

Das Syndikat

JAKE TLAPEK & DAVID FULTON

Spielinhalt:

- 1 Spielregel
- 60 Spezialistenkarten
(12 Anführer, 48 Spezialisten)
- 20 Auftragskarten
- 75 Münzmarker (1M ISK)
- 4 Spielertafeln
- 1 Informanten-Zusatz mit 20 Karten
(4 Anführer, 15 Spezialisten, 1 Spielregel)



Spezialistenkarten

FÄHIGKEITSTYPEN

- GRIPS
- TEMPO
- KRAFT

KARTENNAME

KARTENAKTION



Auftragskarten

STAPELREIHENFOLGE

ZIELOBJEKT

AUFTRAGSBESCHREIBUNG

FÄHIGKEITSANFORDERUNGEN DES AUFTRAGS:
ANZAHL UND TYPEN DER FÄHIGKEITEN, DIE FÜR DEN ABSCHLUSS DES AUFTRAGS ERFORDERLICH SIND.

AUFTRAGSBELOHNUMG

ANZAHL DER SPIELER
Beispiel: In einem 3-Spieler-Spiel werden die 2+ und 3+ Karten verwendet.

ZIELERFÜLLUNGSBONUS

1 Entführen eines Waffengruppenanführers

ERFORDERLICHE TEAMFÄHIGKEITEN

BELOHNUMG
Ziehe zwei Spezialisten.

BONUS 2M ISK 4M ISK 8M ISK 2+

Spielziel:

Das **Syndikat** operiert am Rande der Gesellschaft und lässt keine Gelegenheit verstreichen, um von dem Chaos zu profitieren, das der Widerstand verursacht. Die Spieler nehmen die Rollen mächtiger Unterweltbosse ein und bauen ihre kriminellen Organisationen auf, indem sie neue Spezialisten rekrutieren. Während des Spiels stehlen die kriminellen Teams der Spieler Münzmarker (1M ISK pro Marker) von den verschiedenen Abteilungen des finsternen Megakonzerns und den rivalisierenden Organisationen. Hierbei schrecken sie nicht vor Betrug, Erpressung und Raubüberfällen zurück.

Wie in jedem Spiel in der Welt von **Der Widerstand** bedeutet Geld Macht, und der Spieler mit den meisten ISK geht am Ende als alleiniger Boss des Syndikats hervor.

Spielaufbau:

1. Auffüllen der Konzernkasse

Legt, abhängig von der Spieleranzahl, die unten beschriebene Anzahl an Münzmarkern in die Mitte des Spielbereichs.

Die übrigen Marker werden aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt.

2 SPIELER – 50 MÜNZMARKER

3 SPIELER – 65 MÜNZMARKER

4 SPIELER – 75 MÜNZMARKER

2. Vorbereiten der Aufträge

Die Auftragskarten tragen je nach Ziel unterschiedliche Farben. Unterteilt die Auftragskarten in fünf verschiedenfarbige Stapel.

Wenn mit 3 Spielern gespielt wird, entfernt einen der Stapel (alle Auftragskarten, die das 4+ Zeichen in der rechten unteren Ecke tragen). Wird mit 2 Spielern gespielt, entfernt zwei der Kartenstapel (alle Auftragskarten, die ein 3+ oder 4+ Zeichen tragen).

Legt die nicht verwendeten Stapel zurück in die Schachtel.

Nun sortiert ihr jeden farbigen Stapel nach der Zahl in der linken oberen Ecke; die niedrigste Zahl kommt hierbei zuoberst auf den Stapel, die höchste zuunterst, sodass die Aufträge aufsteigend nach Schwierigkeitsgrad geordnet sind. Legt jeden Auftragskartenstapel mittig in den Spielbereich.

3. Zuteilen von Anführern, Spielertafeln und Münzmarkern

Jeder Spieler erhält ein Set der drei Anführerkarten (Drahtzieher, Dieb und Trickbetrüger), eine Spielertafel und drei Münzmarker aus der Konzernkasse. Legt die verbleibenden Anführerkarten und Spielertafeln zurück in die Schachtel.

4. Vorbereiten des Spezialistenstapels

Mischt die restlichen Spezialistenkarten und teilt jedem Spieler drei davon aus:

Diese und das Set Anführerkarten bilden die vor den anderen Spielern geheime Starthand. Legt den Spezialistenstapel in die Mitte des Spielbereichs und lasst Platz für den Ablagestapel.

JETZT KANN ES LOSGEHEN!



1



1 Entführen eines Waffenspezialisten
 EMPFORDERLICHE TEAMFÄHIGKEITEN: [3 Icons]

BELOHNING: Ziehe zwei Spezialisten.

BONUS: 2M ISK [1] 4M ISK [2] 6M ISK [3] 8M ISK [4]

1 Verwirren einer Galerie
 EMPFORDERLICHE TEAMFÄHIGKEITEN: [3 Icons]

BELOHNING: Stiehl 3M ISK aus der Konzernkasse.

BONUS: 2M ISK [1] 4M ISK [2] 6M ISK [3] 8M ISK [4]

1 Entführen eines Popstars
 EMPFORDERLICHE TEAMFÄHIGKEITEN: [3 Icons]

BELOHNING: Stiehl 3M ISK aus der Konzernkasse.

BONUS: 2M ISK [1] 4M ISK [2] 6M ISK [3] 8M ISK [4]

2

1 Hacken des Währungssystems
 EMPFORDERLICHE TEAMFÄHIGKEITEN: [3 Icons]

BELOHNING: Stiehl 2M ISK aus dem Vorrat eines Gegners.

BONUS: 2M ISK [1] 4M ISK [2] 6M ISK [3] 8M ISK [4]

1 Ausrauben von Touristen
 EMPFORDERLICHE TEAMFÄHIGKEITEN: [3 Icons]

BELOHNING: Stiehl 1M ISK aus dem Vorrat jedes Gegners.

BONUS: 2M ISK [1] 4M ISK [2] 6M ISK [3] 8M ISK [4]

4

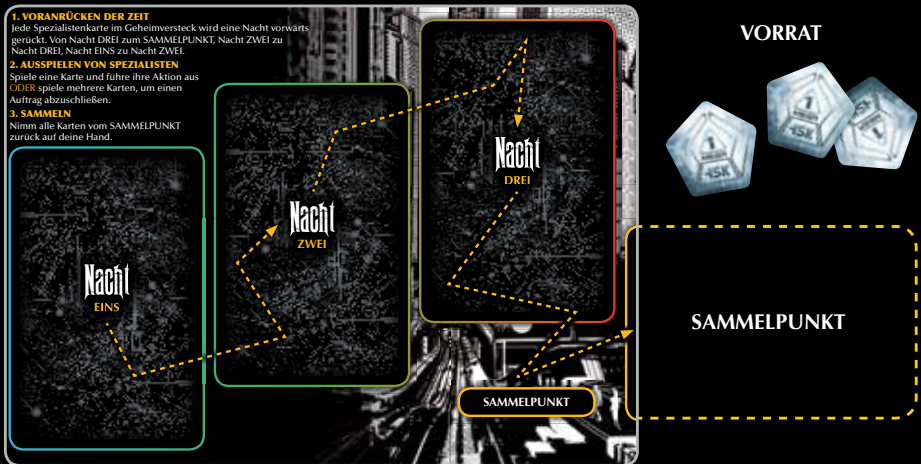


3



Spielbereich

GEHEIMVERSTECK



Jeder Spielbereich umfasst das **Geheimversteck** mit **3 Nachtfeldern**, einen **Vorrat** und den **Sammelpunkt**. Im Verlauf des Spiels legen die Spieler Karten auf ihrem Geheimversteck ab und bewegen sie von Nacht EINS in Richtung des Sammelpunkts, bevor sie die Karten wieder auf die Hand nehmen dürfen.

Die Münzmarker eines Spielers sind sein **Vorrat** und können von anderen Spielern gestohlen werden.

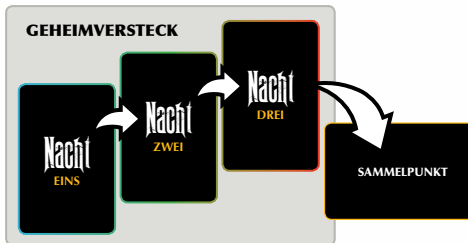
Spielverlauf:

Derjenige Spieler, der als letztes einen Gesetzesverstoß begangen hat, sei er auch noch so klein, ist der Startspieler und beginnt das Spiel. Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe, bis eine der Endbedingungen erfüllt wurde. In diesem Fall endet das Spiel sofort. Jeder Zug eines Spielers hat 3 Phasen:

1. **Voranrücken der Zeit**
2. **Ausspielen von Spezialisten**
3. **Sammeln**

Phase 1: Vorrücken der Zeit (Überspringt diesen Schritt in der ersten Runde)

Alle Spezialistenkarten, die sich im Geheimversteck befinden, werden eine Nacht vorwärts gerückt. Jede Karte, die sich zu Beginn des Zugs auf Nacht DREI befindet, wird aus dem Geheimversteck in den Sammelpunkt gerückt.



Phase 2: Ausspielen von Spezialisten

Der aktive Spieler muss in jedem Zug einen oder mehrere Spezialisten aus seiner Hand spielen, um entweder Verbrechen zu begehen **oder** einen Auftrag abzuschließen.

EIN VERBRECHEN BEGEHEN –

Der Spieler wählt eine Spezialistenkarte von seiner Hand, führt die darauf beschriebene Aktion aus und legt die Karte anschließend offen auf Nacht EINS seines Geheimverstecks.

EINEN AUFTRAG ABSCHLIEßEN –

Der Spieler kündigt an, welche der verfügbaren (also oben auf den Stapeln liegenden) Auftragskarten er erfüllen wird und legt mehrere Spezialistenkarten als Team offen von seiner Hand auf Nacht EINS seines Geheimverstecks. Die Fähigkeiten der Spezialisten dieses Teams müssen genau mit den auf dem Auftrag abgebildeten Fähigkeitensymbolen übereinstimmen.

Der Spieler erhält dann die auf der Auftragskarte angegebenen Belohnungen und legt die Auftragskarte offen in seinem Vorrat ab.

Beachtet: Hat der aktive Spieler keine Karten auf der Hand, muss er einen **Münzmarker** aus seinem Vorrat in das **Nacht-EINS-Feld** seines **Geheimverstecks** legen – dieser Marker wird wie eine Spezialistenkarte jede Runde vorgerückt und wird, sobald er den **Sammelpunkt** erreicht, zurück in die Konzernkasse gelegt.

Beachtet: Sofern nicht anders auf der Karte angegeben, darf nur eine Spezialistenkarte pro Zug eingesetzt werden, um ein Verbrechen zu begehen.

Beachtet: Wird ein Auftrag abgeschlossen, wird der Text auf den Spezialistenkarten ignoriert. Mehrere abgeschlossene Aufträge derselben Ziel-Kategorie (Farbe) bringen am Ende des Spiels einen Bonus.

Phase 3: Sammeln

Der aktive Spieler nimmt alle Karten, die sich im Sammelpunkt befinden, zurück auf die Hand. Das Spiel geht mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Beispiel eines Auftrags



Niklas möchte den Auftrag „Hacken des Währungssystems“ abschließen. Dieser benötigt für seinen Abschluss 2 Tempo und 1 Kraft. Niklas spielt den Hochstapler (Tempo), den Dieb (Tempo) und den Mittelsmann (Kraft) von seiner Hand und legt sie als Team auf Nacht EINS seines Geheimverstecks. Als Belohnung darf er 2M ISK (2 Münzmarker) aus Jannes Vorrat stehlen.

Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt wurde:

- Der letzte Münzmarker wird aus der Konzernkasse genommen.
- Alle Aufträge wurden abgeschlossen.
- Es sind keine Karten im Spezialistenkartenstapel und im Ablagestapel mehr vorhanden.

Am Ende des Spiels erhalten die Spieler einen Bonus, wenn sie 2 oder mehr Aufträge einer Farbe abgeschlossen haben:

- 2 Aufträge derselben Farbe – 2M ISK Bonus
- 3 Aufträge derselben Farbe – 4M ISK Bonus
- 4 Aufträge derselben Farbe – 8M ISK Bonus

Um den Gewinner zu ermitteln, werden die während des Spiels erhaltenen ISK eines Spielers und sein Bonus am Spielende zusammengezählt. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der die meisten Aufträge abgeschlossen hat. Besteht immer noch Gleichstand, gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den wenigsten Spezialisten (dazu zählen alle Handkarten, alle Karten im Geheimversteck und im Sammelpunkt).

Credits:

Spieldesign: Jake Tlapek und David Fulton
Illustration & Graphikdesign: Jarek Nocon und Stephanie Gustafsson

Deutsche Ausgabe:

Redaktion: Sven Biberstein
Übersetzung: Anja Rekesuz
Grafische Bearbeitung und Layout: Annika Brüning und Elisabeth Rapp
Produktionsmanagement: Heiko Eller
Unter Mitarbeit von: Niklas Bungardt, Jörg Beeke, Benjamin Fischer, Heiko Eller, Florian Jehn und Jannes Rupp



Heidelberger
Spieleverlag



F: Gibt es ein Handkartenlimit?

A: Nein, ein Spieler darf beliebig viele Karten auf der Hand haben.

F: Darf ich Karten aus meinem Sammelpunkt ausspielen?

A: Nein, nur Handkarten dürfen ausgespielt werden. Karten aus dem Sammelpunkt werden erst am Ende des Zugs zurück auf die Hand genommen.

F: Befinden sich Karten im Sammelpunkt in meinem Geheimversteck?

A: Nein, das Geheimversteck besteht nur aus den 3 Nachtfeldern. Karten, die sich im Sammelpunkt befinden, sind nicht mehr im Geheimversteck.

F: Was passiert, wenn ich eine Spezialistenkarte ziehen muss, aber der Spezialistenstapel ist leer?

A: Wenn sich Karten im Ablagestapel befinden, werden diese gemischt und bilden einen neuen Spezialistenstapel. Befinden sich keine Karten im Ablagestapel, endet das Spiel sofort.

F: Was passiert, wenn ich von einem Gegner stehlen darf, doch dieser hat nicht genügend ISK in seinem Vorrat?

A: Nur die vorhandenen ISK werden in diesem Fall gestohlen.

F: Was ist ein Team?

A: Ein Team ist eine Gruppe aus 2 oder mehr Spezialisten, die sich auf einem einzelnen Feld des Geheimverstecks befinden.

F: Wie funktioniert die Femme Fatale?

A: Wird die Femme Fatale gespielt, wird sie auf Nacht EINS des Geheimverstecks gelegt, und der Spieler darf in diesem Zug eine zusätzliche Karte von seiner Hand spielen, um ein Verbrechen zu begehen. Möchte er dies tun, rückt er abermals die Zeit voran (Phase 1 des Zugs) bevor er seine zweite Karte auf Nacht EINS legt. Die Femme Fatale liegt nun auf Nacht ZWEI des Geheimverstecks, die Karten, die zu Beginn des Zugs auf Nacht EINS lagen, rücken auf Nacht DREI vor. Alle Karten, die sich zu Beginn des Zugs auf Nacht ZWEI oder DREI gelegen haben, rücken in den Sammelpunkt vor und können am Ende des Zugs wieder auf die Hand genommen werden.

F: Wie funktioniert der Schläger?

A: Wenn der Schläger ein Verbrechen begeht, wird eine weitere Karte mit ihm zusammen gespielt. Der aktive Spieler stiehlt von jedem seiner Gegner je **1M ISK** für jede Karte in ihrem jeweiligen Geheimversteck, die 1) dieselbe Fähigkeit besitzt wie die Karte, die mit dem Schläger zusammen gespielt worden ist, und 2) sich nicht in einem Team befindet.

F: Wie funktioniert der Spitzel?

A: Die Aktion des Spitzels erlaubt es dem Spieler, die Spitzelkarte mit einer beliebigen Karte im Geheimversteck eines Gegners auszutauschen (Entführung) und die Aktion der entführten Karte auszuführen. Der Spitzel ist auch in anderer Hinsicht eine besondere Karte. Diese Karte kann von keiner anderen Karte kopiert werden. Der Spitzel darf für jede Fähigkeit eingesetzt werden, aber nur für eine einzelne Fähigkeit, wenn er im Team oder zusammen mit dem Schläger gespielt wird. Wird er von einem Schläger angegriffen, zählt der Spitzel als ein vom Angreifer frei wählbarer Fähigkeitstyp.

F: Wie funktioniert der Denunziant?

A: Der Denunziant erlaubt es dem Spieler, Karten in ein beliebiges Geheimversteck zu bewegen, das eigene mit eingeschlossen. Beim Bewegen der Karten werden alle auf einem Nachtfeld liegenden Karten auf ein anderes verschoben, Teams bleiben hierbei zusammen.

F: Was passiert, wenn zufällig ein Anführer für eine Entführung ausgewählt wird?

A: Wählt ein Spieler zufällig einen Anführer für eine Entführung aus, wird der Anführer zurückgegeben, und es wird keine Karte entführt.

Wenn dir DAS SYNDIKAT gefallen hat, findest du ähnliche Spiele beim Flagship-Store deines Vertrauens.



DER WIDERSTAND

Das interaktive Kombinationsspiel für 5 bis 10 Spieler arbeitet mit verdeckten Identitäten, listigen Täuschungen und gemeinem Verrat.

GEHEIME PLÄNE und **FEINDLICHE ABSICHTEN** sind Erweiterungen für **DER WIDERSTAND**, die das Grundspiel um viele Stunden betrügerischen Spaßes erweitern.



COUP

Ein preisgekröntes Spiel voller Bluffs und Intrigen für 2 bis 6 Spieler.

REFORMATION ist eine Erweiterung für **COUP**, die durch zwei neue Fraktionen noch mehr hinterhältige Aktionen garantiert.



NACHT DER ENTSCHEIDUNG

Ein interaktives Deduktionsspiel mit geheimen Identitäten. In nur einer Runde müssen die Spieler herausfinden, wer zum Widerstand und wer zum finsternen Megakonzern gehört.

Eine Nacht - Eine Aufgabe:
Findet den Spion!

Besucht uns im Internet:
www.heidelbaer.de
www.indieboardsandcards.com

**Heidelberger
Spieleverlag**

