



# LA COSA NOSTRA

Правила



Держите правила под рукой. Также можете обращаться к **Кратким правилам на последней странице и справочнику символов** на задней стороне обложки!

## Состав игры

30 карт гангстеров	3 карты монополии	2 планшета для карт
34 карты бизнеса	5 карт боссов	4 кубика
90 карт поручений	Карта первого игрока	25 жетонов сделок
35 карт влияния	140 банкнот	Правила

## Об игре

В преступном мире Нью-Йорка заправляет «Коза ностра» — сицилийская мафия, запустившая свои щупальца во все криминальные сферы от наркотиков и проституции до вымогательства и подкупа. Но «Коза ностра» не едина: между кланами идет напряжённая борьба за власть, подогреваемая жадной наживы.

Вы — босс мафиозного клана, и ваша задача — расширить преступный бизнес и заработать на своих темных делишках как можно больше денег. Ваша шайка **гангстеров** будет служить вам, выполняя **поручения** и **нападая** на боссов других кланов.

Вы можете добиться наибольшей выгоды, **сотрудничая** с другими игроками, но победителем в игре станет кто-то один. Споры и распри между мафиозными кланами будут встречаться на каждом шагу.

«Коза ностра» — не самая дружелюбная игра. Для победы вам нужно быть беспринципным и безжалостным. Ваши соперники постоянно пытаются нарушить ваши планы, поэтому всегда есть риск неудачи. Стратегия даст вам преимущество, но не забывайте о тактике и гибкости во время переговоров с вашими противниками. Дипломатия — важный фактор игры в «Коза ностра». Вашему клану предстоит пройти множество испытаний, и в любой момент ваши друзья могут стать врагами и наоборот. Угрожайте соперникам, договаривайтесь с бывшими врагами, заключайте союзы — и всегда будьте готовы получить нож в спину.

## Карты

В игре «Коза ностра» есть несколько типов карт.

**Карты поручений** и **карты влияния** ВСЕГДА скрыты от ваших конкурентов; их нельзя отдавать и обменивать. Пока вы не разыграли карту, вы не можете её показывать. Разыгранные карты уходят в сброс, а в начале каждого раунда вы набираете новые.

Вы не просто разыгрываете **карты поручений** с руки, а назначаете их своим гангстерам в **фазе планирования**. Эти карты позволяют вам либо получать деньги (**заработки** (\$)), либо атаковать противников (**нападения** ☹).

**Карты влияния** разыгрываются напрямую с руки; их эффекты вступают в силу немедленно.

**Карты гангстеров** и **карты бизнеса** нужно выкладывать перед собой в открытую. Они остаются перед вами, пока действия других игроков не вынудят вас их сбросить.

**Карты гангстеров** нужны для выполнения поручений. Количество пистолетов на карте обозначает силу гангстера. Некоторые поручения позволяют убивать гангстеров.



Карты боссов



Карты поручений



Карты влияния



**Карты бизнеса** нужны для **заработков** (\$), и чем больше у вас этих карт, тем больше ваш **доход**. Разнообразие вашего бизнеса будет увеличивать ваши накопления. Карты бизнеса делятся на два типа: **компании** и **бизнесмены**. Компании приносят больше денег, чем бизнесмены, но покупать их дороже. Бизнесмены же приносят меньше денег, но обладают особыми свойствами. В ходе игры вы сможете покупать карты гангстеров и бизнесменов, отвечающие вашим задачам и планам.



Карты гангстеров

## Подготовка к игре

1. Положите **планшеты для карт** в середину стола.
2. Разделите **карты поручений** на колоды раундов (ориентируйтесь на цифры на рубашке). Перемешайте их и сложите лицевой стороной вниз на одном из планшетов.
3. Разделите банкноты на стопки по номиналу и сложите их в середине стола.
4. Выложите 3 **карты монополии** лицевой стороной вверх на втором планшете для карт.
5. Каждый игрок получает набор из 3 **карт влияния**: стукач, интриган и головорез.
6. Перемешайте остальные карты и сложите их в колоду лицевой стороной вниз на планшете.
7. Не убирайте **правила**— вам может пригодиться **краткий обзор правил** на последней странице или **справочник по игровым символам** на задней обложке.



Карты бизнеса

Расклад компонентов в середине стола:



Начальные карты влияния



## Начало игры

1. Каждый игрок выбирает **карту босса** и получает 6 карт гангстеров цвета босса.  
Выложите карты с отметкой **«Стартовый гангстер»** перед собой. Остальных положите под карту босса лицевой стороной вверх в любом порядке.
2. Каждый игрок получает свой стартовый набор карт бизнеса:
  - **семья Бландетто (жёлтый):** ростовщик, коп, мусорная компания;
  - **семья Ди Маггио (зелёный):** дилер, адвокат, строительная компания;
  - **семья Кальмути (красный):** сутенёр, политик, автомастерская;
  - **семья ЛаСерва (фиолетовый):** сутенёр, ночной клуб;
  - **семья Карузо (синий):** адвокат, казино
 (стартовый набор карт бизнеса указан на обороте **карты босса!**)
3. Перемешайте остальные **карты бизнеса** и сложите их в колоду лицевой стороной вниз на втором планшете для карт. Выложите и раскройте 4 верхние карты: это будет игровой рынок. В начале игры все карты на рынке должны быть разными и среди них может быть только 1 компания . Замените дубликаты и лишние карты компаний и замешайте их в колоду.
4. Разложите карты в своей игровой зоне (как на иллюстрации ниже).
5. Каждый игрок получает **стартовые деньги** в размере \$2000.
6. Первым игроком становится тот, кто последним из вас смотрел фильм «Крёстный отец». Он получает **карту первого игрока**.



## Игровая зона игрока

### Карты бизнеса

Размещайте в верхнем ряду. В этом ряду может быть сколько угодно карт.



### Карты гангстеров

Размещайте в нижнем ряду. В этом ряду может быть сколько угодно карт.



### Карта босса

Под ней лежат ещё не приобретённые карты гангстеров.



Жетоны сделок

### Карты на руке

Карты поручений и влияния нельзя показывать другим игрокам, пока вы их не разыграете.



### Банкноты

Держите деньги перед собой в открытую. Если другой игрок спрашивает, сколько у вас денег, вы должны посчитать их и назвать точное значение.





**Примечание**

Если это ваша первая партия и в ней трое участников, рекомендуется использовать семьи, которым соответствуют **жёлтый**, **зелёный** и **красный** цвета.

**Ход игры**

Партия состоит из четырёх раундов. В каждом раунде — четыре фазы:

**1. Набор карт**

В начале каждого раунда игроки берут **карты поручений** и **карты влияния** (см. таблицу справа). Берите карты только из колоды текущего раунда.

*Количество карт, которые берёт каждый игрок, обозначено на планшете!*

**2. Фаза планирования**

Игроки в порядке хода (по часовой стрелке, начиная с первого игрока) назначают **поручения** и **приобретения** одному своему гангстеру за раз, пока все гангстеры перед ними не будут заняты.

**3. Фаза действий**

Игроки в порядке хода выполняют **поручения** и **приобретения** по одному за раз, пока все поручения и приобретения не будут выполнены.

**4. Фаза дохода**

Игроки получают **доход** со своих карт бизнесов. Затем каждый игрок может нанять **одного нового гангстера**.

С каждым раундом карты поручений становятся мощнее, выгоднее и агрессивнее. После четвертого раунда игра заканчивается, и игрок с наибольшим количеством денег побеждает.

Набор карт				
Раунд	I	II	III	IV
Карты поручений	4	4	5	5
Карты влияния	—	2	2	2

**Обмен карт:**

Если игрок получает только **карты для нападения** ⚔, у него есть **возможность** отказаться от своих карт. Тогда все игроки возвращают все полученные карты в колоду. Колода перемешивается, и карты раздаются заново.

**Фаза планирования**

Начиная с первого игрока и следуя далее по часовой стрелке, каждый игрок назначает **поручение** или **приобретение** **ОДНОМУ** своему гангстеру.

**Поручение:**

Чтобы дать поручение, положите **карту поручения** на одну из карт гангстера так, чтобы на нижней карте были видны пистолеты. В **фазе действий** этот **гангстер** выполнит своё **поручение**.

**Приобретение:**

Вместо поручения вы можете приказывать своему гангстеру **приобрести карту бизнеса**.

Чтобы сделать это, возьмите одну из четырёх карт бизнеса на **рынке** и положите её **лицевой стороной вверх** на своего гангстера. Это означает, что вы **планируете** приобрести эту карту бизнеса в **фазе действий**. **В момент назначения за неё не нужно платить.**

Сразу же положите новую карту из колоды карт бизнеса на место взятой карты. **Далее в порядке хода каждый игрок делает назначения одному гангстеру за раз, пока ВСЕ гангстеры у всех игроков не будут заняты.** Раунд не заканчивается, пока у игроков остаются гангстеры без назначений. Неиспользованные карты поручений остаются у игроков на руках и переходят в следующий раунд. В **фазе планирования** игроки могут вести переговоры друг с другом (см. раздел «Заработки» 💰).

Поручение



Приобретение



### Пример фазы планирования:

Двоим гангстерам назначены карты поручения и одному — приобретение карты бизнеса.



### Очередность ходов:

Может показаться, что нет необходимости назначать по одному поручению и приобретению за раз, но по ходу игры важность очередности хода станет очевидной. Наблюдая за другими игроками, вы можете понять, что они планируют делать в фазе действий. Однако в партии с пятью участниками это действительно может занимать слишком много времени. Поэтому в такой партии, начиная со второго раунда, можете делать назначения двум гангстерам за раз.

## Фаза действий

Поручения и приобретения выполняются так же, как назначаются: в очередности хода и по одному за раз. Фаза действий длится до тех пор, пока все назначения и поручения не будут выполнены или отменены.

Вы можете отменить поручение вместо того, чтобы выполнять его; сбросьте карту этого поручения. Вы также можете не приобретать карту бизнеса, если передумали или у вас не хватает денег; положите эту карту под низ соответствующей колоды.

Вы не можете пропустить ход, пока у вас есть невыполненные действия. В ваш ход вы обязаны либо **выполнить** действие, либо **отменить** его. Вы пропускаете ход, только если выполнили все назначенные действия, но они остались у других игроков.

### Приобретение карты бизнеса

Игрок берёт карту бизнеса со своего гангстера, **оплачивает её стоимость в банк** и размещает её перед собой в нижнем ряду.

**Важное замечание:** вы сами выбираете порядок, в котором выполняете свои действия. Например, можете осуществить поручение, чтобы заработать деньги, и затем потратить эти деньги на карту бизнеса, которую запланировали приобрести. Настоятельно рекомендуется купить карту бизнеса уже в первом раунде: для этого у вас достаточно стартовых ресурсов и карт.

### Выполнение поручения

В свой ход вы раскрываете карту поручения, которую назначили одному из своих гангстеров, **бросаете кубики** (см. ниже) и разыгрываете **эффект** карты. После этого положите эту карту лицевой стороной вверх на колоду карт поручений текущего раунда: карты из этой колоды больше не нужны в этой партии.

Для создания атмосферы криминального Нью-Йорка **вы можете зачитывать название и текст карты** и даже в красках описывать её эффект.

Запланированное приобретение



Стоимость (всегда в два раза больше дохода)

Запланированное поручение





## Бросок кубиков

Вы должны бросить кубики, чтобы определить, удалось ли вашему гангстеру выполнить поручение. Нужен результат, **равный** значению на карте или **превышающий** его; такой результат называется **успехом**. Вы всегда бросаете **столько кубиков, сколько пистолетов на карте гангстера**, которому вы назначили поручение. Как правило, достаточно одного успеха, но у многих поручений есть усиленный эффект, для которого нужно **два успеха**. Если вы не получили ни одного успеха, сбросьте карту поручения без применения эффекта.

**Пример** (справа): семья Кальмути дала гангстеру с силой 3 (3 пистолета) поручение «Кража». Значение успеха равно 4. Игрок бросает кубики и получает следующие значения: 1, 4 и 5. Два успеха позволяют украсть у другого игрока \$5000 (при одном успехе получилось бы украсть только \$3000).



Некоторые поручения не относятся к категории ни нападений, ни заработков (например, «Отмывание денег»).



## Нападения

**Нападения** — это поручения, которые направлены против других игроков. Они отмечены символом **прицела**. Рядом с символом указана **цель нападения**. Целью нападения может быть другой игрок, его карта бизнесмена или карта гангстера. Эффекты успешного нападения описаны в нижней части карты.

**Перед тем как раскрыть карту**, игрок должен обозначить **цель нападения**. Когда карта уже раскрыта, ничего нельзя обсуждать или отменять. Пока же карта не раскрыта, можно вести переговоры, угрожать и, конечно, блефовать!



## Заработки

**Заработки** — это поручения, которые приносят вам деньги. Они отмечены знаком **доллара**. Сумма, которую вы получите, зависит от количества успехов. Вы получаете эту сумму **немедленно** после броска кубиков.

Как правило, **заработки требуют наличия** в игровой зоне определённых **карт бизнеса**. Игрок, выполняющий такое поручение, должен **обладать** указанной картой бизнеса или **воспользоваться картой бизнеса другого игрока**. В таком случае считается, что игроки **заключили сделку**.

**Пример:** чтобы выполнить поручение «Угон», нужна карта бизнеса «Автомастерская». Если у игрока есть «Автомастерская», он может выполнить это поручение. Если же у него нет этой карты, он может заключить сделку с другим игроком, у которого она есть.

Цель нападения

Символ нападения

Значение успеха

Эффекты при двух успехах

Эффекты при одном успехе

Сумма при двух успехах

Сумма при одном успехе

Символ заработка

Требуемые карты бизнеса



## Сделки

Разумеется, каждый игрок стремится получить выгоду от сделки. Здесь можно дать только один совет — **договаривайтесь**.

Договариваться нужно **до того**, как игрок раскроет карту поручения; таким образом, никто не знает, сколько денег она ему принесёт. Игрок может честно назвать сумму, указанную на карте, а может утаить или исказить эти сведения. Начать договариваться можно уже в **фазе планирования**. Если договорённость

заключена, игрок кладёт **жетон сделки** на карту бизнеса, которая требуется для его поручения. Это означает, что **один игрок** может использовать чужую карту бизнеса **один раз** для **одного поручения**.

Если игрок может и хочет выполнить поручение в *фазе действий*, он раскрывает карту этого поручения и бросает кубики. Если бросок был успешным, игрок сразу же получает деньги из банка. Использованные жетоны сделок возвращаются к их владельцам.

Если же владелец жетона сделки передумал его использовать, то может забрать его с карты бизнеса другого игрока. Разумеется, владелец жетона сделки не получает назад деньги, отданные другому игроку для размещения жетона. Раньше надо было думать!

**Договариваясь, вы можете делать любые предложения.** Например, предложить деньги или свою карту бизнеса для сделки. Или раздать обещания на несколько ходов вперёд — а вот выполнять их совершенно не обязательно!!

**Лучший способ одолжить свою карту бизнеса — попросить деньги вперёд.** Но возможны и такие условия, как «я возьму половину награды за поручение, если оно будет успешным» или «если одолжишь мне свою карту бизнеса, я не буду на тебя нападать». Помните, что устные договорённости соблюдать необязательно.

**Пример:** в фазе планирования босс семьи Бландетто хочет дать одному из своих гангстеров поручение «Мошенничество». Для этого ему нужны карты бизнеса «Адвокат» и «Ростовщик», но у него есть только «Ростовщик». Босс объявляет, что ему требуются услуги адвоката, который как раз есть у босса семьи Ди Маггио. Бландетто предлагает часть награды в случае успеха поручения: \$3000. Ди Маггио требует \$3000 сразу. Игроки соглашаются на \$2000. Бландетто платит Ди Маггио условленную сумму и кладёт один из своих жетонов сделки на его карту «Адвокат». В фазе действий Бландетто выполняет поручение... и получает \$9000 за два успеха.

**Сделки** заключаются **в любое время**. Вы можете вести переговоры вплоть до момента, когда выполните поручение. И даже договариваться до того, как назначили поручение!

Игрок, у которого одолжили карту бизнеса, и игрок, который положил жетон сделки, **могут использовать эту карту для своих поручений в тот же ход**. В игре может использоваться **сколько угодно жетонов сделок**. У каждого игрока есть 5 жетонов сделок своего цвета. **Жетон сделки остаётся на карте бизнеса до тех пор, пока игрок не использует её**. Таким образом, жетоны могут лежать на картах на протяжении нескольких раундов. Если карта бизнеса с жетонами сделок блокируется, сбрасывается или переходит к другому игроку, все жетоны сделки возвращаются к владельцам.

Карта бизнеса может быть заблокирована в результате нападения (например, с помощью «Вандализма»). Если на этой карте был жетон сделки, он возвращается к владельцу и этому игроку придётся менять свои планы. **Напоминаем, что сделки можно заключать в любой момент, вплоть до разыгрывания карты поручения.** Если игрок не может выполнить поручение из-за отмены сделки и ему не удастся договориться с кем-то ещё, то карта поручения сбрасывается без эффекта.

Жетон сделки разрешается класть на карту бизнеса, которую другой игрок только запланировал приобрести, **но ещё не оплатил**. Разумеется, использовать её можно будет только после оплаты стоимости.

**Как правильно планировать:** Порядок, в котором ваши гангстеры выполняют действия, крайне важен. Самый простой пример: первым действием заработать с помощью поручения, а вторым — на эти деньги приобрести

## Заключение **сделки**



Несколько жетонов сделок на одной карте бизнеса



Сделка на приобретении



карту бизнеса, которая позволит выполнить следующее поручение. Однако у больших планов, несмотря на всю их изощренность, есть изъян: ваши соперники могут их расстроить...

## Карты влияния

В отличие от поручений и приобретений, карты влияния не нужно планировать: вы разыгрываете их **прямо с руки**. На карте влияния указано, **когда и для чего** вы можете её разыграть. Разыгранную карту отправьте в сброс на планшете для карт. Каждый раунд в фазу набора карт игроки получают новые карты влияния.

Разыгрывание карты влияния не считается действием, в отличие от планирования поручения гангстеру или его выполнения.

В свой ход вы можете разыграть карту влияния до или после того, как выполните поручение или приобретение. Как правило, карты влияния разыгрываются в фазе действий, но некоторые разрешается разыгрывать в фазе планирования, чтобы усилить ваших гангстеров или ослабить противника. Карту «Интриган» можно разыграть прямо перед ходом другого игрока. Карту «Вызов скорой» допускается разыграть только в ответ на действие другого игрока. Карты влияния подробно описаны в приложении (см. стр. 15).

## Фаза дохода

### Доход

Все игроки получают доход со своих **карт бизнеса** и **карт монополии** (см. ниже). Для честности и порядка берите деньги из банка по очереди, оглашая свой доход вслух.

### Наём гангстеров

После получения дохода каждый игрок может нанять **одного** нового гангстера из своей колоды. Для этого игрок должен оплатить в банк **стоимость** карты гангстера и выложить эту карту перед собой.

### Предел карт на руке

В конце раунда у игрока на руках может быть только **3 карты поручений** и **3 карты влияния**. Лишние карты сбрасываются.

До второго раунда у вас не будет лишних карт, а вот потом за этим нужно будет следить.

### Смена первого игрока

Карта первого игрока переходит к следующему игроку по часовой стрелке. После этого начинается следующий раунд.



## Монополии

В игре есть три карты монополии, привязанные к трём категориям **бизнесменов**: **проституция** (сутенёры), **уличная торговля** (дилеры) и **кредитование** (ростовщики). Игрок получает карту монополии, если у него есть **хотя бы два** бизнесмена соответствующей категории и при этом **таких бизнесменов больше, чем в сумме у всех игроков!**

Если эти требования выполняются, игрок берёт соответствующую карту монополии и кладёт её рядом со своими картами бизнеса. Карта монополии увеличивает доход игрока на \$5000. Как только условия перестают выполняться, игрок теряет карту монополии.



### Подсказка для первых партий:

В первом раунде карты влияния не имеют такого значения в игре, как в последующих, поэтому можете начать раздавать их только во втором или даже третьем раунде.



Доход



Карты монополии

**Пример:** У семьи Кальмути две карты «Сутенёр», у семьи Бландетто одна такая карта, а у других игроков таких карт нет. Кальмути получает карту монополии «Проституция». В следующий ход семья Карузо покупает карту «Сутенёр». Таким образом, Кальмути сразу теряет карту монополии, ведь теперь у этого игрока столько же сутенёров, сколько у других игроков в сумме.

## Конец игры

Игра заканчивается после фазы действия четвертого раунда. Фаза дохода в четвёртом раунде проходит по особым правилам:

1. Игроки получают доход со своих карт бизнеса и монополии в **двойном размере**.
2. Игрок с наибольшим количеством гангстеров в своей игровой зоне получает бонус в \$15000 (при ничьей никто не получает этот бонус).
3. Каждый игрок получает бонус в зависимости от количества убитых ими гангстеров и их силы, то есть количества пистолетов на картах:
  - 1 гангстер: \$2000 за каждый пистолет.
  - 2 гангстера: \$4000 за каждый пистолет.
  - от 3 гангстеров: \$6000 за каждый пистолет.
4. Отмытые деньги **удваиваются**  
**Игрок, набравший больше всех денег, побеждает.**

В случае ничьей побеждает претендент, обладающий картами бизнеса и гангстерами с наибольшей ценностью. Если всё ещё ничья, придётся определить победителя... с помощью армрестлинга!

## Игровые термины



### Блокировка (с первого раунда)

Заблокированная карта гангстера или бизнеса **переворачивается** до конца текущего раунда. Заблокированный гангстер **не может выполнить назначенное ему поручение** (карта этого поручения сбрасывается). Заблокированные **карты бизнеса не могут быть использованы для поручений, не приносят доход** в фазе дохода и **не учитываются при определении монополий**. Если на заблокированной карте были жетоны сделок, они возвращаются к владельцам. В начале следующего раунда перед фазой планирования **заблокированные карты возвращаются в исходное положение**.



### Убийство и уничтожение (со второго раунда)

Некоторые карты могут **уничтожать компании** или **убивать гангстеров и бизнесменов**. Если нападающий игрок выбросит нужное количество успехов, атакованная карта **сразу сбрасывается**. Карты бизнеса (компании и бизнесмены) кладите лицевой стороной вниз под соответствующую колоду. Карту убитого гангстера **забирает убивший его игрок**, чтобы получить бонусы в конце игры.

Карта поручения **«Убийство»** появится в игре только в третьем раунде. На ней изображены **кубики со знаком вопроса**. Это значит, что **значение успеха равно силе гангстера, на которого направлено нападение**. В примере изображены два кубика: нужно получить два успеха.

Вы можете попытаться убить гангстера, **которому уже назначено поручение или приобретение**. В таком случае **значение успеха повышается на 1!** Если нападение удалось, карта поручения или карта бизнеса на гангстере сбрасывается.

### Короткая игра:

Если всех игроков это устраивает, можете закончить игру после третьего раунда.





**Пример:** Семья Кальмути поручила своему гангстеру с силой 2 «Убийство»-гангстера семьи Бландетто с силой 4. Босс семьи Кальмути бросает два кубика, и ему нужно выбросить две четвёрки. Он выбрасывает цифры 3 и 5. Покушение не удалось. (Если бы на этом гангстере лежала карта поручения или бизнеса, то нападавшему пришлось бы выбросить две пятёрки).



### Отмывание денег (со второго раунда)

Это поручение нужно, чтобы гарантировать безопасность денег и увеличить их сумму. В зависимости от количества успехов игрок может положить банкноты на сумму до \$15000 **под свою карту босса**. До конца игры эти деньги нельзя украсть, но и нельзя использовать. **В конце игры сумма отмытых денег удваивается.**



### Карты реакций (с третьего раунда)

Начиная с третьего раунда, на руку игрокам могут прийти карты реакций: **«Ограбление»** и **«Засада»**. В фазе планирования они назначаются так же, как обычные поручения.

В фазе действий игрок может разыграть такое поручение **только в ход другого игрока!**

Как только один игрок успешно разыгрывает **карту заработка**, другой игрок может раскрыть свою карту **«Ограбление»** (если он его запланировал). Этот игрок бросает кубики и в зависимости от результата получает половину награды или даже всю награду за поручение.

«Ограбление» нужно разыграть **сразу после броска кубиков**, но до момента, когда **игрок заберёт награду из банка**.

Карта **«Засада»** разыгрывается похожим образом: если игрок запланировал эту карту, а в фазе действий на него успешно **напали**, он может раскрыть **«Засаду»**. В зависимости от результата этот игрок **может отразить атаку** и даже **убить гангстера**, напавшего на него игрока.

Карты реакции **можно разыгрывать только таким образом**. Если у игрока не осталось других назначенных карт, кроме карт реакций, он должен в свой ход **сбросить** одну такую карту без применения эффекта.


## Свободный обмен

В любой момент партии игроки могут обмениваться любыми из дозволенных ресурсов на любых условиях, не нарушающих правила игры. Как вы помните, устные соглашения можно свободно нарушать.

Игрокам можно продавать друг другу карты бизнеса и гангстеров, а также обмениваться этими картами. Если карту бизнеса продают или обменивают, то на ней остаются все жетоны сделок. Деньги можно дарить, одалживать и принимать (кроме тех, что уже отмыты). **При этом запрещено отдавать, обменивать и даже показывать карты на руке!**

Практически полная свобода торговли и речи — это сердце игры «Коза ностра». Допускается применять любые психологические приёмы: убеждать, угрожать, пускать пыль в глаза. Вы можете заключать союзы и нарушать обещания. Найдите подход к людям, с которыми играете, используйте их преимущества и недостатки.

### Шантаж

Разумеется, шантаж допустим и может быть весьма эффективным. Но помните: **перед тем как раскрыть карту нападения** , **игрок должен чётко обозначить цель этого нападения** (см. стр. 6).

Предположим, у вас есть поручение «Убийство» и вы решили немного встряхнуть соперника: или он платит вам деньги, или вы убиваете его гангстера. Это нужно говорить **ДО ТОГО**, как раскроете **карту нападения**. Как только вы обозначили цель и раскрыли карту, нападение неотвратимо: вы должны бросить кубики и применить эффект. При этом ничто не мешает блефовать: вы можете шантажировать игрока, даже если у вас нет карты нападения.



## Приложение: советы по игре

Если другие игроки не хотят сами читать правила, то и поделом: можете пользоваться этими советами единолично. Если же у вас есть кодекс чести, поделитесь ими с товарищами.

**Будьте готовы к переговорам.** «Коза ностра» — в первую очередь игра о переговорах. Конечно, вы можете играть «в свою игру», никому не помогая и никого не прося помощи. Но так вы снизите свои шансы на победу и лишите себя удовольствия от игры!

Если вам что-то нужно — скажите об этом! Другие игроки с радостью поделятся с вами... если вы пойдёте с ними на сделку.

**При любой возможности старайтесь нанимать гангстеров** (или покупать у других игроков). Чем больше у вас гангстеров, тем больше действий. **Также рекомендуется с самого начала приобретать карты бизнеса.** Так вы сможете заключать больше сделок и назначать больше заработков. Вы же помните, что в конце игры побеждает игрок, у которого больше денег?

Покупайте как минимум одну карту бизнеса за раунд. Или даже две, но с этим могут возникнуть сложности: у вас может не хватить средств, и тогда ваше действие потратится зря.

### Ценность информации и дипломатии

Да, нападения могут жёстко ломать ваши надежды и мечты. И нет, вы ничего не сможете с этим сделать. Мы уже говорили, что «Коза ностра» — не самая дружелюбная игра? Но вы можете следить за конкурентами и договариваться с ними! Некоторые карты влияния могут частично отразить нападение, или же вы можете убедить противника не трогать вас, пригрозив ему отмщением. Как вариант, просто скажите, что вы подготовили засаду, поэтому на вас бесполезно нападать. Засадой при этом располагать необязательно...

### Рискуйте осторожно

Будьте готовы к тому, что ваши планы могут рухнуть: например, конкурент украдёт у вас деньги, нужные для приобретения карты бизнеса. Чем изощрённее ваши планы, тем с большей вероятностью что-то пойдёт не так!

Вероятности обманчивы: даже если для успеха нужен один кубик со значением 3 или больше, вы запросто можете выбросить две двойки. Если ваш план держится на одном поручении, используйте карты поддержки, такие как «Головорез» или «Пулемёт».

### Не сдавайтесь!

Одно единственное нападение может лишить вас многого, но не стоит опускать руки! «Коза ностра» создавалась как игра, остающаяся увлекательной и непредсказуемой до последнего хода. Тем более что игроки часто недооценивают тех, кому уже нанесли «сокрушительный удар» ... Продолжайте играть, и быть может, еще одна удачная комбинация приведёт вас к победе!

### Реагируйте быстро!

Вы запланировали приобрести карту бизнеса, но в нужный момент у вас не оказалось денег? Забудьте про гордость и просите у других!

Делайте предложения, от которых невозможно отказаться! Обещайте огромные проценты! Заключите сделку на любых условиях, лишь бы получить деньги здесь и сейчас! Приятного мало, но всё лучше, чем пропустить ход впустую.

### Пользуйтесь слабостями конкурентов!

Если же другой игрок находится в незавидном положении — пользуйтесь на здоровье! За небольшую сумму вы можете не только положить жетон сделки на ключевую карту бизнеса, но и получить верного союзника. Дипломатия — это эффективное оружие.

На первый взгляд скромные нападения, такие как «Избиение» и «Вандализм», могут оказать сокрушительное воздействие. Эти простые поручения, которые

### Ограничение по времени

*Время партии в первую очередь зависит от числа игроков и не в последнюю — от их активности. Если переговоры сильно затягиваются, вы можете делать так:*

1. Игрок, закончивший свой ход, объявляет об этом, и тогда следующий игрок почувствует стимул скорее начать свой ход.

2. Если же это не работает, используйте таймер: например, в фазе планирования на каждое назначение даётся минута.

*Помните, пока один игрок ходит, другим разрешается продумывать свой ход и вести переговоры.*



под силу даже слабым гангстерам, способны, например, лишить конкурента монополии — и помочь вам установить свою.

Блокировка или уничтожение карты бизнеса с жетоном сделки на ней наносит ущерб сразу нескольким игрокам, что лично для вас максимально выгодно, ведь в «Коза ностра» нет друзей и побеждает всегда только один...

Вот пример особенно коварного хода: гангстер семьи ЛаСерва избивает «Адвоката» семьи Карузо, с которым заключила сделку семья Кальмути. Теперь ЛаСерва может уговорить Кальмути положить жетон сделки на своего «Адвоката» за приличную сумму, иначе конкурент потеряет целый ход!

**Помните:** жетон сделки может лежать на карте на протяжении нескольких раундов, а карты поручений становятся всё более сильными. Поэтому хорошей стратегией будет разложить свои жетоны на картах конкурентов в первом-втором раунде, чтобы в третьем и четвёртом разыгрывать сильные поручения.

## Приложение: опциональные правила

### Шпионаж

Мы рекомендуем опытным игрокам ввести правило: карты «Стукач» и «Шпион» могут быть разыграны в любое время, то есть даже в ход конкурента. Это немного оживит и ускорит игру.

### Бонусный доход

Опытные игроки готовы играть в условиях обострённой конкуренции, которую обеспечивает простое правило: в конце каждого раунда игрок с **наибольшим доходом** получает **бонус в \$5000!** В случае ничьей бонус не получает никто.

## Приложение: описание карт

В этом разделе вы найдёте описания карт поручений, влияния и бизнесменов, обладающих особыми способностями. Карты заработков (\$) не включены в этот список: они отличаются по награде, но разыгрываются одинаково.

### Карты поручений



#### Избиение

Заблокируйте бизнесмена другого игрока.

Блокировка: см. стр. 9.

Чтобы применить этот эффект, нужно выбросить всего лишь один кубик со значением 2. Любой гангстер легко навалит даже опытному бизнесмену!

Количество: 2/1/0/0



#### Ущерб имуществу

Другой игрок должен заплатить в банк \$6000 (\$3000).

Деньги идут именно в банк, а не разыгравшему карту игроку.

Если у игрока нет нужной суммы, он отдаёт все деньги и не считается должником.

Количество: 2/0/0/0



### Кража

Другой игрок должен заплатить вам указанную сумму наличными.

Если у игрока нет столько денег, сколько вы хотите украсть, он отдаёт все деньги и не считается вашим должником.

Количество: 2/2/1/2



### Вандализм

Заблокируйте карту бизнеса другого игрока.

Блокировка: см. стр. 9.

Количество: 1/1/0/0



### Эксклюзивное предложение

Вы можете немедленно купить карту бизнеса на рынке за половину суммы (либо со скидкой в \$1000).

Можно сначала бросить кубики и только потом купить карту (или не покупать вовсе).

Количество: 0/1/1/0



### Связи

Посмотрите колоду карт бизнеса и купите любую карту со скидкой в \$2000 (по обычной стоимости).

Вы также можете выбирать из карт на рынке. Разрешается сначала бросить кубики и только потом купить карту (или не покупать вовсе).

Количество: 0/1/1/0



### Отмывание денег

Вы можете отмыть деньги на сумму до \$15000 (\$8000).

Отмывание денег: см. стр. 9.

Количество: 0/2/2/0



### Вечеринка

У вас день рождения! Каждый игрок должен заплатить вам \$3000 (\$1000).

Если у игрока нет нужной суммы, он отдаёт все деньги и не считается должником. Принимайте поздравления!

Количество: 0/1/0/0



### Поджог

Заблокируйте (или уничтожьте) компанию другого игрока.

Уничтожение и блокировка: см. стр. 9.

Количество: 0/0/1/1



### Покушение

Убейте (заблокируйте) карту бизнесмена другого игрока.

Убийство и блокировка: см. стр. 9.

Количество: 0/1/2/1



### Убийство

Убейте гангстера другого игрока.

Значение успеха равно силе гангстера другого игрока. Подробнее на стр. 9.

Нужно выбросить не менее двух успехов!

Количество: 0/0/3/2



### Убеждение

Заберите у другого игрока любого бизнесмена.

Требуется два успеха на кубиках (одного успеха недостаточно!). Все жетоны сделок с этой карты возвращаются владельцам.

Количество: 0/2/2/2



### Ограбление

Это карта реакции! Вы можете разыграть эту карту, когда другой игрок разыгрывает карту заработка \$. Подождите, пока этот игрок бросит кубики, и тогда раскройте своё «Ограбление». Вы получите всю награду (половину награды).

Подробнее на стр. 10.

«Ограбление» не является картой заработка \$, поэтому нельзя разыгрывать «Ограбление» в ответ на другое «Ограбление». Кто первый, того и деньги. Однако, если перед игрой вы договоритесь о том, что «Ограбление» можно разыграть против «Ограбления», то такой ход разрешается.

Количество: 0/0/2/1



### Засада

Это карта реакции! Вы можете разыграть эту карту, когда другой игрок разыгрывает карту нападения против вас. Нападение не обладает эффектом, и гангстер этого игрока умирает.

Подробнее на стр. 10.

Можно разыграть «Засаду» против «Ограбления», но нельзя разыграть её против другой «Засады», так как эта карта не считается картой нападения.

Количество: 0/0/1/2

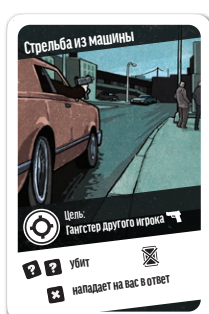


### Скачки

Всё или ничего! Положите на эту карту наличные на сумму до \$20 000. Успех: ставка удваивается (иначе ставка сгорает).

Разумеется, вы сначала должны сделать ставку, а потом бросать кубики. Удачи!

Количество: 0/0/0/1



### Стрельба из машины

Убейте гангстера другого игрока (если этот гангстер выживает, он нападает в ответ).

Если вы не выбросили ни одного успеха на кубиках, атакованный игрок может попробовать убить вашего гангстера (по обычным правилам).

Количество: 0/0/0/2



### Бомба в машине

Убейте (заблокируйте) гангстера другого игрока.

Убийство и блокировка: см. стр. 9.

Количество: 0/0/1/1

«Количество» означает, сколько таких карт в колоде поручений в раундах I/II/III/IV соответственно.



## Карты влияния



### Стукач

В любое время: вы можете подсмотреть одно назначенное поручение любого игрока. ИЛИ...

Только в свой ход: у вас есть возможность заменить четыре карты бизнеса на рынке новыми картами бизнеса.

Эту карту нельзя показывать и о ней нельзя рассказывать, пока она у вас на руке.

**Но как только вы её разыграли, вы можете давать любую информацию о карте поручения, которую подсмотрите.**

Если вы заменяете карты, уберите их на рынке под колоду карт бизнеса.

Количество: 8



### Шпион

В любое время: вы можете подсмотреть два назначенных поручения любых игроков.

Применяются те же правила, что для карты «Стукач». Разрешено смотреть карты у разных игроков.

Количество: 4



### Вызов врача

Разыграйте сразу после того, как гангстер или делец убит: убийство заменяется на блокировку.

Разыграйте сразу после того, как гангстер заблокирован: блокировка отменяется.

Количество: 2



### Головорез

В фазе планирования положите эту карту лицевой стороной вверх на любого гангстера.

Поручение, назначенное этому гангстеру, становится проще: значение успеха снижается на 1. Сбросьте эту карту вместе с поручением (вне зависимости от результата). На гангстере может быть только один «Головорез»!

Количество: 5



### Саботаж

В фазе планирования положите эту карту лицевой стороной вверх на гангстера другого игрока.

Поручение, назначенное этому гангстеру, становится сложнее: значение успеха повышается на 1. Сбросьте эту карту вместе с поручением (вне зависимости от результата). На гангстере может быть только одна карта «Саботаж»!

Количество: 2



### Пистолет-пулемёт

В фазе планирования положите эту карту лицевой стороной вверх на любого гангстера. Сила этого гангстера увеличивается на 1. Теперь он не только даёт на один кубик больше, но и становится менее привлекательной целью для убийства. Карта действует даже после того, как гангстер выполнил поручение. Сбросьте эту карту в конце раунда.

На гангстере может быть только одна карта «Пистолет-пулемёт»!

Количество: 4



### Соблазн

В фазе планирования положите эту карту лицевой стороной вверх на гангстера другого игрока.

Сила этого гангстера уменьшается на 1. Теперь он не только даёт на один кубик меньше, но и становится более привлекательной целью для убийства. Карта действует даже после того, как гангстер выполнил поручение. Сбросьте эту карту в конце раунда. Сила гангстера не может быть меньше 1. На гангстере может быть только одна карта «Соблазн»!

Количество: 3

## Бизнесмены



### Интриган

В фазе действий разыграйте эту карту перед ходом другого игрока: сразу же выполните свой ход. Затем ход возвращается к тому же игроку.

ИЛИ...

Разыграйте эту карту в свой ход, чтобы пропустить этот ход, не выполняя действий.

Вы получаете не просто дополнительный, но и внеочередной ход. После этого ходит игрок, которого вы прервали, и далее — в обычной очередности.

Вы должны озвучить своё намерение и разыграть эту карту точно перед ходом другого игрока. Если игрок уже раскрыл карту поручения, вам придётся отложить разыгрывание «Интригана». Если несколько игроков хотят разыграть карту «Интриган» одновременно, они совершают свои ходы в очередности хода, начиная с первого игрока. Одному игроку нельзя разыгрывать двух «Интриганов» сразу.

Пропуск хода может быть полезен, если у вас или ваших конкурентов остались только карты реакции.

Количество: 5



### Адвокат

Один раз в раунд вы можете подсмотреть два назначенных поручения любых игроков.

Разрешено смотреть карты у разных игроков.

Количество: 3



### Политик

В фазе набора карт вы берёте на 1 карту влияния больше.

Количество: 3



### Коп

Один раз в раунд вы можете перебросить 1 кубик, разыгрывая карту заработка.

Запомните: это касается **только** карт заработка (\$) и **никогда** не касается карт нападений (⚡)!

Количество: 3

Особые способности бизнесменов **не действуют** для игроков, которые положили на карту жетон сделки.

Особые способности **сочетаются**. Например, если у вас два «Политика», вы будете брать 2 дополнительные карты влияния.

Применив одноразовую способность бизнесмена, поверните эту карту набок, чтобы не забыть, что в этом раунде уже использовали её.

## ДОПОЛНЕНИЕ



### Правила дополнения

Это дополнение — новые карты гангстеров, которых вы сможете нанять в ходе игры. Уникальные способности новых персонажей позволят вашей семье взойти на вершину преступного мира.

**Подготовка проходит так же, как в базовой игре, за некоторыми исключениями.**

В начале игры каждый игрок получает **\$5000** (вместо \$2000).

Выделите место на столе для особых карт гангстеров.

**Найдите в колоде особых гангстеров все карты с силой 4 (4 пистолета)** и отложите их в сторону. Остальные карты перемешайте, колоду положите в середине стола.

### Наём особого гангстера

Игроки, как обычно, начинают игру с тремя «стартовыми гангстерами», и в каждом раунде могут нанять нового гангстера. Можно нанять как обычного гангстера из семьи вашего босса, так и привлечь особого гангстера из этого дополнения. Первая фаза работает немного иначе, см. объяснение ниже.

Раунд состоит из тех же фаз, только действие «Наём гангстера» больше не входит в фазу дохода. Теперь оно происходит в начале каждого раунда, после того, как игроки берут карты.



Таким образом, порядок фаз раунда выглядит так:

1. Набор карт.
2. Наём гангстеров.
3. Фаза планирования.
4. Фаза действий.
5. Фаза дохода.

**В фазе найма выложите и раскройте 9 верхних карт из колоды особых гангстеров.** Каждый игрок в порядке хода может нанять одного нового гангстера. Чтобы сделать это, нужно оплатить стоимость гангстера в банк и положить карту в своей игровой зоне. Если игрок не может или не хочет нанимать особого гангстера, он может нанять обычного гангстера из своей семьи. **Нельзя нанимать больше одного гангстера за раунд.**

В первом и втором раундах откладывайте карты **особых** гангстеров, которых никто не нанял. В третьем раунде перед началом фазы найма замешайте **все** отложенные карты особых гангстеров в колоду (включая карты с силой 4, отложенные при подготовке).

## Отличия первого раунда

В первом раунде вы не можете нанимать особых гангстеров, но вправе обменять одного своего стартового гангстера на особого гангстера с такой же силой. Как описано выше, выложите и раскройте 9 верхних карт колоды особых гангстеров. Игроки могут по очереди выбирать из девяти карт Особых Гангстеров, выложенных на столе (как описано выше). Игрок может сбросить своего стартового гангстера, чтобы нанять особого гангстера, заплатив в банк **разницу** между **базовой стоимостью** стартового гангстера и указанной стоимостью особого гангстера. **Базовая стоимость** — это значение силы гангстера (пистолета), умноженное на \$5000.

### Пример

*Игрок хочет обменять своего стартового гангстера с силой 3 на особого гангстера с такой же силой. Базовая стоимость этого стартового гангстера — \$15 000 (3 × 5000). Особый гангстер стоит \$18 000. Это значит, что игрок должен заплатить в банк \$3000, чтобы взять себе этого особого гангстера.*

Заплатив необходимую сумму, игрок заменяет стартовую карту особым гангстером. Карта стартового гангстера уходит из игры.

## Особые гангстеры

Если текст на карте гангстера указывает на него самого (используются местоимения «он», «его» и т. п.), то эффект относится **только к этому гангстеру**. Если же текст указывает на вас («вы», «все ваши» и т. п.), то эффект относится **к вам как к игроку**, то есть все ваши действия и карты получают бонусы от такого эффекта.

Если особый гангстер **заблокирован** (например, в результате «Вызова врача» или «Бомбы в машине»), то его способность также блокируется. Она снова начнёт действовать только тогда, когда вы разблокируете этого гангстера.

Ниже вы найдёте подробное описание всех способностей гангстеров из этого дополнения. В процессе игры можете пользоваться этим разделом как справочником.

## Лос Бандитос

### Бернардо Фармасиста

Если Бернардо успешно выполняет поручение, он может сразу выполнить это же поручение ещё раз. Игрок может выбрать другую цель, а потом обязан бросить кубики снова. Если на гангстере были усиливающие его эффекты, они продолжают действовать. Все усиливающие эффекты (например, «Головорез») продолжают действовать. «Ограбление» повторить нельзя. Если первое нападение Бернардо было успешным, но другой игрок разыграл «Засаду», «Вызов врача» или подобную карту, Бернардо может его повторить, если сам выжил в результате «Засады». Эту способность можно использовать только один раз в раунд.

### Большой Локо

Сложность всех  поручений, выполняемых вашими гангстерами, снижена на 1.


### Мано дель Муэрте

Когда любой ваш гангстер убивает гангстера другого игрока, вы сразу получаете бонус в размере силы этого гангстера, умноженной на \$4000. Эта способность не влияет на бонус за убитых гангстеров в конце игры.

### Туко Кинтеро

После выполнения поручения Туко может избить бизнесмена. Сразу после поручения (вне зависимости от его результата) вы можете напасть на бизнесмена другого игрока (см. стр. 13 базовых правил) как если бы игрок разыграл карту «Избиение». Это считается нападением, поэтому от него можно защититься «Засадой». Если на Туко были усиливающие его карты, они продолжают действовать. Все усиливающие эффекты (например, «Головорез», «Большой Локо») продолжают действовать

### Пако Сантьяго

Выполняя  поручения, Пако считается гангстером с силой 4. Его нападение нельзя отразить «Засадой». Когда другой игрок пытается убить Пако, сила Пако равна 3.

### Иззи Ордова

Может выполнить «Убийство» вместо назначенного ей поручения. В фазе действий вы можете сбросить назначенное этой карте поручение и применить вместо него «Убийство» (выполняется по обычным правилам, подробнее на стр. 9 и 14 базовых правил).



## Ангелы Хаоса

### Тельма Монтгомери

**Сложность всех поручений против ваших бизнесменов увеличена на 1. На ваших гангстеров не действует «Соблазн» и «Саботаж».**

Значение успеха нападения против ваших бизнесменов увеличено на 1. Ваших гангстеров нельзя выбрать целью «Соблазна» и «Саботажа».

### Смертоносный Дэйв Поппел

**В фазе набора карт вы берёте 2 дополнительные карты влияния. Один раз в раунд можете бесплатно подсмотреть 2 поручения других игроков.**

Вы подсматриваете карты по обычным правилам (подробнее на стр. 15 базовых правил). Также берёте на 2 карты влияния больше в фазе набора карт.

**Примечание:** наняв Дэйва, сразу возьмите 2 карты влияния из колоды текущего раунда.

### Вилли Свенсон

**Вы можете сбросить назначенное этому гангстеру поручение, чтобы отменить уничтожение убийство или блокировку карты.**

Вы можете применить эту способность, только если у Вилли есть поручение.

Поручение противника сбрасывается без эффекта.

Карта, предназначенная для уничтожения, убийства или блокировки остаётся нетронутой.

Вы вправе использовать эту способность, чтобы спасти карту другого игрока.

### Джимми Бродяга

**Может выполнить «Засаду» вместо своего поручения.**

Если нападение на этого гангстера завершилось успехом, вы можете сбросить назначенное ему поручение, чтобы разыграть «Засаду» (по обычным правилам, подробнее на стр. 10 и 14 базовых правил). Вы можете применить эту способность, только если у Джимми есть поручение.

### Боб «Скала» Нельсон

**Сложность всех  поручений, направленных против вас, увеличена на 1.**

Когда другие игроки нападают на любую вашу карту, значение успеха для них увеличивается на 1.

### Лоно Слифер

**Два раза в раунд вы можете заставить другого игрока перебросить один любой кубик. Результат повторного броска сохраняется.**

Вы можете заставить игрока перебросить один кубик дважды, или перебросить два кубика из одного броска.

Вы не обязаны использовать обе возможности применить способность за одно действие.





## Братва

### Стас Валигура

**В фазе набора карт вы берёте 2 дополнительные карты поручений и/или влияния.**

Наняв Стаса, сразу возьмите 2 карты из колоды (или колод) текущего раунда. Если в колоде поручений текущего раунда нет карт, можете перемешать сброс предыдущего раунда и взять карты оттуда. Вы берёте дополнительные карты после того, как все остальные игроки взяли свои карты на текущий раунд.

### Алексей Валенко

**Два раза в раунд вы можете отменить эффект карты влияния.**

Можете в любое время отменить эффект карты влияния, разыгранной другим игроком; эта карта сбрасывается. Вы можете отменить эффект разыгрываемой карты или убрать усиливающую карту, лежащую на гангстере другого игрока.

### Тяжёлая Рука

**Вы можете назначить этому гангстеру и выполнить 2 поручения (разделите кубики).**

Вы можете использовать два действия за один раз или разделить поручения в течение хода (как если бы у вас было две карты Тяжёлая Рука). Это работает и для планирования, и для выполнения поручений.

Вы обязаны распределить кубики между двумя поручениями (4-0, 3-1 или 2-2) перед выполнением первого поручения. Усиливающие карты (например, «Головорез») действуют для обоих поручений.

Если на гангстере лежат оба поручения, сложность «Убийства» вырастает только на 1.

### Адриано Симеон

**В конце каждого раунда вы можете положить \$2000 под этого гангстера, чтобы до конца игры добавить Адриано 1 очко силы.**

Вы можете увеличивать его силу на 1 в каждом раунде, максимально достижимое значение — 5 (если вы купили его в первом раунде!) Держите потраченные деньги под этой картой, чтобы помнить о бонусе к его силе.

При попытке «Убийства» и при получении бонуса в конце игры учитывается суммарная сила. Потраченные деньги не участвуют в игре: игрок не вправе получить их обратно, другие игроки не способны их своровать, и они не учитываются при подсчёте в конце игры.

### Сергей Одесса

**Один раз в раунд вы можете перебросить любое количество кубиков после своего броска.**

Способность распространяется на любое поручение одного из ваших гангстеров.

### Фёдор Калашенко

**Вы можете держать любое количество карт в руке. Один раз в раунд можете вернуть одно из своих назначенных или выполненных поручений на руку.**

Один раз в раунд в фазе действий вы можете вернуть назначенное или только что выполненное поручение на руку (вне зависимости от его результата). Это может быть поручение любого из ваших гангстеров. В конце раунда вы не сбрасываете карты.



## Якудза

### Фумиё Гото

**Вы приобретаете карты бизнеса с дополнительной скидкой в \$2000.**

Стоимость любой карты бизнеса для вас снижена на \$2000. Эта скидка суммируется с другими скидками. Если поручение снижает цену в два раза, вы сначала применяете эту скидку и только потом делите стоимость на два. (например, поручение «Эксклюзивное предложение»).

### Рю Ямамото

**Поручая своему гангстеру приобрести карту бизнеса, вы можете выбрать карту бизнеса с рынка или найти нужную вам карту бизнеса в колоде. Вы приобретаете карты бизнеса с дополнительной скидкой в \$1000.**

Способность действует на все ваши приобретения вне зависимости от того, какой гангстер их выполняет. Если вы решили взять карту из колоды, не меняйте порядок карт в ней. Стоимость любой карты бизнеса для вас снижается на \$1000. Эта скидка суммируется с другими скидками. Если поручение снижает цену в два раза, вы сначала применяете эту скидку и только потом делите стоимость на два.

### Такеши Андо

**Ваши карты бизнеса одного любого типа приносят в два раза больше дохода (все её копии также приносят двойной доход).**

В фазе дохода вы можете выбрать один тип карт бизнеса; все такие карты в вашей игровой зоне принесут вам в два раза больше дохода (например, если у вас 2 карты «Казино», вы получите \$28 000, если 3 карты «Сутенёр» — \$12 000 и т. п.). Эта способность применяется и в конце игры, то есть вы получите в 4 раза больше дохода со всех карт бизнеса одного типа в вашей игровой зоне.

### Кензо Исосаки

**Можете дать Кензо поручение и отправить его за приобретением.**

Вы можете выполнить оба действия в один ход или разделить их на два хода. В фазе планирования вы можете назначить этому гангстеру и поручение, и приобретение (как если бы у вас было две карты Кензо). Если на гангстере лежит и поручение, и приобретение, сложность «Убийства» вырастает только на 1.

### Сайто Ботан

**Ваши карты «Ночной клуб» учитываются для монополии «Проституция», а карты «Казино» — для монополий «Уличная торговля» и «Кредитование».**

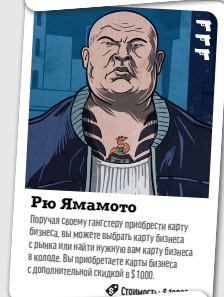
Определяя в конце раунда, кому достанутся карты монополий, учитывайте карты «Ночной клуб» как «Сутенёров», а «Казино» — как «Дилеров» и «Ростовщиков». Эта способность действует только для вас.

### Юмико Иси

**Вы платите половину цены за все карты бизнеса. Юмико может выполнить приобретение в дополнение к назначенному действию.**

Вы можете выполнить оба действия в один ход или разделить их на два хода (как если бы у вас было две карты Юмико). Это распространяется на фазу планирования и фазу действий. Сложность «Убийства» не увеличивается из-за второго поручения.

Скидка в половину цены действует на все приобретения других ваших гангстеров. Сначала действуют обычные скидки (например, поручение «Связи»), а затем остаток делится на два.



## Крипс

### Бешеный Тайрел

**Выполняя (\$)** поручения, Тайрел считается гангстером с силой 4. Против него нельзя разыграть «Ограбление».

Эта способность действует только на заработки. Когда на Тайрела нападают, его сила равна 3. Другие игроки не могут использовать «Ограбление» как реакцию на поручения Тайлера.

### Рисковый Рик

**Можно увеличить сложность поручения, которое выполняет Рик, на 1, чтобы потенциально удвоить его награду.**

Вы должны решить, будете ли применять способность, до броска кубиков. Пример: Рисковому Рiku поручили «Шантаж» со сложностью 3. Если вы решите использовать его способность, то вам нужно выбросить 4 для успеха. Вы выкидываете 2, 2, 3, 5. У вас один успех, поэтому вы удваиваете доход за выброшенный успех: умножаете \$7000 на 2, получаете \$14 000.

Если другой игрок отреагировал «Ограблением», он получает удвоенную сумму.

### Ти-Дог

**Один раз в раунд вы можете отмыть до \$5000, положив их под вашу карту босса.**

Это действие выполняется бесплатно и в дополнение к основному действию, которое вы выполняете в свой ход. Деньги, как обычно, кладутся под карту босса (подробнее об отмывании денег на стр. 9 базовых правил).

### Лаверн Онтарио

**Даёт доход в \$4000.**

Благодаря Лаверну, в фазу дохода вы получаете дополнительный доход в \$4000. В конце игры этот доход также удваивается.

### Малыш Омар

**Вы можете сбросить поручение, назначенное этому гангстеру, чтобы получить деньги. Бросьте кубики, значение успеха — 3. Получите \$5000 за каждый успех.** Для броска используется сила этого гангстера, то есть вы всегда бросаете два кубика, применяя эту способность. Например, если сбросили назначенную ему карту «Вандализм» и получили два успеха на кубиках, вы берёте из банка \$10 000. Это считается заработком, поэтому другие игроки могут разыграть «Ограбление». На этот бросок действуют усиливающие и ослабляющие карты.

### О. Т. Стайлз

**Сложность всех (\$)** поручений, выполняемых вашими гангстерами, снижена на 1. Значение успеха для всех карт заработков становится на 1 меньше для всех ваших гангстеров.





## Карты поручений и влияния

### Крёстный отец

**Вы можете отменить карту влияния другого игрока.**

Можете применить эту способность только в момент, когда другой игрок разыгрывает карту влияния. Эффект этой карты не применяется, и карта сбрасывается. Нельзя отменять карты влияния, уже размещённые на гангстерах. Можно разыгрывать «Крёстного отца» против «Крёстного отца».

### Покровитель

**Разыграйте эту карту после того, как сделали любой бросок. Вы можете перебросить один кубик.** Эффект этой карты можно применить только к вашему броску.

### Сговор

**Требования: адвокат, коп, политик.**

Эта карта разыгрывается по обычным правилам.

### Преступный синдикат

**Требование: 2 карты монополии.**

Эта карта разыгрывается так же, как любое другое поручение. Требования к наличию монополии действуют так же, как требования к наличию карт бизнеса. Для выполнения этого поручения вы должны контролировать эти монополии и/или использовать монополии других игроков с помощью жетонов сделок(если, конечно, владелец согласится).



## Создатели игры

---

Автор и художник: Йоханнес Зих

Графический дизайнер: Дэниэл Голл, Тобиас Джочинке

Команда QuinedGames: Арно Квиспел, Пол Малдерс, Рафаэль Тэунис.

### Русское издание

Руководители проекта: Владислав Пичугин, Александр Дробышев

Перевод: Даниил Яковенко, Элина Ченцова

Редактор: Андрей Бойко

Вёрстка: OWL Agency

Старший дизайнер-верстальщик: Евгений Сарнецкий

Верстальщики: Валерий Заверяев, Матвей Чекалин

Отдельная благодарность Кириллу Подшивалову.

HARD  
BOILED  
GAMES



© Copyright 2020

Hard Boiled Games  
Johannes Sich  
Danziger Str. 13  
10435 Berlin



### Фазы раунда:

**1. Набор карт.** Каждый игрок получает определённое количество карт поручений и карт влияния, зависящее от раунда (см. таблицу).

**2. Фаза планирования** (см. стр. 4). Начиная с первого игрока, участники в очерёдности хода приказывают своим гангстерам **по одному за раз**:

- или **приобрести** карты бизнеса:  
положите карту компании или бизнесмена с рынка на карту своего гангстера. Затем выложите новую карту на рынок;
- или взять карту **поручения**:  
положите карту поручения с руки на карту гангстера лицевой стороной вниз.

Когда каждому гангстеру выдано поручение или приобретение, фаза планирования заканчивается. Карты поручений остаются на руках у игроков.

**3. Фаза действий** (см. стр. 5). Начиная с первого игрока, участники в очерёдности хода выполняют по одному поручению или приобретению за раз:

- **приобретение**: заплатите стоимость карты в банк и положите её в своей игровой зоне;
- **поручение**: переверните карту и примените её эффект, если соблюдаются все требования;
- если вы не можете или не хотите покупать или разыгрывать назначенную карту, сбросьте эту карту.

Фаза действий заканчивается, когда на гангстерах больше нет карт.

### 4. Фаза дохода:

- все игроки получают доход со своих карт бизнеса и монополий;
- начиная с первого игрока, участники в очерёдности хода могут нанять **одного нового гангстера**;
- **предел карт на руке**: у вас на руке должно остаться не более 3 карт поручений и не более 3 карт влияния. Лишние карты сбросьте;
- карта первого игрока переходит к следующему участнику по часовой стрелке. Начните новый раунд (если это был не последний раунд)

### Конец игры (см. стр. 9):

- в конце четвёртого раунда игроки получают доход с карт бизнеса и монополий **в двойном размере**;
- игрок, у которого **больше всех гангстеров**, получает бонус в \$15000;
- **отмытые деньги** удваиваются;
- бонус за убитых гангстеров:  
1 гангстер — \$2000 за каждый пистолет;  
2 гангстера — \$4000 за каждый пистолет;  
от 3 гангстеров — \$6000 за каждый пистолет;
- каждый игрок подсчитывает итоговую сумму. Игрок, набравший больше всех денег, побеждает.

### Выполнение поручения

Бросьте столько кубиков, сколько пистолетов на карте гангстера, которому назначено поручение. Вам нужно получить один или несколько успехов. Многие поручения будут обладать более сильным эффектом, если вам удастся получить два успеха (💰) (см. стр. 6).

### Заключение сделок

Для получения **заработка** нужны те или иные карты бизнеса. Если у вас их нет, вы можете заключить сделку с другим игроком, у которого они есть. Переговоры разрешено вести на любых условиях. Достигнув соглашения, положите свой **жетон сделки** на условленную карту. Жетон сделки может лежать на карте бизнеса до тех пор, пока с его помощью не будет выполнено **поручение**. Карту бизнеса способен применять как её владелец, так и все другие игроки, заключившие сделку с её владельцем (см. стр. 6).

### Карты влияния

Карты влияния разыгрываются в дополнение к действиям. На карте указано, как и в какую фазу она может быть разыграна (см. стр. 6).





## Краткие правила

### Символы и термины



#### Сила гангстера

Количество пистолетов на карте гангстера означает, сколько кубиков он даёт на выполнение назначенного ему поручения.



#### Заработок

Рядом с символом заработка перечислены карты бизнеса, которые нужны для выполнения этого поручения. Игрок получает деньги из банка в зависимости от того, сколько успехов выпало на кубиках.



#### Нападение

Рядом с символом нападения перечислены возможные цели нападения. У нападения могут быть разные эффекты в зависимости от того, сколько успехов выпало на кубиках.



#### Сложность

На карте указано минимальное значение, которое нужно получить на кубике, чтобы результат считался успехом.



Один кубик: эффект при одном успехе.



Два кубика: эффект при двух успехах.



#### Провал

Этот эффект применяется, если вы не получили ни одного успеха.



#### Попытка убийства

Чтобы убить гангстера, нужно получить два успеха, значение которых определяет сила этого гангстера. Например, чтобы убить гангстера с силой 3 следует выбросить два кубика со значением 3 и выше. Если этот гангстер обладает назначенным поручением или приобретением, значение успеха повышается на 1 (см. стр. 9).



### Символы на картах поручений:

#### Блокировка

##### (с первого раунда)

Заблокированная карта переворачивается; её свойства не действуют до начала следующего раунда (см. стр. 10).



#### Отмывание денег

##### (со второго раунда)

Игрок может положить определённую сумму денег под свою карту босса. Эти деньги нельзя украсть, но ими нельзя пользоваться. В конце игры эта сумма удваивается.



#### Убийство и уничтожение

##### (со второго раунда)

Карта, на которую направлено такое нападение, сбрасывается. Карты гангстеров уходят из игры. Карты бизнеса убираются под соответствующую колоду (см. стр. 10).



#### Карта реакции

##### (с третьего раунда)

Такие поручения игрок назначает по обычным правилам, но может разыгрывать только в ответ на действие другого игрока. Карты реакции нельзя разыгрывать в свой ход (см. стр. 11).

### Символы на картах влияния



Поручение становится проще: значение успеха понижается на 1.



Поручение становится сложнее: значение успеха повышается на 1.



Сила гангстера повышается на 1. Гангстер даёт на 1 кубик больше, и его сложнее убить.



Сила гангстера понижается на 1. Гангстер даёт на 1 кубик меньше, и его проще убить.



#### Монополия

Подробнее о монополиях на стр. 9.

**LA COSA  
NOSTRA**