



BENEVENUTI!

Welkom in de onderwereld van CAPO, een spannend en intrigerend kaartspel waar u veel plezier aan zult beleven.

DOELEN

- ❖ Doel van het spel: Het veroveren van de stad door vier Stadskaarten in dezelfde kleur te verzamelen.
- ❖ Doel van een ronde: Het, als eerste, wegspele van de CAPO kaarten.

DE KAARTEN

CAPO kaarten:

- ❖ 5 (gekleurde) sets familiekaarten van 10 kaarten + 2 Politie kaarten, waaronder:
 1. Borgata (Maffia leden): 1 tot en met 6 (donkerder van kleur)
 2. Associate (Rand figuren): 7 tot en met 10 (lichter van kleur)
- ❖ Familie wordt aangeduid middels de kleur van de kaart
- ❖ Rang wordt aangeduid door cijfer (1 hoogst – 10 laagst)
- ❖ Macht wordt aangeduid door sterren (5 sterren meeste macht – 1 ster minste macht)

! "Rang gaat boven Macht", met andere woorden de macht wordt tijdens het spel pas doorslaggevend bij kaarten van gelijke rang.

Stadskaarten:

- ❖ 5 gekleurde sets van 4 kaarten
- ❖ 4 kaarten van dezelfde kleur vormen samen de plattegrond van de stad

DE (EERSTE) RONDE

- ❖ Een ronde bestaat uit het spelen van "handen".
- ❖ Iedere speler ontvangt 8 CAPO kaarten (bij 2 – 4 spelers)

! Bij vijf of zes spelers: 7 kaarten en bij zeven of acht spelers: 6 kaarten.

- ❖ Iedere speler ontvangt 2 Stadskaarten. Stadskaarten worden niet getoond aan medespelers.

! Bij minder dan 4 spelers worden slechts 3 van de 5 Stadskaarten sets gebruikt. Eventueel kan worden afgesproken dat gele Stadskaarten elke kleur kunnen vertegenwoordigen.

- ❖ Met de klok mee kunnen kaarten worden weggelegd als...
 1. Enkele kaart (zie tevens *Speciale kaarten*)
 2. DUO (twee kaarten van dezelfde rang)
 3. CAPO Hand (een combinatie van vier kaarten, zie *CAPO Handen*).
- ❖ Iedere enkele kaart, DUO of CAPO Hand moet machtiger en/of een hogere rang hebben dan de laatst opgelegde enkele kaart, DUO of CAPO Hand

! Bij gelijke handen worden eerst de rangen (cijfers) opgeteld. *Lagere optelsom is beter*. Indien nog steeds gelijk, dan wordt naar de macht (aantal sterren) gekeken. *Meer sterren is beter*.

Indien nog steeds gelijk, dan vindt een "Battle" plaats (zie "De Battle"). Indien een Politie kaart wordt gespeeld: rang 11 en geen sterren (zie ook "Speciale Kaarten").

- ❖ Indien de hand wordt gestart wordt met een...
 1. enkele kaart dan mogen alleen enkele kaarten worden weggelegd,
 2. DUO dan mogen alleen DUO's worden weggelegd,
 3. CAPO Hand (combinatie) dan mogen alleen CAPO handen worden weggelegd.
- ❖ Een speler hoeft niet te spelen
- ❖ Indien een speler niet kan of wil spelen dan zegt deze "pass" indien iedereen "past", dan worden de opgelegde kaarten weggelegd en mag degene die als laatste een kaart heeft opgelegd een nieuwe hand starten en kaarten wegleggen.
- ❖ Deze speler bepaalt of er een enkele, DUO of CAPO Hand wordt gespeeld.
- ❖ Een ronde wordt gespeeld totdat er 1 speler met kaarten overblijft:
 - De speler die als eerste zijn/haar kaarten kwijt is wint de ronde en krijgt de titel: *Capo*.
 - De speler die als tweede zijn/haar kaarten kwijt is krijgt de titel: *Soto Capo*
 - De speler die als voorlaatste zijn/haar kaarten kwijt is krijgt de titel: *Cugine (Prospect)*
 - De speler die als laatste zijn/haar kaarten kwijt is krijgt de titel: *Cafone (Loser)*

! Bij twee of drie spelers zijn enkel de titel *Capo* en *Cafone (Loser)* te verdelen.

Vóór aanvang van een nieuwe ronde:

- ❖ De *Capo* ontvangt 2 Stadskaarten (optioneel: de *Soto Capo* ontvangt 1 Stadskaart)
- ❖ *Cafone (Loser)* deelt de kaarten voor de nieuwe ronde.
 - *Capo* geeft ('blind') de 2 kaarten waar hij/zij het minste aan heeft aan de *Cafone (Loser)*
 - De *Cafone (Loser)* geeft ('blind') zijn/haar 2 beste kaarten aan de *Capo*
 - De *Soto Capo* geeft ('blind') de kaart waar hij/zij het minste aan heeft aan de *Cugine (Prospect)*
 - De *Cugine (Prospect)* geeft ('blind') zijn/haar de beste kaart aan de *Soto Capo*
- ❖ De *Cafone (Loser)* mag als eerste een enkele kaart, DUO of CAPO Hand wegleggen

! Bij twee of drie spelers wisselen de *Capo* en *Cafone* bij ruil slechts één kaart uit.

GEEN STADKAARTEN MEER? BATTLE!

- ❖ Indien alle Stadskaarten in het bezit zijn van de spelers dienen alle spelers, vóór de start van de ronde, één Stadskaart te kiezen
- ❖ Deze leggen ze, met de rug naar boven, voor zich neer
- ❖ Aan het eind van de ronde toont iedere speler zijn/haar gekozen Stadskaart
- ❖ De Stadskaarten worden verdeeld, waarbij de beste spelers van de ronde als eerste mogen kiezen. De *Capo* mag twee kaarten kiezen, de rest –in volgorde– één. Voor de *Cafone* blijft er dus geen Stadskaart over.

De Battle

- ❖ Beide spelers kiezen een kaart waarvan ze denken dat deze een hogere rang/macht zal hebben dan die van de medespeler.
- ❖ Deze kaart leggen ze met de rug naar boven voor zich neer
- ❖ Tegelijkertijd draaien de spelers de kaart om
- ❖ De speler met de beste kaart wint de "Battle"
- ❖ Spelers die niet deel hebben genomen aan de "Battle" mogen één kaart wegleggen

! De "Battle" wordt ingezet indien spelers een gelijkwaardige DUO of CAPO Hand wegleggen om te bepalen wiens DUO of CAPO Hand beter is en als speciale actie voor Prospect kaarten (zie *Speciale Kaarten – Prospect Battle*).

Zowel de uitdager als de uitgedaagde dienen in het bezit te zijn van een Stadskaart én na een "Battle" minimaal 1 kaart over te houden.

Indien dit niet het geval zal zijn, dan mag de "Battle" niet plaatsvinden:

- Bij reguliere "Battle": Degene die zijn kaarten wil wegleggen moet óf passen óf een andere hand spelen
- Bij "Prospect Battle": óf uitdager mag geen "Battle starten óf de uitdager dient een andere speler uit te dagen.

Speciale Kaarten

Politiekaart: Busted!

Een Politiekaart verslaat elke enkele kaart of bij twee Politiekaarten DUO. Indien gespeeld in de ronde als winnende hand dan kan de speler geen CAPO of Soto Capo worden.

Politiekaart: Crooked

Een Politiekaart kan elke andere kaart vervangen om een DUO of CAPO Hand te vormen behalve een Clan of Famiglia. Indien gespeeld in de winnende hand dan kan de speler geen Capo worden (enkel Soto Capo)

Indien een Politie kaart wordt gespeeld in een DUO of CAPO Hand en beide handen zijn even hoog, dan wordt een rang van 11 (bij optellen van de cijfers) gehanteerd voor een Politie kaart. Ook heeft een Politie kaart geen sterren (macht).

Both Ways

Een speler die een *Giovane D'Honore* (nr. 7) kaart weglegt bij het spelen van een enkele kaart of een DUO mag de speler spelrichting van de ronde wijzigen.

The Hit

Een *Assassin* (nr. 8) kaart verslaat, bij het spelen van een enkele kaart de CAPO kaart van dezelfde kleur.

! "The Hit" is ook toegestaan bij het spelen van een DUO. De macht (de optelsom van de sterren) van de twee *Assassin* kaarten dient dan precies gelijk te zijn aan de macht (de optelsom van de sterren) van de CAPO kaarten.

Prospect Battle

Een speler die een *Cugine* (*Prospect*, nr. 9) kaart opgooit bij het spelen van een enkele kaart of een DUO mag een "Battle" initiëren om een Stadskaart te veroveren. De winnaar van de "Battle" ontvangt een Stadskaart van de verliezer.

Mamma!

Er is nog geen officiële *Mamma* regel. Verzin er zelf één, bijvoorbeeld: indien *Mamma* op tafel komt ruilen de CAPO en CAFONE van kaarten? Op de website www.CAPO.info staan meer varianten. Deel ook jouw variant!

CAPO Handen



Hiernaast staan de CAPO Handen, combinaties van vier kaarten, van de beste combinatie (linksboven) naar de minste combinatie (rechtsonder):

Zelfde familie: zelfde kaartkleur (bijv. alle kaarten zijn groen)

Oplopen: rang nummers volgen elkaar op (bijv. 5-6-7-8)

! "Niet dezelfde familie" betekent dat niet alle kaarten van dezelfde familie (kaartkleur) zijn. Met andere woorden: 2 of 3 van de 4 kaarten mogen wel van dezelfde familie zijn.

SPEL VARIATIES

CADRIE (eenvoudiger)

Voor jongere en/of onervaren spelers kan men de CAPO Handen achterwegen laten of CAPO Handen bestaande uit 3 kaarten spelen (Falmiglia/Clan, Alliance, Mobsters en Union).

CAPOKER (moeilijker)

CAPO kan ook gespeeld worden met "Poker Handen", de beroemde combinaties van 5 kaarten. Deze variant heet CAPOKER.

! Tip: ga naar www.capo.info voor meer varianten. Of om zelf een variant te delen.

VERBONDEN EN OVERLEG

De Capo staat aan het hoofd van zijn *Famiglia*, zonder Capo wordt naar de familieleden verwezen als een *Clan*. Het dagelijks bestuur van de organisatie wordt gevoerd door de *Administration*. "Soldaten", onder het bevel van een Capo Decina, zijn verenigd in een *Decina*. Allen zijn ze uiteraard gangsters of *Mobsters*.

Alhoewel de families elkaar, meestal, naar het leven staan weten ze dat samenwerken soms onvermijdelijk is. In het diepste geheim komen de Capo's samen om territoria te verdelen, ervaringen uit te wisselen en snode plannen te smeden. Dit hoogste overleg wordt *Commisione* genoemd. Een kleiner -veelal praktischer- overleg, meestal over een deel van het territorium noemt met *Mandamento*.

Misdadigers kunnen ook in groepen gaan opereren buiten de familie om. Een soms zeer gevaarlijke ontwikkeling...

Zo'n *Alliance of Union* ondermijnt immers de kracht en macht van de familie. Wanneer misdadigers in paren gaan opereren en als *Renegades* de stad onveilig maken is ingrijpen noodzakelijk!

CAPISCE?

Bezoek ook de CAPO website www.CAPO.info

Hier vind je alternatieve spelregels.
Speel bijvoorbeeld eens UNO met de CAPO kaarten!



© Dennis van Rijswijk.
Alle rechten voorbehouden.
Geregistreerd op o.a.
www.File-Reg.com