



© 1999 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
 Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.
 Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
 Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

019919011100



DON PEPE

3 - 6 Spieler

Ein Spiel von Dominique Ehrhard

Die Zeit: Chicago im Jahre 1930.

Der Ort: Das dunkle Hinterzimmer in einem von Don Pepes Restaurants.

Die Szene: Draußen regnet es so stark, daß die verwilderten Katzen in den schmutzigen Rinnsteinen der dunklen Gassen umherschlittern. Doch im Hinterzimmer eines der teuersten Restaurants der Stadt spielt sich etwas ganz anderes ab: Es herrscht Alkoholverbot, und die Kehlen der Männer sind trocken, sehr trocken.

Don Pepes Einladung sagt nicht viel aus. Aber wenn er ruft, kann man nicht einfach "Nein" sagen. Auf den Straßen erzählt man sich, daß jeder Boss und die Mitglieder aller Familien aus der Nachbarschaft dort sein werden. Wir können nur hoffen, daß uns keiner die Party verdirbt. Aber wer kann dem Drink am Tisch des Dons schon widerstehen? Bei einer Nacht wie dieser hast Du dazu nicht die geringste Chance. Sei auf alles gefaßt. Und denke daran: Lade Deine Knarre, noch bevor Du Dein Glas füllst!



INHALT

Spielbrett, 60 Karten, Banknoten, Kartenbögen mit 48 Gangsterfiguren, 6 Torten, 18 Schlaftabletten-Marken und 6 Menükarten.

DIE FAMILIE



Der Boss

Tritt ihm ja nicht auf die Gamaschen. Was er sagt, wird gemacht. Und wenn er sagt, Du gehst, dann bist Du schon gegangen.



Mike, das Messer

Flink wie ein Wiesel und scharf wie ein Messer. Komm ihm bloß nicht zu nah.



Jim, der Gorilla

So einen findest Du in jeder Familie. Groß und schwer wie ein Kleiderschrank, doch im Denken nicht gerade der Größte.



Joe, die Knarre

Die Pistole immer geladen und den nervösen Zeigefinger am Abzug. Laß ihn nicht aus den Augen.

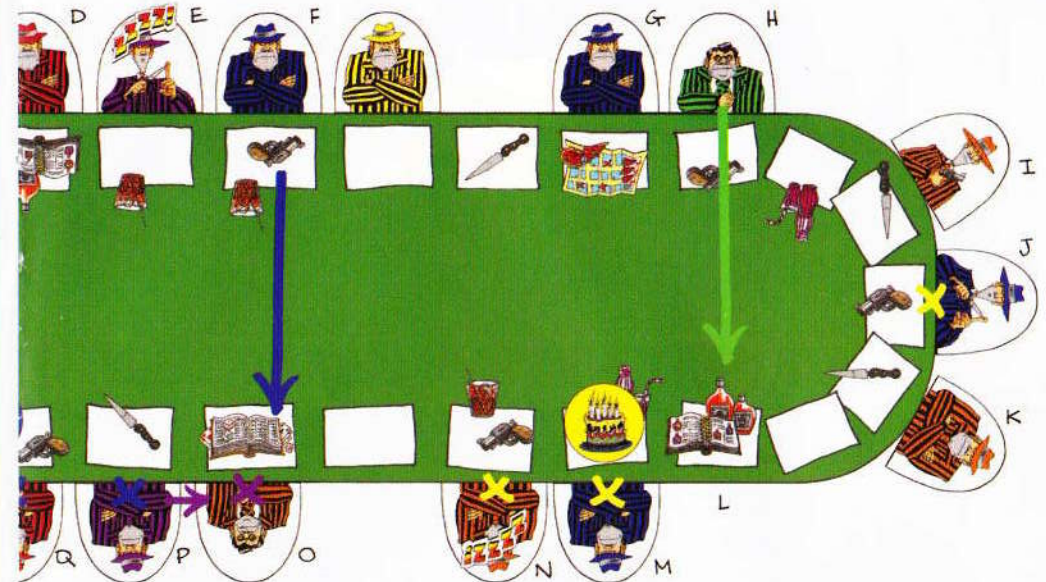
DECKE DEN TISCH

Wie Du den Tisch deckst hängt davon ab, wieviele Gäste Du erwartest.

3 Spieler: Der erste Spieler erhält 10 gelbe Gangster, der zweite Spieler 10 rote Gangster und der dritte Spieler erhält 10 blaue Gangster, so daß jeder Spieler über 1 Boss, 2 Knarren-Joes, 2 Messer-Mikes und 5 Gorilla-Jims verfügt. In die Mitte des Spielbretts legst Du 20 x \$1.000 Noten für die Vorspeise, 10 x \$5.000 Noten für die Hauptspeise und 5 x \$10.000 Noten für das Dessert.

4 Spieler: Der erste Spieler erhält 7 gelbe Gangster, der zweite Spieler 7 rote, der dritte Spieler 7 blaue und der vierte Spieler 7 grüne Gangster in der Sortierung: 1 Boss, 1 Knarren-Joe, 2 Messer-Mikes und 3 Gorilla-Jims. In die Mitte des Tisches verteilst Du 20 x \$1.000 Noten, 10 x \$5.000 Noten und 2 x \$10.000 Noten.

5 Spieler: Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus (gelb, rot, blau, grün oder orange) und erhält 6 Gangster (1 Boss, 1 Knarren-Joe, 1 Messer-Mike und 3 Gorilla-Jims) in der



Du bist der lilafarbene Spieler.

Schritt 1: Macht keinen Sinn - Deine Torte befindet sich nicht auf dem Tisch.

Schritt 2: Du ziehst \$2.000 ein (\$1.000 für Deinen Boss auf Platz R und \$1.000 dafür, daß Dein Boss eines der Restaurants kontrolliert).

Schritt 3: Da Dein Messer-Mike auf E außer Gefecht gesetzt ist, entscheidest Du Dich, eine "Messer-Karte" zu spielen, damit Dein Mann auf P, der hinter einem Messer sitzt, den orangefarbenen Boss auf O auslöschen kann.

Schritt 4: Du weckst die Schlafmütze auf Platz E auf.



Du bist der blaue Spieler.

Schritt 1: Deine Torte explodiert und jagt die Gangster auf P und Q in die Luft.

Schritt 2: Du zockst \$1.000 ab (Dein Freund auf G kontrolliert ein Restaurant).

Schritt 3: Du spielst eine "Pistolen-Karte". Dein Mann auf F nimmt die Knarre und pustet den Boss auf O weg.

Schritt 4: Macht hier keinen Sinn.



Du bist der grüne Spieler.

Schritt 1: Macht keinen Sinn - Deine Torte steht nicht auf dem Tisch.

Schritt 2: Für Deinen Boss auf H erhältst Du \$1.000.

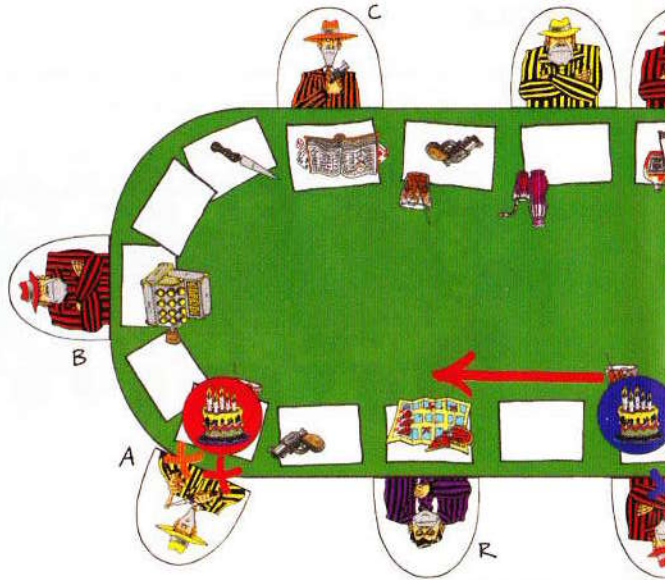
Schritt 3: Du spielst eine "Weiterrücken-Karte" und bewegst Deinen Boss auf Platz L. Du hoffst, daß er bis zu Deinem nächsten Spielzug überlebt, damit er Dir zusätzliche \$1.000 für die Kontrolle der Bar einbringen kann.

Schritt 4: Macht hier keinen Sinn.



BEISPIEL-SZENEN

Sieh Dir die folgenden typischen Beispiel-Szenen an. Du erhältst so eine erste Vorstellung darüber, wie das Spiel funktioniert. Stelle Dir bei jedem Beispiel vor, daß Du der Spieler mit der entsprechend angegebenen Farbe und gerade am Zug bist...



Du bist der rote Spieler.

Schritt 1: Deine Torte explodiert und bläst Deinen Gegner auf Platz A aus.

Schritt 2: Für Deinen Mann, der die Bar bei Platz D kontrolliert, erhältst Du \$1.000. Dieser Betrag wird auf \$2.000 verdoppelt, da einer Deiner Jungs auf dem Stuhl des Buchhalters vor der Kasse auf Platz B sitzt.

Schritt 3: Du spielst eine "Torte weiterreichen"-Karte und schiebst die blaue Torte weiter, so daß sie nicht vor Deinem Gangster explodiert, der sich auf Platz Q befindet.

Schritt 4: Macht hier keinen Sinn. Du brauchst keinen Gangster aufzuwecken, da keiner betäubt wurde.

Du bist der gelbe Spieler.

Schritt 1: Deine Torte explodiert und löscht zwei Deiner Gegner - auf Platz M und N - aus.

Schritt 2: Du erhältst keine Knete. Dein Boss ist schon gegangen, und Du kontrollierst keine Geschäfte.

Schritt 3: Du spielst eine "Torten-Karte" und stellst das gefährliche Gebäck vor den blauen Gangster auf Platz J in der Hoffnung, bei Deinem nächsten Zug die drei Gangster auf I, J und K wegzupusten.

Schritt 4: Macht hier keinen Sinn.

Du bist der orangefarbene Spieler.

Schritt 1: Macht keinen Sinn - Deine Torte steht nicht auf dem Tisch.

Schritt 2: Du ziehst Deinen Zaster von \$5.000 ein (\$1.000 für Deinen Boss auf Platz O und \$4.000, weil Du die Oberhand über die Spielhallen bei O und C hast).

Schritt 3: Du spielst eine "Ka-Boum!"-Karte und läßt die rote Torte explodieren. Damit löscht Du den gelben Gangster auf Platz A aus.

Schritt 4: Du weckst Deinen Mann auf Platz N auf, indem Du die Schlaftablette über seinem Kopf entfernst.

gewählten Farbe. In der Mitte des Tisches werden 20 x \$1.000 Noten und 10 x \$5.000 Noten aufgetischt.

6 Spieler: Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus (gelb, rot, blau, grün, orange oder lila) und erhält 5 Gangster (1 Boss, 1 Knarren-Joe, 1 Messer-Mike und 2 Gorilla-Jims) in der gewählten Farbe. In der Mitte des Tisches werden 20 x \$1.000 Noten und 8 x \$5.000 Noten verteilt.

SIEH DIR DAS MENÜ AN, UND VERTEILE DIE TORTEN

Jeder Spieler erhält außerdem eine Menükarte und eine Torte in der Farbe seiner Gang und legt sie vor sich auf den Tisch. Die Schlaftabletten werden auf dem Spielbrett aufgestapelt.



MISCHE DIE KARTEN

Teile an jeden Spieler 5 Karten aus. Jeder Spieler nimmt seine Karten in die Hand. Achtung: Haltet sie vor den neugierigen Blicken Eurer Gegenspieler fern! Die restlichen Karten werden verdeckt als Kartenstoß auf den Tisch gelegt.

NIMM DEINEN PLATZ EIN

Du hast die Wahl zwischen einer "halb-automatischen" und einer "manuellen" Platzverteilung:

Halb-Automatik: Die Gangster werden entsprechend der vorgeschlagenen Platzverteilungen für 3, 4, 5 oder 6 Spieler um den Tisch verteilt. Beginne das Spiel wie auf den Seiten 12-13 beschrieben.

Manuell: Die Gangster werden willkürlich um den Tisch verteilt: Der jüngste Spieler beginnt und setzt einen seiner Gangster in den Stuhl seiner Wahl. Es geht **entgegen des Uhrzeigersinns** weiter, d.h. sein **rechter** Nachbar ist an der Reihe und setzt ebenfalls einen Gangster an den Tisch. Es geht reihum weiter, bis alle Gangster an dem Tisch verteilt sind. Der Spieler, der als letzter einen Gangster an den Tisch gesetzt hat, beginnt das Spiel.



JETZT GEHT DER ZOFF RICHTIG LOS...

Das Spiel selbst geht dann im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn Du an der Reihe bist, führst Du die folgenden Schritte aus.

1. Deine Torte explodiert (sofern sie auf dem Tisch steht).
2. Hol Dir Deinen Zaster.
3. Spiele eine Karte (oder zwei) aus.
Dann ziehe eine (bzw. zwei) Karten von dem Kartenstoß, so daß Du wieder 5 Karten auf der Hand hältst.
4. Wecke Deine Gangster, die mit Schlaftabletten betäubt wurden, auf.

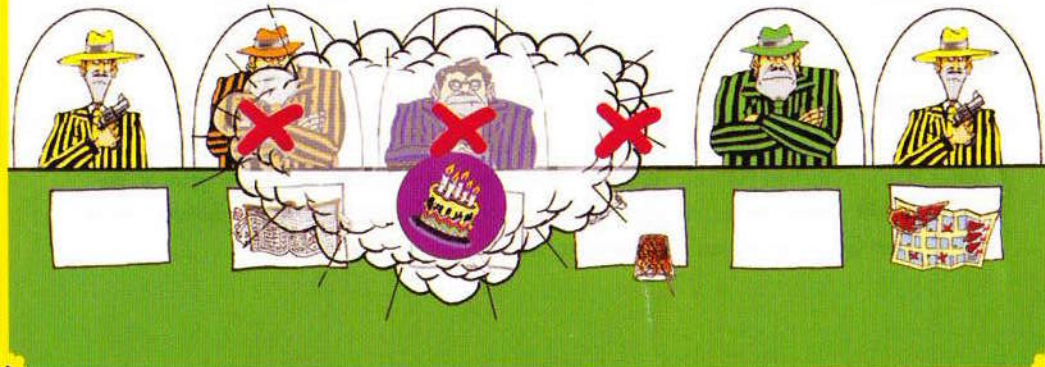
Hier werden die von Dir auszuführenden Schritte genauer erklärt:



Schritt 1. Deine Torte explodiert

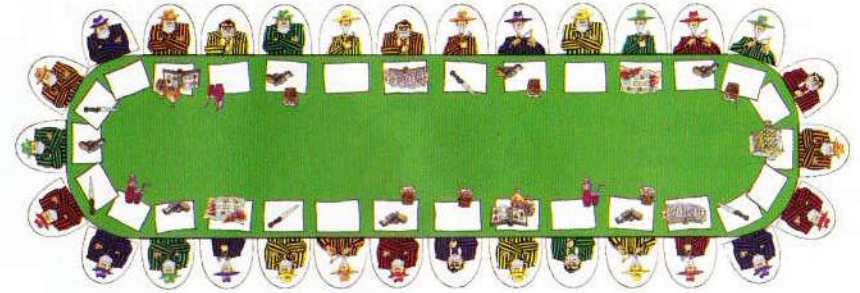
Aus irgendeinem unersichtlichen Grund haben die Jungs vor diesem kleinen Treffen echt viel gebacken. Und merkwürdigerweise haben alle dieselben Zutaten verwendet. Diese Torten haben es in sich. Bete besser schon einmal darum, daß Du die Kerzen ausbläst, bevor sie Dich ausblasen...

Hast Du im vorherigen Spielzug eine Torten-Karte (werf mal 'nen Blick auf das Menü) ausgespielt, beginnst Du diesen Spielzug damit, Deine Torte in die Luft zu jagen! Der Gangster, der hinter Deiner Torte sitzt sowie diejenigen, die unmittelbar links und rechts von ihm sitzen, werden weggepusht. Für immer! Nimm ihre Körper von dem Spielbrett und lege sie zur Seite – selbst, wenn einige von ihnen zu Deiner eigenen Gang gehört haben. Dann nimmst Du Deine Torte von dem Tisch und legst sie wieder vor Dich.



5 SPIELER

Spielstart: Der gelbe Spieler beginnt, dann ist der rote, dann der blaue Spieler, der grüne und schließlich der orangefarbene Spieler an der Reihe.



6 SPIELER

Spielstart: Der gelbe Spieler beginnt, dann ist der rote, dann der blaue Spieler, der grüne, der orangefarbene und schließlich der lilafarbene Spieler an der Reihe.



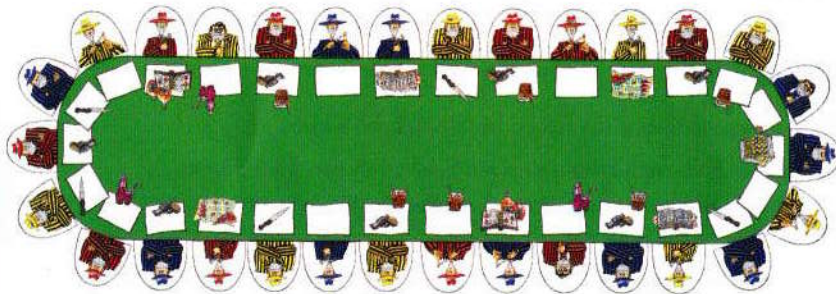
PLATZVERTEILUNG: HALB-AUTOMATIK

Um zu Beginn des Spiels Zeit zu sparen, kann eine der vorgeschlagenen Platzverteilungen gewählt werden. Dabei verteilt jeder Spieler seine Gangster wie dargestellt um den Tisch. Achtung: Je nach Spieleranzahl kann es vorkommen, daß nicht alle Stühle besetzt werden.

Ein guter Rat: Diese Platzverteilung läßt den meisten Gangstern schon zu Spielbeginn den Schweiß ausbrechen... Willst Du Dich verteidigen, warte nicht zu lange! Schütze Deinen Boss, sichere Deine Geschäfte, und versuche, die Gründe zu eliminieren, die Deinen Gangstern den Schweiß ins Gesicht treiben. Die ersten paar Spielzüge werden wirklich nervenzerreißend...

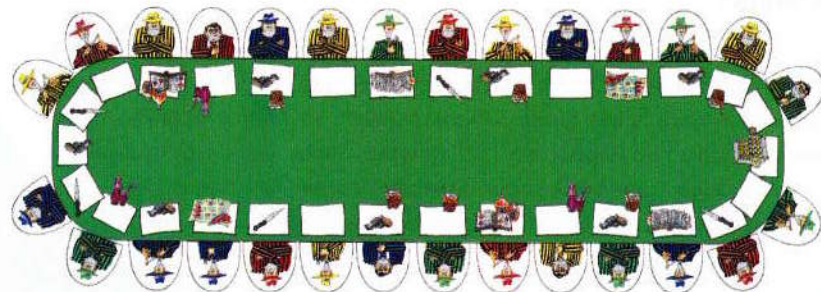
3 SPIELER

Spielstart: Der gelbe Spieler beginnt, dann ist der rote und dann der blaue Spieler an der Reihe.



4 SPIELER

Spielstart: Der gelbe Spieler beginnt, dann ist der rote, dann der blaue Spieler und schließlich der grüne Spieler an der Reihe.

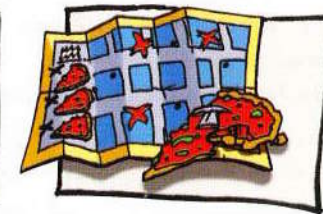


Schritt 2. Hol Dir Deinen Zaster

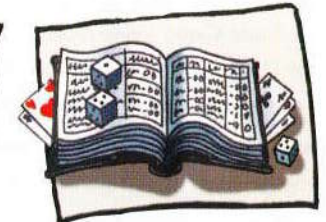
Die Jungs verdienen ihre Kohle, indem sie die Bars, Spielhallen und Restaurants in der Stadt kontrollieren. Du nennst es vielleicht "Schutzgeld-Erpressung" – sie selbst nennen es "ein Job wie jeder andere".



Bars



Restaurants



Spielhallen

Jede der "Geschäftsinteressen" der Gangster wird durch verschiedene Mappen (oder Karten und Geschäftsbücher), die auf dem Tisch liegen, dargestellt. Ziehe das Geld für jeden Deiner Gangster ein, die hinter diesen Unterlagen sitzen. Und ziehe auch den Zaster für Deinen Boss und Deinen Buchhalter ein. Dein "Einkommen" wird wie folgt berechnet:

- \$ 1.000 für Deinen Boss (ganz egal, wo er sitzt – er muß nur noch am Leben sein);
- \$ 1.000 für jedes der "Geschäfte", die Du kontrollierst;
- \$ 4.000 wenn Du über ein bestimmtes Geschäft die absolute Oberhand hast (d.h. zwei Deiner Gangster hinter zwei gleichen Mappen, Karten oder Geschäftsbüchern sitzen);
- Verdopple Dein Einkommen für diesen Spielzug, wenn einer Deiner Jungs in dem Stuhl des Buchhalters (vor der Kasse) sitzt.

"KLINGELING"



Schritt 3. Spiele eine Karte (oder zwei...)

Hier werden Deine Nerven auf die Probe gestellt... Stelle Dein Glas hin, versuche Deine zitternde Hand unter Kontrolle zu bekommen, wiege Deine Chancen richtig ab... und halte die Augen offen!

- Werfe einen Blick auf das "Menü", und suche Dir den nächsten Gang – eine Action-Karte – aus: Spiele eine der Karten, die Du auf der Hand hast, und lege sie aufgedeckt neben den Kartenstoß auf den Tisch. Führe die Action aus, die Dir diese Karte vorgibt.
- Juckt es Dich dann immer noch in den Fingern, kannst Du eine zweite Karte ausspielen. Hierbei kann es sich jedoch nur um eine "Weiterrücken-Karte" handeln.
- Nimm eine (bzw. zwei) Karten von dem Kartenstoß, so daß Du wieder 5 Karten in Deiner Hand hältst.

Achtung...

- Hast Du keine "Weiterrücken-Karte" in Deiner Hand oder entscheidest Dich, nicht weiterzurücken, spielst Du während Deines Spielzuges nur eine "Action-Karte" aus.
- Du kannst anstelle einer "Action-Karte" und einer "Weiterrücken-Karte" während Deines Spielzuges aber auch zwei "Weiterrücken-Karten" ausspielen und zwei Gangster versetzen.
- Kannst oder willst Du keine Deiner Karten ausspielen, legst Du einfach eine ab und nimmst eine neue Karte von dem Kartenstoß.
- Wurde die allerletzte Karte von dem Kartenstoß genommen, mischst Du den Ablagestapel und legst ihn wieder verdeckt auf den Tisch.

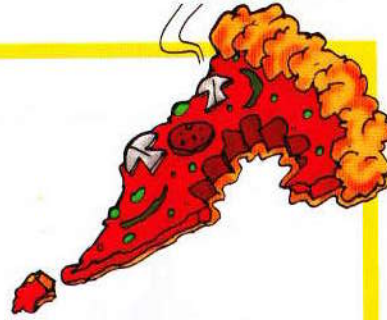
Schritt 4. Wecken!

Einige Deiner Jungs werden manchmal sehr müde... und tauchen in eine unentschuld bare Schläfrigkeit ab. Gott sei Dank hält dieser Zustand nie sehr lange an...

Wurden im letzten Spielzug einige Deiner Gangster betäubt (siehe Menü), kannst Du sie jetzt aufwecken. Entferne dazu die Schlaftabletten über ihren Köpfen.

Dein Spielzug endet nach Schritt 4.

Nun ist Dein linker Nachbar an der Reihe.



SAG "CIAO" BABY!

Sobald Dein letzter Gangster in den Himmel geschickt wurde, bist Du aus dem Spiel! Stecke Deine Karten in den Ablagestapel. Befindet sich Deine Torte noch immer auf dem Tisch, läßt Du sie einfach dort stehen.

Die Bombe in Deiner Torte tickt leise vor sich hin... wird aber nicht automatisch explodieren wie zu Beginn Deines Spielzuges. Stattdessen können alle Spieler, die noch im Spiel sind, die Bombe hochgehen lassen, indem sie eine "Ka-Boum!"-Karte spielen oder sie weiterschieben, indem sie eine "Torte weiterreichen"-Karte spielen.

Vielleicht bist Du aus dem Spiel... aber noch lange nicht ganz aus dem Rennen – je nachdem, wieviel Kohle Du abgezockt hast, kannst Du immer noch gewinnen... Häng' noch 'ne Weile rum... und warte ab...

Was ist passiert? Hab'ich das Trinkgeld vergessen?



DAS BITTERE ENDE

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

1. Wenn nur noch Gangster eines einzigen Spielers an dem Tisch sitzen. In diesem Fall erhält dieser Spieler den ganzen Zaster, der sich noch in der Mitte des Tisches befindet.
2. Wenn sich in der Tischmitte keine Moneten mehr befinden. Das Spiel endet, wenn die letzte Banknote von einem Spieler eingesteckt wurde – selbst, wenn dieser Geldbetrag niedriger ist als der, der dem Spieler eigentlich zustehen würde.
3. Wenn alle Gangster, die sich noch an dem Tisch befinden, von einer einzigen Explosion ausgelöscht werden.

DER GEWINNER

Nenne ihn "den neuen Don". Der Spieler gewinnt, der das meiste Geld eingesteckt hat. Auch, wenn dieser Spieler schon vor einem seiner Gegenspieler aus dem Spiel aussteigen mußte. Haben mehrere Spieler gleichviel Kohle verdient, so gewinnt derjenige, dessen Gangster zum Schluß am längsten am Tisch gesessen haben. Ist es auch in diesem Fall unentschieden, so gewinnt der Spieler, der die meisten Gangster um den Tisch versammelt hatte, bevor sie alle gleichzeitig ausgelöscht wurden.



erhält und sind nicht in der Lage, einen Gegner auszuschalten oder sich zu bewegen. Aber logischerweise können sie trotz ihrer Betäubung selbst angegriffen oder in die Luft gejagt werden. Am Ende seines Spielzugs weckt ein Spieler alle seine betäubten Gangster auf, indem er die Schlaftabletten entfernt und wieder zurück in die Mitte des Tisches legt.

Achtung! Eine zweite Schlaftablette, die von einem anderen Spieler über einen Gangster gelegt wird, der bereits betäubt wurde, befördert diesen ins tiefste Koma: Er wird aus dem Spiel entfernt und träumt den allerlängsten Traum...

Die Bullen kommen! Haut sofort ab!

Eine Razzia! Die Bullen kommen gleich! Spiele diese Karte, um alle Spieler (auch Dich selbst) zu veranlassen, alle noch lebenden Gangster vom Tisch zu entfernen. (Auf diese Weise findet die Polizei in dem verräucherten Hinterzimmer keinen einzigen Gangster vor und muß mit leeren Handschellen abziehen.)

Dann setzen alle Spieler ihre überlebenden Gangster wieder um den Tisch: Der Spieler, der diese Karte gespielt hat, beginnt und setzt einen Gangster an irgendeinen Platz an dem Tisch. Die anderen Spieler folgen **entgegen** des Uhrzeigersinns und plazieren ihre Gangster, wo sie möchten. Wenn alle Gangster wieder an dem Tisch sitzen, kann der Spieler, der die "Bullen-Karte" gespielt hatte, sich dazu entscheiden, seinen Spielzug zu beenden, indem er eine "Weiterrücken-Karte" spielt (sofern er eine besitzt). Dann geht das Spiel wieder seinen normalen Gang...

Die "Bullen-Karte" kann nur einmal ausgespielt werden! Danach wird sie sofort aus dem Spiel entfernt.

Die "Weiterrücken-Karte"

Weiterrücken

Spiele diese Karte, um einen Deiner Gangster an irgendeinen anderen freien Platz an dem Tisch zu setzen. Du kannst diese Karte nach einer "Action-Karte" spielen oder aber – sofern Du genügend besitzt – zwei "Weiterrücken-Karten" spielen, wenn Du an der Reihe bist. Behalte aber die Reihenfolge im Auge: Zuerst eine "Action-Karte", dann eine "Weiterrücken-Karte" – niemals umgekehrt!



Das Menü

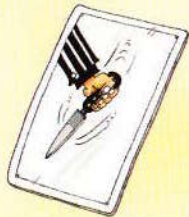
Während des Spiels liegt vor jedem Spieler eine Menükarte, die eine kurze Übersicht über das folgende Menü gibt. Nimm leise darauf Bezug – und stell keine Fragen. Denn wenn andere Deine nervende Fragerei verfolgen – und das werden sie! – durchschauen sie Deine Pläne sofort oder wissen gleich, welchen Trumpf Du in Deiner Hand hast...



Sieh Dir bei jedem Spielzug Deine Möglichkeiten gut an. Vergiß nicht: Du kannst eine "Action-Karte" plus eine "Weiterrücken-Karte" spielen. Wenn Du eine Karte ausspielst, mußst Du die folgenden Befehle sofort ausführen...

Das Menü

Die Action-Karten



Messer

Spiele diese Karte, um einen gegnerischen Gangster zu beseitigen, der direkt links oder rechts neben einem Deiner Messer-Mikes sitzt. ODER – sofern ein anderer Deiner Gangster hinter einem Messer sitzt – spiele diese Karte, um einen Gegner zu dessen unmittelbaren linken oder rechten Seite auszulöschen.

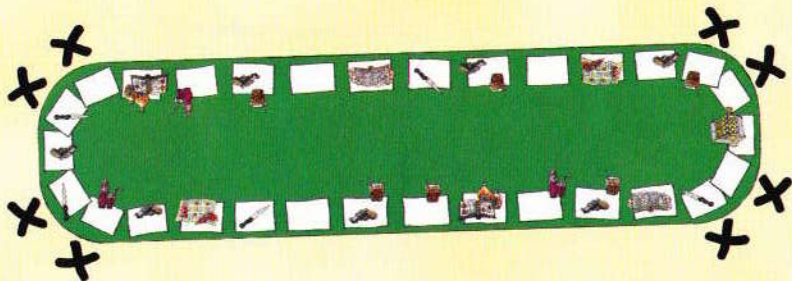
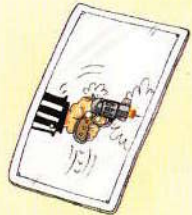
Wenn Du diese Karte ausspielst, kannst Du immer nur einen Gangster beseitigen. Hast Du ihn eliminiert, nimmst Du ihn sofort aus dem Spiel: Schick ihn in den Ganoven-Himmel!

Pistole

Spiele diese Karte, um einen gegnerischen Gangster zu eliminieren, der direkt einem Deiner Knarren-Joes gegenüber sitzt. ODER – sofern ein anderer Deiner Gangster hinter einer Pistole sitzt – spiele diese Karte, um einen Gegner auszulöschen, der diesem direkt gegenüber sitzt.

Wenn Du diese Karte ausspielst, kannst Du immer nur einen Gangster beseitigen. Nimm seinen sterblichen Körper aus dem Spiel: Zeit, den Sarg zu bestellen.

Aufgepaßt: Knarren-Joes, die hinter einem Tischset sitzen, das mit einem X markiert ist (siehe folgende Abbildung), können nicht über den Tisch hinweg schießen.



Die Action-Karten

Torte

Spiele diese Karte, um Deine Torte an irgendeiner Stelle des Tisches zu plazieren – egal, ob hinter diesem Platz ein Gangster sitzt oder nicht. Aber achte darauf: 2 Torten können nicht an derselben Stelle plaziert werden.



Torte weiterreichen

Spiele diese Karte, um eine gegnerische Torte (die sich bereits auf dem Tisch befindet) einen Platz weiterzuschieben, d.h. zu dem ersten Gangster, der unmittelbar links oder rechts von der Torte sitzt.

Mit dieser Karte darf jedoch immer nur eine Torte weitergereicht werden.



Ka-Boum!

Hiermit kannst Du eine gegnerische Torte auf dem Tisch explodieren lassen! Alle Gangster, die direkt hinter einer Torte oder zu deren unmittelbaren linken oder rechten Seite sitzen, werden weggepustet und aus dem Spiel entfernt: Schick sie in die Kälte...



Schlummer-Cocktail

Spiele diese Karte, um Schlaftabletten in einige der Drinks zu bröseln, die sich auf dem Tisch befinden. Suche Dir 3 Gangster aus, vor denen ein Drink auf dem Tisch steht, und lege jedem dieser Gangster eine Schlaftablette über den Kopf. Jedem Gangster kann nur jeweils eine Schlaftablette verabreicht werden.

Diese Gangster bleiben so lange betäubt, bis sie aufgeweckt werden: Sie können nicht an der Auszahlung teilnehmen, die ein Spieler

