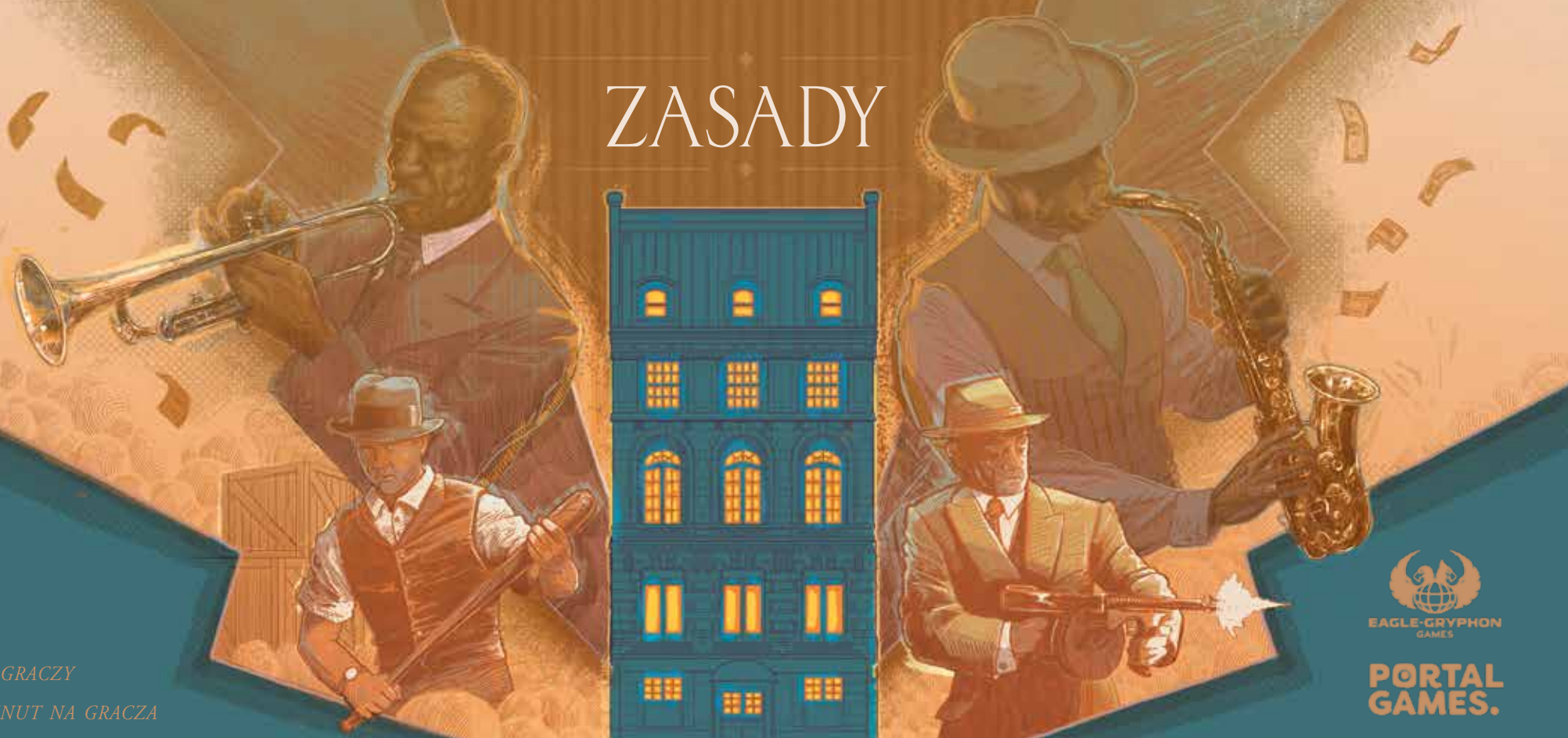


ZASADY



**PORTAL
GAMES.**

1 - 4 GRACZY
45 MINUT NA GRACZA

SPEAKEASY

GRA VITALA LACERDY

„Speakeasy” przeniesie cię w czasie do lat 20. ubiegłego wieku, prosto w erę prohibicji.

Manhattan był wtedy pod silnym wpływem Lucky’ego Luciano, znanego mafioza. Aby umocnić swoją kontrolę nad terytorium, wdrożył dobrze zorganizowany system, zwany Komisją. Podzielił Manhattan na różne rejony, z których każdy był przypisany do konkretnego mafioza odpowiedzialnego za „legalne działalności”.

Mafiozi działali w ramach paktu o nieagresji, powstrzymując się od atakowania siebie nawzajem i współpracując w razie potrzeby. Umowa ta zapewniła względnie pokojowe współistnienie, pozwalające skupić się na rozszerzaniu działalności, bez wewnętrznych konfliktów.

Gangsterzy pilnie strzegli kontrolowanych przez siebie obszarów, aby utrzymać porządek i zapobiec wkraczaniu na ich terytorium nowych osób. Wszelkie nieautoryzowane próby „wejścia do biznesu” spotykały się z wrogością.

W rezultacie tylko osoby należące do istniejącej sieci mogły uczestniczyć w lukratywnym świecie nielegalnych działalności.

Ich kwitnące imperium i nielegalne działania, takie jak przemyt i hazard, przyniosły im znaczne zyski. Lucky Luciano dopilnował, aby każdy gangster otrzymał część z całkowitego dochodu, w oparciu o jego wyniki i efektywność działalności. Sukces ich imperium zależał od skutecznej organizacji, współpracy i lojalności wobec systemu ustanowionego przez Lucky’ego Luciano.

Pomimo przestępczego charakteru ich działalności, byli oni wykwalifikowanymi przedsiębiorcami, którzy zarządzali swoimi przestępczymi imperiami ze strategiczną precyzją, co czyniło ich potężnymi siłami w podziemiu Manhattanu w erze prohibicji.

Przypis tłumacza: „Speakeasy” nazywano ukryte bary, kluby, knajpy w czasach prohibicji, w których nielegalnie można było zakupić alkohol. Na potrzeby gry planszowej Speakeasy przetłumaczono jako Knajpa.

SPIS TREŚCI

Komponenty	3	3.2. Policyjny Patrol Manhattanu	10	Restauracja	19
Przygotowanie rozgrywki	4-5	3.3. Kontrola Strefy Wpływów	10-11	Park	20
Przygotowanie graczy	6	Typowe akcje i efekty	12-13	4. Runda Końcowego Punktowania (1933)	20
Runda Przygotowania (1920)	6	Lokacje	13	Porady i Warianty	21
Główne założenia	7	Biuro Wykonawcy	14	Opis kart i kafelków	22-24
Rozgrzywka	8-11	Biuro Planowania Miejskiego	15	Umiejętności Współpracowników	22
1. Powrót Capo (AKTY 2/3/4)	8	Garaż	16	Kafelki Skrzyni	22
2. Rundy Graczy (AKTY 1/2/3/4)	8	Ratusz	17	Cele Fałszowania Ksiąg	23
3. Faza Lucky’ego Luciano (AKTY 1/2/3)	9	Komisja	17	Karty Pomocników	24
3.1. Wojny Gangów	9	Doki	18	Żetony Miasta	24

NA CZYM POLEGA ROZGRYWKA?

W *Speakeasy* wcielisz się w rolę doświadczonego Szefa Mafii, zarządzając i prowadząc swoje ciemne interesy na Manhattanie w tych ekscytujących i niebezpiecznych czasach.

Prowadzenie imperium Knajp nie jest jednak łatwym zadaniem i będziesz musiał wykorzystać cały swój spryt i zasoby, aby nie dać się wyprzedzić konkurencji. W miarę udoskonalania swoich działalności, zdobywania coraz większej sławy i rozbudowy do bardziej wystawnych Klubów Nocnych, a nawet Kasyn, przyciągniesz uwagę policji oraz mafii spoza miasta. Musisz wykorzystać swoją przewagę, aby utrzymać biznes i otrzymać swój udział od Lucky’ego Luciano.

Możesz współpracować z innymi Mafiozami, a nawet atakować i rabować Przemysłników Rumu, aby zdobyć cenne

zasoby i przewagę nad rywalami.

Będziesz musiał ostrożnie zarządzać swoimi kartami, strategicznie rozmieszczając swoich Capo, aby dostarczać nielegalny alkohol. Będziesz musiał zatrudniać Gangsterów, którzy pomogą ci przejąć Manhattan. Będziesz fałszować swoje księgi rachunkowe, aby napęłnić swój sejf pieniędzmi wolnymi od podatku, realizując swoje cele.

Ostateczny cel jest prosty: zgromadzić jak najwięcej pieniędzy i stać się najlepszym Mafiozo w mieście. Czy masz to coś, czego potrzeba, aby znaleźć się na szczycie sceny szemranych interesów i przejąć władzę na Manhattanie w czasach prohibicji?

Czas założyć kapelusz i przekonać się samemu w *Speakeasy*.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry zgromadził najwięcej Pieniędzy.

Speakeasy to gra o mechanice rozmieszczania robotników, zarządzania ręką i kontrolowania obszarów, aby wypełniać cele.

Gracze zdobywają i wydają pieniądze w trakcie gry na różne ważne zadania: produkcję alkoholu, aby zdobyć pieniądze poprzez jego sprzedaż; fałszowanie ksiąg, aby zebrać pieniądze w oparciu o cele; otwieranie budynków lub przejmowanie Knajp innych Mafiozów; ulepszanie Knajp w Kluby Noce lub Kasyna; atakowanie i okradanie Handlarzy Rumem oraz kontrolowanie rejonów.

Twórcy

Pragniemy podziękować wszystkim testerom, w szczególności: Shelley Danielle, Jon Deale, Scott Hill, Evan Sarafian, Janusz Franas, Scott Campbell, Sidd (ooba), John Auer, Weronika Wójtala, którzy spędzili wiele godzin testując *Speakeasy*.

Dodatkowo dziękujemy: Adrian Smith, Aidan, Alexandre Abreu, André Martins, Andrew, Ao Meng, Asier Villanueva, Axel Cisneros, Carlos Ferreira, Connor Devine, Daniel Guimarães, Daniel Trzeciak, David Ouellette, Devin Parentice, Donny Wongso, Douggy, Elsa Romão, Emanuel Diniz, Fabio, Henrique Barbosa da Costa, Ian O’Toole, João Duro, João Quintela Martins, Julián Pombo, Ketan Deshpande, Kris Young, Kyle Gormley, Malcolm King, Marcos Felipe da Silva, Marco Vicente, Marton Ferenci, Mateuko/Matthew, Michael Mikalonis, Michal Sadowski, Nour, Pedro Freitas, Pedro Silva, Pedro Pacheco, Rafaela Morris, Rafael Pires, Randal Lloyd, Robert Hovakimyan, Sarah Green, Sauron, Shay Rickman, Tiago Duarte, Thomas Berggren, Vittorio, Zach.

Największe wyrazy miłości dla mojego wspaniałego syna i córki - Alexa i Inês oraz dla mojej muzy i najlepszej przyjaciółki, mojej żony Sandry za cierpliwość, wsparcie i inspirację.

Projekt gry: Vital Lacerda

Grafiki w grze: Ian O’Toole

Projekt graficzny i ilustracje 3D: Ian O’Toole

Rozwój gry: Shelley Danielle

Wariant Solo: Vital Lacerda, Shelley Danielle i Dávid Turczy

Wygląd instrukcji i ilustracje 3D: Vital Lacerda

Tłumaczenie i redakcja zasad w języku angielskim: Phil Pettifer

Korekta: Ori Avtalion, Alex Colby, Marcos Avlonitis, Shelley Danielle, Scott Tepper i wielu członków Discorda Vitala

Kierownik projektu: Randal Lloyd

PORTAL GAMES.

Edycja polska: Portal Games sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów
portal@portalgames.pl

Tłumaczenie: Damian Mazur

Skład: Mateusz Kopacz

Redakcja: Marcin Zalewski

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Mateusza Krzysztofa i Marcina Kupca.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

Wspienamy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nierzadko po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/speakeasy>

KOMPONENTY

Wszystkie komponenty są limitowane za wyjątkiem Pienędzy.



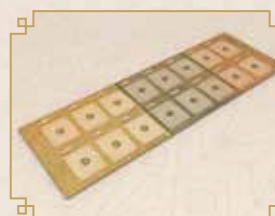
1 dwustronna plansza Główna



4 plansze Działalności
i 4 Zastonki-Sejfy



1 plansza Doków Miejskich



1 plansza Mafiozów



4 Pomoce Gracza



4 znaczniki Działalności
i 1 znacznik Siły na gracza



4 znaczniki Kolejności Tury
(po 1 w każdym kolorze gracza)



4 znaczniki Reputacji
(po 1 w każdym kolorze gracza)



4 znaczniki Współpracownika
(po 1 w każdym kolorze gracza)



40 Ksiąg (po 10 w każdym
kolorze gracza)



12 znaczników Kontroli Strefy gracza
(po 3 w każdym kolorze gracza).



16 Capo (po 4 w każdym
kolorze gracza)



48 Członków Rodziny (po 12
w każdym kolorze gracza)



4 Destylarnie (po 1 w każdym
kolorze gracza)



32 Knaipy Gracza
(po 8 w każdym kolorze gracza)



12 Klubów Nocnych
(po 3 w każdym kolorze gracza)



12 Kasyn (po 3 w każdym
kolorze gracza)



8 Ciężarówek (po 2 w każdym
kolorze gracza)



24 Knaipy Mafioza i 3 znaczniki
Kontroli Strefy Mafioza



20 kafelków Mafiozów w 4 stosach
(6xA, 4xB, 4xC i 6xD)



16 żetonów Rejonu Mafioza
i 20 żetonów Siły Mafioza



4 Statki Przemysłników Rumu
i 7 żetonów Portu



24 Gangsterów i 40 Beczek



16 Policjantów i 16 żetonów
Rejonu Policji



12 kart Działalności Pokoju
VIP



12 kart Działalności Imprezy



12 kart Działalności Destylarni



12 kart Działalności Konwoju



21 kart Pomocników



20 żetonów Łapówki



9 kafelków Celu Strefy



21 kafelków Celu Central
Parku (po 7 A, B i C)



54 żetony Miasta



18 kafelków Skrzyni



Nominały Pieniądzy



5 znaczników Zablokowanych
Rejonów (tylko w trybie Solo
i rozgrywkach 2- i 3-osobo-
wych)

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



Umieście planszę Główną na środku obszaru gry, stroną odpowiadającą liczbie graczy (1/2 albo 3/4) ku górze, oznaczoną symbolami (♣) w lewym górnym rogu planszy.

Plansza Główna przedstawia Manhattan, składający się z Central Parku i trzech stref: Downtown (po lewej), Midtown (w środku), Uptown (po prawej) oraz 16 Rejonów (po 6 w Downtown i Midtown oraz 4 w Uptown). Każdy Rejon ma 2 pola Budynku, z wyjątkiem Uptown, gdzie są 3 (2 w grze dla 2 graczy).

W GRZE DLA 2 GRACZY:



Potasujcie zakryte żetony Rejonu Mafioza.

Odkrywajcie żetony pojedynczo i umieszczajcie znaczniki Zablokowanych Rejonów w odpowiadających im Rejonach. Dokładnie dwa Rejony w Downtown, dwa w Midtown i jeden Rejon w Uptown powinny zawierać znaczniki Zablokowanych Rejonów. W związku z tym, po osiągnięciu limitu Rejonów w danej Strefie, należy zignorować wszystkie kolejne żetony Rejonu Mafioza odkryte w tej Strefie i odkryć kolejne.

Odlóżcie pięć żetonów Rejonu Mafioza reprezentujących Zablokowane Rejony z powrotem do pudełka z grą. Wszystkie pozostałe żetony, które odkryliście, umieście zakryte wraz z pozostałymi żetonami Rejonów.



MAFIOZI

- Umieście planszę Mafiozów w pobliżu planszy Głównej, zgodnie ze wskazaniem na ilustracji.
- Położcie żetony Siły Mafiozów i Knapy Mafiozów obok planszy Mafiozów, tworząc wspólną Pulę.
- Poseregujcie i ułóżcie w stosy kafelki Mafioza według liter. W grze **2-osobowej** najpierw potasujcie wszystkie kafelki Mafioza z literą **A** i odlóżcie dwa losowe do pudełka z grą.
- Potasujcie zakryte żetony Rejonu Mafioza. Weźcie 6 kafelków Mafioza (4 w grze **2-osobowej**) do Przygotowania rozgrywki (z literą **A** w lewym górnym rogu).



Dla każdego kafelka Mafioza odkryjcie jeden żeton Rejonu Mafioza i umieście powiązanego z nim Mafioza, stroną Miasta ku górze, w odpowiednim Rejonie na planszy Mafiozów.

Odlóżcie odkryte żetony Rejonu Mafioza z powrotem do pudełka z grą.

5.



Siły Mafioza (pistolet) w Rejonie wskazanym przez numer Rejonu nad kaflow Mafioza na planszy Mafiozów.

6.

W każdym Rejonie, w którym znajduje się żeton Siły Mafioza, umieście obok każdego pola Budynku w tym Rejonie Knapę Mafioza z Puli (są umieszczane obok, by zostawić miejsce na żetony Miasta z pkt. 13). Dwie Knapy dla Rejonu w Downtown oraz Midtown, trzy dla Rejonu w Uptown (dwie w grze **2-osobowej**).

7.



Dla każdego kafelka Mafioza na planszy Mafiozów weźcie żeton Siły Mafioza o wartości odpowiadającej jego Sile (wskazanej na brązowym polu) i umieście go, stroną z numerem ku górze, na polu

Siły Mafioza (pistolet) w Rejonie wskazanym przez numer Rejonu nad kaflow Mafioza na planszy Mafiozów.

Z pozostałych żetonów Rejonu Mafioza odkryjcie 3 losowe (2 w grze **2-osobowej**), umieszczając je zakryte (czerwoną stroną ku górze) na polu Siły Mafioza (pistolet) w Rejonach z tym samym numerem.

- Pozostałe żetony Rejonu Mafioza umieście zakryte w miejscu wskazanym na obszarze toru Czasu, w stosie złożonym z 3 żetonów, a następnie w stosie złożonym z 4 żetonów, zgodnie ze wskazaniami na planszy (stosy złożone z 2 i 3 żetonów w grze **2-osobowej**).

- Umieście po jednym znaczniku Kontroli Strefy Mafioza na najniższym polu każdego toru Kontroli Strefy: Downtown, Midtown i Uptown.

POLICJANCI

- Potasujcie zakryte żetony Rejonu Policji i odkryjcie 4 z nich. Umieście po 1 Policjancie we wskazanych Rejonach. Odlóżcie odkryte żetony Rejonu Policji z powrotem do pudełka z grą. W grze **2-osobowej** Policjanci mogą być umieszczani w Zablokowanych Rejonach.

11.



Odkryjcie kolejne 4 żetony Rejonu Policji i umieście je zakryte na polach Policji we wskazanych Rejonach na planszy Głównej.



12. Z pozostałych żetonów Rejonu Policji utwórzcie 2 stosy po 4 żetony i umieśćcie je zakryte na wskazanych miejscach na torze Czasu.

ŻETONY MIASTA

13. Potasujcie zakryte żetony Miasta. Umieśćcie losowo po jednym odkrytym żetonie Miasta na każdym polu Budynku na planszy Głównej. W **grze 2-osobowej** nie należy umieszczać żetonów Miasta w Rejonach zawierających znacznik Zablokanego Rejonu.
14. Z pozostałych żetonów umieśćcie 3 odkryte żetony Miasta na wskazanych polach w skrajnej prawej kolumnie na planszy Głównej. Z pozostałych żetonów utwórzcie 3 zakryte stosy i umieśćcie je na wskazanych polach w skrajnej lewej kolumnie, pozostawiając środkową kolumnę pustą.

KAFELKI CELU STREFY

15. Potasujcie zakryte kafelki Celu Strefy, weźcie wierzchni i umieśćcie go odkrytego na wskazanym polu w Downtown.

- a. Odkrywajcie kolejno kafelki z wierzchu stosu, aż odkryjecie kafelek o numerze innym, niż ten umieszczony w Downtown. Umieśćcie ten kafelek na wskazanym polu w Midtown.
- b. W taki sam sposób odkrywajcie kolejne kafelki, aż odkryjecie taki z numerem innym niż kafelek w Downtown i kafelek w Midtown. Umieśćcie ten kafelek na wskazanym polu w Uptown.
- c. Pozostałe kafelki Celu Strefy odłóżcie do pudełka z grą (łącznie z tymi, które odkryliście, ale nie umieściliście ich na planszy).

KAFELKI CELU CENTRAL PARKU

16.  Podzielcie kafelki Celu Central Parku na 3 stosy według ich rewersów: **A**, **B** i **C**. Potasujcie każdy stos osobno.

- a. Weźcie i odkryjcie wierzchni kafelek ze stosu **A** i umieśćcie go na pierwszym (skrajnym lewym) miejscu w Central Parku. Odkrywajcie kolejno kafelki z wierzchu stosu **A**, aż odkryjecie kafelek o numerze innym, niż ten umieszczony już w Central Parku. Umieśćcie ten kafelek na drugim od lewej miejscu w Central Parku.
- b. W taki sam sposób odkrywajcie kolejno kafelki z wierzchu stosu **B**, aż odkryjecie dwa kafelki z numerami różnymi od obu numerów na kafełkach **A**, umieszczonych już w Central Parku i różnymi od siebie nawzajem. Umieśćcie je na trzecim i czwartym miejscu od lewej w Central Parku.
- c. Na koniec odkrywajcie kolejno kafelki z wierzchu stosu **C**, do momentu, aż odkryjecie kafelek o numerze innym, niż wszystkie już umieszczone w Central Parku. Umieśćcie ten kafelek na piątym (skrajnym prawym) miejscu w Central Parku.
- d. Pozostałe kafelki Celu Central Parku odłóżcie do pudełka z grą (łącznie z tymi, które odkryliście, ale nie umieściliście ich na planszy).

KARTY DZIAŁALNOŚCI I POMOCNIKÓW

17. Podzielcie karty Działalności na 4 talie według ich typu: Pokój VIP, Impreza, Destylarnia i Konwój. Potasujcie każdą talię Działalności osobno. Rozdajcie po jednej karcie z każdej talii każdemu graczowi, a następnie umieśćcie cztery talie odkryte obok planszy Głównej.
18. Potasujcie karty Pomocników i umieśćcie je w zakrytej talii obok planszy Głównej. Weźcie trzy wierzchnie karty i umieśćcie je odkryte obok talii Pomocników, jako ofertę dla graczy.

PLANSZA DOKÓW MIEJSKICH I PRZEMYTNIICY RUMU

19. Umieśćcie planszę Doków Miejskich po lewej stronie planszy Głównej.
20. Umieśćcie po 5 Beczek we wskazanych miejscach na każdym Statku Przemysłników Rumu.
21. Potasujcie kafelki Skrzyni i umieśćcie po 1 odkrytym na wskazanym miejscu na każdym Statku Przemysłników Rumu. Pozostałe kafelki umieśćcie w odkrytym stosie obok planszy Doków Miejskich.

22.  Potasujcie zakryte żetony Portu. Dla każdego Statku Przemysłników Rumu odkryjcie żeton Portu i umieśćcie ten Statek Przemysłników Rumu na odpowiadającym mu Porcie na planszy Głównej. Po umieszczeniu wszystkich Statków odłóżcie wszystkie żetony Portu do pudełka z grą.

PULA

23. Stwórzcie Pulę składającą się z Beczek, Policjantów, Pienędzy, Gangsterów i żetonów Łapówki obok planszy Głównej.

PRZYGOTOWANIE GRACZA



KAŻDY GRACZ:

Wybiera kolor i bierze planszę Działalności, Zasłonkę-Sejf i tackę Gracza w wybranym kolorze.

Tacka Gracza zawiera:

4 znaczniki Działalności, 1 znacznik Siły, 1 znacznik Reputacji, 1 znacznik Kolejności Tury, 3 znaczniki Kontroli Strefy, 4 Capo, 12 Członków Rodziny, 10 Książ, 2 Ciężarówki, 1 znacznik Współpracownika, 1 Destylarnię, 8 Knajp, 3 Kluby Nocne, 3 Kasyna.

DODATKOWO BIERZE:

1 Gangstera, 1 Pomoc Gracza.

- A. Każdy gracz powinien już posiadać 4 karty Działalności: po 1 z każdej talii, które zostały wcześniej rozdane.

TWOJA PLANSZA DZIAŁALNOŚCI:

- Umieść po 1 znaczniku Działalności na polu poziomym 1 (najbardziej z lewej) każdego toru poziomu Działalności, a znacznik Siły na polu poziomym 1 (najbardziej z lewej) twojego toru Siły.
-  Umieść swoich Capo, Destylarnię, Knajpy, Kluby Nocne i Kasyna na przeznaczonych im miejscach. Upewnij się, że Destylarnia jest na właściwym miejscu.
- Umieść Gangstera na polu 0 \$ na twoim polu Gangstera.
- Umieść znacznik Współpracownika na polu Współpracownika.
- Umieść jedną z Ciężarówek obok twojej planszy Działalności, a drugą pod obszarem Działalności Konwoju, zgodnie ze wskazaniem na ilustracji.

TWOJA ZASŁONKA-SEJF:

- Postaw Zasłonkę-Sejf w pobliżu twojej planszy Działalności.
- Umieść 15 \$ przed sobą obok Zasłonki-Sejfu, a 30 \$ za Zasłonką-Sejfm tak, aby żaden inny gracz ich nie widział.

NA PLANSZY GŁÓWNEJ:

-  Umieść po 1 znaczniku Kontroli Strefy na najniższym polu każdego toru Kontroli Strefy - Downtown, Midtown i Uptown.
-  Umieść swój znacznik Reputacji na 5 polu toru Reputacji. Wskazuje to sumę twoich poziomów 4 Działalności i Siły.
-  Umieść jednego Członka Rodziny po lewej stronie pola 8 i kolejnego po lewej stronie pola 14 na torze Reputacji.
- Pozostałe twoje komponenty umieść obok twojej planszy Działalności.



W grze 2-osobowej - w odwrotnej Kolejności Tury: umieść 1 ze swoich Członków Rodziny z twoich zasobów na pustym polu Doków na planszy Głównej. Zdobywasz premie wskazane na prawo od tego pola w Dokach. Premie możesz sprawdzić w Pomocy Gracza.

RUNDA PRZYGOTOWANIA (1920)

Gracz, który jako ostatni pił „nielegalnego drinka”, jest graczem rozpoczynającym i umieszcza swój znacznik Kolejności Tury na skrajnym lewym polu w górnym rzędzie toru Kolejności Tury. Dalej, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy kolejny gracz umieszcza swój znacznik Kolejności Tury na pierwszym wolnym polu od lewej na tym samym torze.



W grze 3-osobowej umieść znacznik Zablokowanego Rejonu na czwartych polach obu rzędów. Te pola nie są używane.

W odwrotnej Kolejności Tury (zaczynając od gracza, którego znacznik Kolejności Tury znajduje się na prawo od pozostałych), każdy gracz:

Wybierz swoją Destylarnię lub jedną ze swoich Knajp, aby ją otworzyć:

- Korzystając z 15 \$ umieszczonych przed tobą, zapłać koszt otwieranej Destylarni lub Knajpy, zgodnie ze wskazaniem pod nią, na twojej planszy Działalności (3 \$, 5 \$ lub 8 \$).
- Umieść otwieraną Destylarnię lub Knajpę na pustym polu Budynku na planszy Głównej.

Uwaga: Puste pole Budynku to takie, na którym nie znajduje się Budynek gracza lub obok którego nie ma Knajpy Mafioza. Na tym polu może znajdować się żeton Miasta.

- Zdobywasz żeton Miasta z wybranego pola Budynku. Umieść ten żeton na jednym z czterech pól przeznaczonych na żeton Miasta na twojej planszy Działalności.
-  Zdobywasz premię wskazaną na twojej planszy Działalności pod polem Destylarni lub Knajpy, którą właśnie otworzyłeś. Wyjaśnienia premii znajdziesz w Pomocy Gracza.
- Zagraj kartę Działalności z ręki, wsuwając ją w odpowiednie dla danego typu karty miejsce na twojej planszy Działalności. Natychmiast zdobywasz premię przedstawioną za pomocą ikony nad przerywaną linią w lewym górnym rogu karty. Nie dobieraj karty jak zwykle. Zaczynasz rozgrywkę mając 3 karty na ręce.



Uwaga: Gdy zagrywasz kartę Działalności w dowolnym innym momencie gry, wykonujesz również jej akcję wskazaną poniżej przerywanej linii w lewym górnym rogu karty, jednak nie robisz tego podczas Przygotowania Rundy. **Należy pamiętać, że ta konkretna, widoczna powyżej karta, nie oferuje żadnych premii.**

GŁÓWNE ZAŁOŻENIA

18. poprawka do Konstytucji Stanów Zjednoczonych (ratyfikowana 16 stycznia 1919 r.) zabraniała produkcji, sprzedaży i transportu napojów alkoholowych. Zgodnie z warunkami poprawki, kraj stał się „suchy” rok później, 17 stycznia 1920 roku.

POZIOMY DZIAŁALNOŚCI



Znaczniki Działalności na planszy Działalności wskazują poziom każdej Działalności (od 1 do 5):

-  **Pokój VIP:** Zwiększa pojemność obszaru VIP dla Członków Rodziny.
-  **Impreza:** Zwiększa liczbę sprzedawanych Beczek.
-  **Destylarnia:** Zwiększa produkcję Beczek w Funkcjonującej Destylarni.
-  **Konwój:** Zwiększa zasięg dostawy Ciężarówek i liczbę Ciężarówek w Konwoju.



CZŁONKOWIE RODZINY

Członkowie Rodziny to zaufani żołnierze. Pomagają ci chronić twoje interesy na Manhattanie, dzięki czemu prowadzisz w spokoju swój biznes. Atakują również Statki w Dokach. Można ich zdobyć dzięki różnym akcjom, premiom z planszy Działalności, na torze Reputacji, dzięki kartom Pomocników i żetonom Miasta.



Oczekiwanie na przydział.



Ochrona Budynku.



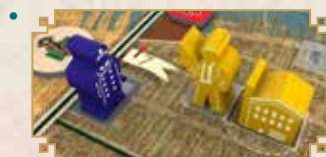
Przygotowanie zasadzki na Statek Przemysłowców Rumu.

FUNKCJONUJĄCE BUDYNKI

Budynek uznawany jest za Funkcjonujący, jeśli dowolny z poniższych warunków jest spełniony (lub oba):



W Rejonie Budynku nie ma Policjanta.



Budynek jest chroniony przez Członka Rodziny.

ZŁOTA ZASADA:

BUDYNEK, KTÓRY NIE FUNKCJONUJE JEST TRAKTOWANY JAKBY NIE ISTNIAŁ.

Jeśli Budynek nie Funkcjonuje, nie może odbierać, produkować, dystrybuować ani sprzedawać Beczek. Nie liczy się do Kontroli Strefy Wpływu (strona 10) ani do Rundy Końcowego Punktowania (strona 20).



W grze tylko kafelki Celu Centralnego Parku z symbolem  łamią **ZŁOTĄ ZASADĘ**; możesz osiągnąć cel nawet, jeśli twój Budynek nie Funkcjonuje.



ATAKOWANIE I OBRONA

Mafiozi mogą atakować Budynki graczy podczas Wojny Gangów, a gracze mogą atakować ich Knajpy i Statki Przemysłowców Rumu Mafiozów, podczas wykonywania swoich akcji. We wszystkich przypadkach, aby atak się powiódł, **Siła ataku musi przewyższać Siłę obrony.**

Przykład:

Zielony atakuje, a jego celem jest Knajpa kontrolowana przez Mafioza. Siła Mafioza wynosi 5. Aby atak **Zielonego** był udany, musi zebrać Siłę ataku wynoszącą co najmniej 6.

W innym scenariuszu Mafiozo celuje w Kasyno **Fioletowej**. Siła ataku Mafioza wynosi 7. **Fioletowa** potrzebuje tylko 7 Siły, aby obronić się przed atakiem Mafioza.



WSPÓŁPRACUJĄCY MAFIOZI

Współpraca z Mafiozami pozwala ci wykorzystać ich do zwiększenia swojej Siły ataku podczas przejmowania Knajp innych Mafiozów, a także do zwiększenia twojej Siły obrony podczas obrony twoich Budynków w trakcie Wojny Gangów. Za każdym razem, gdy z korzystasz ze Współpracujących Mafiozów, musisz ich opłacić.



GANGSTERZY

Gangsterzy pomagają ci podczas ataku lub obrony. Każdy Gangster zwrócony do Puli tymczasowo zwiększa Siłę ataku lub obrony o 1. Koszt wynajęcia Gangstera jest widoczny na jego polu na planszy Działalności. Zwracając Gangstera do Puli, należy zawsze zwracać Gangstera o najwyższym koszcie.



PRANIE PIENIĘDZY

Pieniądze znajdujące się przed tobą („forsa w Kieszce”) i Pieniądze znajdujące się za Zasłonką-Sejfem („w Sejfie”) możesz wydawać w dowolnym momencie, ale Pieniądze w Sejfie muszą zostać „wyprane” w stosunku 2 do 1. Na przykład, aby zapłacić koszt w wysokości 1 \$ Pieniędźmi z Sejfu, należy wydać z niego 2 \$.



ZABLOKOWANE REJONY
(TYLKO W TRYBIE SOLO I ROZGRYWKACH 2- I 3-OSOBYWYCH)

Rejon zawierający znacznik Zablockowanego Rejonu nie może zostać zabudowany. Każdy Port w tym Rejonie może być nadal używany, Ciężarówki mogą normalnie wjeżdżać i wyjeżdżać z takiego Rejonu, a Policja nadal może być umieszczona w takim Rejonie.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Prohibicja trwała 13 lat, od roku 1920 do 1933. Łączna liczba rund rozegranych w grze jest równa liczbie lat obowiązywania prohibicji. Obejmuje to Rundę Przygotowania, 11 Rund Graczy i Rundę Końcowego Punktowania.

Gra jest podzielona na 4 AKTY, z których każdy podzielony jest na fazy.

Faza 2. każdego AKTU składa się z kilku Rund Graczy, i to właśnie w niej gracze spędzą najwięcej czasu. Podczas tej fazy gracze wysyłają swoich Capo, aby „porozmawiali” z Kontaktami, a następnie wykonali akcje w danej Lokacji. W AKCIE 1 są cztery Rundy Graczy, w AKCIE 2 i 3 są po trzy Rundy Graczy, a w AKCIE 4 tylko jedna, co daje łącznie 11 Rund Graczy.

Na koniec AKTÓW 1 do 3 następuje faza Lucky’ego Luciano. Na koniec AKTU 4 następuje Runda Końcowego Punktowania.

STRUKTURA AKTU

Przeprowadźcie następujące fazy dla poszczególnych AKTÓW:

1. **POWRÓT CAPO** (AKTY 2/3/4)
2. **RUNDY GRACZY** (4/3/3/1 rund w AKTACH 1/2/3/4)
3. **FAZA LUCKY’EGO LUCIANO** (AKTY 1/2/3)
 - 3.1. Wojny Gangów
 - 3.2. Policyjny Patrol Manhattanu
 - 3.3. Kontrola Strefy Wpływów
4. **RUNDA KOŃCOWEGO PUNKTOWANIA** (Tylko w AKCIE 4)

1. POWRÓT CAPO (AKTY 2/3/4)



„Capo” to włoskie słowo oznaczające „głowę” i było często używane w odniesieniu do wysokich rangą członków włosko-amerykańskich zorganizowanych grup przestępczych, takich jak Mafia. Osoby te były odpowiedzialne za nadzorowanie różnych działań przestępczych, w tym przemytu i nielegalnej dystrybucji alkoholu podczas prohibicji.

Na początku AKTU 1 każdy gracz ma 4 Capo do zagrania.

Na początku AKTU 2 (1925 r.) zwróć 3 swoich Capo z planszy Głównej na twoją planszę Działalności, a pozostałego odeślij do pudełka z grą.

Na początku AKTU 3 (1928 r.) zwróć 3 swoich Capo z planszy Głównej na twoją planszę Działalności.

Na początku AKTU 4 (1931 r.) zwróć tylko 1 swojego Capo z planszy Głównej na twoją planszę Działalności, a pozostałych 2 odeślij do pudełka z grą.

Każdy AKT trwa do momentu, aż na planszach Działalności graczy nie będzie Capo.



2. RUNDY GRACZY (AKTY 1/2/3/4)



W każdej rundzie każdy gracz wykonuje jedną turę, zgodnie z Kolejnością Tury. Kolejność, w jakiej gracze wykonują tury, jest określana przez kolejność ich znaczników Kolejności Tury w górnym rzędzie toru Kolejności Tury, zaczynając od znacznika na skrajnym lewym polu i przechodząc w prawo.

W swojej turze wykonujesz następujące czynności w podanej kolejności:

1. Możesz zdobyć premię wskazaną na dolnej połowie jednej karty Pomocnika znajdującej się przed tobą, a następnie umieścić ją za Zasłonką-Sejfem. Nie możesz skorzystać z tej karty Pomocnika ponownie.



2. **MUSISZ** wysłać jednego ze swoich Capo, aby „porozmawiał” z Kontaktem w jednej z ośmiu Lokacji (Doki, Ratusz, Restauracja, Komisja, Biuro Wykonawcy, Biuro Planowania Miejskiego, Garaż albo Park): Umieść Capo na Kontakcie bez Capo i wykonaj akcje tego Kontaktu. Każdy Kontakt może „rozmawiać” z tylko jednym Capo podczas każdego AKTU.



Wyjątek: Nie ma limitu liczby Capo, którzy mogą zostać wysłani do Restauracji.

3. Dobierz jedną kartę Działalności z wierzchu dowolnej z czterech talii. (Nie ma limitu kart na ręce).



KOLEJNOŚĆ TUR

Na koniec każdej rundy, jeśli Kolejność Tury uległa zmianie (patrz akcja Restauracji na stronie 19):

1. Każdy gracz otrzymuje 3 \$ do Kieszeni (forsa) za każde Funkcjonujące Kasyno, które posiada (5 \$ w grze 2-osobowej). Dotyczy to wszystkich graczy.
2. Zachowując bieżącą kolejność, ustaw wszystkie znaczniki Kolejności Tury w górnym rzędzie toru tak, aby miejsca bezpośrednio pod nimi były wolne.



3. Przesuń znaczniki Kolejności Tury znajdujące się w dolnym rzędzie toru Kolejności Tury w górę, aby zajęły odpowiadające im pozycje w górnym rzędzie.



Przykład:

W poprzedniej turze **Niebieski** zmienił swoją Kolejność Tury z 4. na 2. pole, przesuwając swój znacznik do dolnego rzędu. **Fioletowa**, początkowo na 1. pozycji, zmieniła kolejność na 3. pozycję.

Po zakończeniu rundy (po tym, jak każdy gracz wykonał swoją turę i umieścił Capo), Kolejność Tury na następną rundę jest dostosowywana do nowego położenia znaczników.

Gracze ze znacznikami w górnym rzędzie muszą dostosować swoje pozycje do wybranych pozycji graczy w dolnym rzędzie. W powyższym przykładzie **Zielony** przesuwają się w prawo, aby ustąpić miejsca **Fioletowej**, a **Żółty** w lewo, aby ustąpić miejsca **Niebieskiemu**.

W następnej rundzie, kolejność graczy będzie następująca: **Żółty**, **Niebieski**, **Fioletowa**, **Zielony**.

Uwaga: W grze 3-osobowej 4. pole nie jest używane.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

3. FAZA LUCKY'EGO LUCIANO (AKTY 1/2/3)

Luciano odegrał kluczową rolę w stworzeniu potężnej organizacji przestępczej znanej jako Komisja. Komisja była koalicją najlepszych Szefów Mafii z różnych rodzin przestępczych, które kontrolowały różne terytoria w Stanach Zjednoczonych. Manhattan był tylko jednym z tych terytoriów.

W nagrodę za swoje wysiłki i lojalność, przestępcze rodziny otrzymywały udział w zyskach generowanych na ich terytoriach. Ich dochody były określane na podstawie ich sukcesów w prowadzeniu nielegalnych biznesów, co sprawiło, że era prohibicji była czasem ogromnego bogactwa i władzy zorganizowanych grup przestępczych na Manhattanie.

W tej fazie na Manhattan wkroczy więcej Mafiozów i Policjantów, a gracze otrzymają Pieniądże w zależności od tego, jak dużą kontrolę mają w każdej z 3 Stref.

3.1. WOJNY GANGÓW



Zgodnie z wytycznymi Komisji, mającymi na celu utrzymanie porządku i zapobieganie wkraczaniu niechcianych przybyszów na kontrolowane przez nią obszary, każda nieautoryzowana próba ustanowienia obecności spotykała się z wrogością.

Potasujcie bez podglądania stos kafelków Mafiozów dla danego AKTU, który jest oznaczony literą w lewym górnym rogu kafelka (B w AKCIE 1, C w AKCIE 2, D w AKCIE 3).

Powtórzcie poniższe kroki tyle razy, ile zakrytych żetonów Rejonu Mafioza znajduje się w Rejonach na planszy Głównej (3/3/4 dla AKTÓW 1/2/3. W grze 2-osobowej 2/2/3).

- a. Zaczynając od Rejonu o najniższym numerze, umieśćcie wierzchni kafelek Mafioza z potasowanego stosu, stroną Miasta ku górze, na odpowiednim Rejonie na planszy Mafiozów.



- b. Zamieńcie żeton Rejonu Mafioza na żeton Siły Mafioza o wartości odpowiadającej Sile kafelka Mafioza (wartość wskazana na brązowym tle). Zwróćcie żeton Rejonu Mafioza do pudełka z grą.



- c. Umieśćcie Knapę Mafioza obok każdego pustego pola Budynku w Rejonie (jeśli istnieje).

WOJNY GANGÓW - SIŁA MAFIOZÓW

Każdy Mafiozo, nowo umieszczony na planszy Mafiozów, zaatakuję każdy Budynek gracza we wskazanym Rejonie. Siła Mafioza podczas Wojny Gangów jest równa sumie jego Siły (wskazanej na brązowym tle) plus jego modyfikatora Siły (wskazane poniżej, na czerwonym tle).

Przykład:



Birdie Brown w Wojnie Gangów ma Siłę 7 (Siła 6 plus modyfikator Siły +1).

d. OBRONA PRZED ATAKIEM MAFIOZA

Jeśli w danym Rejonie znajdują się Budynki gracza, każdy z graczy w Kolejności Tury musi zdecydować, czy chce bronić swoich Budynków w tym Rejonie.

Aby obronić Budynek, musisz posiadać Siłę Budynku równą lub wyższą od Siły Mafioza w Wojnie Gangów (patrz następna kolumna).



Każdy z twoich Budynków, który jesteś w stanie obronić, pozostaje na planszy. Każdy Budynek, którego nie uda się obronić, jest usuwany z gry, wraz z chroniącym go Członkiem Rodziny. Zwróć do Puli wszystkie Beczki znajdujące się obok usuniętego Budynku (lub na twojej planszy Działalności w przypadku Destylarni). Następnie, na tym polu Budynku umieść Knapę Mafioza.



Jeśli Mafiozo nie umieścił żadnej Knapy w zaatakowanym Rejonie (ponieważ nie było pustych pól Budynku, a wszystkie Budynki gracza zostały obronione), usuń kafelek tego Mafioza z gry i odwróć żeton Siły Mafioza w tym Rejonie awerssem do dołu. Mafiozi na planszy z poprzednich AKTÓW pozostają w grze, nawet jeśli utracili wszystkie swoje Knajpy. Gdy nie będzie już żadnych żetonów Rejonu Mafioza dla tego AKTU, zwróć wszystkie pozostałe kafelki Mafioza dla tego AKTU do pudełka z grą.

SIŁA OBRONY BUDYNKU

Siła obrony Budynku jest równa sumie twojej Siły (X), wskazanej na żółtym torze na twojej planszy Działalności, plus wszelkie dodane przez ciebie modyfikatory:

- Możesz zwrócić dowolną liczbę swoich Gangsterów do Puli, dodając 1 za każdego zwróconego w ten sposób Gangstera.
- Jeśli posiadasz Współpracującego Mafioza, możesz zapłacić mu za dodanie jego Siły. Aby to zrobić, zapłać kwotę wskazaną po lewej stronie kafelka Mafioza na twojej planszy Działalności.



Modyfikatory te dotyczą tylko siły obrony Budynku, którego aktualnie bronisz, a nie wszystkich twoich Budynków w danym Rejonie.

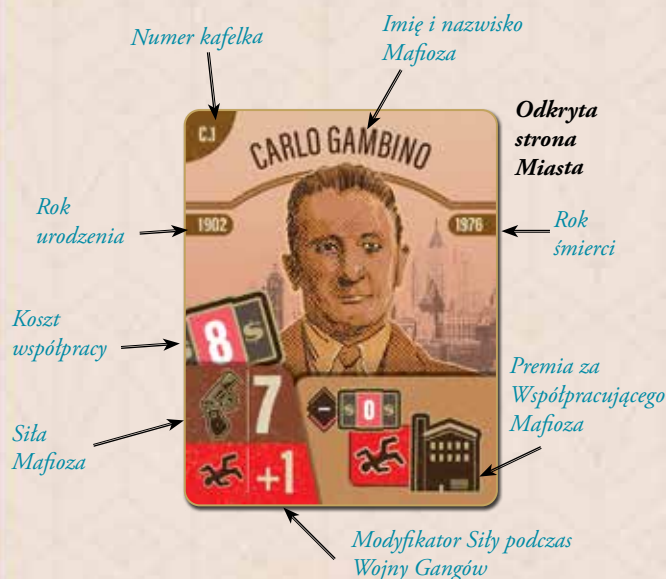
PRZYGOTOWANIE DO KOLEJNEJ WOJNY GANGÓW

Na koniec AKTU 1 odwróćcie stos 3 żetonów Rejonu Mafioza na planszy Głównej i umieśćcie je zakryte na polach Siły (pistolet) we wskazanych Rejonach. Na koniec AKTU 2 odwróćcie pozostałe 4 żetony Rejonu Mafioza i zróbcie to samo. (2/3 w grze 2-osobowej).



Uwaga: Siła Mafiozów w Wojnach Gangów wkraczających na Manhattan wzrasta z każdym AKTEM:
AKT 1: od 6 do 8, AKT 2: od 8 do 10, AKT 3: od 10 do 12 Siły.

KAFELEK MAFIOZA



Przykład:

Kafelek Mafioza „Carlo Gambino” został dobrany z wierzchu stosu kafelków Mafioza i umieszczony w Rejonie 14 na planszy Mafiozów. Żeton Rejonu Mafioza w Rejonie 14 zamieniany jest na żeton Siły Mafioza o wartości 7, a żeton Rejonu Mafioza jest zwracany do pudełka z grą. Ten Mafiozo podczas Wojny Gangów ma Siłę 8 (7+1).



W Rejonie 14 znajduje się Knapa należąca do **Fioletowej** oraz Kasyno należące do **Niebieskiego**.



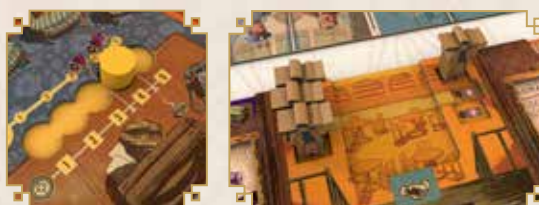
Fioletowa, będąc wcześniej w Kolejności Tury, musi zdecydować, czy chce bronić swojego Budynku. Jej Siła wynosi 2, a jej Współpracujący Mafiozo, **Waxey Gordon**, ma Siłę 4. Posiada również 1 Gangstera.



Nawet, jeśli zapłaciłaby 5 \$ swojemu Współpracującemu Mafiozo i zwróciłaby swojego Gangstera do Puli, osiągnęłaby Siłę obrony Budynku równą 7 (2 + 4 + 1). W związku z tym nie jest w stanie obronić swojej Knapy. Jej Knapa jest usuwana z gry, wraz z chroniącym go Członkiem Rodziny, a na zwolnionym polu Budynku umieszczana jest Knapa Mafioza.



Teraz przyszła kolej **Niebieskiego** na obronę Budynku. Ma Siłę 4 i 4 Gangsterów, ale nie ma Współpracującego Mafioza. Decyduje się bronić swojego Kasyna, zwracając wszystkich swoich 4 Gangsterów do Puli, co daje mu Siłę obrony 8 (4 + 4). Kasyno **Niebieskiego** pozostaje na planszy.



Ponieważ w Rejonie umieszczono Knapę Mafioza, kafelek Mafioza **Carlo Gambino** pozostaje na planszy Mafiozów, a żeton z Siłą **Gambino** równą 7 pozostaje odkryty w Rejonie.



3.2. POLICYJNY PATROL MANHATTANU



Funkcjonariusze ds. prohibicji, we współpracy z lokalnymi organami ścigania, dokonywali nalotów na magazyny z whiskey, rozbijali nielegalne destylarnie, niszczyli liczne butelki z alkoholem, uderzali siekierami w beczki z piwem i wylewali ich zawartość do kanalizacji.

1. Zastąp każdy żeton Rejonu Policji na planszy Policjantem. Zwróć zastąpione żetony Rejonu Policji do pudełka z grą.
2. Na koniec AKTÓW 1 i 2 weź jeden ze stosów czterech żetonów Rejonu Policji z toru Czasu, odkryj je i umieść zakryte we wskazanych Rejonach.



3.3. KONTROLA STREFY WPŁYWÓW

Lucky Luciano dopilnował, aby każdy Mafiozo otrzymywał część z całkowitego dochodu w oparciu o jego wyniki i efektywność działalności.



Upewnijcie się, że wszystkie znaczniki Kontroli Strefy (Mafiozów i graczy) znajdują się na najniższym polu odpowiednich torów Kontroli Strefy.

W kolejności zgodnej z numerami Rejonów sprawdźcie, kto kontroluje każdy z nich:

- Gracz posiadający najlepszy Budynek (patrz schemat hierarchii na następnej stronie) z Członkiem Rodziny obok niego, kontroluje dany Rejon. W przypadku remisu w kwestii najlepszego Budynku z Członkiem Rodziny obok niego, wszyscy remisujący gracze kontrolują dany Rejon.
- W przeciwnym razie, jeśli w Rejonie nie ma ani Policjanta, ani Członka Rodziny, gracz z najlepszym Budynkiem w Rejonie kontroluje dany Rejon. W przypadku remisu w kwestii najlepszego Budynku, wszyscy remisujący gracze kontrolują dany Rejon.

Liczba Budynków posiadanych przez gracza nie ma znaczenia, liczy się tylko najlepszy Funkcjonujący Budynek każdego gracza (patrz strona 7: Funkcjonujące Budynki i Złota zasada).

Każdy gracz kontrolujący Rejon przesuwą swój znacznik Kontroli Strefy o jedno pole w górę na torze Kontroli Strefy, w której znajduje się kontrolowany przez niego Rejon.

- W przeciwnym razie, jeśli żaden z graczy nie posiada Funkcjonującego Budynku w Rejonie, a znajduje się w nim jedna lub więcej Knapy Mafioza, Rejon jest kontrolowany przez Mafioza (Policjanci nie mają wpływu na Knajpy Mafioza): przesunąć znacznik Kontroli Strefy Mafioza o jedno pole w górę na torze Kontroli Strefy dla Strefy, w której znajduje się taki Rejon.
- W przeciwnym razie nikt nie kontroluje danego Rejonu.

Przykład 1:

Do zakończenia sprawdzania Kontroli Stref w Midtown pozostał już tylko Rejon 12. Policjant wszedł do Rejonu 12. Znajduje się tam Knaipa Mafioza i Kasyno **Złotego**, ale ponieważ nie ma przy nim Członka Rodziny chroniącego Kasyno przed Policją, to Mafiozo kontroluje Rejon. Przesuńcie znacznik Mafioza o jedno pole w górę na torze Kontroli Strefy.



Przykład 2:

Po sprawdzeniu Downtown i Midtown, nadszedł czas, aby sprawdzić, kto kontroluje Uptown.

Począwszy od najniższego numeru Rejonu - 13 - nie ma w nim żadnego Policjanta. **Złoty** ma Knaipę, a **Zielony** ma Klub Nocny, zatem to **Zielony** kontroluje ten Rejon.



Zielony przesuwą swój znacznik o jedno pole w górę na torze Kontroli Strefy.

W Rejonie 14 **Złoty** ma Klub Nocny i Knaipę, a **Niebieski** tylko Klub Nocny. Wszystkie Budynki są Funkcjonujące. Zarówno **Złoty** jak i **Niebieski** kontrolują ten Rejon. Liczba Budynków nie ma znaczenia. Liczy się tylko najlepszy Funkcjonujący Budynek każdego gracza. Obaj gracze awansują swoje znaczniki o jedno pole na torze Kontroli Strefy.



Przykład 3:

W Rejonie 15 nie ma Policjanta, ale znajdują się tam 2 Knaipy Mafioza i Destylarnia **Fioletowej**. **Fioletowa** kontroluje Rejon i przesuwą swój znacznik o jedno pole w górę na torze Kontroli Strefy.



W Rejonie 16 znajduje się Policjant i Knaipa Mafioza. **Niebieski** ma Knaipę chronioną przez Członka Rodziny, a **Zielony** ma Kasyno, które nie jest chronione. **Niebieski** kontroluje Rejon, ponieważ Kasyno **Zielonego** nie Funkcjonuje. **Niebieski** przesuwą swój znacznik o jedno pole w górę na torze Kontroli Strefy Uptown.



HIERARCHIA KONTROLI REJONÓW

Obecność Członka Rodziny > Funkcjonujące Kasyno > Funkcjonujący Klub Nocny > Funkcjonująca Knaipa > Funkcjonująca Destylarnia > Knaipa Mafioza.

Uwagi:

- Liczba Budynków w Rejonie nie ma znaczenia.
- Członek Rodziny zawsze wygrywa. W przypadku remisu, sprawdź Hierarchię Budynków.
- Policjanci nie mają wpływu na Knaipy Mafioza.
- Pamiętaj o **ZŁOTEJ ZASADZIE**:

NIEFUNKCJONUJĄCY BUDYNEK JEST TRAKTOWANY JAKBY NIE ISTNIAŁ (STRONA 7).



WPLYWY OD LUCKY'EGO LUCIANO

Za każdą Strefę można otrzymać Pieniądze z Puli do Sejfu na podstawie pozycji znacznika na torze Kontroli Strefy, zgodnie z tabelą Wpływów od Lucky'ego Luciano obok danego toru. Gracz, którego znacznik jest najwyżej na torze Kontroli Strefy otrzymuje Wpływ za 1. miejsce, gracz ze znacznikiem na drugim miejscu otrzymuje Wpływ za 2. miejsce itd.

Należy uwzględniać znacznik Kontroli Strefy Mafioza podczas określania pozycji znaczników graczy. W przypadku remisu, remisujący gracze otrzymują najniższą wartość Wpływu spośród remisujących pozycji. Jeśli nie kontrolujesz żadnego Rejonu, nie kwalifikujesz się na otrzymanie Wpływu.

Uwaga projektanta: Najprostszą metodą określenia pozycji do Wpływu jest policzenie znaczników Kontroli Strefy umieszczonych powyżej i na tym samym polu na torze, co twój znacznik. Należy przy tym podliczyć zarówno znacznik Mafioza, jak i twój własny. Suma ta wskazuje pozycję do Wpływu.

Przykład 1:



Po sprawdzeniu Midtown, Mafiozo i **Zielony** remisują pod względem kontrolowania największej liczby Rejonów, co skutkuje Wpływem w wysokości 15 \$ (przy 2 znacznikach zajmujących

najwyższą pozycję). **Złoty** i **Fioletowa** remisują na drugim miejscu, dzięki czemu każde z nich otrzymuje Wpływ w wysokości 5 \$ (łącznie 4 znaczniki umieszczone powyżej i na tym samym polu, co wskazuje 4. pozycję).

Przykład 2:



W przykładzie 2 dla Kontroli Strefy Uptown, **Niebieski** kontroluje najwięcej Rejonów, zdobywając 45\$ do swojego Sejfu. **Złoty**, **Zielony** i **Fioletowa** remisują na

drugim miejscu pod względem liczby kontrolowanych Rejonów, co skutkuje Wpływem w wysokości 20 \$ dla każdego z nich (łącznie 4 znaczniki umieszczone powyżej i na tym samym polu, co wskazuje 4. pozycję).

STANDARDOWE AKCJE I EFEKTY

KARTY DZIAŁALNOŚCI



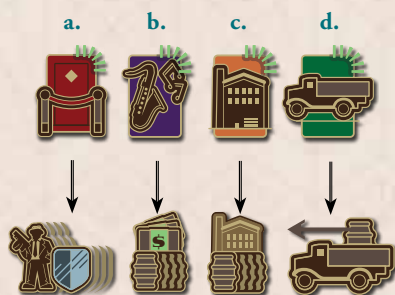
Poniżej znajdują się standardowe akcje i efekty, wykonywane po wysłaniu Capo na „rozmowę” w Lokacji, zagranie karty Działalności lub w innych momentach gry.



ZAGRANIE JEDNEJ KARTY DZIAŁALNOŚCI

Zagraj kartę Działalności z ręki na odpowiedni obszar twojej planszy Działalności, w zależności od typu karty. Symbol widoczny po lewej stronie oznacza, że możesz zagrać kartę Działalności dowolnego typu.

1. Jeśli w tym obszarze znajduje się już karta Działalności, odrzuć ją odkrytą na spód odpowiedniej talii Działalności.
2. Umieść zagrywaną kartę w wyznaczonym obszarze. Jeśli zagrywasz kartę Działalności Destylarni, a w twoim obszarze Destylarni znajdują się Beczki, przenieś je na nową kartę.
3. Uzyskaj premię wskazaną w lewym górnym rogu zagranej karty (powyżej przerywanej linii).
4. Wykonaj akcję karty, którą zagrywasz:
 - a. **Karta Pokoju VIP:** Zapewnij Ochronę (strona 17).
 - b. **Karta Imprezy:** Sprzedaj Beczki z Budynków (strona 13).
 - c. **Karta Destylarni:** Produkuj Beczki (strona 13).
 - d. **Karta Konwoju:** Zbierz i dostarcz Beczki (strona 16).



ZWIĘKSZANIE POZIOMU DZIAŁALNOŚCI

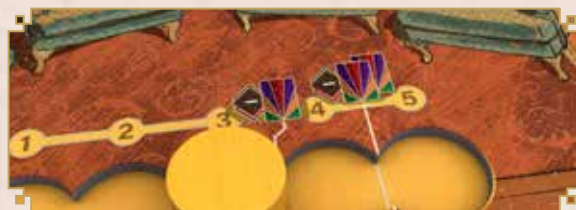


Gdy zwiększasz poziom Działalności o 1, przesun odpowiedni znacznik Działalności o jedno pole w prawo. Możesz zwiększyć poziom Działalności do poziomu 5 tylko wtedy, gdy odrzucisz kartę Działalności (dowolnego typu). Nie można zwiększyć poziomu Działalności powyżej poziomu 5. Za każdym razem, gdy zwiększasz poziom Działalności, zwiększasz również poziom twojej Reputacji o taką samą wartość.



ZWIĘKSZANIE POZIOMU SIŁY

Gdy zwiększasz poziom swojej Siły o 1, przesun swój znacznik Siły o jedno pole w prawo. Możesz zwiększyć poziom swojej Siły do poziomu 4 tylko wtedy, gdy odrzucisz z ręki dowolną kartę Działalności. Możesz zwiększyć poziom swojej Siły do poziomu 5 tylko wtedy, gdy odrzucisz z ręki 2 dowolne karty Działalności. Nie można zwiększyć poziomu Siły powyżej poziomu 5.



Za każdym razem, gdy zwiększasz poziom Siły, zwiększasz również poziom twojej Reputacji o taką samą wartość.



ZWIĘKSZANIE REPUTACJI

Za każdym razem, gdy zwiększasz poziom jednej ze swoich Działalności lub Siły, natychmiast awansuj swój znacznik Reputacji na torze Reputacji o taką samą wartość. Pozycja znacznika Reputacji jest zawsze równa sumie wszystkich poziomów Działalności i Siły danego gracza, zatem w dowolnym momencie może zostać sprawdzona.

Pozycja znacznika Reputacji na torze Reputacji wskazuje kwotę, za jaką można sprzedawać Beczki. Dodatkowo, po osiągnięciu określonych pól, gracz otrzymuje wskazaną premię (Członka Rodziny, kartę Pomocnika, kartę Działalności lub nowe pola do umieszczania Sfałszowanych Ksiąg).



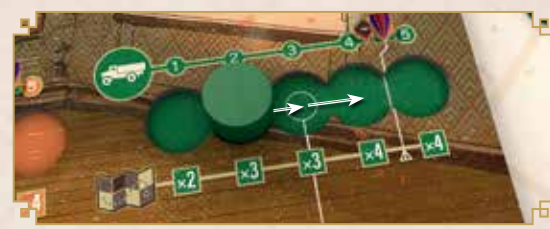
ODRZUC Z RĘKI DOWOLNĄ KARTĘ DZIAŁALNOŚCI, ABY PONOWNIE ZWIĘKSZYĆ POZIOM DZIAŁALNOŚCI



Możesz odrzucić z ręki dowolną kartę Działalności, aby zwiększyć wskazany poziom Działalności o 1. Typ karty Działalności nie musi odpowiadać typowi Działalności, której poziom zwiększasz. Jeśli masz w ten sposób podnieść swój poziom Działalności do poziomu 5, nadal musisz odrzucić dodatkową kartę Działalności.

Przykład:

Fioletowa zagrała kartę Konwoju, wykorzystując premię wskazaną na górze karty. W związku z tym zwiększa swój poziom Działalności Konwoju o jedno pole. Teraz decyduje się odrzucić kolejną kartę, awansując znacznik poziomu tej samej Działalności na czwarte pole, zwiększając tym samym zasięg swojego Konwoju z 3 do 4.



ODRZUCANIE JEDNEJ KARTY DZIAŁALNOŚCI

Gdy odrzucasz kartę Działalności, musi ona być odrzucana z twojej ręki. Karty Działalności na twojej planszy Działalności nie mogą zostać odrzucone w ten sposób. Można je tylko wymieniać. Gdy odrzucasz kartę Działalności, umieść ją odkrytą na spodzie odpowiedniej talii Działalności.



DOBRANIE KARTY DZIAŁALNOŚCI

Możesz dobrać wierzchnią kartę z dowolnej talii Działalności.



PRODUKCJA BECZEK

Aby wykonać tę akcję, **musisz** posiadać Funkcjonującą Destylarnię na planszy Głównej.

Umieść wskazaną liczbę Beczek nad znacznikiem Działalności Destylarni na obszarze Destylarni na twojej planszy Działalności (karta Destylarni nie jest wymagana).



SPRZEDAŻ BECZEK

Sprzedaj Beczki znajdujące się obok twoich Funkcjonujących Budynków w liczbie nie większej od limitu wskazanego pod twoim znacznikiem Działalności Imprezy.

Kwota, za jaką sprzedasz każdą Beczkę, zależy od pozycji twojego znacznika Reputacji i rodzaju Budynku, w którym sprzedajesz Beczkę:



Zlokalizuj pole z Beczkami znajdujące się najwyżej na torze Reputacji, na którym znajduje się twój znacznik albo które minął.

Jeśli sprzedajesz w Knaipie, użyj niższej z dwóch wartości podanych w tym miejscu. Jeśli sprzedajesz w Klubie Nocnym lub w Kasynie, użyj wyższej z dwóch podanych wartości. Nie można sprzedawać Beczek w Destylarniach.

Sprzedane Beczki zwróć do Puli. Pieniądze trafiają do twojej Kieszeni (forsa).

Przykład:

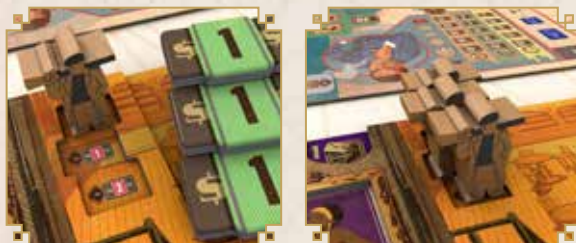


Niebieski jest w stanie sprzedać 2 Beczki. Jego znacznik Reputacji osiągnął pole 12 na torze Reputacji, zarobi więc 15 \$ za Beczkę z Funkcjonującej Knaipy i 20 \$ za Beczkę sprzedaną z Funkcjonującego Klubu Nocnego.



ZATRUDNIJ JEDNEGO LUB WIĘCEJ GANGSTERÓW

Za każdego Gangstera, którego Zatrudnisz, zapłać koszt wskazany na pustym polu Gangstera o najniższej wartości na twojej planszy Działalności (od 0 do 5 \$) i umieść Gangstera z Puli na tym polu.



Koszt zatrudnionych Gangsterów wynosi 3 \$



ZDOBAJ DZIEDZINĘ CZŁONKA RODZINY

Za każdym razem, gdy zdobędziesz Członka Rodziny, musisz natychmiast umieścić go w obszarze VIP albo wysłać do Doków:

A: UMIESZCZENIE CZŁONKA RODZINY W OBSZARZE VIP



Wybierz puste miejsce w twoim obszarze VIP, aby umieścić tam Członka Rodziny. Obszar VIP nigdy nie może zawierać więcej Członków Rodziny, niż wartość podana pod znacznikiem Działalności Pokoju VIP.



B: WYSŁANIE CZŁONKA RODZINY DO DOKÓW

Wybierz puste miejsce w Dokach, aby umieścić tam Członka Rodziny i zyskać premię wskazaną po prawej stronie rzędu, w którym go umieścisz.

Za każdym razem, gdy umieścisz Członka Rodziny w Dokach, **możesz** natychmiast przenieść innych Członków Rodziny, których już tam masz, na inne puste miejsca w Dokach. Za przeniesienie Członka Rodziny nie przysługuje premia.



LOKACJE

W każdej Lokacji znajduje się od 1 do 3 Kontaktów.



Capo może zostać wysłany tylko do „rozmowy” z dostępną osobą, z wyjątkiem Restauracji. Nie ma limitu liczby Capo, którzy mogą zostać wysłani do Restauracji. Możesz wysłać swoich Capo do różnych osób w tej samej Lokacji.

KONTAKT

Każdy Kontakt pozwala wykonać kilka akcji, gdy twój Capo zostanie wysłany, aby z nim porozmawiać.

Akcje wskazane w danej Lokacji w ramce, są wykonywane, gdy Capo zostanie wysłany, aby porozmawiać z dowolnym Kontaktem w tej Lokacji. **Inne akcje są specyficzne dla danego Kontaktu** i są wykonywane tylko wtedy, gdy Capo zostanie wysłany do rozmowy z osobą w tej samej kolumnie, co dana akcja.

Akcje wybranego Kontaktu muszą zostać **rozpatrzone od góry do dołu**. Kolejność ich rozpatrywania w rzędzie nie ma znaczenia.

Wszystkie akcje są opcjonalne z jednym wyjątkiem: odrzucenie karty Działalności i zmiana Kolejności Tury w Restauracji.



AKCJE



Każda akcja jest reprezentowana przez jedną lub więcej ikon. Tam, gdzie takie same ikony akcji występują w różnych miejscach (na kartach Działalności, żetonach Miasta itp.), możesz znaleźć wyjaśnienia tych akcji w opisach danej Lokacji, które znajdują się poniżej.

Uwaga projektanta:

Zasady dla Lokacji są opisane w kolejności, w jakiej uważam, że najbardziej sprzyjają nauce zasad. Natomiast w Pomocy Gracza można je znaleźć w takiej samej kolejności, w jakiej pojawiają się na planszy.



BIURO WYKONAWCY (3 KONTAKTY W GRZE 3/4-OSOBOWEJ. 2 KONTAKTY W GRZE 2-OSOBOWEJ)

Policjanci mogą przymykać oko na powstające w cieniu Knaipy, ponieważ ich tajny charakter stanowi dla nich ochronę. Ich zadaniem jest udaremnianie nielegalnej sprzedaży alkoholu.



ZDOBĄDŹ JEDNĄ KSIĘGĘ

Umieść Księgę z twoich zasobów na polu Książ na twojej planszy Działalności. Nie ma limitu Książ, które możesz posiadać.



ZWIĘKSZ POZIOM JEDNEJ ZE SWOICH DZIAŁALNOŚCI ALBO SIŁY O 1

Wybierz swoją dowolną Działalność albo swoją Siłę i zwiększ jej poziom o 1. Sprawdź „Standardowe akcje i efekty” na stronie 12.



ZDOBĄDŹ JEDNĄ KARTĘ POMOCNIKA

Weź jedną z odkrytych kart Pomocnika z oferty i umieść ją odkrytą obok twojej planszy Działalności. Uzupełnij puste miejsce kartą z wierzchu talii Pomocnika.

Karty Pomocnika nie mogą zostać odrzucone.



OTWÓRZ KNAJPĘ ALBO DESTYLARNIĘ ALBO PRZEJMIJ KNAJPĘ MAFIOZA

Maksymalnie 2 razy wykonaj jedną z poniższych akcji (dwukrotnie tę samą akcję albo 2 różne akcje).

Za każdą wykonaną akcję **musisz najpierw zapłacić** koszt wybranej Knaipy (3 \$, 5 \$ albo 8 \$) lub Destylarni (5 \$), które umieszczasz, zgodnie ze wskazaniem na twojej planszy Działalności.



A: OTWÓRZ KNAJPĘ ALBO DESTYLARNIĘ

- Umieść wybraną Knaipę albo Destylarnię na pustym polu Budynku w dowolnym Rejonie Manhattanu.
- Przenieś żeton Miasta (jeśli występuje) z pola Budynku na twoją planszę Działalności.
- Uzyskaj premię Budynku wskazaną poniżej jego pola na twojej planszy Działalności (sprawdź w Pomocy Gracza).



Uwaga: Możesz otwierać Knaipy lub Destylarnię w Rejonie, w którym znajduje się Policjant, ale nie będą one Funkcjonować, dopóki nie wyślesz do nich Członka Rodziny.

Przykład 1:



Niebieski decyduje się otworzyć Destylarnię na polu bez Mafioza. Płaci 5 \$, umieszcza Budynek na polu na planszy Głównej i otrzymuje żeton Miasta z tego pola. Na koniec otrzymuje premię za otwarcie Destylarni.

B: PRZEJMIJ KNAJPĘ MAFIOZA

Aby przejąć Knaipę Mafioza, musisz zaatakować go ze zwiększoną Siłą. Twoja Siła ataku jest równa sumie twojej Siły i wszelkich dodanych modyfikatorów:

- Za każdego Gangstera, którego zwrócisz do Puli, dodaj 1 Siły.
- Jeśli współpracujesz z Mafiozem, możesz zapłacić mu, aby dodać jego Siłę do swojej. Aby to zrobić, zapłać kwotę wskazaną po lewej stronie kafelka Mafioza na twojej planszy Działalności.



Uwaga: Nie możesz przejąć Knaipy Mafioza w Rejonie współpracującego z tobą Mafioza (jeśli taki istnieje). Oznaczone jest to twoim znacznikiem Współpracownika.

Siła obrony Knaipy Mafioza jest równa Sile wskazanej na żetonie Siły Mafioza w tym Rejonie.

Aby przejąć Knaipę Mafioza, twoja Siła ataku musi przewyższać Siłę obrony Mafioza. Jeśli nie możesz przewyższyć Siły obrony, nie możesz przejąć tej Knaipy Mafioza.

- Umieść swoją Knaipę albo Destylarnię na polu Budynku. Zwróć Knaipę Mafioza do Puli.
- Przenieś żeton Miasta (jeśli występuje) z pola Budynku na twoją planszę Działalności.
- Otrzymaj premię wskazaną na twojej planszy Działalności, poniżej miejsca z którego pochodzi twój Budynek.



zachować, a pozostałe umieść awerssem do góry na dowolnym polu (z żetonem lub bez) w środkowej kolumnie żetonów Miasta na planszy Głównej. Są one teraz dostępne do dobrania.

Przykład 2:

Niebieski decyduje się otworzyć Knaipę w Rejonie 4. Wszystkie pola są zajęte przez Knaipy Mafioza, zatem musi przejąć jedno z nich. Siła obrony Mafioza w Rejonie wynosi 6, na co wskazuje wartość na żetonie Siły Mafioza. **Niebieski** potrzebuje co najmniej 7 Siły ataku, aby dokonać przejęcia. Jego Siła wynosi 2. Posiada też jednego Gangstera. Odrzuca Gangstera i opłaca Współpracującego Mafioza, płacąc 5 \$, co daje mu łącznie 7 Siły ataku (2+1+4). Przejęcie kończy się sukcesem, a Knaipa Mafioza wraca do Puli. Następnie **Niebieski** otwiera Knaipę zgodnie ze standardowymi zasadami.



PREMIA ZA ULEPSZONE KNAIPY

Knaipy i Destylarnia są rozmieszczone na planszy Działalności w trzech grupach po 3 Budynki: po lewej 3 Knaipy, w środku 2 Knaipy i Destylarnia oraz 3 Knaipy po prawej.



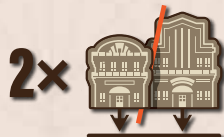
Po umieszczeniu trzeciego budynku z danej grupy i **tylko wtedy, gdy ulepszysz jedną ze swoich Knaip do Klubu Nocnego lub Kasyna**, otrzymasz zniżkę równą kosztowi Budynków w tej grupie. Dotyczy to pozostałej części gry, a wartość zniżki wskazana jest poniżej Knaipy w pustej grupie najbardziej z prawej. Zobacz „Ulepsz jedną ze swoich Knaip do Klubu Nocnego lub Kasyna” na następnej stronie.



BIURO PLANOWANIA MIEJSKIEGO (3 KONTAKTY W GRZE 3/4-OSOBOWEJ. 2 KONTAKTY W GRZE 2-OSOBOWEJ)

Otwarcie Kasyn i Klubów to wielki spektakl władzy i korupcji, chroniony przez ślepe oko organów ścigania wobec szemranych interesów, które się tam odbywają.

WAŻNE: W KAŻDEJ STREFIE MANHATTANU MOŻESZ MIEĆ MAKSYMALNIE 1 KLUB NOCNY I 1 KASYNO.



OTWÓRZ KLUB NOCNY ALBO KASYNO, ULEPSZ JEDNĄ ZE SWOICH KNAJP DO KLUBU NOCNEGO ALBO KASYNA, PRZEJMIJ KNAJPE MAFIOZA

Maksymalnie 2 razy wykonaj jedną z poniższych akcji (dwukrotnie tę samą akcję albo 2 różne akcje).

Za każdą wykonywaną akcję musisz najpierw zapłacić koszt Klubu Nocnego (12 \$) lub Kasyna (17 \$ i odrzucić karty Działalności z ręki).



A: OTWÓRZ KLUB NOCNY ALBO KASYNO

- Wybierz puste pole Budynku w Strefie (Downtown, Midtown lub Uptown), w której nie masz jeszcze typu Budynku który chcesz otworzyć. Umieść swój Klub Nocny albo Kasyno na tym polu Budynku.
- Przenieś żeton Miasta (jeśli występuje) z pola Budynku na twoją planszę Działalności.
- Otrzymaj premię wskazaną na twojej planszy Działalności, poniżej miejsca z którego pochodzi twój Budynek.

B: ULEPSZ JEDNĄ ZE SWOICH KNAJP DO KLUBU NOCNEGO ALBO KASYNA

- Wybierz jedną ze swoich Knajp w Strefie, w której nie posiadasz jeszcze Budynku typu, do którego chcesz ulepszyć Knajpę. Zamień Knajpę na twój Klub Nocny albo Kasyno. Usuń Knajpę z gry.
- Uzyskaj premię wskazaną poniżej pola z którego pochodzi Budynek na twojej planszy Działalności.



Jeśli ulepszasz jedną ze swoich Knajp i w danej grupie 3 Knajp lub 2 Knajp i Destylarni na twojej planszy Działalności nie ma już Budynków, otrzymujesz stałą zniżkę równą kosztowi Budynków w wysokości 3 \$, 5 \$ albo 8 \$, zgodnie z wartością pod pustą grupą znajdującą się najbardziej z prawej (najwyższa wartość).

C: PRZEJMIJ KNAJPE MAFIOZA

Postępuj tak samo jak w sekcji „Przejmij Knajpę Mafioza” na poprzedniej stronie. Jedyną różnicą jest to, że zamieniasz Knajpę Mafioza na wybrany przez ciebie Klub Nocny albo Kasyno.



Uwaga: Możesz otworzyć Klub Nocny lub Kasyno w Rejonie, w którym znajduje się Policjant, ale nie będą one Funkcjonować, dopóki nie będzie ich chronił Członek Rodziny.



Pamiętaj: Za każde posiadane Funkcjonujące Kasyno otrzymasz 3 \$ (5 \$ w grze 2-osobowej) do swojej Kieszeni (forsa) na koniec Rundy, w której zmieniła się Kolejność Tury.



Na koniec swojej tury wykonaj tę samą procedurę z żetonami Miasta, jaką opisano na poprzedniej stronie.



ZAGRAJ JEDNĄ KARTĘ DZIAŁALNOŚCI

Sprawdź „Zagraj kartę Działalności” na stronie 12.



ZWIĘKSZ POZIOM JEDNEJ ZE SWOICH DZIAŁALNOŚCI ALBO SIŁY O 1

Wybierz swoją dowolną Działalność albo swoją Siłę i zwiększ jej poziom o 1. Sprawdź „Standardowe akcje i efekty” na stronie 12.



ZAGRAJ JEDNĄ KARTĘ IMPREZY

Zagraj jedną kartę Imprezy z ręki na obszar Imprezy na twojej planszy Działalności. Sprawdź „Zagraj kartę Działalności” na stronie 12.

Przykład:

W swojej pierwszej akcji **Fioletowa** decyduje się Przejąć Knajpę w Rejonie 5. Siła obrony Mafioza w tym Rejonie wynosi 5. Aby się jej powiodło, **Fioletowa** musi mieć co najmniej 6 Siły ataku. Aktualnie ma 4 Siły oraz posiada 2 Gangsterów. Pomimo możliwości Współpracy z Mafiozem, **Fioletowa** decyduje się wykorzystać swoich 2 Gangsterów, co daje jej łączną Siłę ataku 6, wystarczającą do udanego Przejęcia. Zastępuje Knajpę Mafioza swoim Kasynem, płacąc 17 \$ i odrzucając jedną kartę Działalności. Jednak okazuje się, że brakuje jej funduszy, a w Kieszce ma tylko 10 \$. W związku z tym wypłaca 14\$ ze swojego Sejfu, aby pokryć pozostały koszt Kasyna. W końcu przenosi żeton Miasta na swoją planszę Działalności. Kasyno nie zapewnia natychmiastowych premii.



W swojej drugiej akcji, **Fioletowa** chce ulepszyć swoją Knajpę do Klubu Nocnego w Uptown. Zdaje sobie jednak sprawę, że ma już Klub Nocny w Rejonie 16, który znajduje się w tej samej Strefie. W związku z tym skupia się na ulepszeniu swojej Knajpy w Rejonie 7 w Midtown. Po zbudowaniu drugiej grupy Knajp ma ona prawo do zniżki w wysokości 5 \$ na ulepszenie swojej Knajpy do Klubu Nocnego. Pomimo obniżonego kosztu w wysokości 7 \$, musi wypłacić 14 \$ ze swojego Sejfu, aby pokryć ten wydatek. Następnie usuwa Knajpę z planszy i zastępuje ją jednym ze swoich Klubów Nocnych, uzyskując premię wskazaną pod nim.



Fioletowa posiada już Klub Nocny w Uptown.



GARAŻ (2 KONTAKTY W GRZE 3/4-OSOBOWEJ. 2 KONTAKTY W GRZE 2-OSOBOWEJ)

Pod osłoną tajemnicy kwitnie przemysł, fascynująca saga o władzy i oszustwie, podczas gdy organy ścigania milcząco przemykają na to oko.



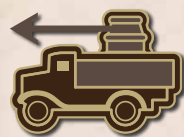
ZWIĘKSZ POZIOM JEDNEJ ZE SWOICH DZIAŁALNOŚCI ALBO SIŁY O 1

Wybierz swoją dowolną Działalność albo swoją Siłę i zwiększ jej poziom o 1. Sprawdź „Standardowe akcje i efekty” na stronie 12.



ZAGRAJ JEDNĄ KARTĘ KONWOJU I ZYSKAJ PREMIĘ +2 DO ZASIĘGU

Zagraj jedną kartę Konwoju z ręki na obszar Konwoju na twojej planszy Działalności. Sprawdź „Zagraj kartę Działalności” na stronie 12. Ta akcja daje premię +2 do zasięgu każdej Ciężarówki podczas akcji Odbioru i Dostawy Beczek z karty Konwoju.



ODBIERZ I DOSTARCZ BECZKI

Ciężarówki służą do odbierania i dostarczania Beczek do Funkcjonujących Budynków, dzięki czemu będzie można sprzedawać te Beczki. Możesz odbierać Beczki ze swojej Funkcjonującej Destylarni albo kupować je w Portach ze Statków Przemysłników Rumu. Każda Ciężarówka może pomieścić maksymalnie dwie Beczki i może Dostarczać je wyłącznie do Funkcjonującego Budynku bez Beczki obok niego. Nie można Dostarczać do Destylarni.

ABY PORUSZĄĆ CIĘŻARÓWKI:

- Zaczynasz grę z jedną dostępną Ciężarówką. Gdy tylko znacznik Działalności Konwoju znajdzie się na poziomie 3 lub na prawo od niego, otrzymasz drugą Ciężarówkę (tę poniżej twojego toru Działalności).
- Każda Ciężarówka może wjechać na mapę w dowolnym Rejonie Manhattanu, bez wydawania ruchu. Po umieszczeniu Ciężarówki na planszy Głównej nie może ona już opuścić mapy.
- Każda Ciężarówka może poruszać się w zakresie równym jej zasięgowi. Jeśli posiadasz obie Ciężarówki, zalecane jest zakończenie ruchu jednej z nich, przed poruszeniem drugiej.

Zasięg każdej twojej Ciężarówki jest równy twojemu poziomowi Działalności Konwoju plus ewentualne premie:

- Zasięg +2, jeśli zagrasz kartę Działalności Konwoju na twoją planszę Działalności, która zapewnia ci tę premię.
- Zasięg +2, jeśli „rozmawiasz” z Kontaktem w Garażu będącym najbardziej po lewej.

Każda Ciężarówka wydaje 1 ruch, aby przemieścić się do dowolnego sąsiedniego Rejonu (nie po przekątnej ani przez Central Park, co oznacza, że Rejony 13 i 15 nie są połączone z Rejonami 14 i 16).

W grze 2-osobowej Ciężarówki mogą poruszać się do, z i przez zablokowane Rejony w standardowy sposób.

Kontynuuj poruszanie Ciężarówek do momentu, aż wykorzystasz cały ruch dla każdej twojej Ciężarówki lub po prostu zrezygnujesz z dalszego ich poruszania.

ABY ODEBRAĆ BECZKI:

- Można to zrobić podczas ruchu Ciężarówki.
- Jeśli Ciężarówka znajduje się w Rejonie, w którym masz Funkcjonującą Destylarnię, można załadować Ciężarówkę Beczkami z Destylarni na twojej planszy Działalności.
- Jeśli twoja Ciężarówka znajduje się w Rejonie, w którym znajduje się Statek Przemysłników Rumu, możesz kupić z niego Beczki, aby załadować Ciężarówkę. Aby kupić jedną Beczkę, zapłać koszt wskazany pod Beczką znajdującą się najbardziej z prawej na odpowiednim Statku Przemysłników Rumu na planszy Doków Miejskich i umieść ją na twojej Ciężarówce. Jeśli na Statku nie ma Beczek, zapłać koszt wskazany poniżej pustego miejsca na Beczkę najbardziej z lewej i załaduj Ciężarówkę Beczką z Puli.
- Po zakupie Beczek ze Statku Przemysłników Rumu, przesun Statek do następnego Portu bez Statku, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



ABY DOSTARCZAĆ BECZKI:

- Można to zrobić podczas ruchu Ciężarówki.
- Jeśli twoja Ciężarówka znajduje się w Rejonie, w którym masz Funkcjonujący Budynek bez Beczki, możesz wziąć Beczkę z tej Ciężarówki i umieścić ją obok Budynku. Obok danego Budynku nigdy nie może znajdować się więcej niż jedna Beczka. Ciężarówki mogą zakończyć swój ruch mając na sobie Beczki. Nie można Dostarczać do Destylarni.

UWAGA: Każda Ciężarówka może przewozić maks. 2 Beczki. Nie można przekazywać Beczek z Ciężarówki na Ciężarówkę.

Przykład 1:

Ciężarówka **Zółta** jest w Rejonie 16. Statek **Sandry „Bluię” Daisy** znajduje się w Porcie. **Zółta** kupuje 2 Beczki. Za pierwszą płaci 5 \$, za drugą 6 \$. Statek **Sandry „Bluię” Daisy** przemieszcza się do kolejnego pustego Portu w Rejonie 6.

Ponieważ Ciężarówka **Zółta** znajduje się już w Rejonie z jednym z jej Funkcjonujących Kasyn, Dostarcza do niego jedną Beczkę, bez wydawania żadnego ruchu. Jednak **Zółta** nie jest w stanie dostarczyć Beczki do swojego Klubu Nocnego, ponieważ **on nie Funkcjonuje** (Policjant jest w Rejonie, a Budynek nie jest chroniony).

Mając zasięg 4 (2 z jej poziomu Działalności Konwoju i 2 z zagranej karty Działalności Konwoju), wydaje 3 ruchy, aby poruszyć swoją Ciężarówkę do Rejonu 10 i Dostarczyć Beczkę do swojej Funkcjonującej Knajpy. Pomija swój ostatni ruch.



Przykład 2:

Każda z Ciężarówek **Fioletowej** ma zasięg 5: 3 z jej poziomu Działalności i 2 z pola akcji Garażu.

Jedna Ciężarówka znajduje się w tym samym Rejonie, co jej Destylarnia (Rejon 8), a drugą Ciężarówkę przenosi ze swojej planszy Działalności do tego samego Rejonu.



Ma 4 Beczki w swojej Destylarni (1), ładuje po 2 Beczki na każdą ze swoich Ciężarówek, a następnie porusza jedną Ciężarówkę do Rejonu 4 i umieszcza Beczkę obok pustej (bez Beczki) Knajpy i kolejną Beczkę obok pustego Kasyna (2).

W drugim ruchu porusza Ciężarówkę do Rejonu 7 i kupuje 2 Beczki ze Statku **Arnolda Rothensteina** (3), który następnie natychmiast rusza do kolejnego pustego Portu.

Teraz **Fioletowa** porusza swoją Ciężarówkę do Rejonu 9, aby dostarczyć Beczkę do swojej pustej Knajpy (4), a następnie do Rejonu 5, aby dostarczyć drugą Beczkę do swojego pustego Klubu Nocnego (5).



Teraz poświęca 4 ruchy, aby poruszyć swoją drugą Ciężarówkę do Rejonu 15 i dostarczyć po Beczkę do każdej z jej pustych Knajp (6).

Następnie **Fioletowa** poświęca swój pozostały 1 ruch na powrót do Rejonu 13 i kupuje 2 kolejne beczki ze Statku **Arnolda Rothensteina** (7), który właśnie przeniósł się tam po poprzednim zakupie.



RATUSZ (2 KONTAKTY W GRZE 3/4-OSOBOWEJ. 1 KONTAKT W GRZE 2-OSOBOWEJ)

W Ratuszu kieszenie polityków są wypchane łapówkami, a polityka kształtowana jest za zamkniętymi drzwiami.



ZDOBAJĄ JEDNEGO CZŁONKA RODZINY
Sprawdź „Zdobądź jednego Członka Rodziny” na stronie 13.



ZATRUDNIJ JEDNEGO LUB WIĘCEJ GANGSTERÓW

Sprawdź „Zatrudnij jednego lub więcej Gangsterów” na stronie 13.



ZDOBAJĄ 1 ŁAPÓWKĘ

Zdobądź jeden żeton Łapówki z Puli i umieść go obok twojej planszy Działalności.



ZAGRAJ JEDNĄ KARTĘ POKOJU VIP

Zagraj jedną kartę Pokoju VIP z ręki na obszar VIP na twojej planszy Działalności. Sprawdź „Zagraj kartę Działalności” na stronie 12.



Aby móc swobodnie prowadzić działalność w czasach prohibicji, musisz wykorzystać Łapówki, aby wysłać Członków Rodziny do zapewnienia ochrony twoim Budynkom.

ZAPEWNIJ OCHRONĘ

- Wyslij **jednego lub więcej** Członków Rodziny z obszaru VIP do jednego lub więcej Budynków na Manhattanie, aby je chronić.
- Każdy wysłany przez ciebie Członek Rodziny kosztuje Łapówkę w wysokości zależnej od twojej pozycji na torze Kolejności Tury (4, jeśli znajdujesz się na polu w kolumnie najbardziej z lewej, 3 na polu w następnej kolumnie itd.).
- Masz do wydania Łapówki w liczbie równej sumie wartości w prawym górnym rogu każdej karty Działalności na twojej planszy Działalności. Możesz również odrzucić jeden lub więcej swoich żetonów Łapówki, aby zwiększyć tę sumę (każdy odrzucony żeton Łapówki dodaje 1 Łapówkę. Karty nie są odrzucane).

Aby wysłać Członka Rodziny do ochrony Budynku: weź Członka Rodziny z twojego obszaru VIP i umieść go na pustym polu ochrony po lewej stronie jednego z twoich Budynków.



Żółta posiada 3 Członków Rodziny w swoim Pokoju VIP, których może wysłać do ochrony Budynków. Każdy Członek Rodziny, którego wyśle, będzie ją kosztował 2 Łapówki.



Żółta posiada łącznie 5 Łapówek na swojej planszy Działalności: jeden żeton Łapówki i 4 Łapówki na kartach Działalności.



Może wysłać do ochrony tylko 2 Członków Rodziny, co będzie ją kosztować 4 Łapówki. Nie musi odrzucać swojego żetonu Łapówki, aby to zrobić.



KOMISJA (3 KONTAKTY W GRZE 3/4-OSOBOWEJ. 2 KONTAKTY W GRZE 2-OSOBOWEJ)

W cieniu miasta Komisja, pod czujnym okiem Lucky'ego Luciano, pociąga za sznurki przestępczego podziemia.



ZDOBAJĄ JEDNĄ KARTĘ POMOCNIKA

Weź jedną kartę z odkrytych kart Pomocnika z oferty i umieść ją odkrytą obok twojej planszy Działalności. Uzupełnij puste miejsce kartą z wierzchu talii Pomocnika. **Karty Pomocnika nie mogą zostać odrzucone.**



ZWIĘKSZ POZIOM JEDNEJ ZE SWOICH DZIAŁALNOŚCI ALBO SIŁY O 1

Wybierz swoją dowolną Działalność albo swoją Siłę i zwiększ jej poziom o 1. Sprawdź „Standardowe akcje i efekty” na stronie 12.



ZDOBAJĄ JEDNEGO CZŁONKA RODZINY
Sprawdź „Zdobądź jednego Członka Rodziny” na stronie 13.



ZATRUDNIJ JEDNEGO LUB WIĘCEJ GANGSTERÓW

Sprawdź „Zatrudnij jednego lub więcej Gangsterów” na stronie 13.



ZDOBAJĄ WSPÓŁPRACUJĄCEGO MAFIOZA

- Jeśli obecnie Współpracujesz z Mafiozem, zwróć go do jego Rejonu na planszy Mafiozów (stroną Miasta ku górze), a następnie odzyskaj swój znacznik Współpracownika z planszy Głównej.
- Wybierz Mafioza z obecnych na planszy Mafiozów i umieść twój znacznik Współpracownika w Rejonie Mafioza, z którym chcesz Współpracować.
- Odwróć kafelek Mafioza na stronę Współpracownika i umieść go na polu Współpracownika na twojej planszy Działalności.
- Każdy Mafiozo ze stosów A-C ma swoje premie (patrz strona 22). Niektóre z nich są natychmiastowe, inne trwają przez określony czas w grze. Jeśli Mafiozo ma natychmiastową korzyść, zyskujesz ją teraz.



„Honor wśród złodziei”: Nie możesz przejąć Knajpy Mafioza w Rejonie Współpracującego z tobą Mafioza (jeśli taki istnieje). Oznaczone jest to twoim znacznikiem Współpracownika.



DOKI (2 KONTAKTY W GRZE 3/4-OSOBOWEJ. 1 KONTAKT W GRZE 2-OSOBOWEJ)

Rodziny bezlitośnie atakują przemysłników rumu, przeprowadzając śmiałe zamachy w celu przejęcia cennego trunku i pożądaných receptur.



ZAGRAJ KARTĘ DESTYLARNI

Zagraj kartę Destylarni z ręki na obszar Destylarni na twojej planszy Działalności. Sprawdź „Zagraj kartę Działalności” na stronie 12.



ZATRUDNIJ JEDNEGO GANGSTERA ZA DARMO

Umieść jednego Gangstera z Puli na pustym polu Gangstera o najniższym koszcie na twojej planszy Działalności, bez płacenia tego kosztu.



ZASADKA NA STATEK PRZEMYSLNIKÓW RUMU

Wybierz jeden Statek Przemysłników Rumu do zaatakowania.



Siła obrony Statku Przemysłników Rumu to najwyższa wartość, która nie jest zakryta przez Beczkę dla tego Statku na planszy Doków Miejskich.

Aby zaatakować Statek, twoja Siła ataku musi przewyższać Siłę obrony Statku. Jeśli nie możesz jej przewyższyć, nie możesz atakować tego Statku.



Aby zaatakować Statek Przemysłników Rumu, musisz mieć co najmniej jednego Członka Rodziny w Strefie Doków odpowiadającej Strefie, w której zadokowany jest ten Statek Przemysłników Rumu.



Twoja Siła ataku równa jest twojej Sił pomnożonej przez liczbę twoich Członków Rodziny w odpowiedniej Strefie Doków.



Możesz użyć do ataku Członka Rodziny dowolnego innego gracza w tej samej Strefie Doków, płacąc temu graczowi 1 \$ (jako **forse**) za każdego użytego Członka Rodziny. Gracze nie mogą odmówić wsparcia. Ich Członkowie Rodziny mają taką samą wartość Siły ataku, jak twoi Członkowie Rodziny.

Rodziny. Gracze nie mogą odmówić wsparcia. Ich Członkowie Rodziny mają taką samą wartość Siły ataku, jak twoi Członkowie Rodziny.



Na koniec możesz zwiększyć swoją Siłę ataku, zwracając Gangsterów do Puli: za każdego zwróconego Gangstera z twojej planszy Działalności, zwiększ Siłę o 1.



Uwaga: Nie możesz płacić Współpracownikowi za zwiększenie Siły ataku podczas atakowania Statków Przemysłników Rumu.

W tak subtelnych interesach nie można ufać komuś z zewnątrz.

ROZPATRZ TWÓJ UDANY ATAK



Otrzymaj **forse** z kafelka Skrzyni, zgodnie z jej efektem. Odwróć kafelek i umieść go przed sobą. Kafelki przedstawia premię, którą będziesz dysponować do końca rozgrywki (patrz strona 22).

Weź wierzchni kafelek Skrzyni ze stosu kafelek Skrzyni i umieść go odkrytego na polu Skrzyni zaatakowanego Statku, w miejscu zabranego kafełka.



Weź Beczkę najbardziej z prawej z zaatakowanego Statku i umieść ją obok jednego z twoich Funkcjonujących Budynków w dowolnym miejscu na Manhattanie, obok którego nie ma jeszcze Beczki, albo na obszarze Destylarni, jeśli posiadasz Funkcjonującą Destylarnię. Jeśli nie posiadasz Funkcjonującego Budynku bez Beczki lub Funkcjonującej Destylarni, zwróć Beczkę do Puli.

Jeśli na Statku nie ma Beczek, zamiast tego weź Beczkę z Puli.



Weź jednego ze swoich Członków Rodziny ze Strefy Doków odpowiadającej Strefie zaatakowanego Statku Przemysłników Rumu i umieść go na dowolnym pustym miejscu w twoim obszarze VIP. Jeśli miałyby to przekroczyć limit wskazywany przez Działalność Pokoju VIP, zamiast tego zwróć Członka Rodziny do twoich zasobów (został postrzelony w trakcie akcji i upadł do rzeki).



Przesuń zaatakowany Statek Przemysłników Rumu zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do następnego pustego Portu bez Statku.

Przykład:

Niebieski ma jednego Członka Rodziny w Strefie Doków w Downtown, podczas gdy **Fioletowa** ma dwóch.

Statek **Stephanie St. Clair** znajduje się w porcie w Downtown.



Niebieski ma Siłę ataku 4, ale jeśli uzyska pomoc od dwóch Członków Rodziny **Fioletowej**, może mieć jej 12. **Niebieski** posiada 2 Gangsterów, których również może użyć podczas ataku, aby uzyskać +2 Siły.

Statek **Stephanie St. Clair** ma już usunięte 2 Beczki, zatem jego Siła obrony wynosi 12.

Aby skutecznie zaatakować ten Statek, **Niebieski** musi użyć obu Członków Rodziny **Fioletowej** i 1 ze swoich Gangsterów, aby zwiększyć Siłę ataku do 13.



Aby rozpatrzyć atak, **Niebieski** przenosi Beczkę najbardziej z prawej do jednego ze swoich Funkcjonujących Budynków bez Beczki i otrzymuje kafelek Skrzyni, który zapewnia mu **forse** w ilości zależnej od jego poziomu na torze Konwoju. Mając 3 poziom na torze Konwoju, **Niebieski** otrzymuje 15 \$ do Kieszni. Kafelki Skrzyni jest umieszczany zakryty obok jego planszy Działalności, zapewniając mu stały wzrost zasięgu jego Ciężarówek.



Obaj Członkowie Rodziny **Fioletowej** zostali wykorzystani do pomocy w ataku, dzięki czemu otrzymała ona od **Niebieskiego** 2 \$ jako **forse** do Kieszni.

Następnie **Niebieski** przenosi swojego Członka Rodziny z Doków na planszę Działalności. Ponieważ jednak jego obszar VIP osiągnął limit i nie ma w nim miejsca dla kolejnego Członka Rodziny, zostaje on zwrócony do twoich zasobów. „Krają plotki, że spotkał go tragiczny los w rzece Hudson”.



Na koniec Statek przenosi się do następnego dostępnego Portu.



RESTAURACJA (NIE MA LIMITU CAPO, KTÓRZY MOGĄ ZOSTAĆ WYSŁANI)

W samym sercu miasta restauracja staje się epicentrum intryg, gdzie zawierane są potajemne umowy, a pod powierzchnią kipi rywalizacja. To miejsce, gdzie wszystkie księgi są fałszowane i otrzymuje się wyprane pieniądze z hazardu.

ZMIEN KOLEJNOŚĆ TURU W KOLEJNEJ RUNDZIE

MUSISZ wykonać tę akcję, gdy wysyłasz Capo do Restauracji. W związku z tym, jeśli nie masz karty Działalności do odrzucenia, nie możesz wysłać Capo do tej Lokacji.



Odrzuć z ręki kartę Działalności. Sprawdź „Odrzucenie karty Działalności” na stronie 12.



Umieść swój znacznik Kolejności Turu na dowolnym pustym polu w dolnym rzędzie toru Kolejności Turu.



Koszt płaconych przez ciebie Łapówek zmienia się natychmiast w danej Turze.

Jeśli wybierzesz 3. lub 4. pole (lub 2. w **grze 2-osobowej**), odrzuć kolejną kartę Działalności z ręki. Jeśli nie masz karty Działalności do odrzucenia, nie możesz wybrać tego pola.

Jeśli nie masz karty Działalności do odrzucenia, a jedyne pozostałe pola wymagają odrzucenia karty, nie możesz wysłać swojego Capo do Restauracji.

Uwaga: W **grze 3-osobowej** czwarte pole nie jest używane.

Jeśli co najmniej jeden znacznik Kolejności Turu znajduje się w dolnym rzędzie toru Kolejności Turu, kolejność zmieni się na koniec bieżącej Rundy, a Kasyna wypłacą Pieniądze. Sprawdź „Kolejność Turu” na stronie 8.

WYKONAJ 2 RÓŻNE AKCJE

Wykonaj 2 różne akcje w dowolnej kolejności:

- Zagraj jedną kartę Działalności.
- Zagraj do dwóch żetonów Miasta.
- Sfalszuj do trzech Ksiąg.



A: ZAGRAJ JEDNĄ KARTĘ DZIAŁALNOŚCI

Sprawdź „Zagraj kartę Działalności” na stronie 12.



B: ZAGRAJ DO DWÓCH ŻETONÓW MIASTA

Zdobądź premię lub wykonaj akcję z maksymalnie dwóch żetonów Miasta na twojej planszy Działalności. Żetony Miasta zdobyte dzięki tej akcji również mogą zostać zagrane. Na koniec twojej Tury umieść wszystkie zagrane przez ciebie żetony Miasta awerssem do góry na dowolnym polu (z żetonem lub bez) w środkowej kolumnie żetonów Miasta na planszy Głównej. Są one teraz dostępne do dobrania.



C: SFALSZUJ DO TRZECH KSIĄG

„*Falszowanie Ksiąg*” odnosi się do zmiany dokumentacji finansowej w celu uniknięcia podatków, naśladując taktykę Mafii.

Umieść do trzech Ksiąg z twojej planszy Działalności na polach Falszowania Ksiąg na planszy Głównej, aby otrzymać Pieniądze do Sejfku, a w niektórych przypadkach natychmiastowe korzyści.

ZA KAŻDĄ KSIĘGĘ:

1. Wybierz puste pole Falszowania Ksiąg na dowolnym z pięciu obszarów na planszy Głównej: Doki, Ratusz, Central Park, Tor Reputacji lub kafelki Celu Strefy. Musisz spełnić wymagania wybranego pola.
2. Umieść Księgę z twojej planszy Działalności na wybranym polu.
3. Zyskaj premię wskazaną na polu (jeśli istnieje), a Pieniądze wskazane obok tego miejsca przenieś do twojego Sejfku.



WYMAGANIA POLA FAŁSZOWANIA KSIĄG:

Możesz mieć wiele Ksiąg w tym samym obszarze, ale nie możesz mieć Ksiąg na obu polach tego samego Celu. Wyjaśnienia wszystkich Celów znajdują się na stronie 23.



3 Cele Doków: Musisz posiadać co najmniej tyle kafelków Skrzyni, ile wskazuje Cel.



3 Cele Ratusza: We wskazanej liczbie Rejonów musisz posiadać jednego lub więcej twoich Członków Rodziny chroniących twoje Budynki.



5 Celów Central Parku: Musisz spełnić wymagania wskazane na kafelku Celu Central Parku nad danym polem.



3 Cele Reputacji: Twój znacznik Reputacji musi znajdować się na lub powyżej wskazanego pola na torze Reputacji.



3 Cele Strefy: Musisz spełnić wymagania wskazane na kafelku Celu Strefy po prawej stronie danego pola.

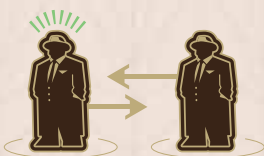
Przykład:

Niebieski nie może umieścić Ksiąg na tym polu Doków, ponieważ nie może mieć Ksiąg na obu polach tego samego Celu. Może jednak umieścić Księgę na kolejnym Celu tego typu, jeśli posiada już 2 lub więcej kafelków Skrzyni.





PARK (3 KONTAKTY W GRZE 3/4-OSOBOWEJ. 2 KONTAKTY W GRZE 2-OSOBOWEJ)



WYMIANA CAPO

Zamień swojego Capo z Capo innego gracza, które już „rozmawia” z Kontaktem, który nie znajduje się w Parku.

Wyślij Capo innego gracza, aby „porozmawiał” z kimś dostępnym w Parku (nie ma znaczenia z kim). Zyskuje jedną ze wskazanych poniżej premii: Zdobądź jedną Łapówkę, Zdobądź jeden żeton Miasta albo Zdobądź jedną Księgę.

Wykonaj akcje Kontaktu, z którym „rozmawia” teraz twój Capo.

Gracz, którego Capo został przeniesiony, może wybrać jedno:



A: ZDOBĄDŹ JEDNĄ ŁAPÓWKĘ

Weź jeden żeton Łapówki z Puli i umieść go obok twojej planszy Działalności.



B: ZDOBĄDŹ JEDNĄ KSIĘGĘ

Umieść Księgę z twoich zasobów na polu Ksiąg na twojej planszy Działalności. Nie ma limitu Ksiąg, które możesz posiadać.



C: ZDOBĄDŹ JEDEN ŻETON MIASTA

Weź jeden z dostępnych żetonów Miasta z dowolnej kolumny na planszy Głównej i umieść go na twojej planszy Działalności. Żeton Miasta jest dostępny, jeśli jest odkryty i nie jest przykryty przez inny żeton Miasta. Jeśli zabrany żeton Miasta pochodził z prawej kolumny, natychmiast weź wierzchni żeton Miasta z jednego z zakrytych stosów żetonów Miasta i umieść go odkryty na pustym polu. Środkowej kolumny się nie uzupełnia. Na koniec twojej Tury, jeśli na twojej planszy Działalności znajdują się więcej niż cztery żetony Miasta, musisz umieścić nadmiarowe żetony na planszy Głównej, zgodnie ze standardowymi zasadami (patrz strona 14).

4. RUNDA KOŃCOWEGO PUNKTOWANIA (AKT 4)

Twój wynik końcowy równy jest:

- Sumie twojej forsy w Kieszeni i twoich Pieniędzy w Sejfie.
- Plus Pieniądze uzyskane z chronionych Budynków.
- Plus kwotę z kart Pomocników.

Za każdy chroniony Budynek:



Zdobądź kwotę wskazaną na każdej twojej karcie Pomocnika z unikalną butelką. Dodatkowe karty z taką samą butelką nie zapewniają dodatkowej wartości. Nie ma znaczenia czy karta Pomocnika znajduje się obok twojej planszy Działalności, czy za twoją Zasłonką-Sejfm.

GRACZ Z NAJWIEKSZĄ SUMĄ PIENIĘDZY WYGRYWA.

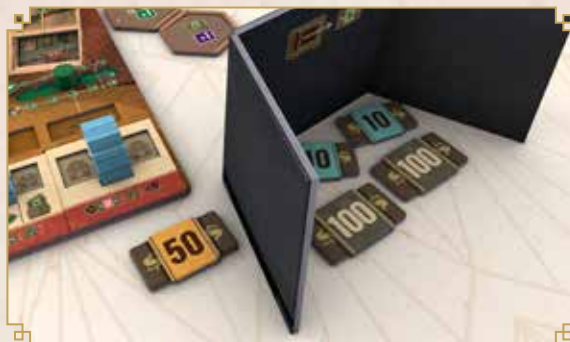
W przypadku remisu wygrywa gracz, który (w kolejności):

- Posiada najwięcej chronionych Budynków.
- Posiada najwięcej Budynków (chronionych lub nie).
- Posiada najwięcej umieszczonych Ksiąg.
- Posiada łącznie najwięcej Członków Rodziny na planszy Głównej, w Dokach i swojej planszy Działalności.

Jeśli nadal jest remis, zagrajcie ponownie.

5 GRUDNIA 1933 R.

Ratyfikacja 21. poprawki uchyliła wcześniejszą 18. poprawkę, która wprowadzała ogólnokrajowy zakaz produkcji, sprzedaży i transportu alkoholu.



Przykład:

Niebieski ma obecnie 50 \$ forsy w Kieszeni i 220 \$ przechowywanych w Sejfie. Łącznie 270\$. Ma trzy Knajpy, ale zdobywa punkty tylko za dwie, które są chronione, co daje mu 20\$. Jest także właścicielem jednej Destylarni (20 \$), dwóch Klubów Nocnych (30 \$), jednego Kasyna (20 \$), z których wszystkie są chronione. Dodatkowo posiada pięć kart Pomocników, ale tylko cztery różne rodzaje butelek, co daje mu 45 \$. **Niebieski** na koniec gry posiada łącznie 405 \$.

WSKAZÓWKI

JAK ZYSKIWAĆ PIENIĄDZE

Są dwa miejsca, do których trafiają Pieniądże zyskiwane podczas gry: Kieszon (forsa) oraz Sejf.

Forsa jest dostępna do wydania bez żadnych kosztów, podczas gdy Pieniądże znajdujące się w Sejfie muszą zostać „wyprane” w stosunku 2 do 1. Nie bój się zabierać Pienędzy z Sejfu, jeśli zajdzie taka potrzeba; optymalizacja działań jest bardzo ważna.



FORSA

- **Produkcja alkoholu** - Zyskuj Pieniądże ze sprzedaży Beczek z twoich Funkcjonujących Budynków.
- **Doki Przemysłników Rumu** - Zyskuj Pieniądże ze Skrzyń (maks. 24 \$/25 \$), a później ze sprzedaży skradzionej Beczki lub jeśli twoi Członkowie Rodziny zostaną wykorzystani przez innych graczy podczas ataku na Statek Przemysłników Rumu.
- **Pranie Pienędzy z Kasyna** - Na koniec Rundy, w której dowolny gracz zmienił Kolejność Tury, otrzymujesz 3 \$ (5 \$ w **grze 2-osobowej**) za każde twoje Funkcjonujące Kasyno.



PIENIĄDZE W SEJFIE - 2:1 PRZY WYDAWANIU

- **Kontrola Stref** - podczas wypłaty od Lucky'ego Luciano.
- **Falszowanie Ksiąg** - osiągnięcie tych Celów jest jednym z najlepszych sposobów na zyskiwanie Pienędzy podczas rozgrywek.

NA CO WYDAWAĆ PIENIĄDZE

- Otwieranie lub ulepszanie Budynków.
- Otrzymywanie pomocy od Współpracowników.
- Zatrudnianie Gangsterów.
- Kupowanie Beczek od Przemysłników Rumu.
- Zatrudnianie Członków Rodziny innych graczy podczas Zasadzki.

JAK ZWIĘKSZAĆ REPUTACJĘ

- Poprzez zwiększanie poziomów Działalności i Siły. Reputacja jest sumą poziomów wszystkich twoich Działalności i Siły.

ZWRACAJ SZCZEGÓLNA UWAGĘ NA NASTĘPUJĄCE RZECZY:

- Upewnij się, że jesteś przygotowany do obrony twoich Budynków podczas Wojny Gangów.
- Zwróć uwagę na Rejony, w których Policja wkroczy do Manhattanu przed wypłatą od Lucky'ego Luciano.
- Pamiętaj, że jeśli posiadasz dwa lub więcej Budynków w tym samym Rejonie podczas Wojny Gangów, musisz bronić każdego z nich osobno.
- Rozważ przejmowanie Rejonu ze słabymi Mafiozami, zamiast otwierania nowej Knajpy na pustych polach, ponieważ te ostatnie będą celem ataków w dalszej części gry.
- Pamiętaj, że Beczki można zdobywać kupując je na Statkach Przemysłników Rumu lub zasadzając się na nie. Nie musisz koniecznie budować Destylarni. Kupowanie ze Statków to najszybszy sposób na pozyskanie Beczek na sprzedaż, choć mniej opłacalny.
- Jak najszybciej otwieraj Kluby Nocne i Kasyna, ponieważ przynoszą one znaczne zyski i zapewniają przewagę na etapie wypłat.



KNAJPA

Przechowuje 1 Beczkę, sprzedaje Beczki o niższej wartości - może zostać ulepszona do Klubu Nocnego lub Kasyna: Sprawdź zniżki, gdy będziesz to robić.



KLUB NOCNY

Przechowuje 1 Beczkę, sprzedaje Beczki po wyższej wartości.

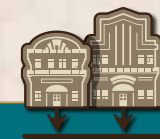


KASYNO

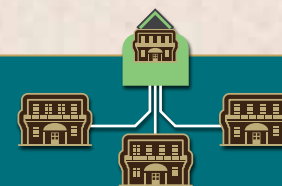
Przechowuje 1 Beczkę, sprzedaje Beczki po wyższej wartości. Otrzymaj na koniec każdej rundy 3 \$ (5 \$ w **grze 2-osobowej**), jeśli Kolejność Tury została zmieniona.

ZŁOTA ZASADA:

NIEFUNKCJONUJĄCY BUDYNEK
JEST TRAKTOWANY JAKBY NIE ISTNIAŁ.



MOŻESZ POSIADAĆ TYLKO 1 KLUB NOCNY
I 1 KASYNO W KAŻDEJ STREFIE MANHATTANU.



ULEPSZANIE KNAJPY ZE ZNIŻKĄ:

JEŚLI WSZYSTKIE BUDYNKI W TEJ SAMEJ GRUPIE ZNAJDUJĄ SIĘ POZA TWOJĄ PLANSZĄ DZIAŁALNOŚCI, PODCZAS ULEPSZANIA KNAJPY DO KLUBU NOCNEGO LUB KASYNA, PRZYSŁUGUJE CI ZNIŻKA RÓWNA KOSZTOWI BUDYNKU Z PUSTEJ GRUPY ZNAJDUJĄCEJ SIĘ NAJBARDZIEJ NA PRAWO.



PRANIE PIENIĘDZY: 2:1

PIENIĄDZE Z FAŁSZOWANYCH KSIĄG I WPLYWÓW LUCIANO TRAFIAJĄ DO SEJFU I MUSZĄ ZOSTAĆ „WYPRANE”, ABY MOŻNA JE BYŁO WYDAĆ.



FAŁSZOWANIE KSIĄG

MOŻESZ MIEĆ WIELE KSIĄG W RÓŻNYCH CELACH W TYM SAMYM OBSZARZE, ALE NIGDY NIE MOŻESZ MIEĆ DRUGIEJ KSIĘGI DOTYCZĄCEJ TEGO SAMEGO CELU.



ODBUDUJ TWOJĄ DESTYLARNIĘ:

Ten wariant sprawia, że gra wybacz więcej błędów i jest to zalecany wariant dla pierwszych rozgrywek. Jeśli stracisz Destylarnię podczas Wojny Gangów, możesz umieścić ją z powrotem na twojej planszy Działalności, zamiast usuwać ją z gry. Oznacza to, że możesz odbudować swoją Destylarnię zgodnie ze standardowymi zasadami. Możesz stracić zniżkę na ulepszenie Knajpy, póki nie odbudujesz Destylarni.

UMIEJĘTNOŚCI WSPÓŁPRACOWNIKÓW

Po tym, jak weźmiesz kafelek Mafioza, otrzymujesz natychmiastową premię, jeśli taka występuje i odwracasz kafelek Mafioza na stronę Współpracownika, umieszczając go na twojej planszy Działalności.



Współpracownik dodaje +1 do Siły obrony twojego Budynku.



Natychmiast umieść jednego Członka Rodziny w Dokach, a drugiego w twoim obszarze VIP. Natychmiast zyskujesz premię z Doków.



Dzięki temu Współpracownikowi zyskujesz +2 stałe Łapówki podczas płacenia za ochronę.



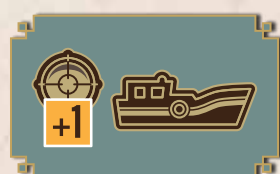
Ten Współpracownik pomaga bronić Destylarni za darmo.



Natychmiast zdobądź 2 żetony Miasta z kolumn żetonów Miasta na planszy Głównej. Uzupełnij puste miejsca zgodnie z opisem na stronie 20.



Raz możesz użyć tego Współpracownika do dowolnej obrony lub ataku za darmo. Do momentu użycia przechowuj ten kafelek Mafioza stroną Miasta ku górze.



Ten Współpracownik zwiększa twoją całkowitą Siłę ataku przeciwko Przemytnikom Rumu o 1.



Zapłać o 1 \$ mniej za skorzysanie z tego Współpracownika podczas przejmowania Knajpy Mafioza.

KAFELKI SKRZYNI

Pieniądze otrzymywane ze Skrzyni to forsa, która trafia do Kieszeni. Premia na rewersie się kumuluje.

Górna część kafelka Skrzyni wskazuje jaka premia znajduje się na rewersie. Kafelki Skrzyni z symbolem łamią **ZŁOTĄ ZASADĘ**.



1. 4 \$ za każdą twoją Księgę umieszczoną na planszy Głównej. Maks. 24 \$.



3. 6 \$ za każdego twojego Członka Rodziny na twojej planszy Działalności.



5. 5 \$ za każdy twój poziom Siły. (np. poziom 3 zapewnia 15 \$).



2. 5 \$ za każdy twój poziom Działalności Imprezy. (np. poziom 3 zapewnia 15 \$).



4. 3 \$ za każdego twojego Gangstera na twojej planszy Działalności.



6. 3 \$ x Siła twojego Współpracownika. Maks. 24 \$ (np. Siła 4 zapewnia 12 \$).



Za każdym razem, gdy sprzedajesz Beczki, możesz sprzedać o 1 Beczkę więcej.



+1 do twojej Siły obrony każdego Budynku.



Zyskanie pomocy od twojego Współpracownika kosztuje 2 \$ mniej.



7. 4 \$ za każdy twój żeton Miasta znajdujący się na twojej planszy Działalności lub obok niej.



9. 5 \$ za każdy twój poziom Działalności Konwoju (np. poziom 3 zapewnia 15 \$).



11. 1 \$ za twoją pozycję na torze Reputacji (np. pozycja 9 zapewnia 9 \$).



8. 3 \$ za każdą kartę Działalności, którą masz na ręce. Maks. 24 \$.



10. 5 \$ za każdą Beczkę obok twoich Budynków (za wyjątkiem Destylarni). Maks. 25 \$.



12. 4 \$ za każdy poziom twojej Działalności albo Siły na najwyższym poziomie.



Limit żetonów Miasta na twojej planszy Działalności zwiększa się o 1.



Każda z twoich Ciężarówek ma +1 zasięgu.



Wysyłając Członka Rodziny do Doków, możesz wybrać dowolną z 4 premii.



13. 4 \$ za każdy otwarty przez ciebie Klub Nocny i Kasyno, Funkcjonujące lub nie.



15. 4 \$ za każdego twojego Członka Rodziny, który ochrania Budynek. Maks. 24 \$.



17. 4 \$ za Członka Rodziny (twojego lub nie) w Doku, w którym wykonałeś atak.



14. 4 \$ za każdą kartę Pomocnika, którą posiadasz, w Sejfie i poza nim. Maks. 24 \$.



16. 5 \$ za każdy twój poziom Działalności Pokoju VIP (np. poziom 3 zapewnia 15 \$).



18. 5 \$ za każdy twój poziom Działalności Destylarni (np. poziom 3 zapewnia 15 \$).



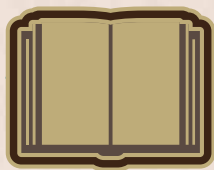
+1 do Siły ataku gdy przejmujesz Knajpę Mafioza.



+2 stałe Łapówki.



Za każdym razem, gdy produkujesz Beczki, produkujesz 1 więcej.



CELE FAŁSZOWANIA KSIĄG

Istnieje 5 różnych rodzajów Celów Ksiąg, które można osiągnąć podczas gry. Gracze nie mogą mieć więcej niż 1 Księgę na każdy Cel. Natychmiast zyskujesz premię, jeśli taka istnieje, w miejscu, w którym umieściłeś Księgę. Pieniądze z Falszowania Ksiąg trafiają do twojego Sejfu. Dla każdego kafelka, opisany poniżej Cel jest minimalnym wymaganiem. Oznacza to, że możesz przekroczyć dany wymóg, nadal spełniając wymaganie Celu.

1. CELE CENTRAL PARKU: Podczas przygotowania rozgrywki upewnijcie się, że wszystkie mają różne numery. Za każdy Cel, który osiągasz, zyskujesz wskazaną premię oraz 10 \$. Pieniądze te trafiają do twojego Sejfu. Cele dotyczą wszystkich Rejonów Manhattanu. Kafelki Celu Central Parku z tym symbolem  mają **ZŁOTĄ ZASADĘ**. Aby osiągnąć ten Cel, twój Budynek nie musi być funkcjonujący.



A: 2 kafelki na grę.



Posiadaj 3 chronione Budynki.



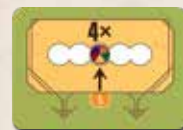
Posiadaj 1 Klub Nocny z Beczką.



Posiadaj 3 Budynki z Beczkami (za wyjątkiem Destylarni).



Posiadaj w sumie 5 Łapówek (biorąc pod uwagę wszystkie komponenty).



Posiadaj 4 Działalności i/lub Siłę na poziomie 3 lub wyższym.



Posiadaj co najmniej 9 Siły (twoja + Współpracownika + Gangsterów).



Posiadaj 1 Kasyno z Beczką.



B: 2 kafelki na grę.



Posiadaj 1 Knaipę w każdej Strefie.



Posiadaj 2 Kluby Nocne z Beczkami.



Posiadaj 1 Budynek z Beczką w każdej Strefie (za wyjątkiem Destylarni).



Posiadaj w sumie 7 Łapówek (biorąc pod uwagę wszystkie komponenty).



Posiadaj 3 Działalności i/lub Siłę na poziomie 4 lub wyższym.



Posiadaj co najmniej 12 Siły (twoja + Współpracownika + Gangsterów).



Posiadaj 2 Kasyna z Beczkami.



C: 1 kafelek na grę.



Posiadaj 5 zbudowanych Knaip.



Posiadaj 3 Kluby Nocne z Beczkami.



Posiadaj 4 Budynki z Beczkami (za wyjątkiem Destylarni).



Posiadaj w sumie 9 Łapówek (biorąc pod uwagę wszystkie komponenty).



Posiadaj 2 Działalności i/lub Siłę na poziomie 5 lub wyższym.



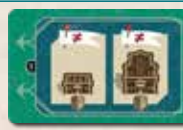
Posiadaj co najmniej 15 Siły (twoja + Współpracownika + Gangsterów).



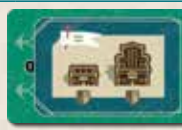
Posiadaj 3 Kasyna z Beczkami.



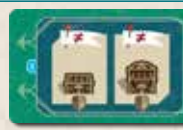
2. CELE STREF: Podczas przygotowania upewnijcie się, że wszystkie mają różne numery. Za każdy Cel, który osiągasz, zyskujesz wskazaną premię oraz 20 \$. Pieniądze te trafiają do twojego Sejfu. Każdy Cel jest powiązany ze **Strefą** w której się znajduje. **Każdy Budynek na kafelku Strefy musi być chroniony, aby osiągnąć dany Cel.**



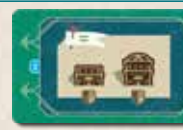
Posiadaj 1 Knaipę i 1 Kasyno w różnych Rejonach



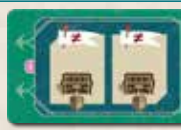
Posiadaj 1 Knaipę i 1 Kasyno w tym samym Rejonie



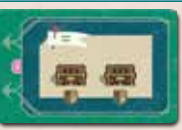
Posiadaj 1 Knaipę i 1 Klub Nocny w różnych Rejonach.



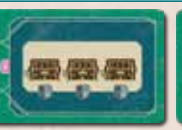
Posiadaj 1 Knaipę i 1 Klub Nocny w tym samym Rejonie.



Posiadaj 2 Knaipy w różnych Rejonach.



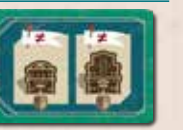
Posiadaj 2 Knaipy w tym samym Rejonie.



Posiadaj 3 Knaipy.

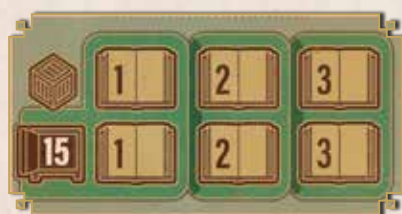


Posiadaj 1 Klub Nocny i 1 Kasyno w tym samym Rejonie.



Posiadaj 1 Klub Nocny i 1 Kasyno w różnych Rejonach.

3. CELE DOKÓW: Za każdy Cel, który osiągasz, Zyskujesz 15 \$ do Sejfu.



Posiadaj 1, 2 lub 3 Skrzynie.

4. CELE RATUSZA: Za każdy Cel, który osiągasz, Zyskujesz 20 \$ do Sejfu.



Posiadaj jeden chroniony Budynek w co najmniej 3, 5, 7 Rejonach.

5. CELE REPUTACJI: Za każdy Cel, który osiągasz, Zyskujesz 10 \$, 15 \$ albo 20 \$ do Sejfu.



Osiągnij pole 10, 15 lub 22 na torze Reputacji.

KARTY POMOCNIKÓW

Gdy zdobędziesz kartę Pomocnika, umieść ją odkrytą obok twojej planszy Działalności. Na początku swojej Tury możesz zyskać premię z 1 karty Pomocnika, a następnie przełożyć ją do twojego Sejfu. Jego premia nie może być wykorzystana ponownie. Na koniec gry każda karta Pomocnika z unikalną butelką obok twojej planszy Działalności lub w Sejfie, zapewnia ci 20/10/5 \$. Karty Pomocników nie mogą zostać odrzucone.



Zdobądź 2 żetony Łapówki.

Dobierz kartę Działalności Pokoju VIP.

Dobierz kartę Działalności Imprezy.

Dobierz kartę Działalności Destylarni.

Dobierz kartę Działalności Konwoju.

Dobierz dowolną kartę Działalności (patrz strona 12).

Zwiększ poziom twojej dowolnej Działalności albo Siły o 1 (patrz strona 14).

Otrzymaj premię z dowolnej odkrytej karty Pomocnika z oferty, bez dobierania tej karty.

Zdobądź 1 żeton Miasta (patrz strona 20).

Zatrudnij 2 Gangsterów za darmo (patrz strona 18).

Zdobądź Członka Rodziny (patrz strona 13).



Ulepsz Knapkę (patrz strona 15). Zapłać koszt.

Przejmij Knapkę Mafioza, ignorując jego Siłę obrony (patrz strona 14/15).

Zdobądź 1 kartę Pomocnika (patrz strona 17).

Odbierz i Dostarcz Beczki (patrz strona 16).

Produkuj Beczki (patrz strona 13).

Sprzedaj Beczki (patrz strona 13).

Zdobądź 2 Księgi (patrz strona 14).

Otrzymaj 5 \$ forsy do Kieszzeni.

Zapewnij Ochronę (patrz strona 17).

Zdobądź 2 Członków Rodziny (patrz strona 13).

ŻETONY MIASTA

Żetony Miasta: Możesz zagrać do dwóch żetonów podczas wizyty w Restauracji. Na koniec twojej Tury, jeśli masz więcej niż 4 żetony Miasta, wybierz te, które chcesz zatrzymać, umieszczając pozostałe odkryte na dowolnych polach środkowej kolumny żetonów Miasta na planszy Głównej. Są one teraz dostępne do dobrania.



Dobierz kartę Działalności Pokoju VIP.

Dobierz kartę Działalności Imprezy.

Dobierz kartę Działalności Destylarni.

Dobierz kartę Działalności Konwoju.

Dobierz dowolną kartę Działalności.

Zdobądź 1 kartę Pomocnika (patrz strona 17).

Odbierz i Dostarcz Beczki (patrz strona 16).

Zdobądź jedną Księgę (patrz strona 14).

Zwiększ poziom twojej dowolnej Działalności albo Siły o 1 (patrz strona 14).



Produkuj Beczki (patrz strona 13).

Sprzedaj Beczki (patrz strona 13).

Otwórz Knapkę albo Przejmij Knapkę Mafioza (patrz strona 14). Zapłać koszt.

Otwórz, Przejmij albo ulepsz do Klubu Nocnego (patrz strona 15). Zapłać koszt.

Otwórz, Przejmij albo ulepsz do Kasy (patrz strona 15). Zapłać koszt.

Zdobądź jednego Członka Rodziny (patrz strona 13).

Zdobądź jednego Gangstera za darmo.

Zapewnij Ochronę (patrz strona 17).

Zdobądź 2 żetony Łapówki.