

Dies sind nicht die in der Spieleschachtel enthaltenen Spielregeln, sondern die aktuell empfohlenen Spielregeln!

Downtown










Ein Spiel für 2 – 4 Spieler ab 12 Jahre. Spieldauer: Ca. 30 – 60 Minuten
© 2013 Racky-Spiele / Florian Racky

Die Spieler sind die Bosse von Gangsterbanden in der Stadt „Downtown“. Sie werben für ihre Gang Leute an und erhalten bei den Informanten Tipps für lukrative „Jobs“. Die Beuten aus den Raubzügen müssen dann bei den Hehlern verkauft werden, oder, falls es sich um Geld handelt, von einem Geldwäscher zu „sauberem“ Geld gemacht werden. Welcher Spieler am Spielende in Besitz der meisten „sauberen“ Dollar ist, gewinnt das Spiel.

Für das Spiel zu zweit gelten Sonderregeln, die im Anhang dieser Spielregel erläutert werden.

Spielmaterial

100 Spielkarten, davon:

- 48 Gangsterkarten, davon: 26 x Schmiere-Steher ,
- 11 x Tresorknacker  und 11 x Spitzel 
- 27 Informanten-Karten, davon jeweils 9x „Frankie“ , „Luigi“ 
- und „Joe“ 
- 12 Hehler-Karten, davon jeweils 4x „Geldwäscher“ , „Käufer für Juwelen“  und „Käufer für Kunstgegenstände“ .
- 3 Casino-Karten
- 6 Ortskarten (Downtown, Ghetto, West Side, East Side, Bank und Don Massimo`s Villa).
- 4 Karten „Auslage“, davon jeweils eine in Rot, Orange, Gelb und Blau.

8 Spielsteine, davon jeweils 2 in Rot, Orange, Gelb und Blau.

90 Geldscheine, davon 25x \$1,000, 20x \$2,000, 20x \$5,000, 15x \$10,000 und 10x \$20,000.

Spielvorbereitung

1. Jeder Spieler erhält eine Karte „Auslage“ und die beiden Spielsteine derselben Farbe.

2. Die Ortskarten Downtown, Ghetto, West Side, East Side, Bank und Don Massimo`s Villa werden auf dem Tisch ausgebreitet.

3. Einer der Spieler mischt die 48 Gangsterkarten gut durch und verteilt an jeden Spieler verdeckt 5 Karten. Die Spieler nehmen ihre 5 Karten auf die Hand. Die übrigen Gangsterkarten werden als verdeckter Nachziehstapel neben der Orts-Karte „Ghetto“ bereit gelegt. Der Nachziehstapel ist der Ortskarte „Ghetto“ zugeordnet.

4. Die 7 obersten Gangsterkarten des Nachziehstapels werden aufgedeckt und neben der Ortskarte „Downtown“ aufgereiht. Karten gleicher Sorte werden überlappend ausgelegt. Diese 7 Karten sind der Ortskarte „Downtown“ zugeordnet.

5. Die 27 Informanten-Karten werden zunächst nach Informanten sortiert (Frankie, Luigi und Joe). Die 9 Karten jedes Informanten werden dann jeweils so gemischt, dass keiner der Spieler die Seiten mit den Zeitungen sehen kann und anschließend als Stapel bereit gelegt. Diese 3 Stapel sind der Ortskarte „West Side“ zugeordnet.

6. Die 12 Hehler-Karten werden verdeckt gemischt und dann auf 3 Stapel à 4 Karten so verteilt, dass keiner der Spieler die Rückseiten der Hehler-Karten sehen kann. (Auf den Rückseiten von 3 Karten ist ein „Verdeckter Ermittler der Polizei“ abgebildet). Die 3 Hehler-Kartenstapel werden dann neben der Ortskarte „East Side“ bereit gelegt und sind diesem Ort zugeordnet.

7. Unter jeden Hehler-Kartenstapel wird jeweils eine der drei Casino-Karten geschoben.

8. Die 90 Geldscheine werden sortiert und neben der Ortskarte „Bank“ bereit gelegt.

9. Jeder Spieler erhält \$10,000 in folgender Stückelung aus der Bank: 3x \$1,000 und jeweils 1x \$2,000 und \$5,000. Die Spieler halten ihr Geld vor den Mitspielern während des Spiels im Geheimen.

Spielbeginn

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, müssen die Spieler noch zwei weitere Vorbereitungen treffen:

1. Spielsteine platzieren

2. Die eigene Auslage eröffnen

1. Spielsteine platzieren

Jeder Spieler platziert die beiden eigenen Spielsteine auf zwei verschiedene der 6 Ortskarten und muss dabei mindestens einen der

beiden Spielsteine zur Downtown, zur West Side oder zur East Side setzen. Derjenige Spieler, der zuletzt im Gefängnis war, beginnt mit dem Einsetzen der beiden Spielsteine und die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. Derjenige Spieler, der als erster Spieler einen Spielstein zur East Side legt, wird Startspieler. Hat keiner der Spieler einen Spielstein zur East Side gelegt, ist derjenige Spieler Startspieler, der als erster seine Spielsteine gesetzt hat.

2. Die eigene Auslage eröffnen

Mit Ausnahme des Startspielers legt jeder Spieler \$1,000 bis \$3,000 Dollar *verdeckt* neben die eigene „Auslage“-Karte. Sobald alle anderen Spieler dort Geld ausgelegt haben, wird das ausgelegte Geld aufgedeckt.

Spielablauf

Nach dem Einsetzen der Spielsteine und dem Eröffnen der Auslagen beginnt das Spiel. Es gibt keine festgelegte Spielerreihenfolge. Der Spieler am Spielzug bestimmt durch seinen Spielzug immer denjenigen Spieler, der als nächster Spieler zum Spielzug kommt.

Ein Spielzug gliedert sich in 4 Phasen, die in der vorgegebenen Reihenfolge ausgeführt werden:

1. **Spielsteine zu Orten ohne Spielstein versetzen**
2. **Einen der Mitspieler „abkassieren“ oder „bezahlen“
(und dadurch den nachfolgenden Spieler bestimmen)**
3. **Einen Ort mit eigenem Spielstein nutzen**
4. **Die eigene Auslage erneuern**

1. Spielsteine zu Orten ohne Spielstein versetzen

Der Spieler darf einen oder beide eigene Spielsteine zu Orten versetzen, an denen sich kein anderer Spielstein befindet. (Auch keine eigenen Spielsteine.)

2. Einen der Mitspieler „abkassieren“ oder „bezahlen“ (und dadurch den nachfolgenden Spieler bestimmen)

Der Spieler am Spielzug muss einen der Mitspieler entweder „abkassieren“ (2.1.) oder „bezahlen“ (2.2.). Derjenige Spieler, der während dieser Phase vom Spieler am Spielzug ausgewählt wird, kommt dann als nächster Spieler zum Spielzug, nachdem der aktuelle Spieler am Spielzug seinen Spielzug beendet hat.

2.1. Einen der Mitspieler „abkassieren“

Der Spieler nimmt sich alles Geld und alle Gangsterkarten aus der Auslage eines Mitspielers freier Wahl. (Hinweis: Bei Spielbeginn haben die Spieler nur Geld in ihren Auslagen ausliegen). Die Gangsterkarten nimmt der Spieler zu seinen Handkarten dazu und das Geld legt der Spieler in den eigenen Vorrat. Hat ein Mitspieler weder Geld noch Gangsterkarten in seiner Auslage liegen, kann der Spieler diesen Mitspieler trotzdem

„abkassieren“ und dadurch zum nächsten Spieler am Spielzug bestimmen, selbst wenn es tatsächlich nichts zum „Abkassieren“ gibt.

2.2. Einen der Mitspieler „bezahlen“ (und einen Spielstein versetzen)

Möchte der Spieler einen Spielstein zu einem Ort versetzen, bei dem sich bereits der Spielstein eines Mitspielers befindet, kann der Spieler das nur dann tun, wenn er diesen Mitspieler bezahlt: Der Spieler gibt diesem Mitspieler genau so viel Geld (und eventuell Gangsterkarten derselben Sorte), wie dieser Mitspieler in seiner Auslage hat. Daraufhin darf der Spieler einen der beiden eigenen Spielsteine zu einem Ort versetzen, bei dem sich ein Spielstein des soeben bezahlten Mitspielers befindet.

Befinden sich bei einem Ort, zu dem der Spieler einen Spielstein versetzen möchte, die Spielsteine von mehreren Mitspielern, muss der Spieler nur einen dieser Mitspieler „bezahlen“ und darf sich aussuchen, welchen dieser Mitspieler er bezahlt. (In der Regel wird derjenige Spieler ausgewählt, der „billiger“ ist und weniger Geld ausliegen hat).

Hat ein Mitspieler kein Geld und keine Gangsterkarten in der eigenen Auslage liegen, so muss der Spieler diesem Mitspieler auch nichts geben, um ihn zu „bezahlen“ und darf einen eigenen Spielstein kostenlos zu einem Ort versetzen, bei dem sich ein Spielstein dieses Mitspielers befindet.

In jedem Spielzug darf der Spieler immer nur einen Mitspieler bezahlen und kann deshalb immer nur einen Spielstein zu einem Ort versetzen, bei dem sich bereits ein Spielstein eines Mitspielers befindet.

Der Spieler darf einen Spielstein nicht zu dem Ort versetzen, bei dem sich bereits der andere eigene Spielstein befindet.

3. Einen Ort mit eigenem Spielstein nutzen

Während Phase 3 darf der Spieler am Spielzug *einen* der Orte Downtown, West Side und East Side, bei dem sich ein Spielstein dieses Spielers befindet, *einmal* nutzen. Für das Ghetto, die Bank und Don Massimo`s Villa gelten besondere Spielregeln (siehe weiter unten).

Während der Spieler am Spielzug in Phase 3 einen Ort nutzt, dürfen die Mitspieler* zusätzlich Geld und/oder Gangsterkarten in ihre eigenen Auslagen legen. Alle zusätzlich ausgelegten Geldscheine und Gangsterkarten werden dabei zunächst verdeckt ausgelegt und dürfen nicht wieder zurück genommen werden! Sobald der Spieler am Spielzug Phase 3 beendet hat und zu Phase 4 übergeht, dürfen keine weiteren Geldscheine und Gangsterkarten mehr ausgelegt werden.

*(Mit Ausnahme desjenigen Spielers, der als nächster Spieler zum Spielzug kommt – für diesen Spieler ist das Nachlegen unnötig).

Downtown

In der Downtown kann der Spieler beliebig viele der dort ausliegenden Gangsterkarten kaufen. Der Preis jedes Gangsters (Spitzel, Tresorknacker oder Schmiere-Steher) richtet sich danach, wie häufig Karten dieser Sorte zu Beginn des Spielzuges ausliegen:

Ausliegende Gangster einer Sorte	Preis eines Gangsters dieser Sorte
1	\$4,000
2	\$3,000
3	\$2,000
4 oder mehr	\$1,000

Die gekauften Gangsterkarten nimmt der Spieler zu seinen Handkarten dazu und bezahlt den Gesamtbetrag an die Bank. Anschließend werden die obersten 3 Karten vom Nachziehstapel („Ghetto“) aufgedeckt und ausgelegt, allerdings dürfen insgesamt nicht mehr als 10 Karten und es müssen immer mindestens 5 Karten ausliegen. Liegt nach einem Einkauf zum Beispiel nur noch 1 Karte aus, werden 4 neue Karten aufgedeckt.

Wenn der Gangsterkarten-Nachziehstapel aufgebraucht wird, werden alle Karten des Gangsterkarten-Ablagestapels gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt.

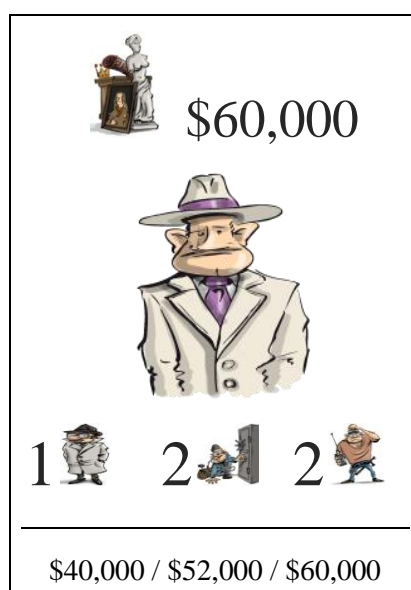
West Side (Informanten)

Insgesamt gibt es drei Informanten: Frankie, Luigi und Joe. Frankie übertreibt manchmal ein bisschen und bei ihm muss man vorsichtig sein. Luigi bleibt meistens mehr oder weniger bei der Wahrheit. Joe kann man bedenkenlos trauen.

Die Informanten wissen, wo es in der Stadt etwas zu rauben gibt und sagen einem auch, wie viele Gangster man für den Raub benötigt:

Luigi weiß, wo man Kunstgegenstände im Wert von \$60,000 Dollar erbeuten kann →

Der tatsächliche Wert der Beute ist auf der Rückseite der Karte angegeben und beträgt entweder \$40,000, \$52,000 oder \$60,000 Dollar →








← Luigi sagt, für den Job brauchst Du 1 Spitzel, 2 Tresorknacker und 2 Schmiere-Steher

(Informanten-Karte Vorderseite)

Zur Ausführung eines Raubes spielt der Spieler von seinen Handkarten genau diejenigen Gangsterkarten aus, die auf einer der zuoberst liegenden Informanten-Karten abgebildet sind, also die Karten, die für diesen Raub benötigt werden. Die ausgespielten Gangsterkarten kommen auf den Ablagestapel für Gangsterkarten. Anschließend darf der Spieler die entsprechende Informanten-Karte zu seinen Handkarten dazu nehmen.

Die geraubten Waren können bei den Hehlern (East Side) zu Geld gemacht werden. Auf der Rückseite der Informanten-Karte ist jeweils der tatsächliche Warenwert angegeben, den der Spieler dort von einem entsprechenden Hehler bezahlt bekommt (abzüglich der Provision für den Hehler – ein Viertel oder die Hälfte, siehe „East Side“).

Der tatsächliche Warenwert der Beute beträgt \$52,000 Dollar →

 DOWNTOWN CHRONICLE ROBBERY ! \$52,000 		
 1/4 \$39,000	 1/2 \$26,000	 \$13,000

←

(Informanten-Karte Rückseite)

Beim Verkauf der Ware an einen Hehler erhält der Spieler den angegebenen Betrag ausbezahlt. Zum Beispiel erhält der Spieler \$26,000 Dollar, wenn der Spieler die Ware an einen Hehler verkauft, der die Hälfte des Warenwertes als Provision nimmt

West Side Alternativ-Aktion: Anstatt einen Raub auszuführen, darf der Spieler sich eine der zuoberst liegenden Informanten-Karten im Geheimen ansehen. Anschließend legt der Spieler diese Karte entweder wieder verdeckt zuoberst auf denselben Stapel zurück oder schiebt die Karte verdeckt unter diesen Stapel.

East Side (Hehler)

In der East Side haben die Hehler ihr Revier. Bei ihnen kann der Spieler die geraubten Waren verkaufen oder geraubtes Geld in „sauberes“ Geld umtauschen. Es gibt Käufer für Juwelen, Käufer für Kunstgegenstände und Geldwäscher.

Es gibt Hehler, die für ihre Dienste die Hälfte des Warenwertes an Provision verlangen und es gibt Hehler, die nur ein Viertel des Warenwertes verlangen. Aber Vorsicht! Unter den insgesamt 9 Hehlern, die nur

1/4 Provision verlangen, gibt es 3 verdeckte Ermittler der Polizei!



Beispiel und
Erläuterung einer
Hehler-Karte
(Vorderseite):



← Dieser Geldwäscher verlangt für seine Dienste einen Anteil von $\frac{1}{4}$ des gewaschenen Geldes.

Diese Karte ist insgesamt dreimal im Spiel und bei einer dieser 3 Karten handelt es sich um einen verdeckten Ermittler der Polizei.

←

Wenn der Spieler einem Hehler Ware anbietet (oder „dreckiges“ Geld), legt er zunächst die Informanten-Karte mit der geraubten Beute, die er zu Geld machen möchte, zu einem Hehler-Stapel, auf dem eine passende Hehler-Karte zuoberst liegt. Dann wendet der Spieler diese Hehler-Karte auf die Rückseite. Handelt es sich dabei um *keinen* verdeckten Ermittler der Polizei, erhält der Spieler dafür den tatsächlichen Warenwert abzüglich der Hehler-Provision ($\frac{1}{4}$ oder $\frac{1}{2}$) aus der Bank. Handelt es sich um einen verdeckten Ermittler der Polizei, muss der Spieler diesem Polizist Schmiergeld bezahlen: Der Spieler erhält nur noch $\frac{1}{4}$ des Warenwertes aus der Bank (und bezahlt sozusagen eine Hehler-Provision von $\frac{3}{4}$, beziehungsweise Schmiergeld).

Der Spieler darf einem Hehler auch gleichzeitig mehrere Informanten-Karten mit derselben Beutesorte (Geld, Kunstgegenstände oder Juwelen) anbieten. Dazu legt der Spieler beliebig viele Informanten-Karten derselben Beutesorte bei einem Stapel mit einer passenden Hehler-Karte an und deckt dann diese Hehler-Karte auf. Handelt es sich dabei um einen verdeckten Ermittler, gilt allerdings für alle angebotenen Karten: Schmiergeld! ($\frac{3}{4}$ Hehler-Provision).

Angebote Informanten-Karten werden zurück unter den zugehörigen Stapel (West Side) geschoben. Die aufgedeckte Hehler-Karte wird anschließend wieder verdeckt unter denselben Stapel geschoben.

Wenn dann eine Casino-Karte erscheint, darf der Spieler anschließend das Casino besuchen. Der Besuch im Casino ist ein eigenständiges Spiel. Die Spieler können sich darauf einigen, auf den Besuch im Casino zu verzichten und das normale Spiel ohne Unterbrechung fortzusetzen. (Wenn zum zweiten Mal eine Casino-Karte erscheint, endet das Spiel. Siehe „Spielende und Gewinner“). So oder so kommt die Casino-Karte aus dem Spiel.

Spielregeln für den Besuch im Casino

Jeder Spieler *muss* genau einen Geldschein verdeckt vor sich ablegen. Wer keinen Geldschein besitzt, spielt im Casino nicht mit. Besitzt der Spieler am Spielzug keinen Geldschein, entfällt der Besuch im Casino.

Sobald jeder Spieler einen Geldschein verdeckt ausgelegt hat, deckt jeder Spieler den ausgelegten Geldschein auf und es kommt zur Auswertung:

Ist der Geldschein eines Spielers von derselben Sorte wie der Geldschein des Spielers am Spielzug, so erhält der Spieler am Spielzug diesen Geldschein und darf den eigenen ausgelegten Geldschein ebenfalls zurück in den eigenen Vorrat legen.

Hat keiner der anderen Spieler einen Geldschein derselben Sorte ausgelegt, so kommt der Geldschein des Spielers am Spielzug in die Bank.

Diejenigen Spieler, die einen Geldschein einer anderen Sorte als der Spieler am Spielzug ausgelegt haben, dürfen ihren Geldschein dann zurück in den eigenen Vorrat legen, wenn der Geldschein einen höheren Wert als der Geldschein des Spielers am Spielzug hat. Falls ein Geldschein einen geringeren Wert als der vom Spieler am Spielzug ausgelegte Geldschein hat, kommt dieser Geldschein in die Bank.

East Side Alternativ-Aktion: Anstatt einem Hehler Ware anzubieten, darf sich der Spieler eine der drei zuoberst liegenden Hehler-Karten im Geheimen ansehen. Anschließend legt der Spieler diese Karte zuoberst auf einen Hehler-Stapel seiner Wahl.

Ghetto

Wenn ein Spieler als einziger Spieler einen Spielstein im Ghetto hat, darf sich dieser Spieler jedes Mal, nachdem einer der Mitspieler in der Downtown Gangsterkarten eingekauft hat, die obersten 2 Karten des Gangsterkarten-Nachziehstapels auf die Hand nehmen. Haben mehrere Spieler einen Spielstein im Ghetto, dürfen sich diese Spieler jeweils nur 1 Karte nehmen (vom Spieler am Spielzug ausgehend reihum im Uhrzeigersinn).

Falls derjenige Spieler, der in der Downtown Gangsterkarten eingekauft hat auch einen Spielstein im Ghetto hat, so wird dieser Spielstein nicht berücksichtigt. *Ein Beispiel: Spieler Gelb kauft in der Downtown Gangsterkarten. Im Ghetto befindet sich ein Spielstein von Spieler Rot und einer von Spieler Gelb. Spieler Rot darf sich 2 Gangsterkarten nehmen, weil der Spielstein von Spieler Gelb nicht berücksichtigt wird.*

Bank

Wenn ein Spieler als einziger Spieler einen Spielstein bei der Bank hat, erhält dieser Spieler jedes Mal, wenn einer der Mitspieler in der Downtown zum Besorgen von Gangstern Geld in die Bank einzahlt, das eingezahlte Geld. Haben mehrere Spieler einen Spielstein bei der Bank, teilen sich diese Spieler das eingezahlte Geld so weit wie möglich gleichmäßig untereinander auf. Überzähliges Geld verbleibt in der Bank.

Hat derjenige Spieler, der in der Downtown Gangster-Karten kauft einen Spielstein bei der Bank, erhält dieser Spieler das eingezahlte Geld anschließend wieder zurück – oder muss es mit anderen Spielern teilen, falls auch andere Spieler einen Spielstein bei der Bank haben.

Don Massimo`s Villa

Wer einen Spielstein bei Don Massimo`s Villa hat, darf

- am Ende des Spielzuges bis zu 10 Handkarten besitzen (normalerweise maximal 7 – siehe „4. Die eigene Auslage erneuern“).
- an der West Side zunächst einmal die „Alternativ-Aktion“ ausführen und anschließend auch noch einen Raub ausführen.
- an der East Side zunächst einmal die „Alternativ-Aktion“ ausführen und anschließend einem Hehler Ware verkaufen.

4. Die eigene Auslage erneuern

Der Spieler darf zunächst Geld und Gangster-Karten aus der Auslage wieder in den eigenen Vorrat zurück legen bzw. wieder auf die Hand nehmen.* Anschließend legt der Spieler beliebig viel des eigenen Geldes oder auch Gangster der eigenen Handkarten in die eigene Auslage. Der Spieler muss aber nichts auslegen.

**(Hinweis: Falls der Spieler das Geld und/oder die Gangsterkarten für den Spielzug benötigt, darf er das auch schon zu Beginn des Spielzuges tun).*

Haben andere Spieler während Phase 3 zusätzliche Geldscheine und/oder Gangsterkarten in deren Auslagen gelegt, so werden diese Geldscheine und Gangsterkarten anschließend aufgedeckt.

Am Ende des eigenen Spielzuges darf der Spieler nicht mehr als 7 Handkarten besitzen. (Gangster und Informanten). Besitzt der Spieler mehr als 7 Handkarten, muss der Spieler die eigenen Handkarten auf 7 Karten reduzieren. Gangsterkarten dürfen dabei nicht auf den Gangsterkarten-Ablagestapel gelegt werden, sondern müssen in die eigene Auslage gelegt werden.

Anschließend kommt derjenige Spieler zum Spielzug, den der Spieler während Phase 2 entweder abkassiert oder den er bezahlt hat.

Spielende und Gewinner

Das Spiel endet nach dem Spielzug, in dem die zweite Casino-Karte erschienen ist. Dann erhält jeder Spieler für seine übrigen Informanten-Karten jeweils noch die Hälfte des tatsächlichen Warenwertes (des auf der Zeitung angezeigten Betrags) aus der Bank ausbezahlt.

Anschließend ist der Spieler mit dem meisten Geld der Gewinner des Spiels - inklusive dem Geld in der eigenen Auslage. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Das Spiel endet bereits auch dann, sobald ein Spieler in Besitz von mindestens 100.000,- Dollar ist. Dieser Spieler ist der Gewinner des Spiels.

Hinweise und weitere Spielregeln

Die Spieler müssen ihren Mitspielern auf Wunsch Auskunft darüber geben, wie viele Gangster- und/oder Informanten-Karten sie auf der Hand halten. Es muss aber keine Auskunft über die Sorten der Gangster- und Informanten-Karten gegeben werden.

Die Spieler dürfen die Fehler-Kartenstapel und die Informanten-Kartenstapel nicht „durchsehen“.

Die Spieler dürfen zu jeder Zeit des Spiels mit dem Geldvorrat der Bank Geldscheine in kleinere oder größere Scheine umtauschen und müssen dies sogar tun, falls eine Sorte von Geldscheinen aufgebraucht wird.

Sonderregeln für das Spiel zu zweit

Das Spiel beginnt derjenige Spieler, der zuletzt im Gefängnis war.

Während eines Spielzuges darf der Spieler immer beide Orte nutzen, bei denen man einen Spielstein hat.

Wenn der Spieler den Gegenspieler in Phase 2 „abkassiert“ und nicht „bezahlt“, muss der Spieler in diesem Spielzug Phase 3 überspringen und kann keine Orte nutzen.

Wenn der Spieler den Gegenspieler „bezahlt“, muss er keinen Spielstein zu einem Ort mit einem Spielstein des Gegenspielers versetzen.

Auch beim Spiel zu zweit gilt: Der Spieler darf in jedem Spielzug nur einen Spielstein zu einem Ort versetzen, bei dem sich bereits ein Spielstein befindet.