

Catch Don Falconi



by Stephan Mosele & Vasco Estermann
Illustration by Felice Bruno





Catch DonFalconi

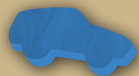
Spielinhalt	4 - 5
Das Spielprinzip	6
Anzahl Spieler	6
Spielvarianten	7
Pizza Margherita	7
Pizza Funghi	7
Pizza Prosciutto	7
Pizza Salami	7
Pizza Diavola	7
Allgemeine Spiel-Vorbereitung	8 - 9
Spielziel	9
Spielprinzip I – einfachere Spielvarianten	10 - 11
Spielbeginn I	12
Besonderheiten der Spielvarianten I	13
Zusätzliche Spielvorbereitung „Pizza Margherita“	13
Zusätzliche Spielvorbereitung „Pizza Funghi“	13
Zusätzliche Spielvorbereitung „Pizza Prosciutto“	13
Spielprinzip II – strategische Spielvarianten	14
Spielprinzip II – Die Aktionen	15
Zusätzliche Spielvorbereitung „Pizza Salami“	16
Zusätzliche Spielvorbereitung „Pizza Diavola“	16
Spielbeginn II	17
Besonderheiten der Spielvarianten II	19

Spielinhalt

4 Spielautos



„Land“ Polizei



„See“ Polizei



„Wald“ Polizei



Don Falconi

12 Randteile

Die 12 Randteile lassen sich zusammensetzen und ergeben den Spielfeldrand



81 Strassenkarten



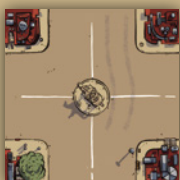
Gerade Strasse



Kurve



Verzweigung



Kreuzung



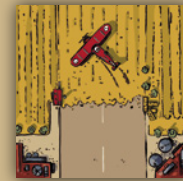
U-Turn



Unter-/Überführung

3 Fluchtkarten

Erreicht Don Falconi eine Fluchtkarte, wartet dort ein Komplize auf ihn und er ist den Polizisten entkommen!



Fluchtkarte „Land“



Fluchtkarte „See“



Fluchtkarte „Wald“



2 „Chili-Bomb“ Karten

Zerstören Hindernisse vor Don Falconi oder die Strasse hinter ihm.
[für Spielprinzip I]



2 „Chili-Boost“ Karten

Achtung „Scharf und Schnell“!
Beschleunigen Don Falconi und lassen ihn Hindernisse zerstören.
[für Spielprinzip II]

DON FALCONI WIEDER AUSGEBROCHEN!

Heute morgen ist Don Falconi wieder aus dem Gefängnis ausgebrochen!

Der berühmte Mafioso und notorische Ausbrecherkönig war einmal mehr wegen seiner illegalen „Chili-Boost“ Sauce hinter Gittern gelandet. Diese extrem scharfe Sauce wird missbräuchlich als Benzin-Zusatz verwendet und führt zu unglaublicher Beschleunigung. Aus diesem Grund wurden die Herstellung und der Verkauf der Sauce verboten.

Das hat Don Falconi natürlich nicht davon abgehalten, die Sauce weiterhin unter der Hand in seiner Pizzeria-Kette „Falconi Pizzas“ zu verkaufen.

Seitdem ist er Stammgast im Gefängnis, aber schafft es doch immer wieder auszubrechen. Die Polizei-Stationen aus den drei Stadtteilen sind alarmiert und machen sich auf die Jagd nach Don Falconi, bevor dieser aus der Stadt fliehen kann.



Das Spielprinzip

„Catch Don Falconi“ vereint 5 Spielvarianten, die teilweise auf der tieferen Spielvariante aufbauend, zu taktisch immer anspruchsvollerem Handeln der Spieler führen. So ändern sich neben der Spielvorbereitung auch die Spielregeln, je nach gewählter Spielvariante. Wir empfehlen deshalb die Spielanleitung gut durch zu lesen und während den ersten Partien griffbereit zu halten.

Anzahl Spieler

Das Spiel ist für maximal 4 Spieler ausgelegt. Ein Spieler ist Don Falconi, die restlichen Spieler sind Polizisten. Nach einer Partie wechselt Ihr die Spieler nach rechts oder dreht das Spielbrett entsprechend, so dass jeder Spieler einmal in die Rolle von Don Falconi schlüpfen kann.

Falls nur 2 Spieler spielen, startet der Polizist in der blauen Polizeistation, die dem Gefängnis, bei dem Don Falconi startet, gegenüberliegt.

Bei 2 Spielern ist es natürlich auch zulässig, dass ein Spieler Don Falconi spielt und der andere alle 3 Polizisten miteinander.

Spielvarianten

„Catch Don Falconi“ unterstützt 5 verschiedene Schärfegrade, die nach den beliebtesten Pizza-Sorten aus Don Falconi's Pizza-Kette benannt sind:



Pizza Margherita

... ist eine einfache, eher glücksorientierte Spielvariante. Sie ist für Kinder ab 6 Jahren sehr gut spielbar. Jede gezogene Strassenkarte wird direkt auf das Spielfeld abgelegt und der Spieler setzt sein Spielauto ans gewünschte Strassenende auf der Strassenkarte.



Pizza Funghi

... ist eine anspruchsvollere Spielvariante als „Pizza Margherita“. Das taktische Element im Spiel bekommt ein höheres Gewicht, dadurch, dass der Spieler 2 Reservekarten vor sich liegen hat. Er kann wahlweise die gezogene Karte oder eine Reserve-Karte einsetzen um seinen Spielzug zu optimieren.



Pizza Prosciutto

Bei dieser Spielvariante muss Don Falconi nicht nur gefangen werden, sondern zusätzlich auch noch an der Flucht gehindert werden. Neben den Reservekarten befinden sich jetzt auch die 3 Fluchtkarten im Spiel. Die Fluchtkarten müssen direkt auf den entsprechenden Spielfeldrand gelegt werden, wenn sie von einem Spieler gezogen werden. Erreicht Don Falconi eine Fluchtkarte wartet dort ein Komplize auf ihn und seine Flucht ist geglückt.



Pizza Salami

... ist die Spielvariante für Strategen. Jeder Spielzug beinhaltet drei Aktionen, wobei jeder Mitspieler frei zwischen Ziehen, Legen und / oder Fahren wählen kann. Der Spielausgang entscheidet sich nun in erster Linie aus den taktischen Entscheidungen der Mitspieler.



Pizza Diavola

... ist die Spielvariante für die Spiele-Profis. Gleich wie „Pizza Salami“ beinhaltet jeder Spielzug drei Aktionen, wobei jeder Mitspieler frei zwischen Ziehen, Legen und / oder Fahren wählen kann. Dank den zwei „Chili-Boost“ Karten kann Don Falconi nun auch durch Sackgassen flüchten oder seinen Vorsprung auf seine Verfolger schlagartig ausbauen. Ausserdem wartet bereits ein Komplize an einem geheimen Ort auf Don Falconi um ihm die Flucht zu ermöglichen, und nur Don Falconi weiss wo. Die Jagd nach Don Falconi wird für die Polizisten zu einem teuflischen Unterfangen.

Spielprinzip I

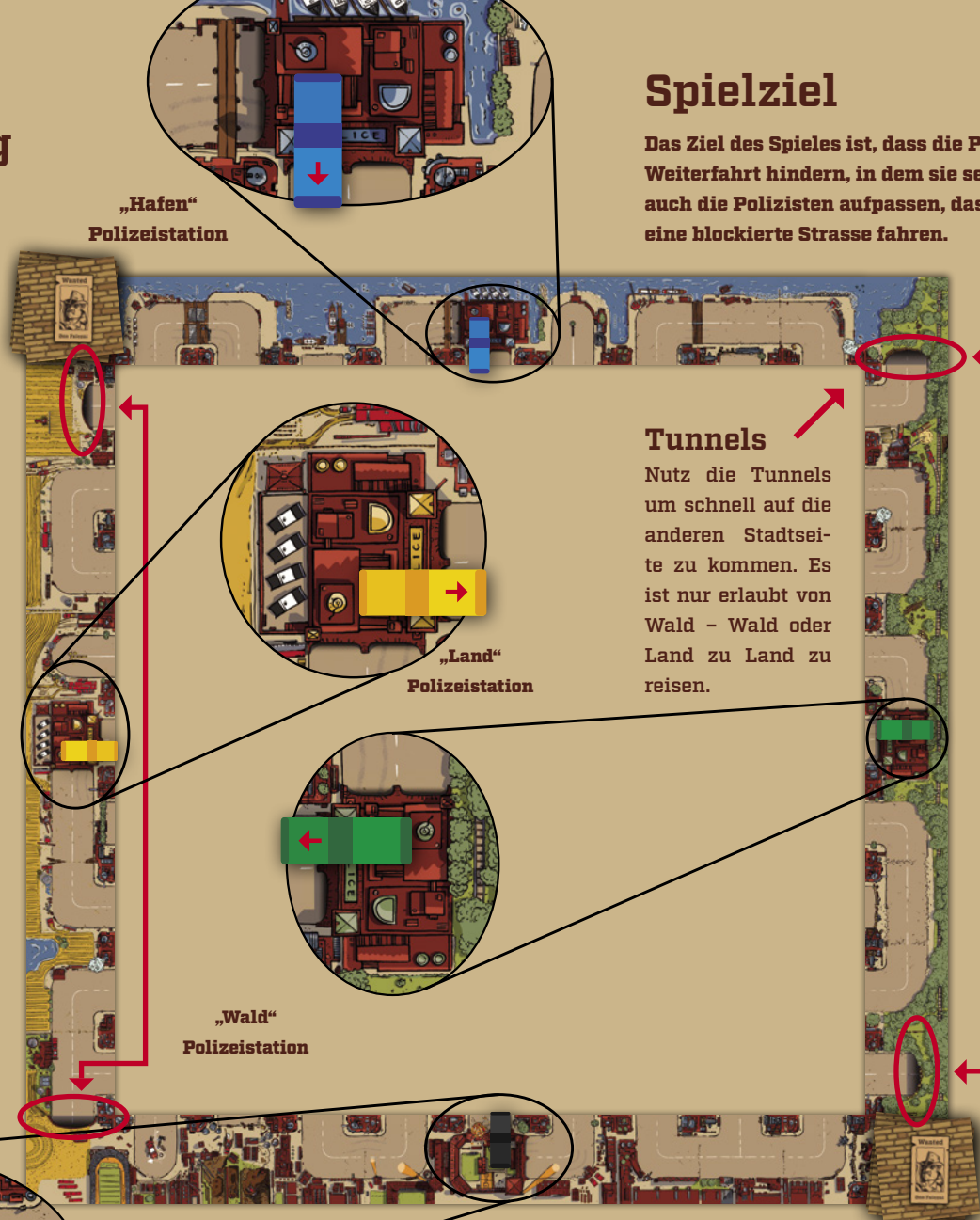
Spielprinzip II

Allgemeine Spiel-Vorbereitung

- 1) Wählt die gewünschte Spielvariante aus, die Ihr spielen wollt ... Margherita, Funghi, Prosciutto, Salami oder Diavola. Je nach Variante sieht die Spielvorbereitung etwas anders aus.
- 2) Vor dem Beginn der ersten Partie werden die Randteile des Spielbretts zusammengesetzt. Jede Seite muss mit den farblich passenden Randteilen zusammengebaut werden. Schlussendlich soll das Spielfeld so aussehen. [siehe rechts]
- 3) Legt fest, wer für die Partie Don Falconi spielt und dreht den Spielbrett-Rand so, dass dieser Spieler das Gefängnis vor sich hat.
- 4) Mischt die 81 Strassenkarten und legt sie in 2 oder mehreren Stapeln auf die Ecken des Spielbretts.
- 5) Don Falconi legt sein schwarzes Spielauto beim Startfeld „Gefängnis“ auf die Strasse. Die Polizisten legen ihr Spielauto bei ihrer Polizeistation auf die Strasse.
- 6) Ihr seid bereit zum Spielstart.



Gefängnis

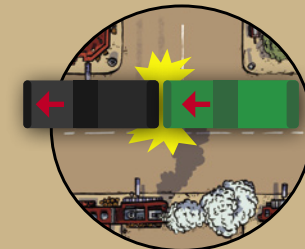


Spielziel

Das Ziel des Spieles ist, dass die **Polizisten Don Falconi einfangen** oder ihn an der Weiterfahrt hindern, in dem sie seinen **Fluchtweg blockieren**. Dabei müssen aber auch die **Polizisten aufpassen**, dass sie sich **nicht gegenseitig blockieren** oder in eine **blockierte Strasse** fahren.

Gewinn einer Partie

Eine Partie endet, wenn...



- 1) ...es ein Polizeiauto schafft, von hinten auf Don Falconi aufzufahren. Der entsprechende Polizist hat die Partie gewonnen.



- 2) ...die Weiterfahrt von Don Falconi blockiert ist. In diesem Fall haben alle Polizisten, die noch mit in der Partie sind, gewonnen.

- 3) ...alle Polizisten in der Weiterfahrt blockiert sind. In diesem Fall hat Don Falconi die Partie gewonnen.

- 4) ...Don Falconi zu einer Fluchtkarte (Spielvarianten „Pizza Prosciutto“, „Pizza Salami“ und „Pizza Diavola“) am Spielfeldrand entkommt. In diesem Fall hat Don Falconi die Partie gewonnen.



Spielprinzip I

einfachere Spielvarianten



Pizza Margherita



Pizza Funghi



Pizza Prosciutto

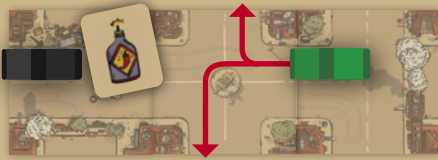
Allgemeine Spielregeln I



Schafft es ein Polizist, dass in einem Zug seine Strasse mit der von Don Falconi verbunden wird, kann sich der Polizist über die bestehenden Strasse im selben Zug zu Don Falconi fortbewegen und ihn fangen.



1) Dies geht nur, wenn der Polizist auf derselben Strassenseite fährt, wie Don Falconi. Ist der Polizist auf der Gegenseite, kann er Don Falconi nur schnappen, wenn er im bestehenden Strassensystem (z.B. mittels einer U-Turn-Karte) die Strassenseite wechseln kann.



2) Wenn ein Polizist es schafft, zu Don Falconi zu fahren, kann Don Falconi, solange er noch eine seiner Bomben besitzt, auch wenn er nicht am Zug ist, diese hinter sich legen. Dadurch wird die Strasse zerstört und der Polizist kann nicht zu ihm aufschliessen. Er muss ein anderes, für ihn erreichbares Strassenende aufsuchen.



3) Gibt es, nachdem Don Falconi eine Bombe hinter sich gelegt hat, kein erreichbares Strassenende mehr für den Polizisten, dann scheidet dieser aus dem Spiel aus, da seine Weiterfahrt blockiert ist.

Spielprinzip I

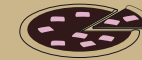
einfachere Spielvarianten



Pizza Margherita



Pizza Funghi



Pizza Prosciutto



4) Erreicht Don Falconi ein blockiertes Strassenende, dann hat er die Partie verloren und seine Flucht ist gescheitert, ausser er besitzt noch eine Bombe. Mit dieser kann er sich, falls hinter der Blockade eine Strasse liegt, den Weg freisprengen. Dazu legt er die Bombe auf die Blockade. Aber Achtung: auch für nachfolgende Polizisten ist der Weg nun frei.

Zusätzliche Spielvorbereitung



„Pizza Margherita“

1) Don Falconi bekommt 2 Bomben-Karten, die er bei sich ablegt.

„Pizza Funghi“

1) Don Falconi bekommt 2 Bomben-Karten, die er bei sich ablegt.
2) Jeder Spieler zieht vor dem Spielbeginn 2 Strassenkarten vom Stapel, die er anstelle der, während der Partie gezogenen Strassenkarte, einsetzen kann. Alle Spieler legen diese 2 Reservekarten offen vor sich hin.

„Pizza Prosciutto“

1) Don Falconi bekommt 2 Bomben-Karten, die er bei sich ablegt.
2) Jeder Spieler zieht vor dem Spielbeginn 2 Strassenkarten vom Stapel, die er anstelle der, während der Partie gezogenen Strassenkarte, einsetzen kann. Alle Spieler legen die 2 Reservekarten offen vor sich hin.
3) In die verbleibenden Strassenkarten-Stapel werden die 3 Fluchtkarten gemischt.

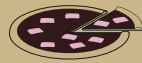
Spielbeginn I



Pizza Margherita



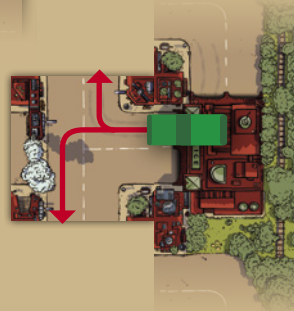
Pizza Funghi



Pizza Prosciutto



- 1) Der erste Zug gehört Don Falconi. Er zieht eine Strassenkarte vom Stapel. Diese legt er ans Gefängnis an, so dass die Strasse weitergebaut wird und fährt mit seinem Spiel-Auto ans Strassenende. Bei Kreuzungen kann Don Falconi selber wählen, welches Strassenende er anfährt. Damit ist der Zug beendet.



- 2) Ihr fahrt im Uhrzeigersinn fort. Nun kommt der erste Polizist zum Zug und zieht eine Strassenkarte vom Stapel. Diese legt er an seine Polizeistation an und fährt mit seinem Auto ans Strassenende. Bei Kreuzungen kann der Polizist selber wählen, welches Strassenende er anfährt. Damit ist der Zug beendet.



- 3) Danach kommen die weiteren Polizisten zum Zug, bis wieder Don Falconi an der Reihe für den nächsten Zug ist.

- 4) Jede weitere gespielte Karte muss vom Spieler an das Strassenende angelegt werden, an dem sein Spielauto gerade steht.

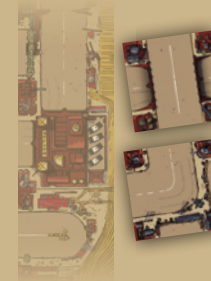
Besonderheiten der Spielvarianten I

Pizza Margherita

Keine, ihr spielt gemäss den „Allgemeine Spielregeln I“ bis Don Falconi gefasst oder blockiert ist oder alle Polizisten blockiert sind.

Pizza Funghi

- + **Die Reservere-Karte:** Bei jedem Zug kann der Mitspieler entscheiden, ob er die gerade gezogene Strassenkarte oder eine Reservekarte legt, die er vor Spielbeginn gezogen hat. Die aktuell gezogene Strassenkarte legt er dann vor sich ab, so dass er immer 2 Reservekarten vor sich liegen hat.



Pizza Prosciutto

- + **Reservere-Karte**
- + **Flucht-Karte:** Zieht ein Spieler eine Fluchtkarte vom Stapel, legt er diese an eine beliebige Stelle am farblich passenden Randstück. Fluchtkarten dürfen nicht als Reservekarten zurückgelegt werden, sondern müssen sofort auf den Spielfeld-Rand gelegt werden. Bei der Fluchtkarte wartet nun ein Komplize auf Don Falconi, um ihm die Flucht zu ermöglichen. Danach darf der Spieler nochmals einen Zug ausführen.



Flucht-Karte

Die Fluchtkarte darf nicht auf eine Polizeistation oder auf einem Tunnel gelegt werden und die Strasse muss in Richtung Spielfeld ausgerichtet sein.

Es ist erlaubt, eine Fluchtkarte so zu legen, dass sie von bereits gelegten Strassenkarten blockiert wird. Mittels einer Bombe kann sich aber Don Falconi immer

noch Zugang zur Fluchtkarte verschaffen, indem er die Blockade wegsprengt. Schafft es Don Falconi über eine Strasse eine Fluchtkarte zu erreichen, kann er aus der Stadt flüchten, ist der Polizei entkommen und hat die Partie gewonnen.

Spielprinzip II

strategische Spielvarianten



Pizza Salami



Pizza Diavola

Allgemeine Spielregeln II

- 1) Pro Zug muss jeder Spieler 3 Aktionen ausführen.
[siehe rechts]
- 2) Der Spieler am Zug kann jede Aktion mehrmals ausführen, darf jedoch pro Zug nur 3 Aktionen insgesamt ausführen.
- 3) Jeder Spieler bekommt zum Spielbeginn 2 Reservekarten, die er vor sich legt. Die Polizisten legen die Reservekarten offen hin, Don Falconi verdeckt.
Jeder Spieler darf im Spielverlauf maximal 2 Reservekarten haben, er darf aber weniger als 2 Reservekarten haben, indem er z.B. während eines Zugs 2 Strassenkarten legt.



- 5) Gelangt ein Polizist ins Strassennetz von Don Falconi, darf dieser nicht direkt bis zu Don Falconi vorfahren, sondern kann nur mit seinen, ihm zur Verfügung stehenden Aktionen versuchen, zu Don Falconi aufzuschliessen. Er kann also maximal 3 Mal zur nächsten Strassenkarte fahren pro Zug.



- 6) Erst wenn ein Polizist es schafft, mit seinem Zug auf Don Falconi aufzufahren, hat er Don Falconi gefasst und gewonnen. Er muss dazu nicht alle 3 Aktionen seines Zugs verwenden.

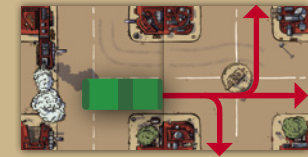
Spielprinzip II

Die Aktionen



Ziehe eine Strassenkarte

Lege diese zu deinen Reservekarten
[max 2]
Kosten: 1 Aktion



Auto fahren

Fahre mit dem Auto auf die nächste Strassenkarte.
Kosten: 1 Aktion



Fluchtkarte legen

Lege am entsprechenden Rand die Fluchtkarte. [siehe Seite 13]
Kosten: 1 Aktion.

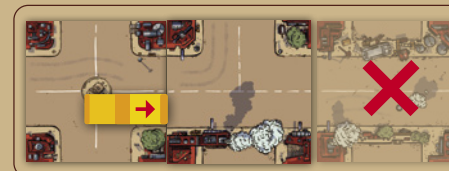


3-Punkt-Wendung

Jeder Spieler hat die Möglichkeit auf der Strassenkarte, auf der er aktuell steht, zu wenden.
Kosten: 3 Aktionen.

Strassenkarte legen

Eine Strassenkarte darf angrenzend an die Strassenkarte, auf der dein Auto aktuell steht, gelegt werden. Sie darf auf jede Art gedreht und vor, neben oder hinter Dir gelegt werden. Somit kannst Du deinen Weg weiterbauen oder die Strasse für andere blockieren.
Kosten: 1 Aktion



Zusätzliche Spielvorbereitung



Pizza Salami



Pizza Diavola

Pizza Salami

- + **Die Reservere-Karte:** Jeder Spieler zieht vor dem Spielbeginn 2 Strassenkarten vom Stapel, die er anstelle der, während der Partie gezogenen Strassenkarte, einsetzen kann. Die Polizisten legen die 2 Reservekarten offen vor sich hin. Don Falconi legt die 2 Reservekarten verdeckt vor sich in.

- + **Flucht-Karte:** Don Falconi zieht für seine Mitspieler unsichtbar eine der 3 Fluchtkarten. Er legt diese verdeckt vor sich hin und kann sie jederzeit am passenden Spielbrettrand platzieren, wenn er am Zug ist.

- + **Flucht-Karten im Stapel:** In die verbleibenden Strassenkarten-Stapel werden die 2 übrig gebliebenen Fluchtkarten eingemischt.

Pizza Diavola

- + **Die Reservere-Karte**
- + **Flucht-Karte**
- + **Flucht-Karten im Stapel**

- + **Chili-Boost:** Don Falconi bekommt die 2 „Chili-Boost“-Karten

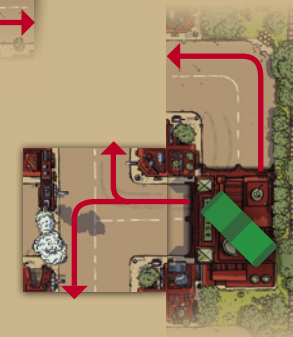
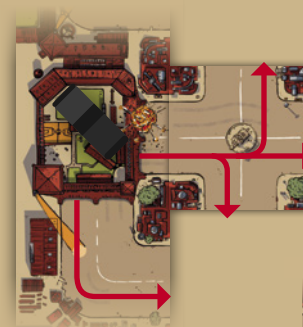
Spielbeginn II



Pizza Salami



Pizza Diavola



- 1) Der erste Zug gehört Don Falconi. Er führt 3 Aktionen (z.B. Strassenkarte ziehen, Strassenkarte legen, Fahrt zum nächsten Strassenende) aus. Danach ist der Zug beendet. Die Autos können nun bei zwei Ausgängen starten.

- 2) Ihr fahrt im Uhrzeigersinn fort. Nun kommt der erste Polizist zum Zug und führt ebenfalls seine 3 Aktionen aus. Danach ist der Zug beendet.

- 3) Danach kommen die weiteren Polizisten zum Zug, bis wieder Don Falconi an der Reihe für den nächsten Zug ist.

- 4) Zieht ein Polizist eine Fluchtkarte, so muss er diese nicht direkt auf den Spielfeldrand legen. Er kann diese auch als Reservekarte gebrauchen. Die Regeln dafür bleiben gleich wie bei „Pizza Prosciutto“. Die Kosten für das Ziehen und Legen einer Fluchtkarte für einen Polizisten sind: 1 Aktion.

- 5) Zieht Don Falconi eine Fluchtkarte, so kann er diese zu seinen Reservekarten legen und eine andere Karte in seinem Zug einsetzen. Auch hier gilt, dass kein Spieler mehr als 2 Reservekarten haben darf. Die Kosten für das Ziehen und Legen (auch wenn die Fluchtkarte als Reservekarte gehalten wird) einer Fluchtkarte für Don Falconi sind: 1 Aktion.



Besonderheiten der Spielvarianten II



Pizza Salami



Pizza Diavola

1) Pizza Salami

Keine, ihr spielt gemäss den „Allgemeine Spielregeln II“ bis Don Falconi gefasst ist oder mittels einer Fluchtkarte aus der Stadt flüchten konnte.

2) Pizza Diavola

Chili-Boost: Don Falconi hat 2 „Chili-Boost“-Karten. Diese kann er jeweils für 1 Aktion „Fahren“ einsetzen um entweder:



... mit einer einzigen Aktion 3 Strassenkarten weit zu fahren ...



... oder um eine Strassenblockade zu beseitigen. Danach können ihm aber auch die Polizisten durch die Blockade folgen. Falls eine weite Strasse liegt kann er auch die 3 Strassenkarten fahren.



... oder ihr könnt zusätzlich ein Polizeiauto aus dem Spiel nehmen, in dem ihr es mittels eines „Chili-Boosts“ überholt.“

Flucht-Karte: Don Falconi kann seine geheime Fluchtkarte jederzeit einsetzen, wenn er am Zug ist. Er muss diese am Anfang seines Zuges legen. Nach dem Ablegen der Fluchtkarte verbleiben Don Falconi noch seine 2 Aktionen für diesen Zug.



DON FALCONI WIEDER AUSGEBROCHEN!

Heute morgen ist Don Falconi wieder aus dem Gefängnis ausgebrochen!

Der berühmte Mafioso und notorische Ausbrecherkönig war einmal mehr wegen seiner illegalen „Chili-Boost“ Sauce hinter Gittern gelandet. Diese extrem scharfe Sauce wird missbräuchlich als Benzin-Zusatz verwendet und führt zu unglaublicher Beschleunigung. Aus diesem Grund wurden die Herstellung und der Verkauf der Sauce verboten.

Das hat Don Falconi natürlich nicht davon abgehalten, die Sauce weiterhin unter der Hand in seiner Pizzeria-Kette „Falconi Pizzas“ zu verkaufen.

Seitdem ist er Stammgast im Gefängnis, aber schafft es doch immer wieder auszubrechen.

Die Polizei-Stationen aus den drei Stadtteilen sind alarmiert und machen sich auf die Jagd nach Don Falconi, bevor dieser aus der Stadt fliehen kann.

