SYNDYKAT ZBRODNI

Autor gry: Paolo Mori • Ilustracje: Mariusz Gandzel

SYNDYKAT ZBRODNI to polska edycja gry BLITZKRIEG! wydanej przez PSC Games. Polskie wydanie zawiera podstawową wersję gry (jej akcja toczy się w NOWYM JORKU) oraz dodatek LOS ANGELES (w zagranicznej edycji noszący tytuł NIPPON).

ELEMENTY GRY

66 żetonów gangu

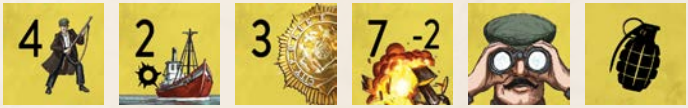
22 żetony gangu niebieskiego

22 żetony gangu pomarańczowego

22 żetony gangu szarego

Na rewersach: kapelusze w kolorach gangów

18 żetonów wzmocnienia



2 woreczki

2 zasłonki (ze ściągawką dla graczy)

5 znaczników przemytu

3 znaczniki bogactwa

Dwustronna plansza:

NOWY JORK

Plansza z 5 dzielnicami miasta.
Gangi biorące udział w grze: niebieski i pomarańczowy.

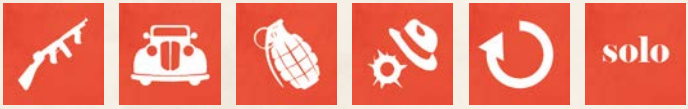
LOS ANGELES

Plansza z 15 dzielnicami* miasta.
Gangi biorące udział w grze: szary i pomarańczowy.

* Na planszy są różnego rodzaju miejsca związane z historią miasta. Wszystkie je będziemy umownie nazywać dzielnicami.

Elementy używane tylko w wariancie jednoosobowym:

8 żetonów „solo”



kostka

Poniżej znajdują się zasady **podstawowej wersji gry**, której akcja toczy się w **NOWYM JORKU**.
W dalszej części instrukcji opisane są zasady **dodatku LOS ANGELES**.

CEL GRY

Wcielacie się w przywódców gangów walczących o kontrolę nad dzielnicami miasta. W każdej turze wysyłacie swoich gangsterów, przemytników i skorumpowanych policjantów do potyczek z konkurencyjnym gangiem. Kontrolowanie odpowiednich dzielnic zapewni wam wpływy z przemytu i wzrost bogactwa. Rozgrywka kończy się, gdy któryś z gangów zdobędzie **25 punktów** na torze bogactwa.

PRZYGOTOWANIE GRY

Ⓐ Usiądźcie naprzeciw siebie, a na środku stołu połóżcie **planszę Nowego Jorku** (tę z 5 dzielnicami).

Ⓑ Na czerwonym polu każdego **toru przemytu** połóżcie **po 1 znaczniku przemytu**.

Ⓒ Weźcie **po 1 woreczku**. Włóżcie do niego wszystkie **żetony gangu** w wybranym przez siebie kolorze: niebieskim lub pomarańczowym.

Ⓓ Weźcie **po 1 zasłonce** (mającej ściągawkę opisującą żetony gangu w waszym kolorze).

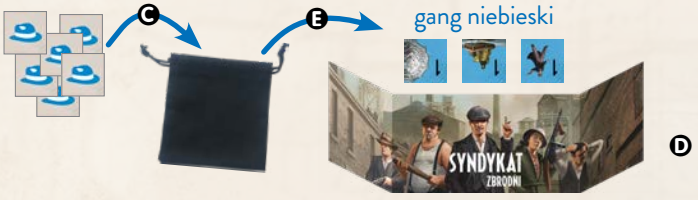
Ⓔ Wylosujcie ze swoich woreczków **po 3 żetony gangów** i połóżcie je odkryte za swoją zasłonką. Nie ujawniajcie ich rywalowi! Żetony leżące za zasłonką będziemy nazywać gangiem gracza.

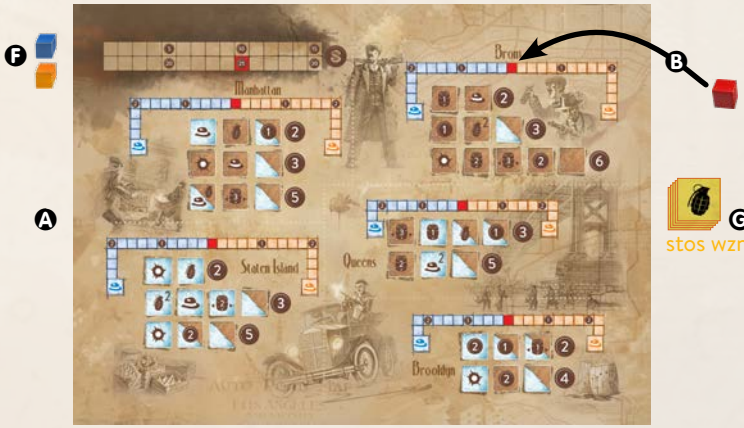
Ⓕ **Znaczniki bogactwa** w kolorach waszych gangów połóżcie obok **toru bogactwa**.

Ⓖ **Żetony wzmocnienia** zakryjcie, dokładnie wymieszajcie i połóżcie w stosie obok planszy. Stos ten będziemy nazywać stosem wzmocnienia.

Grając w podstawową wersję gry (Nowy Jork), możecie wykorzystywać **wszystkie żetony wzmocnienia**, również 2 z dodatku **Los Angeles**: *Bonnie* i *Obrzyn*. Dodajcie je do stosu wzmocnienia.

Pozostałe elementy odłóżcie do pudełka.

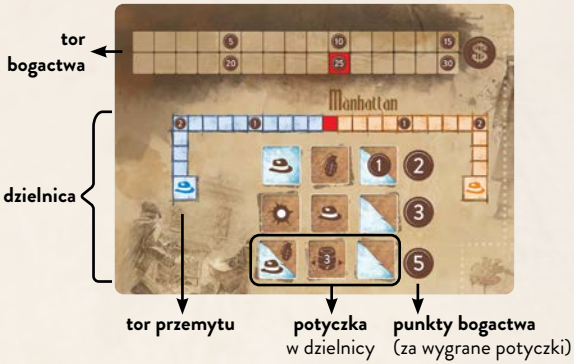




stos wzmocnienia

WPROWADZENIE

Zanim przejdziecie do szczegółowych zasad gry, spójrzcie na fragment planszy i poznajcie nazwy, których będziemy używać w dalszej części instrukcji.

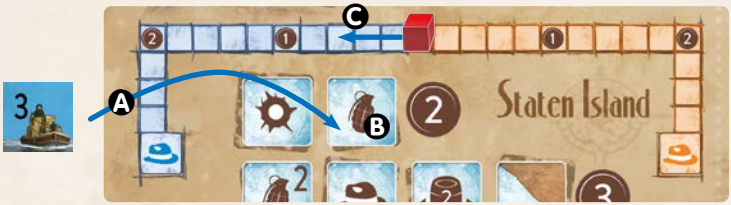


Ogólny przebieg gry ułatwi wam opanowanie zasad opisanych w dalszej części instrukcji:

Ⓐ **Wysyłacie członków swojego gangu do potyczek** z konkurencyjnym gangiem.

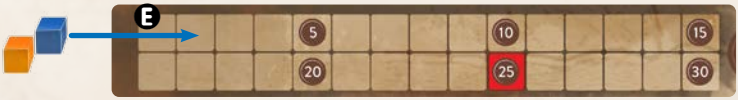
Ⓑ **Wykonujecie działanie pola**, na które położyliście żeton.

Ⓒ **Przesuwacie znacznik przemytu** o tyle pól, ile wynosi siła położonego przez was żetonu. W ten sposób gangi starają się przeciągnąć znacznik przemytu na swoją stronę toru.



Ⓓ Po zajęciu wszystkich pól potyczki gang, który przeciągnął znacznik przemytu na swoją stronę toru, **zdobywa punkty bogactwa** za tę potyczkę (symbol monety obok potyczki). W naszym przykładzie znacznik jest na niebieskiej części toru, niebieski gang zdobywa więc 2 punkty bogactwa.

Ⓔ Zdobyte punkty bogactwa zaznaczacie na torze bogactwa.



Gra się kończy, gdy któryś gracz zdobędzie **25 punktów** na torze bogactwa.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Podczas rozgrywki wasze tury następują na zmianę. Rozpoczyna gracz kierujący gangiem pomarańczowym. W swojej turze wykonujecie następujące działania w poniższej kolejności:

1. UDZIAŁ W POTYCZCE

A. Działanie pola potyczki

B. Kontrola przemytu

2. UZUPEŁNIENIE GANGU

Pamiętajcie, że **żetony za zasłonką** zawsze leżą **odkryte**. Jeśli więc w instrukcji jest napisane „dodajcie żeton do swojego gangu", oznacza to, że kładziecie go za swoją zasłonką rysunkiem do góry.

Przed rozpoczęciem gry ustalcie, czy podczas rozgrywki możecie udzielać rywalowi informacji **o liczbie żetonów** (ale nie ich rodzajów!) w waszym gangu (za zasłonką).

1. UDZIAŁ W POTYCZCE

Wybieracie (nie losujecie!) **1 żeton ze swojego gangu** (zza swojej zasłonki) i kładziecie go **na polu potyczki w wybranej przez siebie dzielnicy**. Żeton ten musi spełniać 2 warunki:

- musi być położony **w aktywnej potyczce** (patrz poniżej),
- musi być położony na odpowiednim polu: na **ulicy**, **rzece** lub **polu mieszanym** (patrz: *3 RODZAJE PÓL POTYCZEK*).

AKTYWNA POTYCZKA

W każdej dzielnicy potyczki rozgrywane są po kolei, rzędami: **od najwyższego do najniższego**. Nie można położyć żetonu na niższą potyczkę, dopóki wyższa nie zostanie zakończona.

Aktywna potyczka w danej dzielnicy to ta, do której można dołożyć żeton, czyli pierwsza od góry, mająca przynajmniej 1 wolne pole.

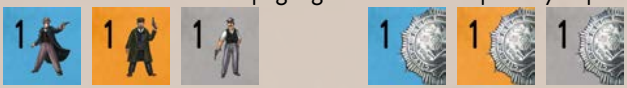
Przykład: *Na początku gry wszystkie pola potyczek na Manhattanie są wolne, aktywną potyczką jest więc pierwsza od góry (**A**). Jeśli w dalszej części gry zostanie ona zakończona, aktywną potyczką będzie następna potyczka (**B**).*

Uwaga! W aktywnej potyczce żeton można położyć **na dowolne pole** (nie trzeba ich zajmować po kolei), pod warunkiem że zachowane są zasady związane z 3 rodzajami pól (opisane na następnej stronie).

3 RODZAJE PÓL POTYCZEK

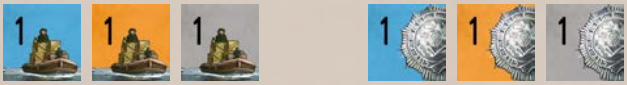
ULICE

Na ulicach można kłaść np. gangsterów i skorumpowanych policjantów.



RZEKA

Na rzece można kłaść np. przemytników i skorumpowanych policjantów.



POLA MIESZANE

Na polach mieszanych można kłaść wszystkie rodzaje żetonów.

Pamiętajcie, że **gangsterzy** działają na ulicach, **przemytnicy** na rzece (przemycają towary barkami i statkami), a **skorumpowani policjanci** wchodzą, gdzie chcą. Opis wszystkich żetonów (gangów i wzmocnienia) znajdziecie w dalszej części instrukcji oraz na zasłonkach.

A. DZIAŁANIE POLA POTYCZKI

Na większości pól potyczek są **symbole działań**, które **wykonujecie od razu po położeniu żetonu** na takim polu. Symbol zawsze oznacza takie samo działanie niezależnie od rodzaju pola (ulice, rzeki, pola mieszane), na jakim się znajduje (np. granat zawsze działa w taki sam sposób na każdym rodzaju pola).

NABÓR DO GANGU

Ze swojego woreczka losujesz 1 żeton i dodajesz do swojego gangu (za zasłonkę).

Ze swojego woreczka losujesz 2 żetony i dodajesz do swojego gangu (za zasłonkę).

WEZWANIE WZMOCNIENIA

Z góry stosu wzmocnienia bierzesz 1 żeton wzmocnienia i wkładasz do swojego woreczka (możesz podejrzeć ten żeton).

Z góry stosu wzmocnienia bierzesz 2 żetony wzmocnienia i wkładasz do swojego woreczka (możesz podejrzeć te żetony).

WZMOCNIENIE GANGU

Z góry stosu wzmocnienia bierzesz 1 żeton wzmocnienia i dodajesz do swojego gangu (za zasłonkę).

PRZEMYT W TEJ DZIELNICY

W dzielnicy, w której właśnie położyeś żeton, przesuwasz znacznik przemytu w swoją stronę (w stronę kapelusza w kolorze twojego gangu) o liczbę pól wskazaną na beczce.

PRZEMYT W INNEJ DZIELNICY

W innej dzielnicy niż ta, w której właśnie położyłeś żeton, przesuwasz znacznik przemytu w swoją stronę (w stronę kapelusza w kolorze twojego gangu) o liczbę pól wskazaną na beczce.

Uwaga! Pamiętajcie, że wykonując działanie tego symbolu, **nie możecie spowodować zamknięcia dzielnicy**, w której przesuwacie znacznik przemytu (patrz: *ZAMKNIĘTA DZIELNICA*).

PIENIĄDZE

Na torze bogactwa przesuwasz swój znacznik bogactwa o liczbę pól wskazaną na monecie.

POSTRZAŁ

Z gangu rywala (zza jego zasłonki) losujesz 1 żeton i wkładasz do woreczka rywala.

B. KONTROLA PRZEMYTU

Po położeniu żetonu na pole potyczki i wykonaniu działania tego pola **przesuwacie znacznik przemytu w swoją stronę** (w stronę kapelusza w kolorze waszego gangu) o liczbę pól równą sile położonego żetonu.

W każdej dzielnicy na torze przemytu odbywa się „przeciąganie liny": **przemyt w danej dzielnicy kontroluje gang, po którego stronie toru znajduje się znacznik przemytu**. Gracze chcą więc przeciągnąć znacznik na swoją stronę toru.

Przykład:

Ⓐ *Gracz pomarańczowy położył w aktywnej potyczce gangstera o sile 1. Przesuwa więc znacznik przemytu o 1 pole w stronę pomarańczowego kapelusza. W tej chwili przemyt na Brooklynie kontroluje gang pomarańczowy.*

Ⓑ *Gracz niebieski położył w tej samej potyczce przemytnika o sile 3. Przesuwa więc znacznik przemytu o 3 pola w stronę niebieskiego kapelusza. W tej chwili przemyt na Brooklynie kontroluje gang niebieski.*

Ⓐ

Ⓑ

ZAKOŃCZONA POTYCZKA

Potyczka kończy się, gdy **na wszystkich jej polach leżą żetony**. W takiej sytuacji wykonujecie poniższe działania:

- Sprawdzacie, który gracz kontroluje przemyt w danej dzielnicy (ten, który „przeciągnął" wskaźnik na swoją stronę toru przemytu).
- Gracz ten zdobywa **punkty bogactwa** podane obok zakończonej właśnie potyczki. Zaznacza je na torze bogactwa (przesuwa znacznik w swoim kolorze o odpowiednią liczbę pól).
- Gracz ten może zdobyć też **dodatkowe punkty bogactwa**. Sprawdzacie, czy znacznik na torze przemytu dotarł do **pola z monetą** lub je minął. Jeśli tak – gracz zdobywa dodatkowe punkty bogactwa, jeśli nie – nie zdobywa ich.
  - Jeśli znacznik dotarł do pierwszej monety (o wartości 1) lub ją minął, gracz zdobywa 1 punkt bogactwa.
  - Jeśli znacznik dotarł do drugiej monety (o wartości 2) lub ją minął, gracz zdobywa 2 punkty bogactwa (punkty za monety nie sumują się!).
  - Dodatkowe punkty można zdobyć za każdą zakończoną właśnie potyczkę.

Przykład: *Gracz niebieski położył gangstera o sile 3 na ostatnie wolne pole aktywnej potyczki. Jest więc ona zakończona.*

- *Siła gangstera = 3, gracz przesuwa więc znacznik przemytu o 3 pola w stronę niebieskiego kapelusza.*
- *Przemyt na Brooklynie kontroluje gracz niebieski, zdobywa więc **2 punkty bogactwa** za tę potyczkę.*
- *Dodatkowo gracz niebieski zdobywa **1 punkt bogactwa**, ponieważ znacznik minął pole z monetą o wartości 1. Gracz zaznacza na torze bogactwa 3 zdobyte punkty.*

Uwaga! Jeśli w momencie zakończenia potyczki **znacznik przemytu znajduje się na czerwonym polu** (na środku toru przemytu), **obaj gracze zdobywają punkty bogactwa** za daną potyczkę (obaj przesuwają swoje znaczniki na torze bogactwa o odpowiednią liczbę pól).

Przykład: *Gracz pomarańczowy położył skorumpowanego policjanta o sile 2 na ostatnie wolne pole aktywnej potyczki. Jest więc ona zakończona.*

- *Siła skorumpowanego policjanta = 2, gracz przesuwa więc znacznik przemytu o 2 pola w stronę pomarańczowego kapelusza.*
- ***Żaden gang nie kontroluje przemytu na Brooklynie** (znacznik jest na czerwonym polu), obaj gracze zdobywają więc **po 2 punkty bogactwa** – zaznaczają je na torze bogactwa.*

ZAMKNIĘTA DZIELNICA

Dzielnica zostaje zamknięta, gdy dojdzie do którejś z poniższych sytuacji:

A. **Wszystkie potyczki w dzielnicy są zakończone.** Po zamknięciu ostatniej potyczki wykonujecie działania opisane wcześniej (patrz: *ZAKOŃCZONA POTYCZKA*), nie ma dodatkowych działań po zamknięciu dzielnicy w ten sposób.

B. **Znacznik przemytu dotarł na pole z kapeluszem gangu.** Gracz, który przesunął znacznik na pole z kapeluszem swojego gangu, wykonuje poniższe działania:

- **Zdobywa punkty bogactwa** nie tylko za zakończoną właśnie potyczkę (jeśli taka jest), lecz także za wszystkie niezakończone potyczki w tej dzielnicy (nawet, jeśli na ich polach nie ma żadnych żetonów).
- **Zdobywa 2 dodatkowe punkty bogactwa** za dotarcie znacznika przemytu na pole z kapeluszem gangu.
- **Wykonuje działania wszystkich wolnych pól** (jeśli takie są) **niezakończonych potyczek**. Wykonuje je w dowolnej kolejności. Wolne pole to takie, na którym nie leży żeton.

Przykład: *Gracz niebieski położył w aktywnej potyczce przemytnika o sile 2. Przesuwa więc znacznik przemytu o 2 pola w stronę niebieskiego kapelusza. Znacznik dotarł do kapelusza, dzielnica zostanie więc zamknięta. Gracz wykonuje poniższe działania:*

- *Zdobywa **5 punktów bogactwa** za niezakończoną potyczkę.*
- *Zdobywa **dodatkowe 2 punkty bogactwa** za dotarcie znacznika przemytu do niebieskiego kapelusza. Gracz zaznacza na torze bogactwa 7 zdobytych punktów.*

- *Wykonuje działania wolnych pól niezakończonej potyczki:*
  - *przesuwa znacznik przemytu w innej dzielnicy o 3 pola w stronę niebieskiego kapelusza,*
  - *wzmacnia swój gang: z góry stosu wzmocnienia bierze 1 żeton i dodaje do swojego gangu (za zasłonkę).*

Uwaga! Pamiętajcie, że **nie można zamknąć dzielnicy innej niż ta, w której właśnie położyliście żeton**. Czyli w wyniku działania *Przemytu w innej dzielnicy* (symbol beczki ze strzałkami) oraz żetonu wzmocnienia *Zamachowiec*. Jeśliby się tak miało stać, znacznik należy zatrzymać na ostatnim polu przed kapeluszem.

2. UZUPEŁNIENIE GANGU

Na koniec swojej tury **wylosujcie z woreczka 1 żeton i dołóżcie go do swojego gangu** (za zasłonkę). Grę rozpoczynacie z 3 żetonami w swoich gangach. W trakcie gry liczba ta będzie się zmieniać (możecie mieć więcej niż 3 żetony, możecie też nie mieć żadnego). Pamiętajcie, że zawsze **na koniec swojej tury losujecie z woreczka 1 żeton do swojego gangu**, niezależnie od tego, ile żetonów wykorzystaliście w swojej turze i ile ich aktualnie macie w gangu.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy dojdzie do którejś z poniższych sytuacji:

Na koniec swojej tury **gracz ma 25 (lub więcej) punktów na torze bogactwa**.

- Grę rozpoczął gracz kierujący gangiem pomarańczowym, jeśli więc to on jako pierwszy zdobędzie 25 punktów, gracz kierujący gangiem niebieskim ma jeszcze 1 turę. Po niej wygrywa gracz mający więcej punktów na torze bogactwa. W przypadku **remisu** wygrywa gracz kierujący gangiem niebieskim.
- Jeśli gracz kierujący gangiem niebieskim jako pierwszy zdobędzie 25 punktów, zostaje zwycięzcą.

Na początku swojej tury **gracz nie ma możliwości położenia żetonu na planszy**. W takiej sytuacji gracz ten przegrywa, a jego rywal zostaje zwycięzcą. Może do tego dojść, gdy:

- gracz nie ma żetonów w swoim gangu (za zasłonką),
- żetony posiadane w gangu (za zasłonką) nie pasują do rodzajów (ulice, rzeka) wolnych pól potyczek.

WARIANT LOS ANGELES

W wariancie tym akcja toczy się na zachodnim wybrzeżu. O wpływy nad dzielnicami Los Angeles walczą gangi pomarańczowy i szary.

Nowe elementy na planszy:

- 4 nazwy dzielnic są białe – są to **dzielnice startowe**.
- Dzielnice połączone są ze sobą **strzałkami**. Wskazują one kierunek, w którym gracze mogą podążać podczas gry.
- W każdej dzielnicy toczy się **tylko 1 potyczka**. Punkty bogactwa, które można zdobyć za potyczki, znajdują się przy nazwach dzielnic.
- Na 3 ostatnich polach torów przemytu znajdują się **symbole beczek**: 1 2 3. Przesunięcie znacznika przemytu na któreś z tych pól daje graczowi przewagę w innej dzielnicy (gracz przemyca te beczki do innej dzielnicy).

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie tego wariantu przebiega tak samo jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami.

Ⓐ Na środku stołu połóżcie **planszę Los Angeles** (tę z 15 dzielnicami).

Ⓑ W 4 dzielnicach startowych na czerwonych polach **torów przemytu** połóżcie **po 1 znaczniku przemytu**.

Ⓒ Weźcie **po 1 woreczku**. Włóżcie do niego wszystkie **żetony gangu** w wybranym przez siebie kolorze: pomarańczowym lub szarym.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka toczy się tak samo jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami.

Rozpoczyna gracz kierujący gangiem szarym.

ZAKOŃCZONA POTYCZKA = ZAMKNIĘCIE DZIELNICY

W każdej dzielnicy jest **1 potyczka**, zakończenie jej oznacza więc zamknięcie dzielnicy. Potyczka kończy się, gdy dojdzie do którejś z poniższych sytuacji.

Ⓐ **Na wszystkich polach potyczki leżą żetony.** W takiej sytuacji wykonujecie poniższe działania:

- Po zakończeniu ostatniej potyczki wykonujecie działania jak przy każdej zamykanej potyczce (patrz: *ZAKOŃCZONA POTYCZKA*).
- Następnie gracz, który położył żeton na ostatnie pole potyczki, **wybiera 1 z dzielnic połączonych strzałkami** z obecną dzielnicą i kładzie znacznik przemytu na czerwonym polu toru przemytu nowej dzielnicy. Jeśli wszystkie dzielnice połączone strzałkami są już zamknięte, gracz wybiera dowolną nową dzielnicę, na której jeszcze nie toczy się walka między gangami.

❸ Znacznik przemytu dotarł na któreś z 3 pól z beczką. W takiej sytuacji gracz, który przesunął znacznik, wykonuje poniższe działania:

- **Zdobywa punkty bogactwa** podane obok nazwy dzielnicy.
- **Wykonuje działania wszystkich wolnych pól** (jeśli takie są) **tej potyczki.** Wykonuje je w dowolnej kolejności.
- **Wybiera 1 z dzielnic połączonych strzałkami** z obecną dzielnicą i kładzie znacznik przemytu na czerwonym polu toru przemytu. Jeśli wszystkie dzielnice połączone strzałkami są już zamknięte, gracz wybiera dowolną nową dzielnicę, na której nie toczy się walka między gangami.
  Następnie **przesuwa znacznik przemytu w swoją stronę** o tyle pól, ile wynosi wartość beczki, na której zakończyła się potyczka w poprzedniej dzielnicy.

Przykład: *Gracz pomarańczowy położył w potyczce przemytnika o sile 3. Przesuwa więc znacznik przemytu o 3 pola w swoją stronę. Znacznik dotarł do pola z beczką o wartości 1. Dzielnica zostanie więc zamknięta. Gracz wykonuje poniższe działania:*

– *Zdobywa **3 punkty bogactwa** za tę potyczkę.*

– *Wykonuje **działanie wolnego pola** niezakończonej potyczki (wzywa wzmocnienie: z góry stosu wzmocnienia bierze 1 żeton i wkłada go do swojego woreczka).*

– *Wybiera **nową dzielnicę** (połączoną strzałkami) – wybrał Beverly Hills. Znacznik przemytu kładzie na środku jej toru przemytu, a następnie przesuwa o 1 pole w swoją stronę (ponieważ w poprzedniej dzielnicy zdobył beczkę o wartości 1).*

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy dojdzie do którejś z poniższych sytuacji:

Na koniec swojej tury **gracz ma 25 (lub więcej) punktów na torze bogactwa.**

- Grę rozpoczął gracz kierujący gangiem szarym, jeśli więc to on jako pierwszy zdobędzie 25 punktów, gracz kierujący gangiem pomarańczowym ma jeszcze 1 turę. Po jej wykonaniu wygrywa gracz mający więcej punktów na torze bogactwa. W przypadku **remisu** wygrywa gracz kierujący gangiem pomarańczowym.
- Jeśli gracz kierujący gangiem pomarańczowym jako pierwszy zdobędzie 25 punktów, zostaje zwycięzcą.

Na początku swojej tury **gracz nie ma możliwości położenia żetonu na planszy.** W takiej sytuacji gracz ten przegrywa, a jego rywal zostaje zwycięzcą. Może do tego dojść w 2 sytuacjach:

- gracz nie ma żetonów w swoim gangu (za zasłonką),
- żetony posiadane w gangu (za zasłonką) nie pasują do rodzajów (ulice, rzeka) wolnych pól potyczek.

OPIS ŻETONÓW

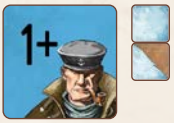
ŻETONY GANGÓW

Grę rozpoczynacie z 3 żetonami w swoich gangach. Aby powiększyć swój gang (liczbę żetonów za zasłonką), korzystajcie z pól *NABÓR DO GANGU* (losujecie żetony z woreczka i dodajecie do swojego gangu).

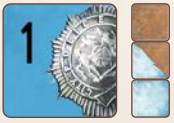
Gangster

Szef gangsterów
Do siły tego żetonu (1) dodajesz liczbę swoich gangsterów i skorumpowanych policjantów w danej dzielnicy (bez żetonów wzmocnienia!). Wynik dodawania to liczba pól, o jaką przesuwasz znacznik przemytu w tej dzielnicy w swoją stronę.
Przykład: *szef gangsterów + 2 gangsterów + 1 skorumpowany policjant = 4. Przesuwasz znacznik przemytu o 4 pola.*

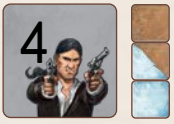
Przemytnik



Szef przemytników
Do siły tego żetonu (1) dodajesz liczbę swoich przemytników i skorumpowanych policjantów w danej dzielnicy (bez żetonów wzmocnienia!). Wynik dodawania to liczba pól, o jaką przesuwasz znacznik przemytu w tej dzielnicy w swoją stronę.
Przykład: *szef przemytników + 3 przemytników + 1 skorumpowany policjant = 5. Przesuwasz znacznik przemytu o 5 pól.*



Skorumpowany policjant



Antonio (występuje tylko w gangu szarym)
Znany w świecie meksykański mściciel, wolny strzelec. Wchodzi, gdzie chce (ulice, rzeka, pola mieszane). Szefowie meksykańskich (szarych) gangsterów i przemytników nie mają nad nim kontroli: *Antonio* nie jest brany pod uwagę podczas liczenia siły tych szefów.

ŻETONY WZMOCNIENIA

Grę rozpoczynacie bez żetonów wzmocnienia w swoich gangach. Aby wzmocnić nimi swoje gangi, korzystajcie z pól *WEZWANIE WZMOCNIENIA* (bierzecie 1 żeton ze stosu wzmocnienia i wkładacie do woreczka) i *WZMOCNIENIE GANGU* (bierzecie 1 żeton ze stosu wzmocnienia i dodajecie do swojego gangu).

Gangster

Przemytnik

Skorumpowany policjant

Zamachowiec
W dzielnicy, w której położyłeś *Zamachowca*, przesuwasz znacznik przemytu **o 7 pól** w swoją stronę. Następnie we wszystkich pozostałych niezamkniętych dzielnicach przesuwasz znaczniki przemytu **o 2 pola** w stronę rywala.

Uwaga! Pamiętajcie, że wykonując działanie *Zamachowca*, **nie możecie spowodować zamknięcia innej dzielnicy** niż ta, w której położyliście ten żeton (patrz: *ZAMKNIĘTA DZIELNICA*).

Konfident
Kładąc *Konfidenta* na pole potyczki, **traktuj go jak żeton (gangu lub wzmocnienia) zagrany przed chwilą przez rywala**. *Konfident* ma taką samą siłę, działanie i rodzaje dozwolonych pól potyczek jak żeton rywala. Jeśli żeton rywala ma działanie specjalne (⚡, ⚙, ⊗), *Konfident* również je ma.

Szpicel
Nie ma żadnej siły (nie przesuwasz znacznika przemytu). Ale **można go położyć na dowolnym wolnym polu w dowolnej dzielnicy** (nie tylko na polach aktywnej potyczki!), a następnie wykonać działanie tego pola.

ŻETONY WZMOCNIENIA Z DODATKU „LOS ANGELES"

Żetony te możecie wykorzystywać również w podstawowej wersji gry (Nowy Jork).

Bonnie
Kładąc *Bonnie* na polu potyczki, zwróć uwagę gdzie jest znacznik przemytu w danej dzielnicy. Jeśli znacznik jest po twojej stronie lub na środku (na czerwonym polu), *Bonnie* ma siłę **1**. Jeśli znacznik jest po stronie rywala, *Bonnie* ma siłę **3**.

Obrzyn
Ma siłę **1**. Pozwala **2 razy wykonać działanie pola potyczki**, na które został położony.

SYMBOLE NA PLANSZY I ŻETONACH

NABÓR DO GANGU
Ze swojego woreczka losujesz 1 / 2 żetony i dodajesz do swojego gangu (za zasłonkę).

WEZWANIE WZMOCNIENIA
Z góry stosu wzmocnienia bierzesz 1 / 2 żetony wzmocnienia i wkładasz do swojego woreczka (możesz je podejrzeć).

WZMOCNIENIE GANGU
Z góry stosu wzmocnienia bierzesz 1 żeton wzmocnienia i dodajesz do swojego gangu (za zasłonkę).

PRZEMYT W TEJ DZIELNICY
W dzielnicy, w której właśnie położyłeś żeton, przesuwasz znacznik przemytu w swoją stronę o liczbę pól wskazaną na beczce.

PRZEMYT W INNEJ DZIELNICY
W innej dzielnicy niż ta, w której właśnie położyłeś żeton, przesuwasz znacznik przemytu w swoją stronę o liczbę pól wskazaną na beczce.

Uwaga! Pamiętajcie, że wykonując działanie tego symbolu, **nie możecie spowodować zamknięcia dzielnicy**, w której przesuwacie znacznik przemytu (patrz: *ZAMKNIĘTA DZIELNICA*).

PIENIĄDZE
Na torze bogactwa przesuwasz swój znacznik bogactwa o liczbę pól wskazaną na monecie.

POSTRZAŁ
Z gangu rywala (zza jego zasłonki) wybierasz losowo w dowolny sposób 1 żeton i wkładasz do woreczka rywala.

SZYBKIE WSPARCIE
Po położeniu żetonu i rozpatrzeniu wszystkich działań (w tym ewentualnego zakończenia potyczki) możesz (ale nie musisz) położyć inny żeton ze swojego gangu na dowolnym dozwolonym polu w tej samej dzielnicy.

Uwaga! Pamiętajcie, że niezależnie od liczby żetonów zagranych w swojej turze na jej koniec losujecie tylko 1 żeton z woreczka.

BLOKADA
Zignoruj działanie pola potyczki, na którym został położony żeton z blokadą.

Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • /NaszaKsiegarnia • nasza_ksiegarnia_gry

Siedziba gangu:
Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2022 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Ojciec chrzestny: Jarosław Basałyga
Produkcja broni: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Łyse karki: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Konfidenci: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Kontrola przemytu: Zuzanna Hertig
Brudna robota: Cezary Szulc

© 2022 PSC Games. All Rights Reserved.

Grę polecają:

ciekawostki historyczne · Planszowe Newsy · Game Trials · Punkt Zwycięstwa · granie w chmurach

Amerykańska mafia w latach 1940–1960

Stany Zjednoczone połowy XX wieku. Era Ala Capone już minęła, John Gotti miał się pojawić lata później. Wyrok odsiadywał inny słynny mafioso z lat 30. – Charles „Lucky" Luciano. Ale nie znaczy to, że mafia w USA nagle przestała istnieć, tak na wschodnim, jak i zachodnim wybrzeżu. Wręcz przeciwnie. Aby jednak dokładnie zrozumieć to, co działo się na wschodzie, w Nowym Jorku, musimy minimalnie cofnąć się w czasie. Przełom lat 20. i 30. w tym mieście to słynna wojna castellammaryjska. Naprzeciw siebie stanęli najwięksi tamtejsi bossowie Salvatore Maranzano oraz Giuseppe „Joe" Masseria wraz ze swoim stronnikiem, Luckym Lucianem. Ten ostatni zdradził Masserię, który został zamordowany. Wydawało się, że zwyciężył Maranzano, który został pierwszym przywódcą, *capo di tutti capi*, organizacji przestępczej znanej później jako La Cosa Nostra.

Ale i przeciwko niemu zwrócił się zdradziecki Luciano. Podstawowa zasada mafii brzmi: nie ufaj nikomu. Nawet własnym ludziom. Maranzano został w 1931 roku zasztyletowany. Lucky Luciano zatryumfował. Stworzył tzw. Komisję, na czele której stanęli bossowie najważniejszych rodzin mafijnych. Ale i panowanie Luciana nie trwało długo. Na celownik wzięli go mer Nowego Jorku Fiorello La Guardia oraz prokurator Thomas E. Dewey. Ci beznadziejni nieprzekupni prokuratorzy, skąd ich w ogóle biorą? W 1936 roku Luciano został skazany na od 30 do 50 lat więzienia, przede wszystkim za sutenerstwo. Próbował jeszcze wydawać polecenia z więzienia, ale w roku 1946 został deportowany do Włoch. Jego zniknięcie ze sceny nie stało się jednak zarzewiem nowej wojny.

Stery po nim przejął, przynajmniej w rodzinie Genovese, Frank Costello, były *consigliere* Luciana. Kierował nią aż do roku 1957, kiedy z Włoch powrócił Vito Genovese, który musiał uciekać z USA przed zarzutami o zabójstwo. Ten natrętny wymiar sprawiedliwości... Wydajesz tyle pieniędzy, aby skorumpować policję, sędziów, pilnujesz, żeby nie mieć u siebie wtyk... Genovese wysłał swojego żołnierza, Vincenta „The Chin" Gigante, aby zabił Costella, ale hitman zawiódł. Costello oddał jednak władzę Genovesemu, który został wrobiony w sprawę handlu narkotykami przez rodzinę Gambino. Aresztowano go za to w roku 1959 i odtąd rządził już wyłącznie zza krat.

Rodzina Genovese nie była zresztą jedyną, jaka istniała wtedy w Nowym Jorku. Tradycyjnie działało tam Pięć Rodzin mafijnych, które podzieliły miasto między siebie. Były to: Gambino, Genovese (te dwie przez wiele lat rywalizowały ze sobą o wpływy), Bonanno, Lucchese oraz Colombo. Rodziny utrzymywały się ze ściągania haraczy, z wymuszeń, przemytu, sutenerstwa, handlu narkotykami, hazardu, bukmacherki. No i oczywiście regularnie potrzebowały prania bardzo brudnych pieniędzy. Interesy niektórych rodzin, np. Genovese, sięgały znacznie dalej, aż po kasyna w odległym Las Vegas. Nie ma jak ekspansja! Swoją drogą – kto wie? Może to właśnie wydarzenia i postacie tych lat zainspirowały Maria Puzo do napisania bestsellera „Ojciec chrzestny", który został zekranizowany z Marlonem Brando i Alem Pacino w rolach głównych.

W skład pierwotnej Komisji Luciana wchodziły też i inne rodziny, spoza Nowego Jorku. Działalność Buffalo wykraczała poza granice Stanów Zjednoczonych, rodzina zajmowała się nawet przemytem narkotyków do Kanady! No i oczywiście mafiosi z Chicago Outfit, którzy byli bardziej niż rodziny nowojorskie otwarci na inne narodowości. Po tym, jak w 1931 roku Al Capone został skazany za unikanie płacenia podatków, rządy przejął tam Paul Ricca, który od 1943 roku sam już siedział, a bieżącymi interesami zarządzał Tony Accardo. Istniały też mniejsze, niezwiązane z Komisją mafie, np. w Nowym Orleanie.

Macki mafii ze wschodniego wybrzeża docierały także i na zachód Stanów Zjednoczonych. Ale i ten teren miał swoje wielkie nazwiska. A przynajmniej takimi postaciami bossowie Los Angeles chcieli być. W roku 1931 umiera / znika / zostaje wyeliminowany (niepotrzebne skreślić) Joseph Ardizzone. Na scenę wchodzą Jack Ignatius Dragna, formalny boss, i Anthony Cornero, ten bardziej medialny. W czasie prohibicji kwitł handel alkoholem. Statki Cornera z nielegalnymi kasynami stały zacumowane na wybrzeżu kalifornijskim, gotowe wypłynąć na wody

międzynarodowe. Ale w latach 40. wredna policja uwzięła się na interes Cornera i zorganizowała spektakularną akcję wymierzoną przeciwko jego statkom, a w końcu wykurzyła go z miasta. Schronienie znalazł w Las Vegas.

Na scenie pozostał Jack Dragna, pochodzący z Corleone na Sycylii. Siedział nawet w San Quentin. W pewnym momencie nazywano go Alem Capone Los Angeles. Lecz nie dlatego że był tak groźny. Po prostu potencjalna konkurencja była zbyt słaba. Z racji braku kompetencji jego mafia bywa określana Mafią Myszki Miki. Rodziny mafijne z Nowego Jorku i Chicago, które wysyłały do Los Angeles swoich ludzi, nie traktowały go poważnie. Nie był też wystarczająco silny, by zapobiec umocowywaniu się mafii z Nowego Jorku w Las Vegas.

Sam Lucky Luciano wysłał na wschód swojego człowieka, Benjamina „Bugsy'ego" Siegela, aby zadbał o interesy Komisji. Ale Siegel prawdopodobnie stał się dla Nowego Jorku niewygodny i musiał zniknąć. Nie wiadomo dokładnie, czy zlecenie na niego zrealizował sam Dragna, czy też była to wewnętrzna robota Narodowego Syndykatu. Tutaj wskazuje się na zabójcę wysłanego przez Meyera Lansky'ego, ważną figurę Syndykatu z kręgu Luciana, który w momencie narodzin nosił nazwisko... Suchowlański. Tak, Meier Lansky był z pochodzenia Polakiem. W każdym razie w czerwcu 1947 roku „Bugsy" Siegel już nie żył.

Ale Jackowi Dragnie wyrosła konkurencja w postaci byłego doradcy Siegela. Był to Meyer „Mickey" Cohen. Zdaniem niektórych tutaj właśnie uwidoczniła się niekompetencja Dragny: z 5 prób zabicia Cohena wszystkie okazały się nieudane. Zresztą Cohen przeżył (znacznie) Dragnę, który zmarł w 1956 roku. Jego następcą został Frank DeSimone. Ale Cohenowi i wcześniej nie było dane w spokoju prowadzić interesów. Oto bowiem na celownik wziął go szef LAPD William H. Parker, za którego czasów znacząco zmniejszył się poziom korupcji w policji Los Angeles. Dopiął swego. Na początku lat 60. Cohen trafił za kratki.

Pod koniec lat 50. w więzieniach Los Angeles doszło do powstania nowej siły na mafijnej scenie. Prawdopodobnie w 1957 roku w stanowych więzieniach, m.in. we wspomnianym już San Quentin, zaczęła się kształtować mafia meksykańska – La Eme, od hiszpańskiej nazwy litery M. Za jej najważniejszego twórcę uważa się Luisa „Huerro Buffa" Floresa. Jako że w latach 1910–1930 w trakcie fal migracji (ekonomicznej i spowodowanej rewolucją w Meksyku) do USA dotarło nawet kilkaset tysięcy Meksykanów, było z kogo rekrutować nowych członków. Gangi meksykańskie na zachodnim wybrzeżu powstawały zresztą jeszcze na długo, zanim uformowała się La Eme, czemu sprzyjały takie wydarzenia, jak zabójstwo w Sleepy Lagoon czy wymierzone w Meksykanów noszących tzw. *zoot suits* represje. Jednak czasy realnej siły meksykańskiej mafii w Kalifornii miały dopiero nadejść.

Bibliografia

History of La Cosa Nostra, https://www.fbi.gov/investigate/organized-crime/history-of-la-cosa-nostra, dostęp: 24.03.2022.
J.C. Howell, J.P. Moore, *History of Street Gangs in the United States*, „National Gang Center Bulletin", nr 4/2010.
J.B. Jacobs, *The Rise and Fall of Organized Crime in the United States*, „Crime and Justice", Vol. 49/2020.
JCC: The Commission of the Five Families, Florida Crisis Simulation, http://www.floridacrisissimulation.org/uploads/5/1/3/4/51342171/jcc_mafia_bgg.pdf, dostęp: 24.03.2022.
T. Repetto, *American Mafia. A History of Its Rise to Power*, Henry Holt and Company, LLC, New York 2004.
C. Sifakis, *The Mafia Encyclopedia*, Facts On File, Inc., New York 2005.

Udział ludności meksykańskiej w zorganizowanej przestępczości w USA (lata 1940–1960)

Nowy Jork

Nie ma zbyt wielu informacji o działalności meksykańskich gangów w Nowym Jorku w tym czasie. Mafia w pełnym tego słowa znaczeniu na pewno jeszcze wtedy tam nie istniała. Wspomina się czasem o meksykańskich członkach gangów, ale zdecydowana większość zorganizowanej przestępczości w Nowym Jorku w tym okresie to gangi afroamerykańskie i portorykańskie.

Chicago

O udziale Meksykanów w przestępczości w Chicago dostępnych jest znacznie więcej informacji. Liczba ludności meksykańskiej między 1919 a 1939 rokiem bardzo tam wzrosła, co spowodowane było z jednej strony rewolucją w Meksyku, a z drugiej perspektywami podjęcia pracy w Chicago, m.in. w przemyśle stalowym. Do roku 1960 w mieście tym mieszkało już około 56 000 Meksykanów. Chicago było nawet wtedy nazywane „Meksykiem środkowego zachodu". Przełożyło się to też na udział tej społeczności w zorganizowanej przestępczości, Meksykanie zaczęli przystępować do lokalnych gangów, a z czasem tworzyć własne. Pod koniec lat 50. liczyły się już one w Chicago. Na wzrost liczebności gangów afroamerykańskich, portorykańskich i właśnie meksykańskich wpłynęła także przemoc na tle rasowym i etnicznym.

Zachodnie wybrzeże i Los Angeles

Przede wszystkim tradycje meksykańskiego osadnictwa na zachodnim wybrzeżu są znacznie starsze, bo sięgają nawet XVI wieku. Już w XIX wieku można było mówić o wczesnych formach meksykańskiej zorganizowanej przestępczości. Wspomina się niekiedy o grupach nazywanych *palomilla*, co w dosłownym tłumaczeniu znaczy „gromada gołębi"; były to zazwyczaj niewielkie grupki młodych Meksykanów. Obecność gangów meksykańskich w południowym Teksasie notowano już od przełomu XIX i XX wieku, ich istnienie było powiązane ze szlakiem migracyjnym pomiędzy El Paso i Albuquerque, a stamtąd dalej, do Los Angeles. Tutaj gangi meksykańskie były obecne już w latach 20. Oczywiście tak jak w Chicago, tak i w Los Angeles w latach wspomnianej rewolucji (lata 1910–1920) znacznie powiększyła się społeczność meksykańska. W całych Stanach Zjednoczonych w latach 1910–1930 tylko legalnych imigrantów z Meksyku przybyło kilkaset tysięcy.

Na mocy traktatu z Guadalupe Hidalgo (rok 1848) kończącego wojnę pomiędzy USA a Meksykiem ten ostatni zrzekł się na rzecz Stanów części swoich terytoriów, na których powstały później Kalifornia, Teksas, Nevada, Arizona i Utah. Gangsterzy meksykańscy w USA uważali – i ponoć niektórzy sądzą tak do dzisiaj – że tereny te zostały Meksykowi ukradzione. To i marginalizacja, również kulturowa, doprowadziły do powstawania społeczności tzw. *barrios*, mających pierwotnie chronić meksykańską kulturę, z których później, w latach 20. i 30., zaczęli się rekrutować członkowie gangów. Następne fale migracji tylko pogłębiały to zjawisko, ponieważ kolejni imigranci w dużej mierze osiedlali się w okolicach istniejących już *barrios*.

W latach 50. liczba meksykańskich imigrantów w USA ponownie zaczęła się zwiększać, także na zachodzie. Jednak tym, co w szczególny sposób wpłynęło na rozwój meksykańskiej zorganizowanej przestępczości na zachodnim wybrzeżu, były dwa wydarzenia. Pierwsze to morderstwo w Sleepy Lagoon, jednym z kąpielisk. W roku 1942 znaleziono tam martwego młodego Meksykanina, José Gallardo Díaza. Za zabójstwo zostali obwinieni członkowie meksykańskiego gangu z 38. ulicy, których później aresztowano.

W wielu źródłach wspomina się, że proces nie spełniał żadnych przyjętych standardów. Członków gangu skazano na dożywocie. Wydarzenie to zjednoczyło społeczność meksykańską wokół walki z dyskryminacją, skazanych członków gangu z 38. ulicy zaczęto zaś traktować jak bohaterów.

Drugim wydarzeniem były kilkudniowe zamieszki, związane ze specyficznym ubiorem – garniturami nazywanymi *zoot suits* (określenie to trudny do przetłumaczenia idiom). Były to popularne komplety z kapeluszami o szerokich rondach oraz z obszernymi marynarkami, szerokimi szczególnie w ramionach. Styl ten stał się popularny w Harlemie w latach 20., a później przyjęła go także ludność latynoamerykańska, m.in. w Kalifornii. Możliwe, że został tam sprowadzony przez meksykańskie gangi wywodzące się z El Paso.

Wszystko wydarzyło się w czerwcu 1943 roku. Podłoże mogło tu być dwojakie: z jednej strony agresja wobec noszących *zoot suits* (nazywanych czasem *pachucos*) ze względu na to, że uszycie tych garniturów wymagało dużych ilości materiału, które w warunkach wojennych były reglamentowane, z drugiej zaś oczywiście na tle rasowym i etnicznym. Zaczęło się od starcia 3 czerwca 1943 roku pomiędzy marynarzami i grupą Meksykanów. Policja wzięła stronę marynarzy. Następnego dnia przez Los Angeles przejechała kolumna 20 taksówek z marynarzami i żołnierzami. Atakowali każdego Meksykanina noszącego *zoot suit*; dotkliwie ich bili i rozbierali na ulicy. Garnitury były palone.

Meksykanów przedstawiano jako agresywnych gangsterów, którzy stanowią zagrożenie, m.in. dla białych kobiet. W ciągu kilku kolejnych dni agresja wobec Meksykanów, a także Afroamerykanów znacznie się nasiliła, a do żołnierzy licznie dołączali cywile. Policja niemalże nie dokonywała aresztowań wśród żołnierzy, a jedynie wśród napadniętych. Zamieszki trwały aż do 8 czerwca. *Zoot suits* zostały w Los Angeles zdelegalizowane i stały się dla Meksykanów symbolem oporu.

Uważa się, że meksykańska mafia zaczęła funkcjonować pod koniec lat 50., najpewniej w roku 1957 w Kalifornii. Jej głównym założycielem był Luis „Huero Buff" Flores. Mafia została nazwana La Eme, od 13. litery alfabetu – M. Narodziła się w jednym z więzień stanowych, by na przełomie lat 50. i 60. dalej się rozwijać w słynnym San Quentin, dokąd więźniowie-członkowie La Eme zostali przeniesieni. Ich pochodzenie wiązane jest też z gangiem południowej Kalifornii (przełom lat 50. i 60.), którego członkowie określali się mianem Sureno, czyli „południowcy", od *sur*. Na pewnym etapie istniała też meksykańska konkurencja „południowców", czyli Norteno – „północowcy", którzy z kolei identyfikowali się też z liczbą 14 oraz 14. literą alfabetu, czyli N. Obecnie według FBI La Eme działa w 13 stanach, ale jej centrala dalej znajduje się w Kalifornii. Jest przede wszystkim zaangażowana w handel narkotykami.

ciekawostki historyczne

Herbert Gnaś

Doktor nauk społecznych w zakresie nauki o polityce (Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie). Autor monografii naukowej *Protokół z Kioto. Analiza decyzji międzynarodowej*. Laureat konkursów polskiego Towarzystwa Nauk Politycznych na najlepszą rozprawę doktorską (nagroda główna) i książkę politologiczną (wyróżnienie).