

# PAZERMIO

*Ein SIRILIANISCHES ABENTEUER*

Autor: Walter Ziser  
Spielregelredaktion: Janus Enterprises  
PIATNIK-Spiel Nr. 6461  
© 1992 by PIATNIK, Wien  
Printed in Austria



## Spielidee

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines kleinen Gauners in Palermo, der eine Kette von Lokalen (Pizzerias, Bars usw.) aufbaut und auf zwielichtige Weise möglichst viele Einnahmen damit erzielen möchte.

## Spielziel

In der **ersten Spielphase** bauen die Spieler gemeinsam ihre Stadt auf, wobei jeder versucht, seine Gebäude in günstige Positionen zu bringen.

In der **zweiten Spielphase** ziehen die Bösewichte von Lokal zu Lokal, um die Einnahmen zu kassieren.

Jeder Bösewicht hat in seiner Familie einen Polizisten, der ihm verpflichtet ist und mit dessen Hilfe die Gegner behindert werden können.

Sieger ist, wer zu Spielende das meiste Geld kassiert hat.

## Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 40 Stadt-Plättchen (a)
- 5 Spielfiguren (b)
- 5 Polizisten-Steine (c)
- 5 Wertungssteine (d)
- 5 Zugweitenanzeiger (e)
- 5 x 11 Chips (in 5 Farben) (f)



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



(f)

# Beschreibung des Spielmaterials

## Der Spielplan

- In der Mitte befindet sich eine **vertiefte Fläche**, in die später die Stadt-Plättchen gelegt werden.
- Um die Stadt führt eine **Umgehungsstraße**, die als schnelle Verbindung dient.
- Am äußeren Rand des Spielfeldes liegt die **Wertungsreihe**, auf der die Wertungssteine den jeweiligen Kontostand der Spieler anzeigen. Jedes Feld bedeutet 1 Million Lire.

## Die Stadt-Plättchen

Zum Aufbau der Stadt gibt es

- **1 Start/Ziel-Plättchen** (Abb. 1)
- **36 Häuser-Plättchen** mit verschiedenen Häuserformen:
  - 12 Ein-Feld-Häuser (Abb. 2)
  - 12 Zwei-Feld-Häuser (Abb. 3)
  - 12 Drei-Feld-Häuser (Abb. 4)

Jedes Lokal hat einen Eingang, zu dem der Chip als Eigentums-Kennzeichen auf die weiße Kreisfläche gelegt wird.

- **3 Straßeneck-Plättchen**

Sie zeigen vier leere Straßeneckfelder. Sämtliche unbebauten Flächen (auch auf den Häuser-Plättchen) dienen als Straßeneckfelder, auf denen die Gauner ziehen dürfen.

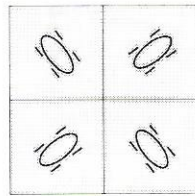


Abb. 1

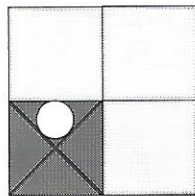


Abb. 2

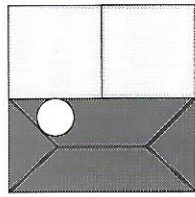


Abb. 3

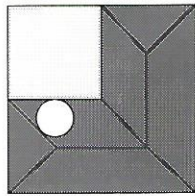


Abb. 4

## Der Zugweitenanzeiger

Die Anzahl der Felder, die ein Spieler weiterziehen darf (Zugweite), ändert sich im Laufe des Spieles.

Der **Zugweitenanzeiger** (Abb. 5) zeigt jedem Spieler die jeweils gültige Zugweite an.

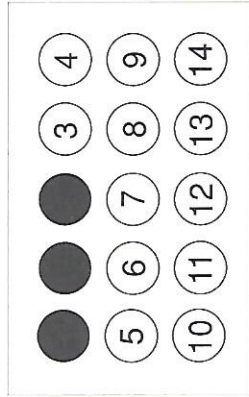


Abb. 5

## Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.

Die Stadt-Plättchen werden offen auf dem Tisch verteilt.

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und erhält in dieser Farbe:

- 1 Spielfigur
- 1 Polizisten-Stein
- 1 Wertungsstein (für das Bankkonto)
- 1 Zugweitenanzeiger und Chips zum Kennzeichnen seiner Lokale.

Die Anzahl der Chips hängt von der Anzahl der Mitspieler ab:

- 3 Spieler bekommen je 11 Chips
- 4 Spieler bekommen je 8 Chips
- 5 Spieler bekommen je 7 Chips

Die übrigen Chips werden beiseite gelegt, da sie im weiteren Spielverlauf nicht mehr benötigt werden.

# Spielablauf

Das Spiel verläuft in 2 Phasen:

1. Phase: Aufbau der Stadt
2. Phase: Abkassieren der Einnahmen

## 1. Spielphase: Aufbau der Stadt

In dieser Phase erstellen die Spieler gemeinsam "ihre Stadt", wobei natürlich jeder Spieler versucht, seine Lokale günstig zu platzieren.

Der jüngste Spieler beginnt:

Er legt das **Start/Ziel-Plättchen** auf ein beliebiges Feld des Spielplanes. Danach legt er ein beliebiges **Häuser-Plättchen** auf den Spielplan und kennzeichnet "sein" Lokal, indem er einen **Chip seiner Farbe** auf die dafür vorgesehene freie Stelle legt.

Danach legen alle Spieler der Reihe nach **im Uhrzeigersinn** Häuser-Plättchen nach untenstehenden Regeln auf den Spielplan und kennzeichnen sie mit ihren Chips. Dabei ist es dem Spieler überlassen, welche Hausform er jeweils wählt.

### Regeln für das Legen der Plättchen:

1. Das neu hinzugefügte Haus muß an die **Hausseite** eines bereits liegenden Plättchens **angrenzen**, es muß also "**angebaut**" werden (Abb.6). Diagonale Berührung zweier Häuser ist beim Legen nicht erlaubt (Abb.7).
2. Kann Regel 1 nicht erfüllt werden (wenn keine freie Hausseite mehr vorhanden ist), darf das Plättchen auf ein beliebiges freies Feld des Spielplanes gelegt werden.

3. Jeder Hauseingang (d.h. jeder Chip) muß über Straßenseitenfelder (auch die Umgehungsstraße) erreichbar sein. Es dürfen also **keine abgeschlossenen Innenhöfe** (Abb.8), sehr wohl aber Sackgassen entstehen.

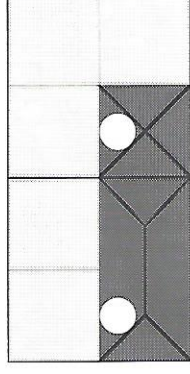


Abb.6 erlaubt

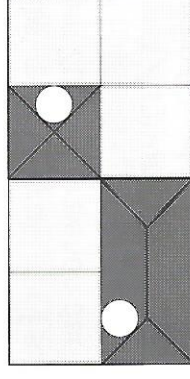


Abb.7 nicht erlaubt

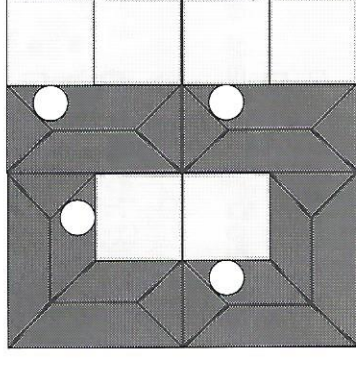


Abb.8 Innenhof nicht erlaubt

Haben alle Spieler ihre Chips verbraucht, werden die restlichen leeren Flächen mit unbebauten Straßen-Plättchen belegt: bei 3 Spielern benötigt man 2 leere Plättchen  
bei 4 Spielern benötigt man 3 leere Plättchen  
bei 5 Spielern benötigt man 0 leere Plättchen

Am Ende dieser Spielphase muß jeder Spieler die gleiche Anzahl an Lokalen besitzen und das ganze Spielfeld ausgelegt sein.  
Alle Plättchen, die nicht verwendet wurden, werden beiseite gelegt.

## 2. Spielphase: Nun geht es ans Abkassieren

Die Gauner ziehen nun zu ihren gekennzeichneten Lokalen und sammeln die Einnahmen ab.

- Die Wertungssteine liegen auf der Wertungsreihe auf 0.
- Alle Spielfiguren stehen auf dem Start/Ziel-Plättchen. Dieses gilt für den Start als **ein** Feld. Es steht dem Spieler also frei, in welche Richtung er loszieht.

### Wie weit darf gezogen werden?

Die **Zugweite** (= **Zugpunkte**) ist die Anzahl der Felder, die der Bösewicht bei einem Zug weiterziehen darf.

**Zu Beginn** hat jeder Spieler **3 Zugpunkte** zur Verfügung, d.h. er kann bei jedem Zug um 3 Felder weiterziehen. Die Anzahl der Zugpunkte ändert sich aber im Laufe des Spieles: Sobald ein Gauner bei einem seiner Lokale angelangt ist und dort abkassiert hat, **erhöht sich die Zugweite um einen Zugpunkt**. Er kann also nach Besuch seines ersten Lokals mit 4 Zugpunkten weitergehen, nach dem zweiten Lokalbesuch mit 5 Zugpunkten usw.

Zur besseren Übersicht, bei welcher Zugpunktanzahl man sich gerade befindet, dient der **Zugweitenanzeiger**: Der Spieler legt den beim Lokal eingesammelten Chip auf das nächste freie Feld des Zugweitenanzeigers und kann sofort die **gültige Zugweite für den nächsten Zug** ablesen.

## Regeln für das Ziehen

1. Es darf pro Zugpunkt ein Straßenfeld **waagrecht** oder **senkrecht** weitergezogen werden; diagonales Ziehen ist verboten!
2. Es darf über besetzte Felder (Gauner oder Polizist) hinweggezogen werden, es darf aber jeweils nur ein Gauner auf einem Feld stehen. Kommt ein Spieler also mit seiner Zugweite genau auf ein bereits besetztes Feld, muß er ein Feld vorher stehen bleiben und verliert einen Zugpunkt, falls er nicht einen anderen Weg wählt. Auf einem mit einem "Polizisten" belegten Feld darf er jedoch stehenbleiben (siehe unten).
3. Die **Umgehungsstraße** nimmt beim Ziehen eine Sonderstellung ein. Sie dient als schnelle Verbindung. Es kann auf ihr folgendermaßen gezogen werden (Abb. 9):
  - a von jedem beliebigen Feld der Umgehungsstraße wie gewohnt in Einzelschritten oder
  - b von jedem beliebigen Feld der Umgehungsstraße **mit einem Schritt** zu einem der benachbarten Eckfelder;
  - c vom Eckfeld in Einzelschritten weiter oder
  - d vom Eckfeld **mit einem Schritt** zum nächsten Eckfeld.

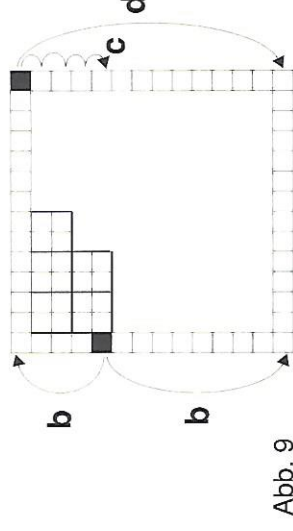


Abb. 9

## Einnahmen kassieren

Wovon hängt die Höhe der Einnahmen ab?

Kommt ein Bösewicht **während eines Zuges** zum Eingang eines seiner Lokale, kann er davor stehenbleiben und seinen Chip und die Einnahmen abkassieren. Der Betrag richtet sich danach, wie viele **unverbrauchte Zugpunkte** er noch übrig hat. **Pro Restpunkt** erhält der Spieler **1 Million Lire**, d.h. er darf auf der Wertungsstrecke pro Restpunkt 1 Feld weiterziehen.

Kommt ein Gauner **am Ende seines Zuges** vor dem Eingang seines Lokales zu stehen, hat er also keine Restpunkte übrig, erhält er bei diesem Lokal **keine** Einnahmen, der Wertungsstein bleibt liegen. Er muß aber seinen Chip einsammeln und ihn auf den Zugweitenanzeiger legen. Die Zugweite erhöht sich wie oben um 1.

**Beispiel A:** Ein Spieler hat 3 Zugpunkte zur Verfügung. Schon mit dem ersten Zug ist er beim Eingang eines seiner Lokale, es bleiben ihm also 2 Restpunkte. Er hat demnach 2 Millionen Lire Einnahmen und setzt daher den Wertungsstein auf Feld 2 (Abb. 10). Den Chip nimmt er vom Spielfeld und legt ihn auf den Zugweitenanzeiger. Seine Zugweite erhöht sich nun um einen Zugpunkt auf 4.

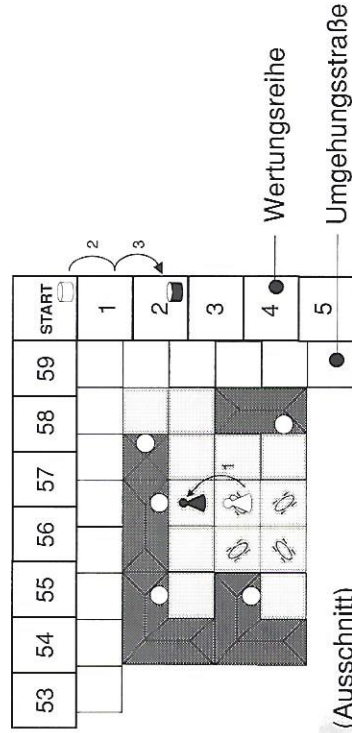


Abb. 10 (Ausschnitt)

Es bleibt natürlich jedem Spieler überlassen, in welcher Reihenfolge er seine Chips einsammeln möchte. Daher ist es auch jedem Spieler erlaubt, an einem eigenen Chip vorbeizuziehen ohne dort stehenzubleiben.

## Einsetzen der Polizisten

(Die Polizisten können für das Probespiel bzw. für das Spiel mit jüngeren Kindern entfallen).

Jeder Spieler besitzt einen **Polizisten-Stein** in seiner Farbe, den nur er bewegen darf. Mit diesem versucht er, die anderen Gauner auf ihrem Weg zu bremsen. Zieht ein Mitspieler während eines Zuges über einen fremdem Polizisten, **verliert er einen Zugpunkt** = 1 Million Lire. Er muß beim Ziehen das mit einem **fremden** Polizisten besetzte Feld 2X zählen.

Der **eigene** Polizist kann ungehindert passiert werden.

Endet der Zug eines Spitzbuben auf dem Feld eines fremden Polizisten, muß er zwar Strafe zahlen, blockiert aber diesen Polizisten in der nächsten Runde.

**Achtung:** Der Spieler muß mit dem **vorletzten** Zugpunkt auf dem Feld des Polizisten zu stehen kommen (den letzten zahlt er Strafe). Kommt er mit dem **letzten** Zugpunkt zum Polizisten, muß er **davor** stehen bleiben und verliert damit einen Punkt.

## Regeln für das Setzen der Polizisten

1. Der Polizist darf in **jeder** Runde versetzt werden; er kann aber auch stehenbleiben.
2. Der Polizist muß gesetzt werden, **bevor** man mit seinem Gauner weiterzieht. Vergißt man dies, muß der Polizist bleiben wo er war.
3. Der Polizist darf auf jedes beliebige **freie** Straßefeld gesetzt werden, also auf kein Feld, das schon durch einen anderen Polizisten oder einen Bösewicht besetzt ist.
4. Steht ein Gauner auf einem Polizisten, darf der Polizist **nicht** versetzt werden.
5. Der Polizist darf **nicht** unmittelbar neben einen anderen Polizisten gesetzt werden; Er darf aber diagonal zu anderen Polizisten stehen (Abb.11).

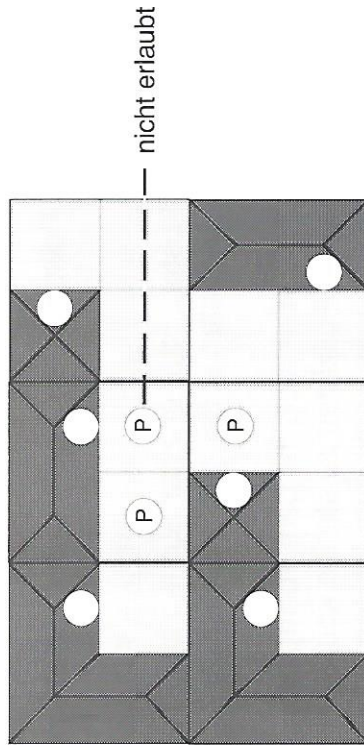


Abb.11 (Ausschnitt)

## Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Spieler ihre Chips eingesammelt haben und zum **Start/Ziel-Plättchen** zurückgekehrt sind. Erreicht ein Spieler das Start/Ziel-Plättchen und besitzt noch übrige Zugpunkte, wird sein Wertungsstein entsprechend weitergesetzt.

Wer bereits im Ziel steht und an der Reihe ist, weil noch nicht alle Spieler im Ziel sind, darf weiterhin seinen Polizisten einsetzen.

Außerdem bekommt er auf der Bank "Zinsen"; d.h. er darf in jeder weiteren Runde mit seinem Wertungsstein weiterziehen:

- bei 3 Spielern um 5 Punkte
- bei 4 Spielern um 4 Punkte
- bei 5 Spielern um 3 Punkte

Erreicht der letzte Spieler das Ziel, wird diese Runde noch zu Ende gespielt.

## Sieger

Sieger ist, wer das meiste Geld einkassiert hat, also die meisten Punkte auf der Wertungsstrecke erreicht hat. Dabei kann ein Spieler natürlich auch mehr als 60 Punkte erreichen - der Wertungsstein wird einfach weitergezogen. Bei Spielende wird in diesem Falle zur erreichten Punktsomme 60 dazugezählt.

# Spielvarianten

## Varianten für jüngere Kinder (ab ca. 8 Jahren)

### Erleichterungen beim Bauen der Stadt:

- a Die Plättchen müssen nicht Haus an Haus gelegt werden, sondern dürfen beliebig gesetzt werden.
- b Die Stadt wird beliebig gebaut.  
Das Spiel beginnt, indem jeder der Reihe nach die Lokale mit seinen Chips belegt.  
Man kann auch für mehrere Spiele die "gleiche Stadt" verwenden.

### Erleichterungen beim Spielen:

Mit jüngeren Spielern kann ohne Polizisten gespielt werden; das Spiel wird dadurch überschaubarer.

## Variante für erfahrene Spieler

### Zielstein

Es wird für diese Variante für jeden Spieler ein Zielstein (Münze, Knopf, Stein ...) benötigt. Diesen muß der Spieler auf den **nächsten Chip**, den er einsammeln möchte, legen. Dadurch können die Polizisten effektiver eingesetzt und die Gegner gezielter blockiert werden.

### Anfragen:

Wenn Sie zu Palermo Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an: Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Postfach 79  
A-1141 Wien

# Kurzanleitung - auf einen Blick

## 1. Spielphase:

Stadt aufbauen:

Reihum Stadt-Plättchen legen und mit Chips markieren (S.4)

## 2. Spielphase:

Umherziehen und Einnahmen kassieren:

1. Polizisten setzen (S.9)
2. Spielfigur bewegen (S.6,7)
3. Gegebenenfalls:
  - Einnahmen kassieren = Wertungsstein weiterbewegen
  - Chip einsammeln
  - Chip auf Zugweitenanzeiger legen

## Inhaltsverzeichnis

	Seite
Spielidee, Spielziel, Spielinhalt .....	1
Beschreibung des Spielmaterials .....	2
Spielvorbereitung .....	3
Spielablauf .....	4
1. Spielphase: Aufbau der Stadt .....	4
Regeln für das Legen der Stadt-Plättchen .....	4
2. Spielphase: Abkassieren .....	6
Zugweite .....	6
Regeln für das Ziehen .....	7
Einnahmen kassieren .....	8
Einsetzen der Polizisten .....	9
Regeln für das Setzen der Polizisten .....	10
Spielende .....	11
Sieger .....	11
Spielvarianten .....	12
Kurzanleitung .....	13
Inhaltsverzeichnis .....	13