überzeugen.

Mit diesem vielen Geld, dass es zu verdienen gibt, ist es sicher, dass die organisierte Kriminalität Interesse zeigt.

Das ist die Situation, wenn du ins Spiel kommst! Du übernimmst die Rolle eines Banden-Bosses (Mobster, Gangster), um dir einen Namen in diesem Geschäft zu machen.

Durch übertrumpfen der Gegner und verkaufen deines Stoffs kannst du die Spitze der Welt erreichen, klar?

Bootleggers ist ein Versorgungsketten-Strategie Spiel, basierend auf der Herstellung, dem Transport und Verkauf von Whisky-Stoff.

Das Spiel geht über 12 Jahre (Runden) und der Gangster (Spieler) mit der meisten Knete am Ende des Spiels gewinnt.

Alle Gangster verhandeln offen, aber keine Abmachungen sind bindend! Sein Wort brechen bezüglich eines Handels ist legal (und erwünscht...; „Du suchst ein Spiel, bei dem sich die Gegner nicht übers Ohr hauen? Such ein Spiel über Nonnen. Dies ist ein Spiel über Gangster“

Spielkomponenten

❖ Spielbrett

- *Speakeasies*
 - Docks
 - public
 - minority
 - majority
 - offen/geschlossen
 - Konsum-Würfel
 - Profit-Spanne
 - Großhandels-Einkaufspreis
- Lkw (*Truck*) Karten
- Felder für Aktionskarten (*Thug Cards*)
- Aktionskarten-Stapel
- Rundenleiste
 - Freie Einfluss-Marker
 - Copper*

❖ Spielbretter

- Familien-Destillerie Mini-Bretter
- Abgelegene Destillieren Mini-Bretter

❖ Figuren

- Copper
- Trucks
 - kleine
 - mittlere
 - große
- Einfluss-Figuren
- Whisky-Kisten

❖ Marker

- Speakeasy-Verbesserungen

❖ Karten

- Aktionen (*Thug*)
- Trucks
- Muskel-(Biet-)Karten: 1-72

❖ Sonstiges

- Spielgeld
- Würfel

Spielaufbau

❖ Spielbrett

- Whisky-Kiste auf Runde 1
- Neben das Spielbrett:
 - Familien-Destillerie-Bretter
 - Abgelegene Destillerie-Bretter
 - Speakeasy-Verbesserungs-Marker
 - Trucks
 - Whisky-Kisten
- Würfel
- Banknoten
- Aktionskarten mischen und verdeckt aufs Spielbrett
- Truck-Karten mischen und verdeckt aufs Spielbrett

❖ Spieler

- Muskelkarten – getrennt nach Farbe – mischen und je 3 Karten aus jedem Bereich (12 insgesamt) an jeden Spieler austeilen; restliche Karten unbesehen in die Schachtel
- Farbe wählen: Familien-Destillerie-Brett mit 1 Würfel und als Vorrat: Einfluss-Figuren
- 1 Einfluss-Figur ins Hinterzimmer
- 1 kleinen Truck
- 10 G\$ (1x 5G\$, 5x 1 G\$)

Spielablauf

I: Bieten und Fahrerbestechung

1. Lkw-Karte umdrehen (nur falls keine aus der vorigen Runde offen liegt)
2. Aktionskarten aufdecken (1 pro Spieler)
3. Jeder wählt eine Muskelkarte
4. Muskelkarten aufdecken: Bleiben für die Runde vor den Spielern liegen
5. In Muskelkartenhöhe-Reihenfolge:
 - a. Fahrerbestechung(en) und Muskelkarten-Knete zahlen:
 - kleiner/mittlerer Lkw: 1 Riese
 - großer Lkw: 2 Riesen
 - Muskelkarte: Riesen lt. Karte
 - b. Lkw- oder Aktionskarte auswählen
 - **Einfluss (Influence)**: **sofort** spielen (Figur(en) ins Hinterzimmer)
 - **Verbesserung (Improvement)**: **sofort** spielen, (ins Hinterzimmer stellen oder auf die Destillerie bzw. Speakeasy). Eine **einfache** (single) Verbesserung kann **keine** neue **entfernte** Destillerie starten!
 - **Lkw (Truck)**: **sofort** spielen: Lkw nehmen – sofern bezahlt werden kann
 - **Gangster (Thug)**: entweder sofort spielen oder für später zurückhalten
6. Nicht gewählte **Aktionskarte** wird **abgelegt**
7. Nicht gewählte **Truck-Karte** **bleibt liegen**

II: Einfluss platzieren

1. In Muskelkartenhöhe-Reihenfolge beliebig viele Einfluss-Figuren in die Speakeasies stellen
 - Einfluss-Regeln**
 - **Kontrolle**: mindestens so viel Einfluss wie alle anderen zusammen
 - Profit-Spanne auf alle Whisky-Kisten
 - Nur du darfst deine Lkw auf dem Majority-Dock aufstellen
 - Dein Whisky wird zuerst angenommen
 - Du entscheidest, ob Mobster ohne Einfluss verkaufen dürfen
 - Alle anderen Mobster mit Einfluss besitzen Minority-Einfluss
 - **Majorität**: mehr Einfluss als jeder andere, aber weniger als alle anderen zusammen
 - Nur du darfst deine Lkw auf dem Majority-Dock aufstellen
 - Dein Whisky wird zuerst angenommen
 - Du entscheidest, ob Mobster ohne Einfluss verkaufen dürfen
 - Alle anderen Mobster mit Einfluss besitzen Minority-Einfluss

- **Minorität**: mindestens einen Einflussmarker, aber weder Kontrolle noch Majorität
 - Lkw auf dem Minority-Dock in Muskelkartenreihenfolge
 - Verkauf **nach** Kontrolle oder Majorität
- **Kein Einfluss**: Kein Einfluss-Marker
 - Lkw auf dem Public-Dock in Muskelkartenreihenfolge
 - Kontrolle bzw. Majorität entscheidet über Verkauf

III: Produktion

1. Whiskey-Produktion (Familien- und abseits gelegene Destillerie) erwürfeln
2. Falls Copper bei der **Familien**-Destillerie steht und dort irgendein Würfel eine „5“ zeigt, wird dort **kein** Whiskey produziert
3. **ab Runde 4**: Copper zu der **Familien**-Destillerie, die am meisten Whiskey produziert. Bei Gleichstand entscheidet niedrigere Muskelkarte

IV: Auslieferung

1. Lkw mieten oder kaufen oder Whiskey kaufen/verkaufen (Bargeld oder „Versprechen“) Ladeplatz kaufen/mieten ist nicht erlaubt!
2. Lkw beladen. Aufgeladener Whiskey darf nicht mehr aus- oder umgeladen werden. Nicht geladener Whiskey ist „verloren“
3. In Muskelkartenhöhe-Reihenfolge: Lkw zu den entsprechenden Speakeasy-Docks

V: Verkauf (in Speakeasy-Größe-Reihenfolge)

1. Nachfrage erwürfeln (Improvement erhöht **jeden** Würfel um +1)
2. Speakeasy kauft bis zur Erfüllung der Nachfrage
 - a. Whisky zuerst vom Majority-Dock kaufen – bis zur Nachfrage (Demand)
 - b. Dann Whisky vom Minority-Dock kaufen – bis zur Nachfrage
 - c. Falls Nachfrage noch nicht befriedigt, darf Mobster mit Kontrolle- oder Majority-Einfluss entscheiden, ob weiter gekauft wird – für jeden Lkw. Sobald ein Verkauf verneint wird, endet der Verkauf!
3. Profite nur an den Mobster mit Kontroll-Einfluss: Für **jeden** verkauften Whisky
4. Gemietete Trucks zurückgeben, temporäre Einflussmarker und die Whisky-Kisten wieder in den Vorrat

VI: Der lange Arm des Gesetzes

1. **Am Ende der 4. und 8. Runde**: Jeder erhält eine Einfluss-Figur fürs Hinterzimmer
2. **Am Ende der 4. und 8. Runde**: Spieler mit dem wenigsten Geld (jeder muss sein Vermögen ansagen) erhält eine

- zusätzliche Figur, bei Gleichstand entscheidet niedrigste Muskelkarte
3. Muskelkarten ablegen und Rundenmarker vorrücken

Sonstiges

Thug Cards

- Nur spielbar, wenn Muskelkarten offen liegen
- Zusatz-Bedingungen befolgen
- Manchmal genügt eine Androhung statt ausspielen
- Bargeld erpressen

Spielende

- Nach Phase VI
 - In der 12. Runde
 - In einer Runde, in der ein Mobster ≥ 100 G\$ vorweisen kann
- Gewinner: am meisten Knete

DETAILED LISTING OF THUG CARDS

- **A Little Vigorish:** Play on a Still. That Still's owner must pay you \$3G per production die or that Still does not produce for one Round only.
- **Big City Boys:** Play on a Muscle card. Add 5_ to that Muscle card for one Round only.
- **Big Payoff:** Play on an open Speakeasy. Pay \$5G to the Bank to gain Controlling Influence in that Speakeasy for one Round only. You get the Profit from that Speakeasy. Cannot be played on O'Malley's. Play on an open Speakeasy. Pay \$5G to the Bank to gain Controlling Influence in that Speakeasy for one Round only. You get the Profit from that Speakeasy. Cannot be played on O'Malley's.
Big Payoff Thug card changes the Controlling Influence in the Speakeasy for a single Round. If another Mobster had Controlling or Majority Influence, he now has Minority Influence instead. You get Controlling Influence even if no Mobster had Controlling Influence before you played the card. If you play this card after Trucks are lined up, the Trucks must line up again based on this new Controlling and Minority Influence.
Payment for Big Payoff is made to the Bank.
- **Call in a Big Favor:** Free use of a Large Truck for one Round only at no cost. The Truck comes from Truck supply, not from another Mobster.
- **Call in a Little Favor:** Free use of a Medium Truck for one Round only at no cost. The Truck comes from Truck supply, not from another Mobster.
- **City Politics:** Buy one or two Influence markers for \$4G each.
Payment for City Politics is made to the Bank.
- **Copper in the House:** Play on an open Speakeasy. No Influence, no Profit, consumption unlimited, Wholesale Price \$1G/Crate for one Round only. Effectively makes this Speakeasy the same as O'Malley's for a single round. Cannot be played on O'Malley's.
- **Double Cross:** Play on a Speakeasy. Either destroy one Influence marker from that Speakeasy, or add an Influence marker of your own (a "free" one from the supply) to that Speakeasy. *Destroyed Influence markers (Double Cross) are not returned to the Mobster's Back Room, but instead returned to his supply.*
- **Friendly Union Boss:** Place face up in front of you. All your Driver Graft is waived for as long as this card is displayed. Do not discard unless Investigation is played on this card. *Friendly Union Boss remains in effect until the end of the game unless Investigation is played on it.*
- **G-men—Bust a Shipment [2x]:** Play on a Truck during the Shipping Phase. That Truck's cargo is confiscated (it does not arrive at a Speakeasy). The empty Truck is returned to its owner.
- **G-Men—Bust a Speakeasy:** Play on an open Speakeasy. That Speakeasy is closed for one Round only. CAN be played on O'Malley's.
- **G-Men—Investigation:** Play on a Thug card that has just been played (or on visible Friendly Union Boss). That Thug card is nullified.
- **Hey, Free Truck:** Play on an empty Truck. Steal that Truck. Only play during the Whiskey Running phase, after all Mobsters have loaded all Crates on Trucks. Cannot be played during the Truck rental/sale and Crate sale negotiations.
Hey, Free Truck Thug card can be played on a Truck that has just lost its cargo due to the Hijack or G-Men—Bust a Shipment Thug cards to deliver a brutal double-whammy. It can also be played on a rented Truck that is empty for any reason.
- **Hijack:** Play on a loaded Truck during the Shipping phase. You take the Crates from that Truck and load them on one of your empty Trucks. Ship them as if you produced them. You must have an empty Truck available.
You may play the Hijack Thug card on a Truck that you rented to another Mobster (ya lousy two-timer!).
You may not play Hijack if you do not have an empty Truck of sufficient capacity to carry the hijacked Crates. You may not split the hijacked Crates between multiple Trucks. If you hijack a Truck when it is already lined up for unloading, that Truck does not move (it remains in line, empty) but your goes to the appropriate Dock behind all other Trucks that are already lined up (the other Mobsters will not move their Trucks for you!).
- **Hit [2x]:** Play on a Speakeasy. Destroy one Influence marker (your choice) from that Speakeasy. *Destroyed Influence markers (Hit) are not returned to the Mobster's Back Room, but instead returned to his supply.*
- **Mob War:** Play on a Speakeasy. Destroy two Influence markers (your choice) from that Speakeasy. *Destroyed Influence markers (Mob War) are not returned to the Mobster's Back Room, but instead returned to his supply.*
- **Moll:** She's pretty... pretty distracting! Choose another Mobster and roll one die. Your moll spends that much of that Mobster's money (roll of 1 = \$1G, etc.). Spent money goes to the Bank, not to you.
If the target of your Moll Thug card does not have enough dough to pay up, he pays what he can and gets a "free pass" on the rest.

▪ **Move Over, Pigeon:** Play on a Truck lined up at a Speakeasy. You “borrow” that Truck and steal its cargo. Return the empty Truck to its owner after the sale. The Truck does not move and is unloaded according to its owner’s priority, not yours.

*Playing the **Move Over, Pigeon Thug** card on a Truck does not change its unloading priority. It is still unloaded according to its position in line and actual ownership (e.g., if Red plays this card on a Yellow Truck, the Truck is unloaded as a Yellow Truck) but pays the Wholesale Price to Red.*

▪ **Muscling In:** Play on a Remote Still. Steal one die from that Still and place it on one of your Stills (or in the Back Room of your Family Still). That Remote Still is not destroyed, even if you steal the last die.

▪ **Opportunity Knocks:** Move a Speakeasy Improvement marker from one Speakeasy to another Speakeasy. The destination Speakeasy must be open.

▪ **Packing Heat:** Play on an open Speakeasy. Wholesale Price for everyone but you is \$1G/Crate for one Round only. You’ll take it and like it! Cannot be played on O’Malley’s.

▪ **Recruiting [2x]:** Roll one die. That many Influence markers become available. You get the first one, then each Mobster in Muscle order including you) gets one until they are gone. So if you have the most Muscle, you get the first two markers, see?

▪ **Safe-house:** Take back up to three of your Influence markers from Speakeasies. Place them in the Back Room of your Family Still. Can be used to move Influence between Speakeasies. You may not re-place them on Speakeasies until the next Round.

▪ **State Politics:** Buy one, two, or three Influence markers for \$5G each.

*Payment for **State Politics** is made to the Bank.*

▪ **Thirsty:** Play on an open Speakeasy. Consumption at that Speakeasy increases by one die for one Round only. Cannot be played on O’Malley’s.

▪ **Turf War:** Play on a Still. Destroy a whole Remote Still (including its Improvement dice) or one Family Still Improvement die. You may not destroy the last die on a Family Still.

▪ **Warehouse:** Temporary storage. You may save unshipped Crates until the next Round (one Round only). You cannot use this card to save shipped but unsold Crates.

▪ **Windfall:** Blind draw of a Men of Action card. The Windfall card can be played either when drawn or during the Muscle phase of a future Round. The card drawn is played according to its usual rules.

*If you do not play the **Windfall Thug** card immediately, it does not replace your normal Men of Action choice when you do play it (i.e., you will get an extra Men of Action card in the Round you play the Windfall Thug card). You do not have to show the blindly drawn card to other Mobsters as you draw it.*

▪ **Word of Mouth:** Play on an open Speakeasy. Profit at that Speakeasy increases by \$1G/Crate for one Round only. Cannot be played on O’Malley’s.

▪ **You Dirty Rat:** Play on a Speakeasy. Replace one Influence marker of another Mobster in that Speakeasy with one of your own (a “free” one from the supply). The removed marker is not returned to the other Mobster’s Back Room.

*Destroyed Influence markers (**You Dirty Rat**) are not returned to the Mobster’s Back Room, but instead returned to his supply.*

***Double Still Improvements** redeemed for two dice may be placed both on Family Still, both on Remote Still, or one on each.*

***Influence Change** If Influence in a Speakeasy changes after Trucks have lined up, the Trucks do not move, but are unloaded in Dock and Muscle order. Payouts follow the revised Influence however.*