

1923 Cotton Club

Erklärvideo



2–4 Spieler
60 Minuten
Ab 12 Jahren

... und mehr

1923 übernahm der Alkoholschmuggler Owney Madden einen Nachtclub in Harlem als Tarnung für seine kriminellen Machenschaften. Am 4. Dezember öffnete der **Cotton Club** erstmals seine Pforten für das New Yorker Publikum.

Durch talentierte Künstler wie Duke Ellington, Louis Armstrong und Ethel Waters erlangte der **Cotton Club** Weltruhm und wurde zum Zentrum des Jazz.

In **1923 Cotton Club** leitet jeder von euch seinen eigenen Jazzclub. Stellt unter Beweis, dass ihr ein Händchen für gute Geschäfte zu Zeiten der Prohibition habt. Sichert euren Club durch Partner in der kriminellen Welt, beschafft geschmuggelten Alkohol und engagiert herausragende Künstler, um die einflussreichsten Berühmtheiten der Zeit in eurem Club willkommen zu heißen!



SPIELMATERIAL

- 2 Spielbretter (Eigenschaften und Aktionen)
- 4 Clubtafeln (1 pro Spieler)
- 12 Geschäftspartner (3 pro Spieler)
- 4 Geldsteine (1 pro Spieler, +20\$)
- 16 Zählsteine (4 pro Spieler)
- 114 Karten:
 - 17 Verbesserungen
 - 17 Gangster
 - 17 Schmuggelware
 - 17 Künstler
 - 17 Berühmtheiten
 - 25 Ereignisse
 - 4 Initiative

DIE KARTEN



SPIELAUFBAU

- 1 Legt das **Eigenschaften-Spielbrett** (braun) links neben das **Aktionen-Spielbrett** (schwarz). Stellt sicher, dass ihr die zur Spieleranzahl passende Seite verwendet. 
- 2 Wer zuletzt Jazz gehört hat, ist der **1. Spieler**. Dieser erhält die Initiativekarte „1“. Teilt die restlichen Initiativekarten im Uhrzeigersinn in aufsteigender Reihenfolge aus. 
- 3 Bildet **Kartenstapel** getrennt nach Kartentyp und legt die Ereignisse erst einmal beiseite. 

Pro Kartentyp:
Sucht die Startkarten (gelbe Pfeile) heraus und mischt beide Stapel. Legt die Startkarten auf die restlichen Karten. So erhaltet ihr einen einzelnen verdeckten Stapel für jeden Kartentyp, bei dem die Startkarten oben liegen.
- 4 Zieht **4 Karten jedes Typs** und legt sie in Reihe neben die entsprechende Aktion des Aktionen-Spielbretts. Dies ist die Auslage. Legt den Stapel der übrigen Karten als Nachziehstapel an das Ende der jeweiligen Reihe.
- 5 Jeder Spieler erhält **1 Clubtafel** und **1 Geldstein**, **4 Zählsteine** und **3 Geschäftspartner** in Spielerfarbe. 
- 6a Der **letzte Spieler** (höchste Initiativekarte) setzt je 1 Zählstein auf die „0“ der **Kriminalitäts-** und **Initiative-Leiste** (braun) und auf die „5“ der **Ansehen-Leiste** (schwarz). In umgekehrter Spielerreihenfolge (von höchster zu niedrigster Zahl) setzen die anderen Spieler ihre Zählsteine auf die Zählsteine des vorherigen Spielers.
- 6b Auf der **Einfluss-Leiste** setzt der 1. Spieler seinen Zählstein auf die „0“, der 2. Spieler auf die „1“, der 3. Spieler auf die „2“ und der 4. Spieler auf die „3“.
- 6c Jeder Spieler setzt den Geldstein mit der unbedruckten Seite nach oben auf das folgende Feld der **Geld-Leiste auf seiner Clubtafel**: 1. Spieler \$6, 2. Spieler \$7, 3. Spieler \$8 und 4. Spieler \$9.
- 7 Mischt die vorher beiseite gelegten **Ereignisse**, zieht 5 Karten und legt diese als verdeckten **Ereignisstapel** über die Spielbretter.

Spielaufbau für 3 Spieler



SPIELABLAUF

Das Spiel dauert maximal sechs Runden.
Jede Runde besteht aus vier Phasen:

PHASE 1: EREIGNISSE

Überspringt diese Phase in der 1. Runde.

Legt die oberste Ereigniskarte verdeckt neben den Stapel. In Spielerreihenfolge **kann** jeder Spieler eine seiner Ereigniskarten verdeckt daneben legen.



PHASE 2: AKTIONEN



Jede Aktion (außer *Geld leihen*) verfügt über mehrere Felder, abhängig von der Spielerzahl. Pro Feld ist nur Platz für 1 Geschäftspartner. Die obersten Felder geben meistens Vorteile und die untersten Felder Nachteile.

In Spielerreihenfolge **muss** jeder Spieler:

- 1. Einen seiner Geschäftspartner** auf das oberste freie Feld der gewünschten Aktion setzen. Sind alle Felder einer Aktion belegt, könnt ihr diese nicht ausführen.
- Falls vorhanden, **den Vor- oder Nachteil** des gewählten Feldes **erhalten**.
- Die Aktion des gewählten Feldes ausführen:** *Geld leihen*, *Hinweis erhalten*, *Club verbessern*, *Gangster anwerben*, *Schmuggelware erwerben*, *Künstler engagieren* oder *Berühmtheit anlocken*.

Sobald jeder Spieler **einen** Geschäftspartner gesetzt und die dazugehörige Aktion ausgeführt hat, wiederholt die Schritte 1 – 3 in derselben Spielerreihenfolge, bis alle ihre drei Geschäftspartner gesetzt haben.

WICHTIG: *Ihr müsst die gewählten Aktionen ausführen können und dürft keine Geschäftspartner zum bloßen Blockieren von Feldern auf diese setzen.*

- 8** Von den übrigen Ereignissen erhält jeder Spieler verdeckt **5 Karten**, sieht sie sich an und wählt **3** aus, die er behält. (Auf der letzten Seite sind alle Ereignisse erklärt).

Alle jetzt noch übrigen Ereignisse kommen zurück in die Box.

**Es kann losgehen,
die Clubs öffnen ihre Pforten!**

SYMBOLE



Kriminalität: Steigt beim Erwerb von Gangstern und Schmuggelware. Einige Ereignisse und die Endwertung bestrafen den Spieler mit dem höchsten Wert.



Initiative: Bestimmt am Rundenende die Spielerreihenfolge für die nächste Runde.



Einfluss: Lockt Berühmtheiten in den Club.



Ansehen: Zeigt an, wie bekannt der Club ist. Wer bei Spielende am meisten hat, gewinnt!





Beispiel: Melgin (orange) setzt als Erste einen Geschäftspartner auf „Künstler engagieren“. Sie engagiert Ethel Waters für \$7. János (türkis) setzt als Zweites und muss als Nachteil des Feldes \$1 zahlen. Er engagiert Willie Bryant für \$8 und hat insgesamt bei dieser Aktion \$9 (\$1+\$8) bezahlt. Martin (lila) setzt als Drittes und muss als Nachteil sogar \$2 zahlen. Er entscheidet sich zwischen den zwei verbleibenden Künstlern für Bill „Bojangles“ Robinson, zahlt \$6 und hat insgesamt \$8 (\$2+\$6) bezahlt.

Haben Spieler Geschäftspartner auf *Hinweis erhalten* gesetzt, setzen sie diese nun auf ein anderes freies Aktionsfeld und führen die gewählte Aktion aus. Der weiter oben gesetzte Geschäftspartner beginnt.

Diese Geschäftspartner haben diese Runde dementsprechend zwei Aktionen ausgeführt (*Hinweis erhalten* und die neu gewählte Aktion).

*Beispiel: Nachdem alle ihre drei Geschäftspartner gesetzt haben, setzt János (türkis) zuerst seinen Geschäftspartner von *Hinweis erhalten* auf ein anderes Aktionsfeld. Anschließend folgt Melgin (orange).*



GLEICHSTAND

Falls auf einem Feld der Kriminalitäts-, Initiative- oder Einfluss-Leiste mehrere Zählsteine sind, werden sie gestapelt. Es gilt die Position, in der die Zählsteine übereinander gestapelt sind (von oben nach unten).

Beispiel: Auf der Initiative-Leiste ist Martin (lila) auf Position 1, Melgin (orange) auf Position 2 und János (türkis) auf Position 3.



VERBESSERUNGEN

Es gibt fünf verschiedene Typen von Verbesserungen:

- **Logistik:** Verbessert die Initiative. Manchmal mit \$-Kosten oder erhöhter Kriminalität verbunden.
- **Umbaumaßnahmen:** Erhöht das Ansehen (\$-Kosten).
- **Bestechung:** Senkt die Kriminalität (\$-Kosten) oder erhöht den Einfluss (und die Kriminalität).
- **Werbung:** Erhöht den Einfluss (\$-Kosten).
- **Schutz:** Stattet den Club mit zusätzlichen Waffen aus.



Wähle eine der ausliegenden Verbesserungen und passe deine Zählsteine entsprechend an. Behalte Verbesserungen verdeckt bei deiner Clubtafel. *Schutz*-Verbesserungen schiebst du zu den Gangstern unter deine Clubtafel. Manche Verbesserungen geben ☆ bei Spielende.

HINWEIS: Einige Verbesserungen bieten dir zwei Optionen. Du musst dich für eine entscheiden.





GANGSTER, SCHMUGGELWARE, KÜNSTLER UND BERÜHMTHEITEN

Wähle eine der ausliegenden Karten in der Reihe der entsprechenden Aktion und zahle die \$-Kosten (oder den Einfluss bei Berühmtheiten). Passe deine Zählsteine entsprechend an. **☆ bestimmt beim Spielende den Sieger.**

WICHTIG:

Auf den Leisten gewinnt bzw. verliert ihr ☆, wenn ihr den maximalen bzw. minimalen Wert überschreitet. Einfluss darf beim Anlocken von Berühmtheiten nicht durch ☆ ersetzt werden.



Beispiel: Wirbst du Charles „Lucky“ Luciano an, musst du \$8 zahlen und deine Kriminalitäts- und Initiative-Leiste um je 2 erhöhen. Diese Karte ist 2 ☆ am Spielende wert.

Einige Schmuggelwaren benötigen eine Mindestanzahl an Waffen, um sie zu erwerben.

HINWEIS: Waffen werden nicht abgelegt und bleiben immer in eurem Besitz.



Auf der Initiative-Leiste gibt es einen sofortigen Bonus beim Erreichen der gekennzeichneten Werte:

- 4: Du erhältst \$1.
- 6: Du erhältst 1 Einfluss.
- 8: Du erhältst 1 ☆.

Um eine Berühmtheit anzulocken, musst du Einfluss zahlen. Jede Berühmtheit hat Vorlieben für bestimmte Getränke und Kunstformen, die es leichter machen, sie anzulocken. Jedes Symbol in deinem Club, das mit den Symbolen auf der linken Seite der Berühmtheit übereinstimmt, reduziert den zu zahlenden Einfluss um 1. Ist das Symbol doppelt abgebildet, wird der zu zahlende Einfluss um 2 reduziert.

CLUBTAFEL

Schiebt eure erworbenen Karten so unter eure Clubtafel, dass die Illustration (wenn gewünscht) und die Symbole auf der rechten Seite der Karte sichtbar sind. So sind die im Spiel verwendeten Symbole sichtbar und das ☆ der Karte bleibt verborgen.



Beispiel: Um Gloria Swanson anzulocken, muss Melgin 12 Einfluss zahlen. Jedes Saxofon- und Mikrofonsymbol in ihrem Club reduziert den zu zahlenden Einfluss um 1 und jedes Biersymbol reduziert ihn um 2. Da Melgin in ihrem Club 1 Bier und 3 Mikrofone hat, kann sie Gloria Swanson für 7 Einfluss anlocken (12-2 [Bier] -3 [Mikrofone]).



GELD LEIHEN

Auf diesem Aktionsfeld können beliebig viele Geschäftspartner sein. Erhalte \$5 und erhöhe deine Kriminalität um 1, sobald du einen Geschäftspartner auf *Geld leihen* setzt.



HINWEIS ERHALTEN

Sieh dir im Geheimen die in dieser Runde ausliegenden Ereignisse an. Ändere nicht ihre Position. Am Ende von Phase 2 kannst du deinen Geschäftspartner von dieser Aktion auf eine andere Aktion setzen (siehe S. 4).

PHASE 3: EREIGNISSE AUSFÜHREN

Überspringt diese Phase in der 1. Runde.

Der 1. Spieler deckt die linke Ereigniskarte auf und alle Spieler führen sie aus. Wiederholt diesen Prozess für alle ausliegenden Ereignisse, Karte für Karte, von links nach rechts.



WICHTIG: Habt ihr nicht genügend Geld, um die \$-Kosten eines Ereignisses zu zahlen, müsst ihr für jeden \$, der euch fehlt, 1/2 ☆ zahlen (aufrunden).

PHASE 4: EINKOMMEN & INVENTUR

Alle Spieler erhalten ihre Geschäftspartner zurück. Jeder Spieler erhält dann folgendes Einkommen und überträgt es auf seine Geld-Leiste:

- So viele \$, wie es den **Einkommenssymbolen** auf den eigenen Clubkarten entspricht.
- Außerdem so viele \$, wie es der **Anzahl an Karten im Ereignisstapel** entspricht.



Füllt die leeren Plätze der **Auslage**, indem ihr Karten der entsprechenden Stapel auslegt.

Verteilt die **Initiativekarten** entsprechend der aktuellen Position auf der Initiative-Leiste.

SPIELLENDE

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- **Ihr beendet die 6. Runde.**
- **Ein Nachziehstapel ist leer**, wenn ihr die Auslage auffüllen müsst. Ihr spielt noch die **nächste Runde**, dann endet das Spiel.

POLITIKER

Beim Spielende entscheidet jeder Spieler in **umgekehrter** Spielerreihenfolge (von höchster zu niedrigster Zahl), ob er die Politiker unter seinen Berühmtheiten im Club bestechen will.

Du kannst für jedes Bestechungssymbol \$3 zahlen, um deine Kriminalität um je 1 zu senken.



ENDWERTUNG

Ausgehend vom aktuellen ☆ ändert jeder Spieler sein ☆ wie folgt:

- **Clubkarten**
Erhaltet ☆ eurer Clubkarten, inklusive der Verbesserungen. 
- **Geld-Leiste**
Erhaltet 1 ☆ für je \$5.
- **Einfluss-Leiste**
Der Spieler auf **Position 1** erhält 3 ☆.
- **Initiative-Leiste**
Der Spieler auf **Position 1** erhält 2 ☆.
- **Kriminalitäts-Leiste**
Der Spieler auf **Position 1** verliert 5 ☆, der Spieler auf **Position 2** verliert 3 ☆.

Der Spieler mit dem meisten Ansehen **gewinnt!** Sein Cotton Club hat es zu Weltruhm gebracht und Heerscharen an Besuchern, Künstlern und Berühmtheiten stehen Schlange, um dem Club einen Besuch abzustatten.

Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den meisten Waffen. Gibt es auch dort einen Gleichstand, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

2-SPIELER-REGELN

Im Spiel zu zweit mischt **Salvatore** mit, den jeder von euch dazu nutzen kann, bestimmte Aktionen zu besetzen. Es gelten die normalen Regeln mit den folgenden Änderungen:

SPIELAUFBAU

Weist Salvatore die drei Geschäftspartner einer nicht verwendeten Farbe zu. Setzt einen dieser Geschäftspartner auf *Hinweis erhalten* und teilt die anderen beiden unter euch auf.

PHASE 2: AKTIONEN

Direkt bevor euer Gegner seinen zweiten Geschäftspartner setzt, müsst ihr euren Salvatore-Geschäftspartner auf eine Aktion setzen.

Beispiel: Melgin (orange) startet die Runde und Martin (lila) ist demzufolge der 2. Spieler. Salvatore ist türkis. Die Reihenfolge der Runde ist:



Martin setzt seinen Salvatore-Geschäftspartner (türkis) **3** direkt bevor Melgin ihren zweiten Geschäftspartner setzt **4**. Melgin setzt ihren Salvatore-Geschäftspartner **5** direkt bevor Martin seinen zweiten Geschäftspartner setzt **6**.

Ihr erhaltet dafür keinen Bonus / Malus und ihr führt auch nicht die entsprechende Aktion des Salvatore-Geschäftspartners aus. Findet heraus, welche Aktionen für euren Gegner am besten sind und blockiert sie gezielt mit Salvatores Hilfe. Aber seid gewarnt! Geht ihr zu unvorsichtig mit Salvatore um, kann er auch für euch selbst ein Hindernis sein.

PHASE 4: EINKOMMEN & INVENTUR

Legt aus jeder Reihe der Auslage so viele Karten ab, wie es der Anzahl an Salvatore-Geschäftspartnern auf dieser Aktion entspricht (beginnt links). Schiebt die verbleibenden Karten ganz nach links und füllt die leeren Plätze der Auslage, indem ihr Karten der entsprechenden Stapel auslegt.

Zusätzlich zu den eigenen Geschäftspartnern erhält jeder Spieler 1 Salvatore-Geschäftspartner.

RUNDENBEGINN

Setzt einen Salvatore-Geschäftspartner auf das oberste Feld der folgenden Aktion:

- **Runde 1:** *Hinweis erhalten*
- **Runde 2:** *Verbesserungen*
- **Runde 3:** *Gangster*
- **Runde 4:** *Schmuggelware*
- **Runde 5:** *Künstler*
- **Runde 6:** *Berühmtheiten*



ENDWERTUNG

Salvatore nimmt nicht an der Endwertung teil.

- **Kriminalitäts-Leiste**
Der Spieler auf **Position 1** verliert **3** ☆.

Ihr wollt euch voll und ganz in die Welt des Cotton Club begeben?



Playlists



Hier haben wir eine Seite mit Playlists und weiteren Hörbeiträgen zum Cotton Club für euch erstellt.



... und mehr



Künstler



Adelaide Hall (1901-1993)

Die Jazzsängerin feierte bereits in sehr jungen Jahren ihr Debüt. Duke Ellington erkannte ihr Talent und nahm sie in seine Band auf. Mit ihrem hohen Sopran und ihrer einzigartigen Klangfarbe erzielte sie große Erfolge.



Aida Ward (1903-1984)

Die Jazzsängerin wurde in den 1920er und 30er Jahren in New York, am Broadway und im Cotton Club berühmt, wo sie regelmäßig mit Duke Ellington und Cab Calloway auftrat.



Bessie Dudley (1904-1999)

Die Jazztänzerin arbeitete eng mit Earl Tucker zusammen und übernahm seine charakteristischen *Snakehips*-Bewegungen, die sie mit Steptanz kombinierte.



Bessie Smith (1894-1937)

Sie wurde als *Empress of the Blues* bezeichnet und gilt als eine der einflussreichsten Sängerinnen ihrer Zeit. Als unermüdliche Arbeiterin spielte sie mehr als 150 Schallplatten ein. Die Kehrseite ihrer zahlreichen Auftritte in Nachtclubs war, dass sie alkoholkrank wurde.



Bill „Bojangles“ Robinson (1878-1949)

Dieser Steptänzer, der vor allem durch seine charakteristische Treppennummer bekannt wurde, hatte eine lange Karriere, die vom Varieté über den Broadway bis hin zu Radio, Film und Fernsehen reichte.

Cab Calloway (1907-1994)

Sänger, Musiker, Orchesterleiter, Schauspieler, Tänzer und Komponist. Sein unverkennbarer Stil trug dazu bei, dass der Zoot-Suit zum Höhepunkt der Vorkriegsmode wurde.



Chick Webb (1905-1939)

Bereits mit 17 machte der Jazz- und Swing-Schlagzeuger Karriere.

1935 begann er, die noch jugendliche Ella Fitzgerald als Sängerin in seiner Band zu fördern.



Count Basie (1904-1984)

Er war Pianist und Big-Band-Leiter. Seine musikalischen Innovationen und seine Band prägten den Swing-Stil seiner Zeit wie keine andere.



Duke Ellington (1899-1974)

Komponist, Bandleader und Pianist. Im Jahr 1923 ließ er sich mit seinem Quintett *The Washingtonians* in New York nieder.

Seine Zeit im Cotton Club ermöglichte es ihm, Filme zu drehen und die Welt zu bereisen.



Earl „Snakehips“ Tucker (1906-1937)

Indem er seine große Flexibilität ausnutzte, schuf er einen besonderen Tanzstil, der den Bewegungen einer Schlange ähnelt. Dieser besondere Stil brachte ihm die Künstlernamen „Snakehips“ und „Human Boa Constrictor“ ein.



Ethel Waters (1896-1977)

Sie war die bestbezahlte New Yorker Sängerin ihrer Zeit und die erste schwarze Schauspielerin in einer weißen Broadway-Show. 1949 wurde sie für einen Oscar als Nebendarstellerin für Elia Kazans *Pinky* nominiert.



**„Fats“ Waller (1904-1943)**

Thomas Wright Waller war ein großartiger Pianist, Organist, Sänger und Jazz-Bandleader. Während seiner Auftritte hatte er immer einen humorvollen Spruch auf den Lippen.

**Florence Mills (1896-1927)**

Am Broadway glänzte sie 1921 mit der Show *Shuffle Along*, die zum Harlem-Revival beitrug. Sie starb jung und ist als *Königin des Glücks* in Erinnerung geblieben.

**Katherine Dunham (1909-2006)**

Die Tänzerin und Choreografin gründete ihre eigene Schule, an der sie als Lehrerin und Direktorin tätig war. Zwischen 1965 und 1966 war sie Beraterin des senegalesischen Kulturministeriums.

**Leonard Reed (1907-2004)**

Als junger Mann nahm er an einem Charleston-Wettbewerb für weiße Männer teil und gewann ihn. Dieser Sieg änderte seine Laufbahn und zusammen mit Willie Bryant schuf er die als *Shim Sham* bekannte Routine.

**Louis Armstrong (1901-1971)**

Er ist ein Meister der Trompete und bekannt für seine virtuoseren Improvisationen. Mit seiner eigenen Band begann er, großen Einfluss auf New Yorker Jazzmusiker zu nehmen und brachte es zu Weltruhm.

**Willie Bryant (1908-1964)**

Er begann als Tänzer und Trompeter, bevor er seine erste Big Band gründete, in der er als Solist auftrat. In den 1950er Jahren war er Zeremonienmeister im Apollo-Theater in Harlem.

Berühmtheiten**Charles Chaplin (1889-1977)**

Schauspieler, Komödiant, Drehbuchautor, Produzent, Regisseur ... eine Leinwandlegende. Sein Debüt in Stummfilmen gab er 1914 mit der Figur des Charlot, und seine Filme *Modern Times* und *The Great Dictator* sind bemerkenswert.

**Christopher Morley (1890-1957)**

Intelligent, klar und niveauvoll reiste er als Kolumnist und Reporter durch die Vereinigten Staaten. Mit seinem raffinierten Stil und subtilem Humor war er einer der renommiertesten Schriftsteller seiner Zeit.

**Edward J. Flynn (1891-1953)**

Als Sheriff von Bronx County verfolgte er eine politische Karriere in der Demokratischen Partei. Er begleitete Roosevelt zur Konferenz von Jalta und spielte später eine Schlüsselrolle bei der Wahl Trumans.

**Fanny Brice (1891-1951)**

Jüdische Sängerin, Bühnen- und Filmschauspielerin. Mehr als 20 Jahre lang trat sie im Radio auf und spielte ein schelmisches kleines Mädchen namens *Snooks*.

**Gloria Swanson (1899-1983)**

Sie wurde vor allem durch ihre Rollen in den Stummfilmen der 1920er und 30er Jahre bekannt. Mit dem Aufkommen des Tonfilms und schlechten Drehbüchern geriet ihre Karriere ins Stocken, doch 1950 feierte sie ein Comeback mit *Sunset Boulevard*.





Irving Berlin (1888-1989)
Einer der bedeutendsten Komponisten der Geschichte. Er komponierte über 1500 Lieder, darunter 20 Partituren für Broadway-Shows und 15 Hollywood-Filme.



James Cagney (1899-1986)
Der wichtigste Filmstar der 1930er Jahre. Sein Erfolg in *Public Enemy* bleibt vor allem wegen seiner Rolle als Gangster in Erinnerung. Er hatte immer auch ein Gespür für Tanz, Drama und Komödie.



James Farley (1888-1976)
Einer der ersten Politiker irisch-katholischer Herkunft. Er war Roosevelts Wahlkampfmanager und verantwortlich für dessen Sieg. Mehr als 30 Jahre war er Chef von Coca-Cola.



James John Walker (1881-1946)
Von 1926 bis 1932 Bürgermeister von New York. Während seiner Amtszeit setzte er sich für die Verfolgung von Verstößen gegen die Prohibition ein. Korruptionsfälle führten zu seinem Rücktritt.



Jimmy Durante (1893-1980)
Schauspieler, Sänger, Pianist und Komiker, der ein Star des Showbusiness und des Radios war. Seine große Nase und seine ständigen Witze darüber brachten ihm den Spitznamen *Schnozzola* ein.



Jimmy Hines (1876-1957)
Einer der mächtigsten Anführer von Tammany Hall. Er hatte Zugang zu vielen mit der Mafia verbundenen Unternehmen. Seine Macht schwand mit dem Rücktritt von James J. Walker als Bürgermeister von New York.

Langston Hughes (1901-1967)

Dichter, Romancier und Dramatiker, der zunächst als Journalist für die *NAACP* (National Association for the Advancement of Coloured People) tätig war und an der kulturellen Bewegung der Harlem Renaissance in den 1920er Jahren teilnahm.



Mae West (1893-1980)
Inbegriff der *Femme fatale*. Während ihrer gesamten Karriere kämpfte sie gegen die Zensur. Ihr einzigartiger Witz und ihre gewagten Anspielungen brachten die konservativen Ideale vieler Menschen durcheinander.



Robert F. Wagner (1877-1953)
Vorsitzender des demokratischen Senats, Richter am Obersten Gerichtshof, Senator und enger Vertrauter von Präsident Roosevelt.



Stanley Walker (1898-1962)
Redakteur des *New York Herald Tribune* in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Sein erstes Buch *The Night Club Era* erschien 1933 und beschreibt das bunte Nachtleben in den Outlaw-Clubs von New York.



Sophie Tucker (1886-1966)
Sonya Kalish war eine russisch-amerikanische Sängerin, Komödiantin, Schauspielerin und Radiomoderatorin. Ihr Ruhm verbreitete sich in ganz Europa, und 1926 trat sie vor König Georg V. und Königin Mary im Londoner Palladium auf.



Thomas E. Dewey (1902-1971)
Unerbittlicher Staatsanwalt im Kampf gegen Korruption und organisiertes Verbrechen in New York. Er erzielte große Erfolge gegen Lucky Luciano.





Gangster



Al „Scarface“ Capone (1899-1947)

Sein Spitzname kommt von den Narben in seinem Gesicht. Er war der Mafia-Boss in Chicago und eröffnete dort als Jazz-Liebhaber seinen eigenen *Cotton Club*, dessen Leitung er seinem Bruder Ralph übertrug. Eliot Ness brachte ihn wegen Steuerhinterziehung ins Gefängnis Alcatraz, aus dem er verarmt und krank entlassen wurde.



Albert „Mad Hatter“ Anastasia (1902-1957)

Verbrecherboss und Leiter der *Murder, Inc.*, der mehrmals wegen Mordes angeklagt, aber immer freigesprochen wurde, weil die Zeugen nicht aussagen konnten. Er wurde oftmals als „Lord High Executioner“ des organisierten Verbrechens bezeichnet



Bugsy Siegel (1906-1947)

Ukrainischer Jude und einer der Gründer von *Murder, Inc.*, einer nationalen Auftragsmörderorganisation. Er investierte früh in Las Vegas und leitete den Bau des Flamingo-Hotels. Filmstars wie Clark Gable, Cary Grant und Gary Cooper zählten zu seinem Freundeskreis.



Carlo Gambino (1902-1976)

Albert Anastasias rechte Hand, bis Carlo ihn umbringen ließ, damit er selbst Oberhaupt der Gambino-Familie werden konnte. Don Carlo hasste Drogen und war in Pizzerien, Nachtclubs und Entsorgungsunternehmen investiert.

Charles „Lucky“ Luciano (1897-1962)

Gilt als der bedeutendste Gangster seiner Zeit und ist einer der Mitbegründer der Cosa Nostra. Er überlebte eine schwere Schlägerei, daher der Spitzname „Lucky“. Er verriet innerhalb eines Jahres zwei Bosse, um das Familienoberhaupt zu werden.



Dutch Schultz (1901-1935)

Er war blutrünstig und impulsiv und betätigte sich als Schmuggler, Gauner und Betrüger. Er wurde von Staatsanwalt Thomas E. Dewey (einem Kandidaten für das Weiße Haus) verfolgt und Schultz wollte ihn töten, aber das Verbrechersyndikat ließ ihn nicht gewähren und löste das Problem, indem es ihn ermordete, um Ärger zu vermeiden.



Frank Costello (1891-1973)

Als Luciano im Gefängnis saß, war er das Familienoberhaupt, trug aber nie eine Waffe, weil er als junger Mann dafür inhaftiert wurde. Wegen seines politischen Einflusses wurde er „Prime Minister“ genannt.



George „Big French“ De Mange (1896-1939)

Er war die rechte Hand von Owney Madden und mit ihm Eigentümer des *Cotton Club* und anderer New Yorker Clubs. Später wurde er Box-Promoter und Manager von Champions wie Max Baer und Primo Carnera.



Jack „Legs“ Diamond (1897-1931)

Schmuggler und Gangster, der dafür berühmt ist, dass er 15 Jahre lang Attentaten entkam. Dies prägte seinen Titel „clay pigeon of the underworld“.



**Jacob Shapiro (1899-1947)**

Der russischstämmige Mafioso infiltrierte Gewerkschaften und ermordete ihre Vorsitzenden, um zwei Jahrzehnte lang Industriearbeiter zu kontrollieren und Geld von Gewerkschaften und Unternehmen zu erpressen. Er wurde 1944 wegen Verschwörung inhaftiert und starb im Gefängnis an einem Herzinfarkt.

**Joe Masseria (1886-1931)**

Oberhaupt der Genovese-Familie, die um die Kontrolle über New York kämpfte. Er erhielt den Spitznamen „the man who can dodge bullets“, weil er zwei Anschläge überlebte. Letztendlich wurde er dennoch im *Scarpato's Restaurant* auf Coney Island erschossen.

**Joseph Bonnano (1905-2002)**

Als Kind verließ er Italien auf einem Fischerboot und wurde Jahre später im Alter von 26 Jahren zu einem der jüngsten Mafiabosse. Dank seiner zahlreichen Geschäfte wurde er zum Millionär, führte aber ein sehr genügsames Leben.

**Owen Madden (1891-1965)**

Er trug den Spitznamen „The Killer“ und war der Besitzer des *Cotton Club*, in dem der Schwergewichtsbokschampion Jack Johnson nach seiner Entlassung aus dem Gefängnis aufgenommen wurde. Er war einer der Verantwortlichen für den Mord an „Mad Dog“ Coll, als dieser versuchte, Geld von ihm zu erpressen.

Salvatore Maranzano (1886-1931)

Er wurde von Don Vito aus Sizilien nach New York geschickt. Als hochgebildeter und belesener Mensch organisierte er die Mafia nach dem Vorbild des Römischen Reiches, indem er die fünf großen Familien gründete und sich zum „capo di tutti i capi“ (Boss aller Bosse) ernannte. Kurze Zeit später wurde er in seinem Büro ermordet.

**Tommy Lucchese (1899-1967)**

Schmuggler und Oberhaupt der Lucchese-Familie. Er leitete das Textil- und Transportgewerbe und kontrollierte Gewerkschaften und Berufsverbände. Als junger Mann verlor er in einer Werkstatt zwei Finger und erhielt den Spitznamen „Three Fingers“.

**Vincent „Mad Dog“ Coll (1908-1932)**

Irischer Auftragskiller mit dem Spitznamen „Mad Dog“, weil er angeblich versehentlich vier Kinder verwundete und eines tötete. Er wurde in einem Medienprozess freigesprochen, starb aber im Alter von 23 Jahren, erschossen im *New London Pharmacy and Candy Shop*.

**Vito Genovese (1891-1969)**

Er arbeitete für Joe Masseria und war später einer seiner Attentäter im Auftrag von Lucky Luciano. Als Luciano ins Gefängnis musste, lag die Verantwortung für die Familie auf Vitos Schultern.



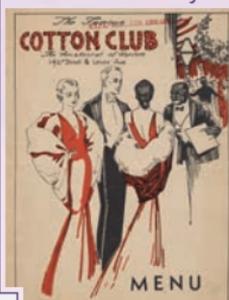
Wegen Rauschgift-handels wurde er 1959 zu 15 Jahren Haft verurteilt, die er wegen eines Herzinfarkts nicht überlebte.

DER COTTON CLUB

Der Cotton Club in Harlem, New York City, gilt als der wohl ikonischste und extravagantere Nachtclub der 1920er Jahre. Ob Jazzmusik, Revue-Shows oder verfügbarer Alkohol – im Cotton Club wurden die anspruchsvollen Wünsche der berühmten Gäste erfüllt. Das Publikum bestand ausschließlich aus Weißen, die schwarze Bevölkerung hatte keinen Zutritt zum Cotton Club – es sei denn, sie traten auf.



Während sich vor der Bühne die Crème de la Crème der amerikanischen Gesellschaft tummelte, waren auf der Bühne grandiose Künstler wie Louis Armstrong, Ethel Waters, Cab Calloway oder Duke Ellington zu bestaunen – letzterer leitete sogar über einen längeren Zeitraum die Hausband des Clubs und festigte somit seine Rolle als Eckpfeiler des Etablissements.



Doch nicht nur Berühmtheiten wie Charlie Chaplin oder Fanny Brice lauschten im Cotton Club gutem Jazz. Auch Politiker (und jene, die diese beeinflussten) genossen die Vorzüge des ein oder anderen, trotz Prohibition verfügbaren alkoholischen Getränkes. Die Beförderung und Beschaffung von Alkohol war vollständig in die harten Hände der Mafia gelegt worden. Somit waren reibungslose Lieferketten und „Sicherheit und Schutz“ gewährleistet. Der Cotton Club gehört durch seine reichhaltige Geschichte zu den Wahrzeichen der Musikgeschichte und gilt als Spiegel der turbulenten Prohibitions-Ära. Bis zum heutigen Tag fungiert der Club als Anlaufstelle für Jazzmusiker und -Liebhaber.

CREDITS



Spieldesign:

Pau Carles

Illustrationen &

Grafikdesign:

Pedro Soto

Spielregeln:

Perepau Llistosella

& Pako Cantarero

Übersetzung:

Pako Cantarero

& Board Game

Review UK

Danksagung: *An alle, die mich ermutigt haben, Spiele zu entwerfen. Das war wahrscheinlich nicht der beste Rat, aber ich danke euch trotzdem!*

Verlag: Looping Games S.L.
(www.loopinggames.com)

DEUTSCHE AUSGABE



Übersetzung, Redaktion & Layout:

Sven Biberstein

Lektorat:

Emma Fuchs & Alban Ullrich

Besonderer Dank an:

Annika Brüning,
Melgin Caballero-Kahlert,
János Henkelmann &
Martin Zwieg

www.biberstein-spiele.de

Verlag: Biberstein Spiele

1906

San Francisco



1998

ISS



Die Jahrhundertreihe



OFFENBARE

DIE PRACHT DER SIXTINISCHEN KAPELLE!

ERLEBE MIT 2 BIS 4 SPIELERN DIE
EHRGEIZIGSTE RESTAURATION
IN DER GESCHICHTE DER MENSCHHEIT!



EREIGNISSE

Ereignisse betreffen alle Spieler.

● GEHEIMVERSTECK

Erhalte 1 ☆ für jedes Symbol in deinem Club, das mit dem abgebildeten Symbol übereinstimmt.



● NACHT DER STARS

3 ☆ für den oder die Spieler mit den meisten Berühmtheiten im Club.



● JAZZ TIME!

Erhalte 1 ☆ für jedes Symbol in deinem Club, das mit dem abgebildeten Symbol übereinstimmt.



● COSA NOSTRA

\$5 für den oder die Spieler mit den meisten Gangstern im Club.



● PROHIBITION

Erhalte \$2 für jedes Symbol in deinem Club, das mit dem abgebildeten Symbol übereinstimmt.



● RAZZIA!

2 ☆ für den Spieler auf der letzten Position der Kriminalitäts-Leiste.
-2 ☆ für den Spieler auf Position 1 der Kriminalitäts-Leiste.



● LIVEMUSIK!

Erhalte \$2 für jedes Symbol in deinem Club, das mit dem abgebildeten Symbol übereinstimmt.



● WEISSE WESTE

2 Einfluss für den Spieler auf der letzten Position der Kriminalitäts-Leiste.
-2 Einfluss für den Spieler auf Position 1 der Kriminalitäts-Leiste.



● 2. ZUSATZARTIKEL

Erhalte \$2 für jedes Waffensymbol in deinem Club.



● HARTE BANDAGEN

-1 ☆ für den oder die Spieler mit den wenigsten Waffen im Club.
2 ☆ für den oder die Spieler mit den meisten Waffen im Club.



● JAZZFIEBER!

3 ☆ für den oder die Spieler mit den meisten Künstlern im Club.



● EINBRUCHSWELLE

Jeder Spieler muss \$ zahlen, abhängig von der Anzahl an Waffen in seinem Club.
Erinnerung: Für jeden \$, der euch fehlt, müsst ihr 1/2 ☆ zahlen (aufrunden).



● ABSACKER

3 ☆ für den oder die Spieler mit den meisten Schmuggelwaren im Club.

