

Obejrzyj film objaśniający zasady gry na naszej stronie:

www.wydawnictwo.baldar.pl. Warto posiadać tę instrukcję przy sobie podczas rozgrywki. Dla ułatwienia przygotowaliśmy **wyjaśnienie symboli** występujących na kartach oraz **skróty zasad gry**. Znajdziesz je na ostatnich stronach instrukcji.



Zawartość gry

30 kart Gangsterów	5 kart Szeefów Mafii
33 karty Wpływów	4 kości sześciocienne
90 kart Rozkazów	1 karta Gracza Rozpoczynającego
34 karty Interesów	25 żetonów Umów
3 karty Monopoli	100 banknotów w 4 różnych nominalach
2 plansze	1 instrukcja

O grze

Przestępcy świata New Yorku są opanowani przez mafie. Jej chciwość nie zna granic: narkotyki, prostytucja, malwersacje i korupcja - Cosa Nostra we wszystkim macza swoje lepkie palce. Za kulisami tych zdarzeń toczy się jednak bezlitosna walka o władzę między rodzinami mafijnymi. Gdy w grę wchodzi ogromne pieniądze, mafia nie cofnie się przed niczym.

Każdy z was przejmie kontrolę nad jedną z mafijnych rodzin, stając się jej **Szeferem**. Zadanie jest proste. Musisz dobrze zarządzać mafijną machiną, budować przy tym wpływy i zarabiać jak najwięcej pieniędzy, niekoniecznie zgodnie z literą prawa. Aby to zrobić, musisz umiejętnie wykorzystywać **Gangsterów** będących na twoich usługach. Rozdzielaj im odpowiednie **zlecenia**, miej oko na innych Szeferów Mafii i **atakuj** ich ludzi. Największe korzyści dla każdego Szefera Mafii płyną jednakże ze współpracy z innymi graczami. Przestrzegam... nim zaczniesz się bratać z innymi, pamiętaj, że zwycięzca może być tylko jeden, a klótnie i wewnętrzne konflikty między mafijnymi rodzinami są codziennością. *La Cosa Nostra* nie jest przyjazną grą – jest wręcz przesąknięta złem i okrucieństwem. Masz do dyspozycji cały wachlarz możliwości, dzięki czemu możesz prowadzić rozgrywkę na różne sposoby. Pamiętaj, że przeciwnicy będą nieustannie krzyżować ci plany. Zawsze istnieje ryzyko, że coś pójdzie nie tak.

Choć przemyślane planowanie może prowadzić do zwycięstwa, to rozgrywka będzie wymagać od ciebie dynamicznego i zręcznego dostosowywania taktyki. Nastaw się na ciągłe rozwiązywanie sytuacji kryzysowych, podczas których będziesz decydował o tym, kto może być twoim sprzymierzeńcem, a z kim nie należy robić interesów. Istotnym czynnikiem rozgrywki jest więc dyplomacja. Zaś jej największym walorem są sytuacje, w których możesz grozić, negocjować, szantażować i zdradzać innych graczy.

Karty

W *La Cosa Nostra* znajdziesz różne rodzaje kart:

Karty **Rozkazów** oraz karty **Wpływów**, które trzymasz w ręce są tajne. Nie pokazuj ich pozostałym graczom. Nie możesz ich wymieniać ani oddawać z powrotem do odpowiednich talii. Nie możesz ich także ujawniać innym graczom w fazie Planowania, kiedy przydzielasz je do określonych zadań. W trakcie rozgrywki karty **Rozkazów** oraz karty **Wpływów** będą przydzielane, rozpatrywane i odkładane na odpowiednie stopy. Na początku każdej kolejnej rundy będziesz pobierał nowe karty.

Karty **Rozkazów** zagrywa się do swoich Gangsterów w fazie Planowania, ale ich efekt jest rozpatrywany dopiero w fazie Działania. Karty **Rozkazów** dają możliwość zarabiania pieniędzy (💰 **Zlecenie**) lub pozwalają atakować innych graczy (👊 **Atak**).

Natomiast efekty kart **Wpływów** są rozpatrywane natychmiast po zagranieniu karty.



karty Szeferów Mafii



karty Rozkazów



karty Wpływów

Karty **Gangsterów** oraz karty **Interesów** trzymaj odkryte przed sobą, w swoim obszarze gry (chyba, że jesteś zmuszony do usunięcia którejś z nich w wyniku działania innego gracza).

Gangsterzy używani są do wykonywania **zleceń im zadań**. Liczba pistoletów widniejących na karcie Gangstera określa jego **siłę**. Pamiętaj, że Gangsterzy mogą zostać zamordowani przez efekty niektórych kart Rozkazów.

Karty Interesów są kluczowe w czasie, gdy wykonywać będziesz **📄 Zlecenia**. Zwiększają także twój **dochód** generowany na końcu każdej rundy.

Karty Interesów dzielą się na karty **🏢 firm** i **💼 biznesmenów**. Możesz je kupować (tzw. **Zakup**) w trakcie gry.

Firmy są lepszym źródłem dochodu, ale ich koszt zakupu jest większy. Im większa liczba firm, w których masz wpływ, tym większy dochód zbierzesz na końcu każdej rundy. Z drugiej strony wprowadzeni w mafijnie tryby biznesmeni przynoszą mniejszy zysk, ale mają zdolności specjalne.

W czasie rozgrywki będziesz miał możliwość kupić kolejne karty **Gangsterów** oraz karty **Interesów**, umacniając tym samym swoją pozycję w mafijnym półświatku.

Rozłożenie gry

Przygotowanie

- Rozłóż **obie plansze** na środku stołu tak, aby wszyscy gracze mieli do nich swobodny dostęp.
- Rozdziel **karty Rozkazów** według symboli rund znajdujących się na ich rewersie, przetasuj każdy z 4 stosów i umieść w odpowiednim miejscu na planszy.
- Rozdziel banknoty według nominałów i połóż obok plansz, tworząc tym samym bank.
- Położ trzy **karty Monopolu** stroną odkrytą na planszy w odpowiednim miejscu.
- Rozdaj każdemu z graczy następujące **karty Wpływów**: 1x kapuś, 1x intrygant i 1x stronnik. Potasuj pozostałe karty i połóż je na planszy w odpowiednim miejscu.
- W razie wątpliwości korzystaj z **instrukcji**. Na ostatniej stronie znajdziesz objaśnienie wszystkich symboli występujących na kartach.

Przygotowanie do gry
(plansze):



karty Gangsterów



karty Interesów



początkowy zestaw kart
Wpływów

Rozpoczęcie

- Każdy z was wiąże z jednym **Szefie Mafii** oraz sześciu powiązanych z nim **Gangsterów** w tym samym kolorze. Połóż przed sobą trzy karty **Gangsterów**, które wskazane są na karcie **Szefa Mafii**, a pozostałe umieść pod jego kartą. Kolejność ułożenia Gangsterów nie ma znaczenia.

Każdy z was otrzymuje na początku rozgrywki określony zestaw kart Interesów. Ze stosu kart rundy I wybierz tylko te karty Interesów, które należą do graczy biorących udział w rozgrywce i rozdaj każdemu z nich właściwy zestaw:

Rodzina Blundetto (żółty): 1x lichwiarz, 1x gliniarz, 1x zakład utylizacji odpadów.

Rodzina DiMaggio (zielony): 1x diler, 1x prawnik, 1x firma budowlana.

Rodzina Calmuti (czerwony): 1x alfons, 1x polityk, 1x garaż.

Rodzina LaSera (fioletowy): 1x alfons, 1x kasyno.

Rodzina Caruso (niebieski): 1x prawnik, 1x kasyno.

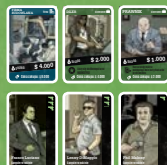
(sprawdź awers karty Szefa Mafii)

- Wszystkie pozostałe karty Interesów przetasuj i umieść zakryte na planszy. Następnie z wierzchu talii kart Interesów weź 4 karty i umieść je odkryte na Mieście, w odpowiednich miejscach na planszy. Żadna z tych kart nie może się powtarzać, dodatkowo wśród tych kart może znajdować się maksymalnie jedna firma. W sytuacji, gdy karty się powtarzają albo jest więcej niż jedna firma, dobieraj nowe karty do skutku, a odrzucone karty wtasuj z powrotem do talii kart Interesów.
- Każdy z was rozkłada swoje karty w tzw. obszarze gracza (tak jak to pokazano na ilustracji poniżej), a następnie bierze z banku \$ 2.000.
- Rozpoczyna ten z was, który jako ostatni był świadkiem przestępstwa lub drobnego wykroczenia. Otrzymuje on kartę Gracza Rozpoczynającego.

Uwaga: jeśli gracie w *La Cosa Nostra* po raz pierwszy w mniej niż 5 osób, sugeruję, abyście wybrali zestaw kart Szefa Mafii w kolorach: **żółtym**, **zielonym** i **czerwonym**.

Rodzina Dimaggio

Firma budowlana
Diler
Prawnik



Obszar gracza:

Karty **Interesów** umieść odkryte w górnym rzędzie. Kolejne karty będziesz mógł zdobywać w trakcie gry.



Karta Szefa Mafii: służy jako identyfikacja koloru twojej mafijnej rodziny. Umieść pod nią karty tych Gangsterów, którzy nie zostali jeszcze opłaceni i czekają na wejście do gry.

Karty **Gangsterów** umieść odkryte w dolnym rzędzie. Kolejne karty będziesz mógł zdobywać w trakcie gry.



Żetony Umów

Karty, które znajdują się w ręce: karty Rozkazów oraz karty Wpływów trzymaj w sekrecie, zakryte przed wzrokiem innych Szefów Mafii.



Banknoty leżą widoczne na stole. Kwota, jaką posiadasz, jest informacją jawną i nie może być skrywana przed innymi graczami.

Przebieg rozgrywki

Gra składa się z czterech rund. Każda runda podzielona jest na cztery fazy:

1. Faza Dobierania kart

Na początku rundy każdy z was otrzymuje określoną liczbę kart **Rozkazów** oraz kart **Wpływów** (zob. tabela po prawej stronie). Każda runda posiad własny stos kart, z którego należy pobierać karty Rozkazów. Stos kart Wpływów jest wspólny dla wszystkich rund.

Informacja o liczbie kart do pobrania znajduje się również na planszy pod stosem kart Rozkazów bieżącej rundy!

Liczba dobieranych kart				
Runda gry	I	II	III	IV
Karty Rozkazów	4	4	5	5
Karty Wpływów	-	2	2	2

2. Faza Planowania

Zadania, które rozdzielasz swoim Gangsterom, czyli **Rozkazy** i **Zakupy**, należy **planować**. Począwszy od Gracza Rozpoczynającego, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz przydziela jeden Rozkaz lub Zakup karty Interesu do jednego ze swoich Gangsterów, do momentu, aż wszyscy Gangsterzy wszystkich graczy będą mieli zaplanowane zadania.

3. Faza Działania

W tej fazie **wykonujesz** zaplanowane **Rozkazy** lub **Zakupy**. Każdy gracz, począwszy od Gracza Rozpoczynającego, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara wykonuje jeden zaplanowany przez siebie Rozkaz lub Zakup do momentu, aż wszystkie rozkazy lub zakupy wszystkich graczy zostaną wykonane.

4. Faza Wypłaty

Każdy gracz otrzymuje **dochód** ze swoich kart Interesów i może zwerbować jednego **nowego Gangstera**.

Z każdą kolejną rundą karty Rozkazów będą silniejsze, bardziej opłacalne, a ich wpływ na pozostałych graczy będzie większy. Gra kończy się po czwartej rundzie. Rozgrywkę wygrywa ten z was, któremu udało się zgromadzić największą fortunę.

Wymiana początkowego zestawu kart na ręce:

Jeśli podczas dobierania kart, któryś z was otrzyma wyłącznie karty  Ataków, to może je odrzucić. W takiej sytuacji wszyscy pozostali gracze także muszą odrzucić swoje karty. Odrzucone karty potasuj z pozostałymi kartami Rozkazów bieżącej rundy, a następnie rozdaj każdemu graczowi tyle kart, ile określono w tabeli powyżej.

Faza Planowania

Począwszy od Gracza Rozpoczynającego i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara każdy gracz przydziela JEDNEMU spośród swoich Gangsterów zadanie, czyli **Rozkaz** albo polecenie **Zakupu** karty dostępnej na planszy.

Przydzielenie Rozkazu:

Położ jedną **zakrytą kartę Rozkazu** z ręki na karcie swojego dostępnego Gangstera w taki sposób, aby nie zasłaniać symboli pistoletów. Ten Gangster wykona przydzielony mu **Rozkaz** podczas fazy Działania.

Polecenie Zakupu:

Możesz zlecić Gangsterowi **kupno jednej karty Interesu**. Weź z **Miasta** jedną z czterech dostępnych kart Interesów i umieść ją **odkrytą** na jednym ze swoich dostępnych Gangsterów. Ten Gangster zakupi kartę Interesu podczas fazy Działania. **W tym momencie nie musisz płacić za tę kartę.**

Następnie odkryj nową kartę ze stosu kart Interesów i połóż ją na puste miejsce w Mieście.

Faza Planowania jest rozgrywana do momentu, aż wszyscy dostępni Gangsterzy każdego z graczy będą mieli przydzielone zadania. Nie możesz spasować, dopóki wszyscy twoi Gangsterzy nie otrzymają Rozkazu lub polecenia Zakupu. Niewykorzystane karty Rozkazów zatrzymaj na kolejne rundy, przestrzegając limitu kart na ręce (patrz rozdział „Faza Wypłaty” na str. 8). Podczas fazy Planowania możesz rozpocząć negocjacje z innymi graczami, które pozwolą ci zawrzeć korzystne Umowy (patrz rozdział „ Zlecenia - Umowy” na str. 6).

przydzielenie Rozkazu



polecenie Zakupu



Przykładowa faza Planowania:

Dwóch Gangsterów otrzymało swoje Rozkazy, a jeden Gangster planuje Zakup karty Interesu.



Zachowanie kolejności:

Na początku gry możecie mieć wrażenie, że czekanie na swój ruch jest stratą czasu. Jednak w miarę rozwoju rozgrywki przestrzeganie kolejności nabiera znaczenia, ponieważ **szpiegowanie** i uważne obserwowanie pozostałych graczy pozwala lepiej zaplanować własne działania.

W grze **5-osobowej** uważne obserwowanie ruchów pozostałych graczy może wydłużyć rozgrywkę. Dla przyspieszenia gry proponuję wprowadzić zasadę, zgodnie z którą począwszy od drugiej rundy każdy gracz w swoim ruchu może **zlecić zadanie dwóm Gangsterom naraz**.

Faza Działania

Począwszy od Gracza Rozpoczynającego i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara każdy gracz wykonuje zaplanowane wcześniej Rozkazy i Zakupy. W swoim ruchu wybierz jednego dowolnego Gangstera należącego do twojej Mafii i wykonaj przydzielony do niego Rozkaz lub Zakup. Fazę Działania uznaje się za zakończoną w momencie, gdy każdy z graczy wykona wszystkie Rozkazy i Zakupy przydzielone do swoich Gangsterów.

Nie ma obowiązku wykonywania zaplanowanego zadania. Możesz odwołać Rozkaz przydzielony do Gangstera. Karta Rozkazu jest wtedy odrzucana na odpowiedni stos. Możesz też (a przy braku funduszy wręcz musisz) zrezygnować z Zakupu. Niezakupioną kartę Interesu odłóż na spód stosu kart Interesów.

Nie możesz spasaować, dopóki wszyscy twoi Gangsterzy nie rozpatrzą zaplanowanych dla nich zadań. Gdy nadejdzie twój ruch musisz wykonać (lub odwołać) Rozkaz lub Zakup. Jeśli z jakiegoś powodu nie posiadasz już żadnych Rozkazów lub Zakupów, a pozostali gracze mają jeszcze dostępnych Gangsterów, twój ruch jest pomijany.

Zakup Interesu:

Aby dokonać zakupu karty Interesu, zdejmij z danego Gangstera kartę i umieść ją odkrytą w swoim obszarze gry. Natychmiast wpłać do banku koszt Zakupu określony na karcie Interesu.

***Ważne: zadania przydzielone do swoich Gangsterów możesz rozpatrywać w dowolnej kolejności.** Na przykład możesz najpierw wykonać Rozkaz, dzięki któremu uzyskasz środki na dokonanie Zakupu karty Interesu. Pamiętaj, że możesz kupić kartę Interesu podczas pierwszej rundy, co jest mądrym posunięciem.*

Wykonywanie Rozkazu:

Odkryj wybraną kartę Rozkazu, **rzuć odpowiednią liczbą kości** (zob. poniżej) i rozpatrz wynik opisany na karcie. Wykorzystaną kartę odłóż odkrytą (awersem do góry) z powrotem na właściwy stos kart Rozkazów (karty z tego stosu nie będą już używane).

Chciecie poczuć atmosferę przestępczego półświatka? Czytajcie na głos nazwy i opisy na kartach.

Rzut kośćmi



Aby Gangster wykonał zaplanowany Rozkaz, rzuć odpowiednią liczbą kości i rozpatrz wynik na karcie. Aby osiągnąć **sukces** musisz wyrzucić **tylko samo lub więcej** oczek na kości, niż pokazano to na karcie.

Liczba pistoletów na karcie Gangstera, do którego przydzielono Rozkaz, **informuje, ilema kośćmi należy rzucić**. Każdy wynik na pojedynczej kości, który jest równy lub większy od liczby oczek wskazanej na karcie, jest uważany za sukces. Podczas wykonywania Rozkazu wymagane jest uzyskanie przynajmniej jednego sukcesu. Większość Rozkazów daje lepszy wynik w przypadku wyrzucenia co najmniej dwóch sukcesów na kościach.

Jeżeli wszystkie rzuty są nieudane (nie udało ci się wyrzucić żadnego sukcesu), odrzuć kartę Rozkazu bez żadnych konsekwencji na właściwy stos.

zaplanowany Zakup



cena Zakupu

(dwukrotnie wyższa od dochodu)

zaplanowany Rozkaz



Przykład (zob. ilustracja po prawej):

czerwony gracz zlecił swojemu Gangsterowi o sile 3 (3 pistolety) wykonanie zlecenia „Kradzież”. Warunek uzyskania sukcesu określony na karcie to 4 oczka na kości. Czerwony gracz rzucił 3 kośćmi i uzyskuje następujące wyniki: 1, 4 oraz 5. Dwa sukcesy (4 i 5) pozwalają mu obrabować innego gracza na kwotę \$5.000. Gdyby czerwony gracz uzyskał na kościach wyniki: 1, 2 i 3 otrzymaliby tylko jeden sukces (5), co pozwoliłoby mu obrabować wybranego gracza na kwotę \$3.000.

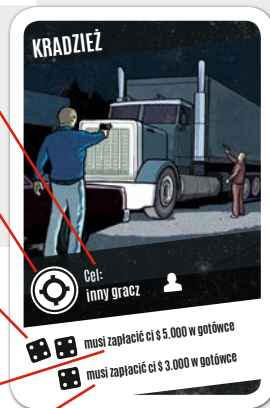
cel Ataku

symbol
Ataku

min. liczba oczek do
wyrzucenia na kości
(warunek uzyskania
sukcesu)

efekt przy co
najmniej dwóch
sukcesach

efekt przy jednym
sukcesie



Niektóre Rozkazy nie są ani
Atakiem, ani Zleceniem.



Ataki

Ataki to taki typ kart Rozkazów, które pozwalają atakować innych graczy. Oznaczone są **symbolem celownika** (target symbol). Obok celownika wskazany jest **cel danego Ataku**. Przykładowo, może to być należący do przeciwnika biznesmen albo Gangster. Efekty Ataku są opisane w dolnej części karty, poniżej wskazanego celu. **Zanim odkryjesz przed innymi graczami kartę Ataku**, wskaż, kto będzie twoim celem. Po odkryciu karty nie ma możliwości prowadzenia negocjacji lub dyskusji. Należy przejść do jego egzekucji. Pertraktacje i groźby są dozwolone, ale tylko przed odkryciem karty Ataku. Można też oczywiście blefować.



Zlecenia

Zlecenia to taki typ kart Rozkazów, które zapewniają **zyski** i są oznaczone **symbolem dolara** (\$). Na każdej karcie znajdują się zazwyczaj dwie informacje określające wysokość zysku za wykonane Zlecenie. Wysokość zysku uzależniona jest od liczby uzyskanych sukcesów po rzucie kośćmi. Pobierz odpowiednią kwotę z banku natychmiast po rzucie, w którym uzyskałeś co najmniej jeden sukces. Możliwość wykonania Zlecenia wiąże się najczęściej ze **spełnieniem warunków wstępnych**, które wyszczególnione są w dolnej części karty. Aby wykonać Zlecenie, musisz je spełniać, tzn. musisz **posiadać wskazane karty Interesów** w swoim obszarze gry albo/i musisz mieć sposobność **wykorzystania kart należących do innych graczy**. Ten drugi przypadek nazywany jest „**zawieraniem UMOWY**”. Jeśli nie spełniasz warunku, nie możesz wykonać Zlecenia.

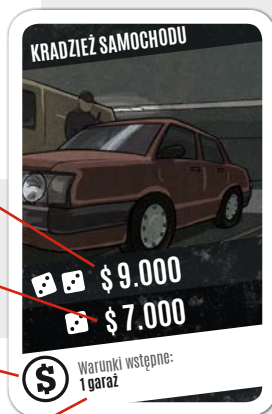
Przykład: karta Zlecenia „Kradzież samochodu” wymaga posiadania karty Interesów „Garaż”. Jeśli posiadasz tę kartę, to możesz wykonać Zlecenie. Jeśli jednak nie spełniasz tego warunku, to możesz negocjować z innym graczem, który prowadzi garaż (posiada tę kartę), abyś mógł z niego skorzystać.

zysk przy co
najmniej dwóch
sukcesach

zysk przy jednym
sukcesie

symbol
Zlecenia

warunki
wstępne
Zlecenia:
wymagane
karty Interesów



Umowy

Pamiętaj, że inni gracze będą chcieli mieć udział w twoich zyskach. **Negocjujcie ze sobą**. Negocjacje możecie inicjować **przed** ujawnieniem Zlecenia. W ten sposób inni gracze nie poznają wysokości ewentualnych zysków. Podczas negocjacji możecie mówić prawdę lub blefować. Dozwolone jest rozpoczęcie negocjacji już podczas fazy Planowania. Jeśli w ich trakcie dojdzie do porozumienia, umieść żeton **Umowy** na właściwej karcie/kartach Interesu. Ten żeton uprawnia do skorzystania z karty **jednokrotnie** i tylko do **jednego Zlecenia**.

Zaplanowane Zlecenie wykonujesz dopiero podczas fazy Działania. Odkryj kartę Zlecenia i sprawdź, czy spełniasz wszystkie warunki. Następnie rzuć określoną liczbą kości (liczba kości równa jest sile Gangstera) i sprawdź, czy udało ci się osiągnąć sukces. Wykorzystane żetony Umowy wracają do właściciela.

Podczas negocjacji wszystkie chwytaki są dozwolone. Możesz oferować pieniądze lub możliwość użyczenia określonej karty Interesu. Możesz składać obietnice na przyszłość, ale jak zwykle masz prawo kłamać! Obietnice mogą być łamane, nikt nie jest zobowiązany do dotrzymania słowa.

Jest jedno „ale”: umieszczenie żetonu Umowy na karcie przeciwnika jest wiążące i nie można go cofnąć. Najbezpieczniej sposobem użyczenia kart Interesów jest żądanie otrzymania kwoty za Umowę z góry! Oczywiście umowy na zasadzie „dzielimy się zyskiem pół na pół, jeśli zlecenie wypali” lub „daj mi skorzystać z tej karty Interesu, a nie zaatakuję cię podczas tej rundy” też są możliwe. Trzeba jednak pamiętać, że słowne obietnice mimo wszystko zawsze można złamać.

zawieranie Umowy



Przykład: podczas fazy Planowania żółty gracz planuje dla jednego ze swoich Gangsterów Zlecenie „Oszustwo inwestycyjne”. Potrzebuje do tego prawnika i lichwiarza, ale ma do dyspozycji tylko lichwiarza. Ogłasza więc pozostałym graczom, że chciałby skorzystać z usług prawnika. Zielony gracz ma prawnika na swoich usługach. Żółty gracz oferuje mu zatem kwotę w wysokości \$3.000, za co zielony gracz żąda zapłaty z góry. Na drodze negocjacji gracze dochodzą do porozumienia, że zielony gracz otrzyma \$2.000 z góry. Żółty gracz płaci ustaloną kwotę i umieszcza jeden żeton Umowy na prawniku należącym do zielonego gracza. W fazie Działania żółty gracz wykonuje Zlecenie, rzuca kośćmi, uzyskuje wynik 3 i 4 (dwa sukcesy), dzięki czemu pobiera z banku zysk w wysokości \$9.000.



Umowy można zawierać w **każdej chwili**. Możesz negocjować z innymi graczami zarówno tuż przed wykonaniem Zlecenia, jak również w trakcie fazy Planowania. To częsta praktyka.

Karty Interesów, na których znajdują się też żetony Umów innych graczy, (poza twoimi) **możesz używać do wykonania swoich Zleceń** w tej samej rundzie. Nie ma **żadnych ograniczeń co do liczby żetonów Umów, które mogą znajdować się na karcie Interesu**. Każdy gracz ma do dyspozycji pięć żetonów Umów.

Umieszczony na karcie Interesu żeton Umowy zdejmij dopiero po wykorzystaniu tej karty w czasie wykonywania Zlecenia. Właściciel żetonu może w każdej chwili dobrowolnie odstąpić od Umowy i zdjąć żeton z karty. Środki zainwestowane w Umowę przepadają. Niewykorzystany żeton może być pozostawiony na danej karcie nawet przez kilka rund.

Może się zdarzyć, że Umowa zostanie automatycznie zerwana, a żetony Umów powrócą do właścicieli. Dzieje się tak w sytuacji, gdy dana karta Interesu zostanie zneutralizowana, odrzucona lub przejęta w wyniku przekupstwa. Przedmiot umowy staje się beзуżyteczny i gracz musi wtedy, o ile to możliwe, negocjować nową umowę z pozostałymi graczami. **Pamiętaj, że Umowy można zawierać w każdej chwili, do momentu poprzedzającego wykonanie Zlecenia.**

Jeżeli nie spełniasz wszystkich warunków Zlecenia, odrzuć kartę Zlecenia bez żadnych konsekwencji na właściwym stos.

Możesz umieścić żeton Umowy na zaplanowanym, **a jeszcze nieopłaconym Zakupie** innego gracza. Oczywiście takiej karty Interesu nie możesz wykorzystać do wykonania Zlecenia, zanim jej właściciel za nią nie zapłaci i nie wdroży do gry.



więcej niż jedna zawarta Umowa na karcie Interesu

Wskazówka – rozważne planowanie: kolejność wykonywania zadań powierzonych Gangsterom jest bardzo ważna. Zawsze możesz wykonać najpierw (S) Zlecenie, dzięki któremu w pierwszej rundzie zarobisz trochę gotówki, a w drugiej rundzie wykorzystasz te fundusze na dokonanie Zakupu. Możesz też wykorzystać nowo zakupioną firmę do wykonania kolejnego (S) Zlecenia. Misterna plany, jakkolwiek sprytne i rozbudowane by nie były, mają jedną, poważną wadę – mogą zostać zniweczone przez działania przeciwników...

Karty Wpływów

Karty Wpływów zagrywa się **bezpośrednio** z ręki. **Moment ich zagrania, a także ich efekt** jest opisany na **samych kartach**. Kartę Wpływu odrzuca się po jej zagraniu na odpowiednie miejsce na planszy. Na początku każdej rundy w fazie Dobierania kart otrzymujesz nowe Karty Wpływów.

Zagrywanie karty Wpływu jest dodatkowym działaniem, innym niż planowanie i wykonywanie zadań przez Gangsterów. Nie ma limitu kart Wpływów, które możesz zagrać, jednakże niektóre z nich możesz użyć tylko podczas określonych faz. Na przykład karta „Intrygant” może być zagrana podczas fazy Działania tuż przed ruchem innego gracza. Z kolei kartę „Doktorek” możesz wykorzystać jedynie w odpowiedzi na zagranie karty przez innego gracza. Więcej informacji na temat kart Wpływów znajduje się w Dodatku na stronie 15.



Umowa na zleceniu Zakupu

Wskazówki dla początkujących:

Działanie kart Wpływów ma mniejsze znaczenie podczas pierwszej rundy. W późniejszych rundach, gdy poznasz podstawowe zasady rządzące rozgrywką, zacznij wykorzystywać potęgę wpływów. Zobaczysz, jak wielkie mogą mieć znaczenie w osiągnięciu celu, jakim jest rządzenie mafijnym półświatkiem.



Faza Wypłaty

Dochód

Dochód otrzymujesz z posiadanych **kart Interesów** i ewentualnego **Monopolu** (zob. poniżej). Musisz głośno i wyraźnie podać innym graczom należną ci sumę, po czym weź odpowiednią kwotę z banku.

Rekrutowanie Gangsterów

Po otrzymaniu dochodu możesz zrekrutować **jednego** nowego Gangstera, którego karta leży pod kartą twojego Szefa Mafii. Zapłać do banku koszt wskazany na karcie Gangstera, a następnie umieść tę kartę we własnym obszarze gry.

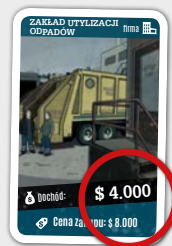
Limit kart na ręce

Na końcu każdej rundy możesz posiadać do **3 kart Rozkazów** oraz do **3 kart Wpływów**. Odrzuć nadwyżkę kart na odpowiednie stosy.

Limit kart zacznie być istotny dopiero od drugiej rundy gry.

Zmiana Gracza Rozpoczynającego

Na końcu rundy gracz, który posiadał kartę Gracza Rozpoczynającego, przekazuje ją osobie siedzącej po jego lewej stronie. Rozpoczyna się kolejna runda.



dochód



Limit kart na ręce

Monopol

W grze występują trzy karty Monopolu, z czego każda przypisana jest do odpowiedniego rodzaju **biznesmenów: Prostyucja** (alfonsi), **Narkotyki** (dilerzy) i **Pożyczki** (lichwiarze). Otrzymujesz kartę Monopolu natychmiast, jeśli posiadasz na swoich usługach przynajmniej **dwóch** biznesmenów tego samego rodzaju i posiadasz **łącznie więcej biznesmenów danego rodzaju niż wszyscy pozostali gracze razem!**

Nie wliczaj do posiadanej liczby kart tych biznesmenów innych graczy, którzy są związani z tobą Umowami. Jeśli posiadasz przewagę, weź odpowiednią kartę Monopolu i połóż ją obok swoich kart Interesów. Monopol zapewnia dodatkowy dochód na końcu rundy w wysokości \$5.000. W dowolnym momencie rozgrywki, gdy przestaniesz spełniać warunki Monopolu, zwróć kartę Monopolu z powrotem na planszę.

Przykład: czerwony gracz posiada na swoich usługach dwóch alfonsów, podczas gdy żółty gracz ma do dyspozycji tylko jednego. W grze nie ma innych alfonsów, więc czerwony gracz otrzymuje kartę Monopolu „Prostyucja”. Podczas kolejnego ruchu niebieski gracz wykupuje kartę alfonsa. W efekcie czerwony gracz traci kartę Monopolu, ponieważ pozostali gracze (żółty i niebieski) posiadają łącznie tyle samo co on alfonsów.



karty Monopolu

Koniec gry

Gra kończy się wraz z końcem czwartej rundy, po rozpatrzeniu fazy Działania. Pomińcie fazę Wypłaty. Zamiast tego każdy z graczy otrzymuje **podwójny dochód** z posiadanych kart Interesów i Monopolu.

Gracz, który na końcu rozgrywki posiada największą liczbę kart **Gangsterów** do swojej dyspozycji (czyli takich, których mógłby wykorzystać w kolejnej rundzie), otrzymuje dodatkowe \$15.000 (w przypadku remisu nikt nie otrzymuje tej premii).

Premia za argument siły: każdy gracz, który zamordował choć jednego Gangstera należącego do przeciwnika, otrzymuje premię. Zsumuj siłę zamordowanych Gangsterów (liczba pistoletów na kartach), aby ustalić wysokość premii:

- 1 zamordowany Gangster: siła na karcie x \$2.000
- 2 zamordowanych Gangsterów: łączna siła na kartach x \$4.000
- 3 i więcej zamordowanych Gangsterów: łączna siła na kartach x \$6.000

Wygrywa gracz z największą zgromadzoną gotówką.

W przypadku remisu wygrywa gracz z bardziej wartościowymi kartami Interesów i Gangsterów. Zsumujcie koszt zakupu wszystkich posiadanych kart Interesów i Gangsterów i wskażcie zwycięzcę. Jeśli to nie rozstrzygnie o wygranej, pretendenci do triumfu muszą siłować się na rękę, aby wyłonić zwycięzcę.

Terminy i definicje



Dezaktywacja (od rundy I)

Kiedy karta Gangstera lub Interesu zostaje dezaktywowana, **połóż ją do góry nogami** na czas trwania danej rundy. Gangster **nie może wykonać otrzymanego Rozkazu**, a zaplanowaną dla niego kartę Rozkazu odrzuca się. Dezaktywowane karty Interesów **nie mogą zostać użyte w celu spełnienia warunków** **Zlecenia, nie generują też dochodu** podczas fazy Wypłaty i **nie są brane pod uwagę przy ustalaniu Monopolu**. Żetony Umów na dezaktywowanych kartach wracają do swoich właścicieli. Dezaktywowana karta **wraca do gry wraz z początkiem kolejnej rundy**, po dobraniu przez graczy nowych kart.



Morderstwo i zniszczenie (od rundy II)

Niektóre karty Rozkazów pozwalają wyeliminować **Gangsterów i biznesmenów** lub zniszczyć **firmy**. Jeśli wyrzucisz na kościach odpowiednią liczbę sukcesów, karta będąca celem ataku jest **odrzucana**. Karty Interesów (firmy i biznesmeni) odrzuca się na spód stosu kart Interesów. Karty zamordowanych Gangsterów odpada z gry. Jeśli udało ci się **zamordować Gangstera**, weź jego kartę – uwzględnij ją na końcu gry podczas obliczania *Premii za argument siły*.



Zamach (od rundy III)

Karta ta pojawia się w trzeciej rundzie i widnieje na niej rysunek **kości do gry ze znakiem zapytania**. Oznacza to, że **sukces** osiąga się **przy wyrzuceniu przynajmniej tylu oczek, ile wynosi siła atakowanego Gangstera**. Jeśli na karcie Ataku znajdują się symbole dwóch kości do gry ze znakiem zapytania, do zlikwidowania danego Gangstera będą potrzebne co najmniej **dwa sukcesy**. Istnieje możliwość zamordowania Gangstera, któremu **wydano Rozkaz** lub **polecenie Zakupu**. W takiej sytuacji **liczba wymaganych oczek do uzyskania sukcesu wzrasta o 1!** W przypadku uzyskania odpowiedniej liczby sukcesów, karta powierzona Gangsterowi także jest odrzuca na właściwy stos na planszy.

*Przykład: czerwony gracz zlecił swojemu Gangsterowi o **siłę 2** wykonanie **Zamachu** na należącego do żółtego gracza Gangsterze o **siłę 4**. Czerwony gracz rzuca **DWIEMA kośćmi** i aby zamordować Gangstera musi uzyskać przynajmniej **CZTERY oczka na każdej z nich** (dwa sukcesy). Wyrzuca jednak 3 i 5, co oznacza, że uzyskał tylko 1 sukces. W efekcie Gangster żółtego gracza uchodzi z życiem z próby zamachu (gdyby temu Gangsterowi przydzielono wcześniej zadanie, czerwony gracz musiałby wyrzucić na każdej kości wynik „5” lub więcej, aby uzyskać sukces).*



Pranie brudnych pieniędzy (od rundy II)

Jeśli uda ci się uzyskać co najmniej jeden sukces w momencie rozpatrywania karty **Pranie Brudnych pieniędzy**, będziesz mógł zdeponować część swoich pieniędzy, omijając tym samym literę prawa. W zależności od liczby uzyskanych sukcesów możesz „oczyścić” do \$15.000 ze swoich zasobów i umieścić je **pod swoją kartą Szefa Mafii**. Z tych funduszy nie możesz korzystać do końca gry, lecz co ważniejsze, inni gracze nie mogą ci ich ukraść. **Na końcu gry** odłożone w ten sposób pieniądze przynoszą **podwójny zysk**.

Wersja skrócona:

Jeśli wolicie krótsze rozgrywki, możecie zakończyć grę po trzeciej rundzie.





Karty reakcji (od rundy III)

Karty reakcji **Rabunku** i **Pułapki** wchodzą do gry w trzeciej rundzie. Zagrywa się je tak samo, jak zwykłe karty **Rozkazów**. Podczas fazy Planowania przydziel tę kartę jednemu ze swoich Gangsterów.

Wykonaj **Rabunek** podczas fazy Działania, ale nie w trakcie swojego ruchu, **lecz podczas ruchu innego gracza!**

Gdy któryś z graczy z powodzeniem wykona  Zlecenie, możesz wówczas odkryć kartę **zaplanowanego Rabunku**. W zależności od liczby uzyskanych sukcesów, otrzymujesz ze zrabowanego Zlecenia połowę lub cały zysk.

Rabunek musisz rozpatrzyć **natychmiast po rzutach kośćmi przez przeciwnika, ale przed pobraniem przez niego zysku z banku**.

Karta **Pułapki** działa podobnie jak karta Rabunku: jeśli jesteś celem udanego  Ataku, możesz odkryć kartę Pułapki. W zależności od liczby uzyskanych sukcesów, Atak **może zostać odparty** (jego efekt nie jest rozpatrywany) lub napastnik może wręcz **zginąć** podczas starcia. Odłóż wówczas kartę Gangstera do poza grę. W przypadku udanego zamachu, gracz zagrywający kartę Pułapki, zabiera zamordowanego Gangstera – ta karta liczy się podczas podliczania punktów na końcu gry.

To jedyne sposoby zagrywania kart reakcji. Pamiętaj, że nie możesz ich zagrywać w trakcie swojego ruchu. Jeśli w fazie Działania pozostała ci już do dyspozycji tylko ostatnia karta, a jest to karta reakcji, to musisz ją **odrzuć** bez żadnych konsekwencji.

Swoboda negocjacji

Wszelkiego rodzaju Umowy między graczami mogą być zawierane w każdej chwili na dowolnych warunkach akceptowalnych przez obu graczy, o ile nie kłócą się one z zasadami gry. Umowy można zrywać w każdej chwili.

W trakcie gry możesz wymieniać się kartami Interesów i Gangsterów lub je odsprzedawać innym graczom (jeśli karta Interesu dobrowolnie zmienia właściciela, znajdujące się na niej żetony Umowy wciąż na niej pozostają). Możesz pożyczać lub rozdawać pieniądze. **Nie możesz się wymieniać tylko i wyłącznie kartami na ręce oraz tymi, które przydzieliłeś do Gangsterów. Pokazywanie kart z ręki pozostałym graczom również jest zabronione.**

Pełna wolność handlu i słowa jest istotą tej gry. Negocjujcie ze sobą, szantażujcie, zastraszajcie się nawzajem, prawcie sobie nieszczerze komplementy, blefujcie i oszukujcie, zawierajcie sojusze i wreszcie zdradzajcie swoich sprzymierzeńców. Dobranie odpowiedniej taktyki wobec pozostałych graczy może mieć decydujące w tej grze.

Szantaż

W opisaną powyżej swobodę negocjacji idealnie wpisuje się szantażowanie pozostałych graczy. Pamiętaj jednak, że **przed odkryciem karty**  **Ataku, musisz jasno i wyraźnie określić cel ataku** (zob. strona 6).

Jeśli chcesz kogoś zaszantażować (np. ze słowami „płać \$5.000, bo inaczej zabiję twojego Gangstera!”), to musisz spróbować szantażu **PRZED** odkryciem karty  Ataku. Gdy tylko karta Ataku zostanie odkryta, musisz **natychmiast** przeprowadzić atak na wybrany cel i wykonać rzut kośćmi w celu ustalenia liczby sukcesów.

Dzięki temu możliwe jest blefowanie – możesz szantażować innych graczy, nawet jeśli wcale nie planowałeś żadnego  Ataku.



Dodatek: wskazówki

Nie mów innym graczom o tych wskazówkach, chyba że chcesz grać uczciwie.

Bądź gotowy na negocjacje: *La Cosa Nostra* to gra oparta na negocjacjach. Oczywiście możesz obrać inną taktykę i nie zawierać z nikim Umów. Wprawdzie w ten sposób nie dajesz innym graczom możliwości zarobku, ale i sam oddalas się od zwycięstwa. Prawda jest niewygodna: nie ma zwycięstwa bez negocjacji, a i zabawa wcale nie sprawia tyle frajdy! Jeśli czegoś potrzebujesz, to po prostu tego zażądaj – układ jest prosty: pozostali gracze też mogą czegoś potrzebować...

Werbuju Gangsterów, jeśli masz na to pieniądze. Dzięki temu będziesz mógł wykonać więcej zadań w trakcie jednej rundy. Sam się przekonasz jak bardzo jest to ważne w tej grze.

Kupuj karty Interesów od samego początku gry. Im więcej posiadasz zróżnicowanych kart Interesów, tym więcej Zleceń będziesz mógł wykonać. Zwiąż też swoje szanse na szybki zarobek, bo inni gracze będą chcieli zawierać z tobą Umowy.

Posłuchaj mojej rady i kupuj choć jedną kartę Interesu na rundę. Oczywiście możesz kupować ich więcej, choć może to być trudne do wykonania na początku gry. Powód jest prosty – w przypadku braku wymaganych funduszy na kupno karty, tracisz cenny ruch.

Docień wartość informacji i dyplomacji!

Dokładnie! Ataki mogą dać ci nieźle w kość. A gdy już zostaną zainicjowane, nie można się przed nimi bronić. Wspominałem już, że *La Cosa Nostra* nie jest przyjazną grą? Powiem jeszcze jedno – wykorzystaj możliwości płynące ze szpiegowania. Ataki, których się spodziewasz, możesz osłabić za pomocą kart Wpływów, lecz możesz też zawrzeć Umowę z przeciwnikiem, byś nie został obrany jako cel Ataku. Zawsze możesz też przekonująco grozić przeciwnikom zapowiedzią zemsty. Jeśli możesz użyć kartę „Pułapki”, warto to zrobić. Jeśli jednak jej nie masz, to spróbuj dać przeciwnikowi do zrozumienia, że jednak ją masz...

Zachowaj ostrożność i szacuj ryzyko! Miej świadomość, że zawsze coś może pójść inaczej, niż planowałeś. Sprzymierzeniec, z którym zacząłeś robić interesy, może nagle ukraść całe pieniądze wymagane do wykonania danego Zlecenia. Nie rób ryzykownych planów, nawet jeśli są bardzo kuszące!

Wykonanie Rozkazu, w którym sukces wymaga uzyskania trzech oczek na kości, może wydawać się łatwą sprawą, ale nawet to może się nie udać. Jeśli sukces zaplanowanej rundy zależy od konkretnego Zlecenia, skorzystaj ze wsparcia „Stronnika” lub „Pistoletu maszynowego”!

Nie poddawaj się! Nawet jeśli atak przeciwnika mocno cofnie twoje postępy – nie odpuszczaj. *La Cosa Nostra* została tak zaprojektowana, żeby każdy gracz miał coś do powiedzenia do końca gry. Nawet gdy wydaje ci się, że wszystko jest już stracone, zręczne wykorzystanie nieuwagi współgraczy może pozwolić ci na powrót do gry i ostateczne zwycięstwo.

Szybko reaguj na sytuacje kryzysowe! Okazało się, że zabrakło ci pieniędzy do zapłacenia za planowany Zakup? Schowaj dumę do kieszeni! Proś o pieniądze pozostałych graczy! Składaj im propozycje nie do odrzucenia! Obiecuj horrendalne prowizje! Zachęcaj innych do negocjacji i pozwól zawierać niedorzeczne Umowy. Takie rozwiązanie może być trudne do zaakceptowania, ale często jest lepszym wyjściem niż poddanie się i utracenie możliwości wykonania opłacalnego dla ciebie zadania.

Wykorzystuj momenty słabości przeciwników! Jeśli jeden z graczy potrzebuje gotówki, udzieli mu pożyczki, której potrzebuje ale w zamian za, przykładowo, umieszczenie żetonu Umowy na jednej z jego kart. Pozwoli ci to wypracować dogodne warunki sprzyjające przyszłym Zleceniom. Pozyskiwanie przyjaciół w ten sposób też jest ważne – dyplomacja może okazać się potężną bronią.

Wskazówka: ograniczenie czasowe

Czas gry zależy od liczby graczy. W zależności od nastawienia graczy negocjacje i faza Planowania mogą zająć sporo czasu.

Jeśli chcesz ograniczyć czas gry, zalecam zastosowanie poniższych rad:

1. Gracz, który właśnie zakończył swój ruch, zachęca kolejnego gracza do wykonania ruchu wypowiadając na głos jego imię (czasami efekt jest rewelacyjny).

2. W razie problemów w trakcie fazy Planowania używaj klepsydry lub stopera. Każdy gracz ma minutę na zaplanowanie zadania dla swojego Gangstera. Oczywiście możesz zacząć planowanie jeszcze przed swoim ruchem. Możesz też zawierać Umowy z innymi graczami poza swoim ruchem.

Przeprowadzenie pozornie słabych Ataków, takich jak *Napaść na biznesmena* lub *Wandalizm*, może dać doskonałe rezultaty. Nie jest to trudne, ponieważ nawet lichy Gangster może się tym zająć. Co więcej, możesz w ten sposób ukrócić Monopol przeciwnika lub przejść jego pozycję w biznesie.

Popularną taktyką jest dezaktywowanie karty Interesu innego gracza, na której znajduje się żeton Umowy. W ten sposób atakujesz zarówno posiadacza karty, jak również gracza, który zawarł z nim Umowę, blokując możliwość wykonania określonego Zlecenia.

Oto przykład wyjątkowo perfidnego ruchu: dokonuję pobicia prawnika, którego właścicielem jest niebieski gracz. Robię to, ponieważ czerwony gracz umieścił na tej karcie swój żeton Umowy. Skoro tamten prawnik jest dezaktywowany, to mogę zaoferować czerwonemu graczowi zawarcie umowy z moim prawnikiem w zamian za pokątną sumkę!

Dodatek: alternatywne warianty gry

Szpiegowanie:

Jeśli jesteś doświadczonym graczem, zalecam ci wprowadzenie zasady pozwalającej na zagrywanie kart „kapusia” i „szpiega” w każdej chwili – nawet poza swoim ruchem. Zwiększy to dynamikę gry i na pewno ją przyspieszy.

Możesz także przyjąć, że wszystkie karty Wpływów można zagrywać w dowolnym momencie gry (włącznie z kartami „Stronników”). Jeśli się na to zdecydujesz, to na końcu każdej fazy Planowania musisz przeznaczyć krótki moment, podczas którego gracze mogą zagrać swoje karty Wpływów, zanim przejdą do fazy Działania.

Premia od zarobków:

Jeśli już nabrałeś gangsterskich szlifów, możesz wypróbować wariant, który zwiększy poziom rywalizacji i zachęci pozostałych graczy do korzystania z kart Ataków. Na końcu każdej rundy gracz, który zebrał największy dochód, otrzymuje **premię w wysokości \$5.000!** W przypadku remisu nikt nie otrzymuje premii.

Pamiętaj:

Żeton Umowy może być pozostawiony na danej karcie nawet przez kilka rund, do czasu, gdy uznasz, że to najlepszy moment na jego wykorzystanie. Z czasem kolejne Zlecenia stają się coraz bardziej lukratywne. Bądź sprytny, zawieraj Umowy i ustawiaj swoje żetony Umów na cudzych kartach Interesów już w początkowych rundach – oczywiście na korzystnych dla siebie warunkach.

Dodatek: objaśnienie kart

Poniżej znajduje się lista kart Rozkazów, Wpływów i biznesmenów posiadających specjalne zdolności.

 Karty Zlecenie nie są tutaj uwzględnione – każde Zlecenie jest inne, lecz zagrywa się je w ten sam sposób.



Napaść na biznesmena

Biznesmen należący do przeciwnika jest dezaktywowany.

Dezaktywacja: zob. strona 9.

Sukces zapewnia ci już wynik dwóch oczek na jednej kości. Każdy Gangster może spuścić łomot zwykłemu biznesmenowi.

Liczba: 2/1/0/0



Uszkodzenie mienia

Zaatakowany gracz musi wpłacić do banku \$5.000 lub \$2.000.

Pieniądze należą do banku, a nie do ciebie!

Jeśli dany gracz ma za mało pieniędzy, to musi oddać całą gotówkę.

Liczba: 2/0/0/0



Kradzież

Zaatakowany gracz musi ci zapłacić odpowiednią kwotę ze swoich zasobów (wysokość zapłaty wskazana jest na karcie). Jeśli dany gracz ma za mało pieniędzy, to musi oddać całą gotówkę.

Liczba: 2/2/1/2



Wandalizm

Firma przeciwnika jest dezaktywowana.

Dezaktywacja: zob. strona 9.

Liczba: 1/1/0/0



Propozycja nie do odrzucenia

Możesz natychmiast kupić kartę Interesu znajdującą się w Mieście. Płacisz za nią połowę ceny lub o \$1.000 mniej.

Możesz najpierw rzucić kośćmi, a potem wybrać kartę Interesu.

Liczba: 0/1/1/0



Koneksje

Przejrzyj stos kart Interesów i kup dowolną kartę za \$2.000 mniej lub za pełną cenę.

Możesz też wybrać kartę znajdującą się w Mieście. Możesz najpierw rzucić kośćmi, a potem wybrać kartę Interesu.

Liczba: 0/1/1/0



Pranie brudnych pieniędzy

Możesz wyprać do \$15.000 lub do \$8.000 posiadanej gotówki.

Pranie brudnych pieniędzy: zob. strona 9.

Liczba: 0/2/2/0



Przyjęcie urodzinowe

Masz dziś urodziny! Każdy zgraczy musi dać ci w prezencie \$3.000 lub \$1.000.

Jeśli dany gracz ma za mało pieniędzy, to musi ci oddać całą gotówkę. Składanie życzeń jest obowiązkowe.

Liczba: 0/1/0/0



Podpalenie

Firma przeciwnika zostaje zniszczona lub dezaktywowana.

Zniszczenie i dezaktywacja: zob. strona 9.

Liczba: 0/0/1/1



Zabójstwo biznesmena

Biznesmen na usługach przeciwnika zostaje zamordowany lub dezaktywowany.

Morderstwo i dezaktywacja: zob. strona 9.

Liczba: 0/1/2/1



Morderstwo

Gangster na usługach przeciwnika zostaje zamordowany.

Aby uzyskać sukces, uzyskaj na kości co najmniej tyle oczek, ile wynosi siła atakowanego Gangstera: zob. strona 9.

Sukces wymagany jest na dwóch kościach. Jeden sukces nie przynosi żadnych efektów.

Liczba: 0/0/3/2



Przekupstwo

Biznesmen na usługach przeciwnika zmienia pracodawcę. Weź jego kartę.

Sukces wymagany jest na dwóch kościach. Jeden sukces nie przynosi żadnych efektów. Po przejściu tej karty, żetony Umów na karcie biznesmena wracają do swoich właścicieli.

Liczba: 0/2/2/2



Rabunek

Karta reakcji! Zagraj ten Rozkaz, gdy inny gracz wykonał z powodzeniem Zlecenie i rzuć kośćmi. W zależności od liczby uzyskanych przez ciebie sukcesów, otrzymujesz ze zrabowanego Zlecenia połowę lub cały zysk (zaokrąglając w dół).

Zob. strona 10.

Rabunek jest Atakiem, a nie Zleceniem. Nie możesz zagrać karty Rabunku w odpowiedzi na inny Rabunek. Kto pierwszy, ten lepszy (chyba że przed grą ustalicie, że można zagrywać Rabunek na inny Rabunek).

Liczba: 0/0/2/1



Pułapka

Karta reakcji! Wykonaj ten Rozkaz, gdy inny gracz zagrał na ciebie kartę Ataku. W zależności od liczby uzyskanych przez ciebie sukcesów, Gangster-napastnik zostaje zamordowany lub Atak zostaje odparty.

Zob. strona 10.

Można zagrać Pułapkę w odpowiedzi na Rabunek. Pułapka NIE JEST Atakiem, więc nie można jej zagrać na inną Pułapkę.

Liczba: 0/0/1/2



Wysięgi konne

Wszystko albo nic! Połóż na tej karcie maksymalnie \$20.000 swojej gotówki.

Postawione pieniądze zostają podwojone lub (w przypadku braku sukcesu) w całości utracone. Zanim wykonasz rzut, musisz najpierw na głos zadeklarować wysokość zakładu. Powodzenia!

Liczba: 0/0/0/1



Ostrzał z samochodu

Gangster na usługach przeciwnika zostaje zamordowany lub kontratakuję (atakuje twojego Gangstera).

W przypadku braku sukcesu zaatakowany przez ciebie gracz odpowiada ogniem. Rzuca liczbą kości równą sile swojego Gangstera i rozpatruje efekt Ataku.

Liczba: 0/0/0/2



Samochód pułapka

Gangster na usługach przeciwnika zostaje zamordowany lub dezaktywowany.

Morderstwo i dezaktywacja: zob. strona 9.

Liczba: 0/0/1/1

„Liczba” oznacza liczbę kart dostępnych w grze w danej rundzie. W przypadku kart Rozkazów informację czyta się według wzoru:

w rundzie I / w rundzie II / w rundzie III / w rundzie IV.

Karty Wpływów



Kapuś

Możesz zagrać tę kartę w dowolnym momencie.

Podglądnij zaplanowany Rozkaz jednego z graczy.

Nie możesz nikomu pokazać karty, którą podglądnąłeś. Póki trzymasz tę kartę w ręce, nie możesz o niej rozmawiać.

Później jednak możesz o niej mówić (i kłamać) ile tylko chcesz.

Albo: w swoim ruchu wymień cztery karty Interesów, znajdujące się w Mieście, na nowe.

Wymienione karty Interesów odłóż na spód stosu kart Interesów.

Liczba: 8



Szpieg

Możesz zagrać tę kartę w dowolnym momencie.

Możesz podglądać dwa Rozkazy dowolnych graczy: zob. kapuś.

Możesz wybrać karty Rozkazów należące do różnych graczy.

Liczba: 4



Doktorek

Gry zagrasz tę kartę po śmierci Gangstera lub biznesmena, zostanie on tylko dezaktywowany.

Gdy zagrasz tę kartę po dezaktywowaniu Gangstera lub biznesmena, nie zostanie on dezaktywowany.

Liczba: 2



Stronnik

Zagraj tę kartę podczas fazy Planowania. Połóż ją odkrytą na dowolnym Gangsterze.



Wykonanie Rozkazu przez tego Gangstera będzie łatwiejsze. Liczba oczek na kości wymagana do uzyskania sukcesu jest mniejsza o 1. Odrzuć tę kartę wraz z Rozkazem, który był wykonywany przez Gangstera.

Jednemu Gangsterowi może pomagać maksymalnie jeden stronnik!

Liczba: 5



Sabotażysta

Zagraj tę kartę podczas fazy Planowania. Połóż ją odkrytą na Gangsterze przeciwnika.



Wykonanie Rozkazu przez tego Gangstera będzie trudniejsze. Liczba oczek na kości wymagana do uzyskania sukcesu jest większa o 1. Odrzuć tę kartę wraz z Rozkazem, który był wykonywany przez Gangstera.

Jednemu Gangsterowi może przeszkadzać maksymalnie jeden sabotażysta!

Liczba: 2



Pistolet maszynowy

Zagraj tę kartę podczas fazy Planowania. Połóż ją odkrytą na dowolnym Gangsterze.



Siła tego Gangstera zostaje zwiększona o 1. Przysługuje mu rzut jedną dodatkową kością. Ta karta przydaje się, gdy dany Gangster ma paść ofiarą Ataku.

Odrzuć tę kartę po zakończeniu rundy.

Jeden Gangster może korzystać z maksymalnie jednego pistoletu maszynowego!

Liczba: 4



Rozproszenie uwagi

Zagraj tę kartę podczas fazy Planowania. Połóż ją odkrytą na Gangsterze przeciwnika.



Siła tego Gangstera zostaje zmniejszona o 1. Przysługuje mu rzut jedną kością mniej. Ta karta przydaje się, gdy dany Gangster ma paść ofiarą Ataku.

Odrzuć tę kartę po zakończeniu rundy.

Siła Gangstera w wyniku Rozproszenia uwagi nie może być mniejsza niż 1.

Jeden Gangster może być rozproszony maksymalnie jedną kartą!

Liczba: 3

Biznesmeni o specjalnych zdolnościach



Intrygant

Zagraj tę kartę podczas fazy Działania przed ruchem dowolnego gracza. Możesz natychmiast wykonać dodatkowy ruch. Następnie kontynuuj grę zgodnie z dotychczasowym przebiegiem.

Albo: zagraj tę kartę przed wykonaniem swojego ruchu. Pomiń swój ruch. Ruch wykonuje następny w kolejności gracz.

Po zagraniu tej karty wykonujesz dodatkowy ruch (Rozkaz albo Zakup). Potem następuje powrót do gracza, który miał wykonywać ruch.

Ogłoś zagraniem tej karty głośno i wyraźnie, zanim następny gracz rozpocznie swój ruch. Gdy przeciwnik odkryje kartę Rozkazu, jest już za późno na zagraniem tej karty.

Jeśli inny gracz też chciałby zagrać kartę *Intryganta*, może to zrobić natychmiast po tym, gdy pierwsza zagrana karta *Intryganta* zostanie rozstrzygnięta.

Jeśli dwóch lub więcej graczy chce zagrać kartę *Intryganta* w tym samym czasie, to wówczas rozpatrzenie dodatkowe ruchy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od Gracza Rozpoczynającego. Jeden gracz nie może jednocześnie zagrać więcej niż jednego *Intryganta* w jednym ruchu.

Ta karta może być przydatna, jeśli masz kartę reakcji i chcesz pominąć swój ruch lub gdy sądzisz, że przeciwnik jest w posiadaniu takiej karty.

Liczba: 5



Prawnik

Raz na rundę możesz podglądać dwa Rozkazy dowolnych graczy.

Możesz wybrać karty Rozkazów należące do różnych graczy.

Liczba: 3



Polityk

W fazie Dobierania kart otrzymujesz jedną dodatkową kartę Wpływu.

Liczba: 3



Gliniarz

Raz na rundę i TYLKO PODCZAS WYKONYWANIA ZŁECEN możesz ponownie rzucić jedną kością.

Pamiętaj:

karta ta działa TYLKO podczas ZŁECEN!

Ta karta NIE działa podczas Ataków!

Liczba: 3

Na zdolności specjalne biznesmenów nie wpływają zawarte Umowy. **Zdolnościami NIE można się wymieniać!**

Zdolności specjalne **sumują się**. Przykładowo, jeśli posiadasz dwóch polityków, to możesz pobrać dwie dodatkowe karty Wpływu.

Jeśli chcesz, możesz obrócić kartę biznesmena (przekręcić ją na bok lub obrócić o 180 stopni), aby zaznaczyć, że w danej rundzie jego zdolność została wykorzystana.

Ilustracje: Johannes Sich

Opracowanie graficzne: Daniel Goll

Zespół projektu: Peter Sich, David Sich, Maria Gerber

Podziękowania za cenną pomoc i wskazówki: Felix Weiler, Tobias Jochinke, Beatrix Sich, Markus Sich, Janina Lamers, Sebastian Sonntag, Eva Ehrmann, Daniel Danzer, Matthias Stark, Karsten Höser, Swen Harder, Stephan Zimmermann, Tim Overkamp, Nicholas McHardy, Jonas Hartmann, Andi Spilles, Christopher Frank, Ralf Sandfuchs, Peer Lagerpusch, Katrin Gerber, Edwin Tomasianpour, Christel Schillings, Max Fiedler, Ulf Runghagen, André Cohen, Marcel Beining, Simon Schnug, Michael Wahlers, Tim Bishop, Monika Stangor.

Specjalne podziękowania dla 479 Wspierających ze strony Startnext. Niekórtzy z nich to: Moritz Baar, Thomas Bäumker, Oliver Bläser, René Borchers, Björn Buller, Gregor Brechmann, Michael Dietrich, Josef Ehrmann, Thomas Franz, Holger Fröhling, Martin Gasse, Waldemar Gerber, Kevin Godelmann, Daniel Graf, Jonathan Hagel, Stefan Heffner, Markus "markusdesign" Hoffmann, Daniel Höly, Florian & Matthias Igelbrink, Volker Imhoff, Barbara & Alex Klotz, Kevin Kütke, Sören Kannegieser, Wolfgang Knies, Lars Lange, Patrick Lohmann, Moritz Mehl, Patrick Mendel, Moritz Muth, Yves Nottebrock, Manuel Pelzhaue, Ulrich Rehmes, André "BDX" Schneider, Daniel Schröer, Sascha Schroer, Harald Scholl, Matthias Seul, Mario Spreen, Bennet Stolz, Marcel Schnelle, Jonas Watzata, Wolfgang Weber, Dennis Wegner, Michael Werner, Urs Wernli, Manuel "Mustafi" Winter.

Dziękujemy też wszystkim testerom, którzy mają swój wkład w powstanie tej gry: Christoph Post, David Schaf-feld, Till Koenig, Niklas Herriger, Dominik Hochkirchen, German Martin de Diego, Julia Gerber, Christine Gerber, Lukas Thiel, Jan Schlepper, Andre Geist, Lars Frauenrath, Carlos Rahlwes, Madita Suer, Sebastian Marquardt, Alexa Kupfer, Martina Jürgens, Dirk Roos, Henrik Schunk, Kevin Herrmann, Michael Schramm, Bastian Nonnenberg, Isa Kongehl, Nawid Salimi, Daniele Pagliara, Sebastian Vogelsang, Aki Dimitriou, Karsten Fischer, Basti Stahl, Familie Schimanke, Markus Müntzel, Gloria Clausen, Oliver Eckhardt, Rumi & Seb, Martin Hannaford, Robin Frank, Georg Ehrmann, Jan Kopietz, Oliver Petrich, Grischa Brand, Marina Stenert, Linda Kühirt, Andreas Brauer, Michael Drees, Karsten Luicke, Jörg Hübner, Alice, Dorit, Roman, Phillip Auner i wielu innych.

Przekład na język polski dla Wydawnictwa Baldar: Jan Marcinkowski z www.GameSub.pl

Redakcja i korekta: Viola Kijowska

Skład: Adam Czemko

Odwiedź naszą stronę: www.wydawnictwo.baldar.pl

Pierwsza edycja gry *La Cosa Nostra* została opublikowana dzięki kampanii finansowania społecznościowego na platformie Startnext. Więcej informacji na temat projektu i jego historii można znaleźć na: www.startnext.de/lacosanostra. Polska edycja ukazała się dzięki dofinansowaniu społecznościowemu na [wspieram.to](http://www.wspieram.to)

Profil na Facebooku: www.facebook.com/baldar.wydawnictwo

W razie jakichkolwiek pytań lub uwag zapraszamy do kontaktu z nami: wydawnictwo@baldar.pl

Skrót zasad

Przebieg rundy:

1. Faza Dobierania kart

Pobierz nowe karty Rozkazów i Wpływów (liczba kart jest różna w każdej rundzie; patrz informacja na planszy).

2. Faza Planowania (zob. strona 4)

Począwszy od Gracza Rozpoczynającego i zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, przydziel **jednemu** Gangsterowi zadanie, czyli:

- polecenie Zakupu
Weź jedną kartę Interesu (czyli firmę lub biznesmena) znajdującą się w Mieście i połóż ją odkrytą na karcie Gangstera, po czym uzupełnij karty w Mieście do czterech.

LUB:

- przydzielenie Rozkazu
Wybierz kartę Rozkazu z ręki i połóż ją zakrytą na karcie Gangstera.

Faza Planowania kończy się, gdy wszyscy Gangsterzy wszystkich graczy mają przydzielone zadania. Niewykorzystane karty Rozkazów zatrzymaj na kolejne rundy.

3. Faza Działania (zob. strona 5)

Począwszy od Gracza Rozpoczynającego i zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wykonujcie kolejno po **jednym** zaplanowanym zadaniu, które powierzyłeś **jednemu** ze swoich Gangsterów (Zakup lub Rozkaz).

- **Zakup:** opłać koszt karty Interesu i umieść ją w swoim obszarze gry.
- **Rozkaz:** odwróć kartę i wykonaj polecenie zapisane na karcie.
- Jeśli nie możesz lub nie chcesz kupić karty lub wykonać Rozkazu, odłóż tę kartę na odpowiedni stos na planszy.

Faza Działania kończy się po wykonaniu zadań wszystkich Gangsterów każdego z graczy.

4. Faza Wypłaty (zob. strona 8)

- Zbierz **dochód** ze swoich kart Interesów i Monopolu.
- Możesz **zwerbować dodatkowego Gangstera**, płacąc koszt werbunku określony na karcie.
- **Limit kart na ręce:** odrzuć nadwyżkę kart, aby mieć na ręce maksymalnie do trzech kart Rozkazów i do trzech kart Wpływów.
- Przekaz kartę Gracza Rozpoczynającego kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpocznijcie kolejną rundę gry.

Koniec gry (zob. strona 9)

- Na końcu rundy IV, pomiń fazę Wypłaty i w zamian **wypłać sobie podwójny dochód** ze swoich kart (włącznie z zarobkami płynącymi z Monopolu).
- Jeśli posiadasz **najwięcej Gangsterów do swojej dyspozycji**, otrzymujesz dodatkowe \$15.000.
- **Brudne pieniądze**, które wyprałeś podczas gry liczą się podwójnie.
- Wypłać sobie **premię za argument siły** za zamordowanie Gangsterów należących do innych graczy:
 1. jeden zamordowany Gangster: siła karty x \$2.000
 2. dwóch zamordowanych Gangsterów łączna siła kart x \$4.000
 3. trzech lub więcej zamordowanych Gangsterów: łączna siła kart x \$6.000
- Zsumuj wszystkie swoje pieniądze. Wygrywa gracz z największą zgromadzoną gotówką!

Omówienie symboli na odwrocie!



Wykonywanie Rozkazu

Odkryj zaplanowaną kartę Rozkazu, rzuć odpowiednią liczbą kości i rozpatrz efekt karty. Rzuć jedną kością za każdy punkt siły Gangstera (symbol pistoletu na karcie), do którego przydzieliłeś ten Rozkaz. Każdy rzut, w którym uzyskałeś wynik równy lub wyższy od wskazanego na karcie Rozkazu, uznawany jest za sukces. Efekt karty określony jest przez liczbę uzyskanych sukcesów. Zazwyczaj wysokość zysków z danego  Zlecenia jest wyższa w przypadku uzyskania dwóch sukcesów na kościach (zob. strona 6).

Zawieranie Umowy

Do wykonania niektórych  Zleceń wymagane jest posiadanie pewnych kart Interesów. Jeśli ich nie masz, możesz zawrzeć Umowę z przeciwnikiem, który jest w posiadaniu kart, których ty sam potrzebujesz. Warunki Umowy możesz dowolnie negocjować. Gdy dojdzie do porozumienia, połóż na karcie Interesu swój żeton Umowy. Żeton pozostanie na tej karcie do czasu, gdy zdecydujesz się go użyć do zrealizowania Zlecenia. Karta Interesu może zostać użyta do więcej niż jednego Zlecenia podczas tej samej rundy (zob. strona 6).

Karty Wpływów

Karty Wpływów są dodatkowymi kartami, które możesz zagrać podczas gry. Sposoby i dozwolony moment ich użycia są opisane na kartach (zob. strona 6).

Obejrzyj film objaśniający zasady gry na:

www.wydawnictwo.baldar.pl





Skrót zasad na odwrocie!

Symbole i terminy



Gangster / Siła

Liczba symboli pistoletów na karcie Gangstera oznacza jego siłę i wskazuje, iloma kośćmi należy rzucić podczas fazy Działania.



Zlecenie

Warunki wstępne, które są wymagane do wykonania Zlecenia, znajduje się obok symbolu Zlecenia. W zależności od liczby uzyskanych sukcesów, otrzymujesz odpowiednią kwotę z banku.



Atak

Cel Ataku jest określony obok symbolu Ataku. W zależności od liczby uzyskanych sukcesów, rozpatrz określony efekt karty.



Trudność

Symbol liczby oczek na kości określa, ile minimalnie oczek musisz wyrzucić, aby uzyskać sukces podczas rzutu (w tym przypadku musisz wyrzucić trzy lub więcej oczek).



Efekty karty zapisane obok jednej kości wchodzą w życie przy uzyskaniu jednego sukcesu.



Efekty karty zapisane obok dwóch kości wchodzą w życie przy uzyskaniu co najmniej dwóch sukcesów.



Niepowodzenie

Efekt opisany przy tym symbolu wchodzi w życie, gdy nie uzyskasz żadnego sukcesu.



Zamach

W tym przypadku, w celu pod uwagę **siłę Gangstera, którego planujesz zamordować**. Przykładowo, aby zamordować Gangstera o siłę 3, musisz uzyskać co najmniej dwa sukcesy podczas rzutu kośćmi (czyli na co najmniej dwóch kościach uzyskać wynik 3 lub większy). Jeśli Gangster, który jest celem **zamachu**, posiada przydzielony Rozkaz lub zaplanowany Zakup, poziom trudności przeprowadzenia **zamachu** jest zwiększony o 1 (zob. strona 9).

Symbole na kartach Rozkazów:



Dezaktywacja (od rundy I)

Dezaktywowaną kartę odwróć na czas trwania aktualnej rundy. Dezaktywowana karta nie jest brana w ogóle pod uwagę (zob. strona 9).



Pranie brudnych pieniędzy (od rundy II)

Możesz zdeponować część pieniędzy pod kartą swojego Szefa Mafii. Dzięki temu uchronisz się przed ich kradzieżą. Na końcu gry zdeponowana kwota liczy się podwójnie!



Morderstwo i zniszczenie (od rundy II)

Zniszczona karta zostaje odrzucona z gry. Karty Gangsterów odpadają z gry. Zniszczone karty Interesów położyć na spodzie stosu kart Interesów (zob. strona 9).



Karty reakcji (od rundy III)

Zaplanuj użycie tej karty, przydzielając ją do Gangstera, ale zagraj jako odpowiedź na działanie karty innego gracza (patrz opis na kartach). Kart reakcji nie możesz zagrywać podczas swojego ruchu (zob. strona 10).

Symbole na kartach Wpływów:



Wykonanie Rozkazu będzie łatwiejsze, liczba oczek na kości do uzyskania sukcesu jest mniejsza o 1.



Wykonanie Rozkazu będzie trudniejsze, liczba oczek na kości do uzyskania sukcesu jest większa o 1.



Siła Gangstera jest zwiększona o 1. Gangster otrzymuje jedną dodatkową kość do rzutu i staje się trudniejszym celem **Ataku**.



Siła Gangstera jest zmniejszona o 1. Gangster traci jedną kość do rzutu i staje się łatwiejszym celem **Ataku**.



Monopol

Otrzymujesz kartę Monopolu, jeśli masz przynajmniej dwóch biznesmenów danej specjalizacji (alfonsów, lichwiarzy lub dilerów), a zarazem masz ich więcej, niż wszyscy pozostali gracze razem (zob. strona 8)!

LA COSA NOSTRA