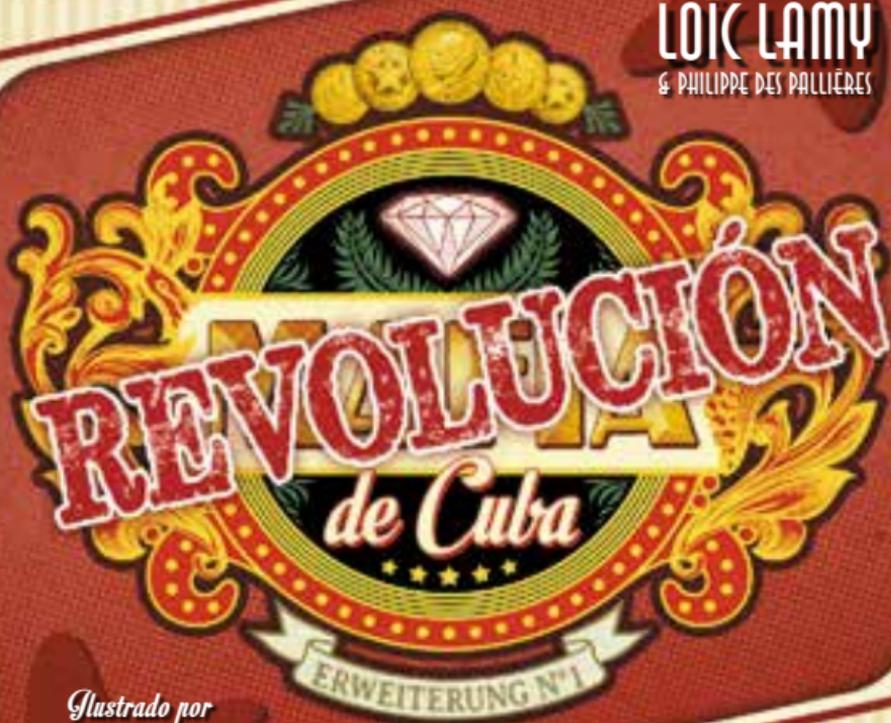


*el mismo*  
Quality Products  
\*\*\*

LE RECOMIENDA...

*Un juego de*  
**LOÏC LAMY**  
& PHILIPPE DES PALLIÈRES



**REVOLUCIÓN**  
*de Cuba*

*Ilustrado por*  
**TOM VUARCHEX**

*Instrucciones*

# REVOLUCIÓN

Die erste Erweiterung für das Spiel „Mafia de Cuba“

## ★ SPIELMATERIAL

- 6 Personenchips: die verschwenderische Geliebte, der Winkeladvokat, der Verräter und sein Scherge, zwei Revolutionäre
- 1 falscher Diamant
- 1 Spielschachtel
- 1 Aufkleber (als Übersicht in die Schachtel von „Mafia de Cuba“ kleben)

## ★ DIE NEUEN PERSONEN

Jede neue Person verdient eine eigene Partie, die speziell ihr alleine gewidmet ist, damit die Spieler ihr Potenzial unter besten Bedingungen kennenlernen können. Der Abschnitt „Vorbereitung“ bezieht sich jeweils auf die Personen-Tabelle aus der Anleitung des Grundspiels und erklärt, welcher Personenchip durch die neue Person ersetzt werden soll.





## DIE VERSCHWENDERISCHE GELIEBTE

*Sie versteht es, eine gute Partie zu machen und sich mit dem Richtigen einzulassen.*

**Vorbereitung:** Die verschwenderische Geliebte ersetzt 1 Getreuenchip.

Die verschwenderische Geliebte gewinnt **sofort**, wenn der Pate sie anklagt. Sie teilt ihren Sieg mit dem Spieler, der die meisten Diamanten hat: Das ist entweder der Pate (wobei lediglich die bereits während der Befragung gefundenen Diamanten zählen) oder der reichste Dieb, der noch nicht aus der Partie ausgeschieden ist. Im Falle eines Gleichstands hört die verschwenderische Geliebte auf ihr Herz und bestimmt **ihren** Sieger.

**Achtung:** Der Pate kann der verschwenderischen Geliebten keinen Joker geben. Wenn sie gewinnt, teilt sie ihren Sieg nicht mit den Getreuen oder Straßenkindern!



## DER VERRÄTER UND SEIN SCHERGE

*Er wird seinen Durst nach Macht stillen, sobald der Pate seinen ersten Fehler macht ...*



**Vorbereitung:** Der Verräter ersetzt 1 Agentenchip, und sein Scherge (ab 9 Spielern) ersetzt 1 Getreuenchip. Es gibt keine Joker.

Wenn der Pate einen Fehler macht, der normalerweise zu einem Sieg der Diebe führen würde, wird der Verräter zum neuen Paten. Er erhält die Schachtel (ohne die bereits gefundenen Diamanten) sowie die

Diamanten, die der Pate zu Beginn der Partie eventuell aus der Schachtel entfernt hat. Der Verräter setzt als neuer Pate die Befragung fort und gewinnt zusammen mit seinem Schergen, wenn er die restlichen Diamanten findet. Wenn der Verräter jedoch zu Unrecht einen Getreuen anklagt, rächt dieser seinen Paten und gewinnt zusammen mit dem besten Dieb, der noch nicht ausgeschieden ist. Jeder andere Fehler führt zum Ende der Partie gemäß den normalen Spielregeln.

**Achtung:** Der Scherge gewinnt, wenn der Verräter gewinnt – die Getreuen des alten Paten gewinnen dann allerdings nicht.



## DIE REVOLUTIONÄRE

*Wenn man mit dem Feuer spielt, kann man eine Revolution auslösen ... und man weiß nie, wie lange das dauern kann!*



**Vorbereitung:** Jeder Revolutionär ersetzt einen Agentenchip.

Der Revolutionär gewinnt **sofort**, wenn der Pate ihn anklagt, und ruft dann: „¡Viva la revolución!“ Er teilt sich den Sieg mit dem zweiten Revolutionär (falls dieser im Spiel ist), dem noch im Spiel befindlichen Dieb (bzw. den Dieben) mit den wenigsten Diamanten sowie den Straßenkindern.

**Achtung:** Der Pate kann den Revolutionären keinen Joker geben!



## DER WINKELADVOKAT

*Seine Auslegung des Gesetzes ist eigenwillig: Sein Vorteil kommt stets vor dem seiner Klienten.*

**Vorbereitung:** Der Winkeladvokat ersetzt einen Chauffeurchip.

Die Rolle des Winkeladvokaten ist vom ersten Spieler abhängig, der im Laufe der Partie angeklagt wird:

- Wenn es sich um einen Getreuen oder Killer handelt, verbündet sich der Winkeladvokat mit den Straßenkindern.
- Wenn es sich um einen Dieb handelt, verbündet sich der Winkeladvokat mit den Getreuen.
- Wenn eine andere Person als erstes angeklagt wird, gibt der Winkeladvokat sich zu erkennen und scheidet **sofort** aus.

Der Winkeladvokat übernimmt die Bedingungen für Sieg und Niederlage seiner Verbündeten.



### DER FALSCHER DIAMANT

*Selbst ein falscher Diamant kann Begehrlichkeiten wecken ...*

**Vorbereitung:** Der falsche Diamant ersetzt einen Agentenchip.

Der Spieler, der den falschen Diamanten stiehlt, kann diesen **einzel**n nehmen (dann ist er ein Straßenkind) oder zusammen **mit anderen Diamanten** (dann ist er ein Dieb).

Wenn er angeklagt wird, zeigt er **lediglich** den falschen Diamanten (beim Stehlen nicht die Diamanten durcheinanderbringen!). Der Spieler scheidet nicht aus, beteiligt sich weiter an der Befragung, und der Pate gibt ihm keinen Joker. Allerdings kann der Pate ihn ein weiteres Mal anklagen, wenn er glaubt, dass dieser Spieler ein Dieb ist.

## ★ SONDERFÄLLE

### Fähigkeit des Killers

Die Spezialfähigkeit des Killers kann gegen den Verräter, dessen Schergen, die Revolutionäre und die verschwenderische Geliebte eingesetzt werden. Vor Beginn der Partie einigen sich die Spieler auf die Personen, die der Killer eliminieren darf.

### Verschwenderische Geliebte + Verräter

Die verschwenderische Geliebte kann zusammen mit dem reichsten Dieb oder mit dem Verräter ohne seinen Schergen gewinnen.

Erinnerung: Der Verräter erhält nicht die vom alten Paten gefundenen Diamanten.

### Verschwenderische Geliebte + falscher Diamant / Revolutionäre + falscher Diamant

Der falsche Diamant zählt nicht mit, wenn der Reichtum eines Spielers ermittelt wird.

### Winkeladvokat + Verräter

Wenn es sich bei dem ersten Spieler, der im Laufe der Partie vom Paten angeklagt wird, um einen Dieb handelt, ist der Winkeladvokat mit den Getreuen verbündet und gewinnt, wenn er vom Verräter angeklagt wird.

### Winkeladvokat + Revolutionäre

Wenn es sich bei dem ersten Spieler, der im Laufe der Partie vom Paten angeklagt wird, um einen Getreuen handelt, ist der Winkeladvokat mit den Straßenkindern verbündet und gewinnt zusammen mit den Revolutionären.

### Winkeladvokat + falscher Diamant

Wenn der erste Spieler, der im Laufe der Partie vom Paten angeklagt wird, den falschen Diamanten besitzt, legt die zweite Anklage die Rolle des Winkeladvokaten fest.

## ★ BEISPIELE FÜR PERSONENKOMBINATIONEN

Die folgende Auflistung zeigt verschiedene Kombinationen, um die neuen Personen ins Spiel zu bringen. Es ist möglich, eigene Kombinationen zusammenzustellen, sofern die in der Liste des Grundspiels aufgeführte Personenanzahl berücksichtigt wird.



Abkürzungen: **G G G R R W**   = 3 Getreue, 2 Revolutionäre, 1 Winkeladvokat, 1 falscher Diamant + 1 Joker

Bei 5 Spielern



Bei 6 Spielern



Bei 7 Spielern



Bei 8 Spielern



Bei 9 Spielern



### Bei 10 Spielern

- G A C K G V S
- G G G R R W  
- G G G A G R 
- G G G A V S W

### Bei 11 Spielern

- G G C C K V S 
- G G G A C V S W
- G G G C G R R W  
- G G A C K G R W  

### Bei 12 Spielern

- G G G G G V S R R
- G G G G C C K G R R  
- G G G G A C G W   
- G G G G C V S W 

„Revolución“ ist ein Spiel von Loïc Lamy und Philippe des Pallières, und die erste Erweiterung für das Spiel „Mafia de Cuba“.

Grafik und Illustrationen: Tom Vuarchex.

Künstlerische Leitung und Betreuung der Reihe: Philippe des Pallières mit Unterstützung von Thomas Cosnefroy.

Layout und Herstellung: Caroline Ottavis mit Unterstützung von Angelina Costamagna.

Übersetzung aus dem Französischen: Birgit Irgang.

Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe: Sebastian Rapp.

Verlag « lui-mème » © November 2015 – erste Auflage.

