

SCARFACE 1920

ПРАВИЛА

Игра Тони Серрадесанферма и Даниэля Симона, художник — Антонио Стаппартс

СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ	02
КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ	04
ПОДГОТОВКА	06
• ПОДГОТОВКА ИГРОКА	06
БАНДЫ	08
ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ	08
• ИГРОВЫЕ СИМВОЛЫ И ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ	08
• ИГРОВОЕ ПОЛЕ	09
• КАРТЫ ЧЛЕНОВ БАНДЫ	10
- КАРТЫ ПРАВОЙ РУКИ	10
- КАРТА БОССА	10
• КАРТЫ СООБЩНИКОВ	10
• ФАМИЛЬНОЕ КОЛЬЦО	10
• ПЛАНШЕТ БАНДЫ	11
• ПЛАНШЕТ БАНДИТОВ	11
• ПОЛИЦИЯ	12
• КАРТЫ РАБОТЫ	12
• КАРТЫ ДИЛЕРОВ	12
• АВТОМОБИЛИ И ГРУЗОВИКИ	12
• ТАЙЛЫ КВАРТАЛОВ	13
• МАРКЕРЫ БИЗНЕСА	13
• ЛИМИТ ТОВАРОВ	13
• ПРОВЕСТИ РЕЙД	14
• УРОВЕНЬ ПРЕСТУПНОСТИ	14
• КАРТЫ РЕЙДА	14
• ШКАЛА ВРЕМЕНИ	15
• КАРТЫ НОВОСТЕЙ	15
ОБЗОР ИГРОВОГО ПРОЦЕССА	16
• ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА	16
• ХОД ИГРЫ	16
ХОД ДЕЙСТВИЯ	17
• ОБЪЯВИТЕ СВОЙ ПЛАН	17
• ПРИКАЗЫ	18
- ПРИКАЗЫ ПРЕСТУПНОГО МИРА	18
- ПРИКАЗЫ ОРГАНОВ ВЛАСТИ	21
- ДРУГИЕ ПРИКАЗЫ	22
• НАВЫКИ	25
- ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ НАВЫК	25
- НАВЫКИ БОССА	25
• РАБОТА	25
- ВЫПОЛНИТЬ РАБОТУ	25
- АКТИВИРОВАТЬ ЭФФЕКТ РАБОТЫ	25
ХОД РЕОРГАНИЗАЦИИ	26
• ФАЗА EXTRA! EXTRA!	27
КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДИТЕЛЬ	28
ВАРИАНТЫ ИГРЫ	29
АВТОРЫ ИГРЫ	29
ГЛОССАРИЙ	30
КРАТКИЕ ПРАВИЛА	32

ВСТУПЛЕНИЕ

Чикаго, 1920 год. Восемнадцатая поправка к Конституции Соединённых Штатов запретила продажу, импорт, экспорт, производство и транспортировку спиртных напитков по всей стране. Знаменитый акт Волстеда опустошил все бочки с алкоголем... но заполнил улицы гангстерами.

Власть, оружие, кровь и коррупция сошлись воедино в Чикаго, городе, полном возможностей для беспринципных. Готовы ли вы претендовать на его трон? Проживите времена сухого закона (1920–1933) с Scarface 1920 и перенеситесь на улицы Чикаго. Расширяйте свою территорию, создавайте самую могущественную банду, подкупайте судей и политиков и заключайте необходимые сделки, чтобы увеличить свои запасы оружия и алкоголя.

Станьте Аль Капоне и развивайте свой бизнес, одновременно набивая карманы. Станьте Арнольдом Ротштейном, подкупившим Мировую серию и дёргающим за ниточки на политической арене. Станьте Стефани Сент-Клер, контролируйте все ставки в городе и посылайте своих людей в конкурирующие районы. Или станьте Динотом О'Бэнионом, открывайте новые пути для незаконного оборота и увеличения производства алкоголя. В общем, если Элиот Несс не встанет у тебя на пути, ты можешь стать следующим королём Чикаго...

Цель

Scarface 1920 — настольная игра для 1-4 игроков, действие которой происходит в Чикаго в бурные двадцатые годы, после принятия и введения в действие Национального закона о запрете в 1920 году. Игрокам предстоит возглавить одну из четырех банд, стремящихся править городом. В конечном счете, победа достанется игроку, который заработает больше всех.

Вы сможете нападать на конкурирующие районы, отправлять своих головорезов в преступный мир, чтобы заключить несколько ценных сделок, улучшать производство оружия и спиртных напитков с помощью различных механизмов или увеличивать силу и влияние вашей банды. И все это, избегая при этом, чтобы федералы не раздавили вас.

Прибыль может быть получена несколькими способами, но продажа оружия и алкоголя по соседству будет иметь решающее значение. Как только закончится сухой закон (1933), игрок с наибольшим количеством денег сядет на трон Чикаго.

Оговорка

Scarface 1920 — это игра, действие которой происходит в определенное время в истории Соединенных Штатов: кровавая борьба за власть, которая происходила за контроль над городом Чикаго между 1920 и 1933 годами, во время сухого закона. Однако мы в Red zen Games ни в коем случае не потворствуем и не оправдываем любое насилие или другое преступное поведение, которое может иметь место в игре Scarface 1920.



Ветер дул ему в лицо, а шум двигателя успокаивал его. Впервые за много лет он почувствовал себя непринуждённо, но при этом он подозревал, что в ближайшее время уже не сможет наслаждаться этим. Ему сказали, что ветер — это то, что он получит в Чикаго, когда он приехал из Нью-Йорка. Но Альфонсе Габриэль Капоне, сын парикмахера и швеи, родившиеся в Италии, точно знал, что ветер будет наименьшей из его забот.

Он пришёл с сухим законом, который был не за горами, законом, который был благословением для многих, проклятием для некоторых и шансом накопить богатство и власть для немногих. Всё это было прекрасно, но он хотел большего. Он хотел, чтобы весь город был у его ног. Он хотел войти в историю.

Он привёз с собой многолетний опыт работы в банде «Пять точек» Манхэттена, где познакомился со всеми тонкостями рэкета. Это также принесло ему неприятный шрам на лице, который он изо всех сил пытался скрыть.

Жизнь в Чикаго в 1920-е годы была нелёгкой. Тем более, если бы вы возглавляли преступную группировку, надеющуюся захватить город. Сухой закон также постучался в дверь к другим, которые, как и он, жаждали занять трон Чикаго. Например, Арнольд «Мозг» Ротштейн, бизнесмен с сильными политическими связями и склонностью к азартным играм. Ходили слухи, что он даже подкупил Мировую серию. Или такие, как Дин О'Бэнион, этот отвратительный ирландец, который отвечал за большую часть торговли ботинками на севере штата. О, как сильно он его ненавидел! И как бы ему хотелось разрядить обойму автомата Томпсона в его глупое детское личико... Или такие, как Стефани Сент-Клер, королева Гарлема — сила природы, которая сумела править Нью-Йорком и теперь нацелилась на Чикаго. Конечно, он их не боялся, но он знал, что должен окружить себя надёжными парнями в качестве первого шага к созданию самой известной банды в городе.

Ни один ребёнок никогда не мечтает стать гангстером. Даже он, поскольку вырос среди уличных банд Бруклина. За эти годы он научился действовать в тени, культивировать искусство запугивания, уважать иерархию и понимать внутреннюю работу банды. Поэтому он прекрасно понимал, что должен править каждым уголком преступного мира, чтобы мало-помалу, пуля за пулей, создать преступную империю.

Но кровь — это ещё не всё. Выпивка тоже имеет значение. Как виски, которого он никогда не пил у себя дома в Нью-Йорке. Или то, что привозили — вероятно, через одного из его людей — на самые эксклюзивные вечеринки в городе. Битва за Чикаго также будет вестись вдали от гангстерских владений, в местах, где взрывы бомб заменяются звоном бокалов и шелчком открывающегося портфеля, наполненного кровавыми деньгами. В наши дни за деньги можно купить всё, что угодно. Молчание полиции, товарищество политиков и, конечно же, соучастие судей. И всё же там было имя, которое мучило его в последнее время: Элиот Несс. Этот парень казался неподкупным и готовым обеспечить соблюдение Закона Волстеда любыми необходимыми средствами. Когда Аль Капоне вышел из машины, его уже ждала толпа журналистов. Он был не в ладах со своей славой. На самом деле, он наслаждался вспышками камер, даже если это означало, что ему приходилось скрывать свою рану. Рана, которая принесла ему ненавистное прозвище: Лицо со шрамом.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



1 игровое поле



4 планшета банд
(по 1 на банду)



4 ширмы банд
(по 1 на банду)



4 планшета бандитов
(по 1 на банду)



28 карт рейда



40 карт членов банды
(по 10 на банду)



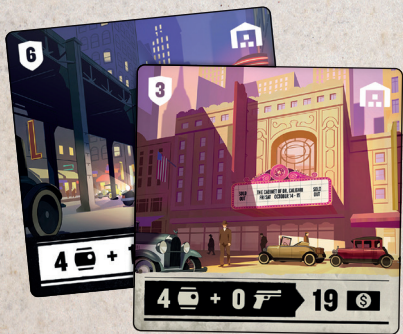
60 карт сообщников
(по 10 каждой специализации)



31 карта дилеров



39 карт работы



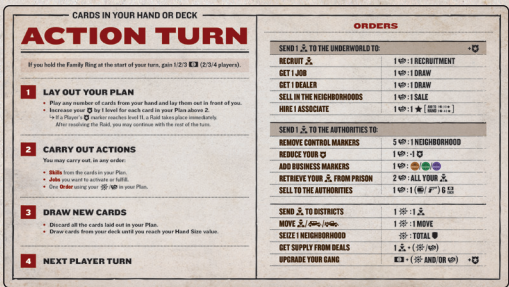
18 тайлов кварталов



16 карт новостей



36 карт действий для
одиночного режима



Памятки для 4 игроков

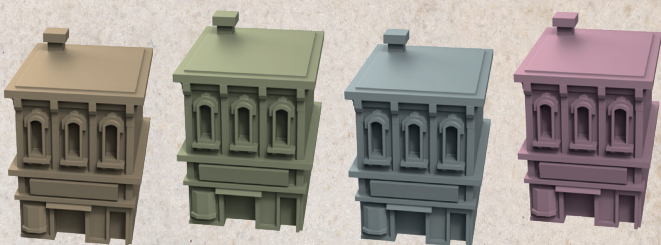
КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



4 фигурки боссов (Альфонсе Капоне, Дин О'Банион, Стефани Сент-Клер, Арнольд Ротштейн)



1 фигурка
Элиота Несса



28 маркеров контроля
(по 7 на банду)



12 фигурок бандитов
(Чикагская мафия)



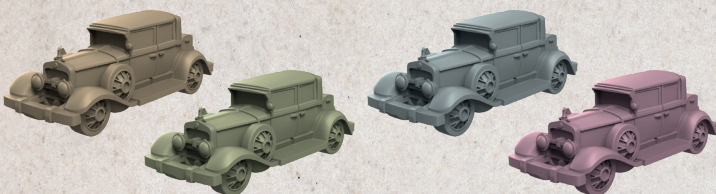
12 фигурок бандитов
(банда Норт-Сайд)



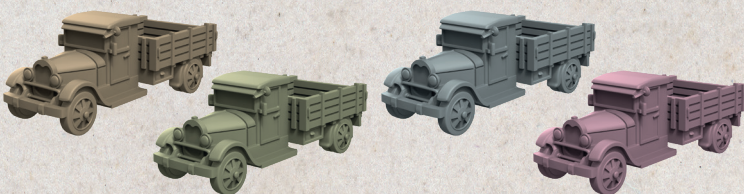
12 фигурок бандитов
(Чёрные волки)



12 фигурок бандитов
(Семь камней)



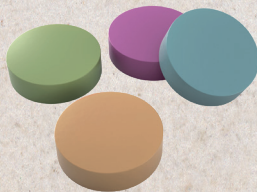
12 фигурок автомобилей
(по 3 на банду)



8 фигурок грузовиков
(по 2 на банду)



3 фигурки полицейских



4 маркера преступного
уровня (по 1 на банду)



40 маркеров бизнеса (10 подпольных баров, 10 казино,
10 публичных домов и 10 ночных клубов)



48 кубиков улучшения
банды (по 12 на банду)



1 маркер времени



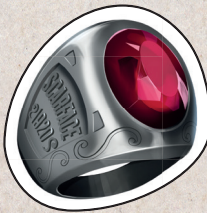
35 жетонов оружия



50 жетонов алкоголя



120 жетонов денег



1 фамильное кольцо



8 жетонов
одиночного режима

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

1. Поместите игровое поле в центр стола.
2. Поместите жетоны денег (\$), фамильные кольцо, маркеры бизнеса, алкоголь (🍷) и оружие (🔫) рядом с игровым полем; это общий запас.
3. Перемешайте карты рейда и положите их лицевой стороной вниз в область с надписью «RAIDS»; это колода рейдов.
4. Перемешайте карты работы и положите их лицевой стороной вниз в область с надписью «JOBS»; это колода работы.
5. Отложите в сторону карты дилеров «Поставщик алкоголя» (Alcohol Supplier) и «Поставщик оружия» (Gun Supplier) (дилеры № 1-8). Затем перемешайте оставшиеся карты дилеров и положите их лицевой стороной вниз в область с надписью «DEALERS»; это колода дилеров.
6. Перемешайте карты сообщников 1-3 ★ и положите их лицевой стороной вниз в область колоды 1-3 ★; это колода сообщников уровня 1-3 ★. Затем возьмите 3 карты из колоды и положите их лицевой стороной вверх в ячейки с символами 1-3 ★. Наконец, возьмите верхнюю карту из колоды и положите её лицевой стороной вверх поверх колоды сообщников 1-3 ★.
7. Перемешайте карты сообщников 4-5 ★ и положите их лицевой стороной вниз в область колоды 4-5 ★; это колода сообщников уровня 4-5 ★. Затем возьмите 1 карту из колоды и положите её лицевой стороной вверх в ячейку с символами 4-5. Наконец, возьмите верхнюю карту из колоды и положите её лицевой стороной вверх поверх колоды сообщников 4-5 ★.
8. Поместите фигурку Элиота Несса на начальное значение шкалы преступности.
9. Разместите полицию (👮) в следующих районах: Far South Side, Far North Side и Central.
10. Разместите случайным образом следующее количество тайлов кварталов в районах, дневной стороной вверх (оставшиеся плитки кварталов возвращаются в коробку с игрой):
 - 2-игрока: 2 в районе Central и по 1 во всех остальных районах;
 - 3-игрока: 3 в районе Central и по 1 во всех остальных районах;
 - 4-игрока: по 2 в районах Central, Far South Side и Far North Side и по 1 во всех остальных районах.
11. Разместите случайно по одному маркеру «Подпольный бар», «Публичный дом» или «Казино» на каждом тайле квартала.
12. Поместите маркер времени на шкалу времени; выберите начальную ячейку в зависимости от количества игроков. Это стартовая ячейка.
13. Поместите карту новости «В США введен "сухой закон"» лицевой стороной вверх в ячейку текущей новости.
14. Поместите карту новости «"Сухой закон" наконец-то закончился!» (Prohibition Ends at Last!) лицевой стороной вниз в ячейку колоды новостей (слева от текущей новости). Затем перемешайте оставшиеся карты новостей; возьмите 2 карты и положите их лицевой стороной вниз в ячейку колоды новостей (поверх карты «"Сухой закон" наконец-то закончился!»); это колода новостей. Не просматривая, верните оставшиеся карты новостей обратно в коробку с игрой.
15. Игрок, который последним смотрел гангстерский фильм, становится первым игроком.

Подготовка игрока

16. Выберите одну из банд и возьмите все компоненты того же цвета, что и фигурка её босса (см. список ниже).
17. Поместите планшет банды перед собой; это ваша игровая зона. Затем поместите 12 своих кубиков улучшений и фигурку босса на шкалу босса.
18. Поместите планшет бандитов перед собой. Затем распределите 12 своих фигурок бандитов (👤) на планшете следующим образом: 6 в трущобах, 2 в конспиративной квартире и 4 в штаб-квартире.
19. Поместите перед собой ширму банды. Затем возьмите 10 (\$) из общего запаса и поместите их за ширмой.
20. Разместите все свои маркеры контроля, автомобили (🚗) и грузовики (🚚) в своей игровой зоне.
21. Поместите свой маркер преступного уровня (👤) на значение 1 на шкале преступности, прямо перед фигуркой Элиота Несса.
22. Отделите карты правой руки (👤) от карт членов вашей банды. Затем перемешайте оставшиеся карты членов банды и положите их лицевой стороной вниз в свою игровую зону; это ваша колода. Возьмите 3 карты из своей колоды; это ваша рука.
23. Начиная с игрока, сидящего справа от первого игрока, и следуя против часовой стрелки, каждый игрок выбирает район без 🏠 и помещает туда один из своих 🚗 или 🚚, а затем помещает маркер контроля на тайл квартала в этом районе. На тайле не может быть других маркеров контроля.
24. Возьмите 3 карты из колоды работ и положите их лицевой стороной вниз в свою игровую зону; это ваша невыполненная работа.
25. Возьмите 1 карту дилера «Поставщик алкоголя» и 1 карту дилера «Поставщик оружия» и положите их лицевой стороной вверх в свою игровую зону. Затем возьмите 2 (🍷/🔫) из общего запаса и поместите их по одному на каждую полученную карту дилера. Неиспользованные карты «Поставщик алкоголя» и «Поставщик оружия» верните в коробку с игрой.



КОМПОНЕНТЫ КАЖДОЙ БАНДЫ

- 1 фигурка босса
- 1 планшет банды
- 10 карт членов банды
- 1 планшет бандитов
- 12 фигурок бандитов
- 3 фигурки автомобилей
- 2 фигурки грузовиков
- 12 кубиков улучшения банды
- 7 маркеров контроля
- 1 маркер преступного уровня
- 1 ширма банды

ПОДГОТОВКА ИГРЫ



ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

БАНДЫ



ЧИКАГСКАЯ МАФИЯ

Возглавляемая проницательным Аль Капоне, Чикагская мафия является воплощением коррупции Чикаго. Она может легко дёргать за ниточки высших чиновников и обладает впечатляющей способностью пополнять свою банду всевозможными преступниками. Но «Лицо со шрамом» не хочет руководить бандой, он хочет руководить империей.



БАНДА НОРТ-САЙД

За детским личиком Дина О'Баниона скрывается хитрый и жестокий человек. Он возглавляет банду Норт-Сайд, способную выжать всё до последней капли алкоголя из каждой бочки в Чикаго. Если в городе и есть бутлегер, то он наверняка работает на ирландского босса.



ЧЁРНЫЕ ВОЛКИ

Прибыв в Чикаго из Нью-Йорка, Стефани Сент-Клер стала настоящим ураганом в Городе ветров. Под её руководством Чёрные волки с лёгкостью правят улицами, нападая на вражеские кварталы и превращаясь в настоящую занозу в заднице других банд, претендующих на трон Чикаго.



СЕМЬ КАМНЕЙ

Возглавляемые Арнольдом Ротштейном по прозвищу «Мозг», «Семь камней» безупречны, когда дело доходит до расползания щупалец банды по Чикаго и контроля над самыми тёмными делами города. Они правят банками и политиками, они контролируют ставки на спорт, вплоть до самой Мировой серии.

ИГРОВЫЕ СИМВОЛЫ

Во всём своде правил и в игровых компонентах используется несколько символов для облегчения игрового процесса и удобства чтения:

☀	Сила	🚚	Фигурка грузовика	🔫	Оружие
👤	Влияние	★	Уровень сообщника	🏠	Лимит товаров
🧢	Правая рука	💵	Жетон денег	👮	Полиция
👤	Фигурка бандита	🛡	Преступный уровень	🛡	Защита
🚗	Фигурка автомобиля	🍷	Алкоголь	🔪	Головорез

Типы преступлений

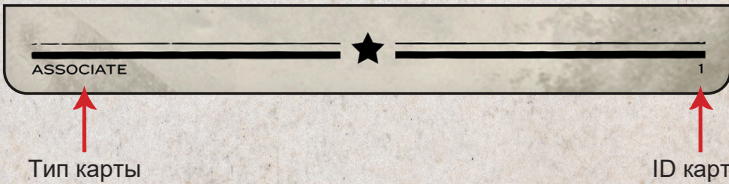
👤	Бутлегерство	💵	Воровство	👤	Проституция
♠	Азартные игры	🎯	Насилие	👤	Коррупция

Использование символов в тексте (примеры)

☀/🔫: или 🧢 или 🔫	+1 🛡: увеличьте свой преступный уровень на 1
2 (🧢/🔫): 1 🧢 и 1 🔫, или 2 🧢, или 2 🔫	+2 ☀: добавьте 2 ☀ к вашему плану
1 🧢 +2 🔫: 1 🧢 и 2 🔫	+3 🛡: добавьте 3 к защите квартала

ИДЕНТИФИКАТОРЫ КАРТ

В Scarface 1920 у всех карт в нижней части указан тип и ID код. Комбинация этих двух значений поможет вам идентифицировать и отсортировать любую карту в игре.



ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ

В Scarface 1920 некоторые слова имеют специфическое значение. В этом своде правил и глоссарии (стр. 30) вы найдёте определение для каждого из этих терминов:

Добавить	Получить	Переместить	Захватить
Смежный	Ранение	Рядом	Отправить
Хранить	Убить	Вызволить	Потратить
Нанимать	Продать	Посадить в тюрьму	Улучшить

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

1. Карта

На игровом поле в центре изображена карта Чикаго 1920-х годов.

2. Районы

Карта разделена на 7 различных районов, разделённых красными линиями.

3. Дилеры

Эти карты представ-
ляют незаконных
поставщиков  и .

4. Органы власти

Эта область, куда отправляются  чтобы понизить ваш , вынудить  из тюрьмы, организовать бизнес в ваших кварталах, удалить маркеры контроля из кварталов конкурентов и продать  /  представителям власти.

5. Шкала времени

Эта шкала определяет продолжительность игры, которая меняется в зависимости от количества игроков.

6. Ячейка Extra! Extra!

Если маркер времени находится здесь в конце хода реорганизации, фаза Extra! Extra! выполнена.

7. Новости

Эта колода карт запускает различные эффекты, вдохновлённые реальными событиями, имевшими место во время сухого закона. Когда колода закончена, игра заканчивается.

8. Тюрьма

Ваш  может оказаться в тюрьме из-за рейда или эффекта других карт.

9. Рейды

Эта колода представляет попытки федералов остановить преступную деятельность банд.

10. Работа

Карты, представляющие различные преступные действия, которые банды могут совершать для получения мгновенных или постоянных эффектов.

11. Рынок сообщников

Карты в этой области представляют различных дельцов, которых вы можете нанять, чтобы усилить свою банду. Разделён на две колоды: одна для сообщников уровня 1-3 ★, а другая для сообщников уровня 4-5 ★.

12. Ячейка РЕЙД!

Когда маркер  достигает этой ячейки, начинается рейд.

13. Шкала преступности

На этой шкале представлен преступный уровень каждой банды, который отмечается маркером .

14. Преступный мир

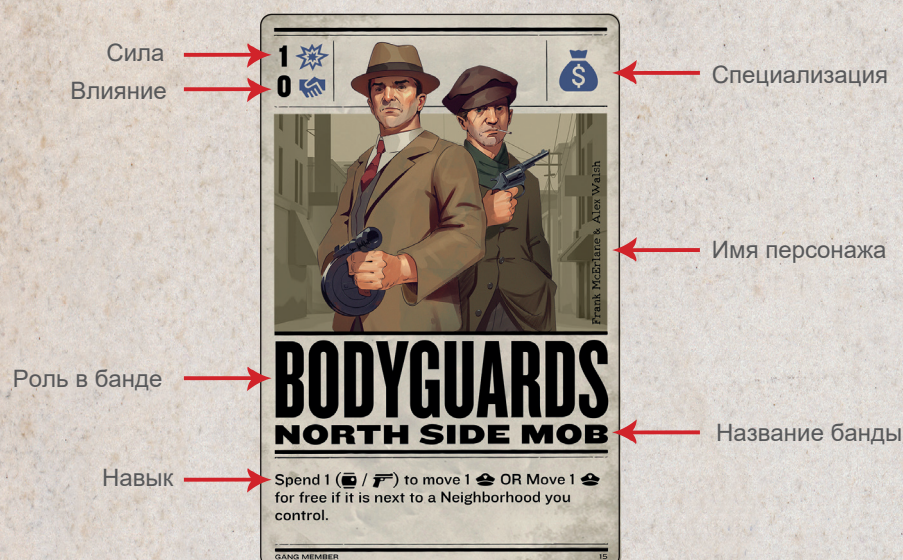
Область, куда отправляются  для найма сообщников, получения работы и найма дилеров, продажи в кварталах и вербовки **НОВЫХ** .



ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

КАРТЫ ЧЛЕНОВ БАНДЫ

Члены банды представляют первоначальную структуру вашей банды. Игроки начинают со стартовой колоды из 6 членов банды: 1 босс, 2 лейтенанта (Lieutenant) и 3 охранника (Bodyguards). Эта колода может увеличиваться во время игры путём приобретения карт правой руки и найма новых сообщников.



- **Сила** (★): количество ★ которое карта приносит при розыгрыше.
- **Влияние** (👉): количество 👉 которое карта приносит при розыгрыше.
- **Специализация**: существует 6 различных типов преступлений, на которых специализируется персонаж.
- **Роль в банде**: указывает роль, которую играет персонаж в банде.
- **Название банды**: название банды, к которой принадлежит эта карта.
- **Навык**: игровой эффект, который вы можете применить при разыгрывании карты.

Карты правой руки

Для каждой банды есть 4 разные карты правой руки, обозначенные символом 🧢 в нижней части поля: заместитель (Underboss), советник (Counselor), бухгалтер (Bookkeeper) и водитель (Chauffeur). Они представляют людей, которым босс доверяет больше всего.

Во время игры игроки смогут получать эти карты и добавлять их в свою колоду при усилении своей банды (стр. 24).

Карта босса

Босс — это лидер банды и ваше альтер-эго как игрока. У боссов нет ★, 👉 или навыков, указываемых на их карте. Вместо этого информация о боссе имеется на планшете банды (стр. 11).

- **Сила (★) и влияние (👉)**: все боссы начинают игру с 1 ★ и 1 👉. Эти значения могут увеличиваться при усилении банды.
- **Навыки**: у каждого босса есть 4 различных навыка. Играя за босса, вы можете использовать 3 навыка из 4 доступных (вы можете использовать любой навык несколько раз).

КАРТЫ СООБЩИКОВ

Сообщники — это дельцы, которых вы можете нанять (стр. 19), чтобы усилить вашу банду. Есть 60 уникальных сообщников, сгруппированных в 5 групп (★) в зависимости от их уровня.



- **Дополнительный навык**: навык, который может быть выполнен только в том случае, если вы разыгрываете эту карту вместе с картой требуемого типа преступления.
- **Требуемая специализация**: тип(ы) преступления, которым должна обладать другая разыгранная карта, чтобы активировать дополнительный навык этой карты.
- **Уровень сообщника (★)**: количество звёздочек (1-5) указывает на уровень данного сообщника. Этот уровень также указывает на 👉, необходимый для найма этого сообщника.

Количество карт сообщников, которые игроки могут добавить в свою колоду во время игры, не ограничено.

ФАМИЛЬНОЕ КОЛЬЦО

Каждый раз, когда вы нанимаете сообщника (стр. 19), вы получаете фамильное кольцо из общего запаса или от игрока, у которого оно находится в данный момент. Некоторые другие игровые эффекты также могут дать вам возможность получить его.

Если фамильное кольцо находится у вас в начале хода, вы можете получить 💰 из общего запаса (в зависимости от количества игроков) во время своего хода. Кроме того, обладание фамильным кольцом может дать вам дополнительный бонус при разыгрывании определённых карт.



2 игрока: получить 1 💰

3 игрока: получить 2 💰

4 игрока: получить 3 💰

Важно: если вы забудете взять эти деньги во время своего хода, вы не сможете забрать их позже, после окончания вашего хода.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

ПЛАНШЕТ БАНДЫ

Планшет банды показывает могущество вашей банды и её босса. У каждой банды есть 6 характеристик: размер руки, адвокаты, вербовщики, запасы дилеров, транспортные средства и ночные клубы (**стр. 24**). Все эти характеристики начинаются с 1-го уровня и могут быть улучшены максимум два раза, до 3-го уровня.

При увеличении показателей босса, его фигурка продвигается по шкале босса. Каждый раз, когда фигурка босса достигает новой строки на шкале, его показатели и повышаются. Иногда продвижение фигурки босса также вознаграждает вас или .

Награды на шкале босса

Карта босса: сила и влияние

Шкала босса

Навыки карты босса

Наименование характеристик банды

Значения характеристики

Название босса и банды

Уровни характеристики

Ячейки улучшений

Увеличение

Требования (, ,)

ALPHONSE CAPONE			
THE CHICAGO OUTFIT			
GANG STATS	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3
HAND SIZE	3	4	5
LAWYERS	1	2	3
RECRUITERS	1	2	3
DEALERS SUPPLY	0	+1	+2
VEHICLES	1	+1	+1
NIGHTCLUBS	0	+1	+1

- **Награды на шкале босса:** единовременная награда, которую вы получаете, продвигая фигурку босса в ячейку с символом.
- **Сила и влияние карты босса:** когда вы разыгрываете карту босса, его и определяются строкой, в которой в данный момент находится фигурка босса.
- **Шкала босса:** каждый раз, когда вы улучшаете свою банду, фигурка вашего босса будет продвигаться по этой шкале, следуя стрелкам. Фигурка босса начинает в поле с надписью «БОСС».
- **Навыки карты босса:** когда вы разыгрываете карту босса, вы можете использовать 3 из их 4 доступных навыков.
Boss skills (Choose 3 (you may repeat any):
(A) Move any number of your / .
(B) Add +1 / .
(C) Hire 1 Associate with same or less than your Hand Size value if you spend 1 for each .
(D) Reduce your as many levels as your Lawyers value.
- **Наименование характеристик банды:** наименование каждой из 6 характеристик, которыми обладает банда и которые определяют возможности этой банды.
- **Значения характеристик:** числовое значение для каждой характеристики банды.
- **Требования:** количество , и , необходимое игроку для выполнения данного улучшения банды.
- **Увеличение** : количество уровней, на которые маркер продвинется по шкале преступности при выполнении улучшения.
- **Уровни характеристик:** все характеристики начинаются с уровня 1. Текущим уровнем для данной характеристики является её крайнее правое поле, на котором расположен кубик.

ПЛАНШЕТ БАНДИТОВ

12 фигурок бандитов () каждой банды представляют её отряд, всегда готовый выполнить приказ босса. Все начинают игру на своём собственном планшете бандитов.

Планшет бандитов — это шкала с 3 локациями, через которые продвигаются при их вербовке. Только расположенный в штаб-квартире, может быть использован для выполнения приказов.

Когда ранен или убит, он размещается на планшете бандитов:

- **ранение:** бандит помещается в конспиративную квартиру;
- **убит:** бандит помещается в трущобы.

Когда игрок освобождает , он размещает его в штаб-квартире. Теперь он готов выполнять новые приказы.



ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

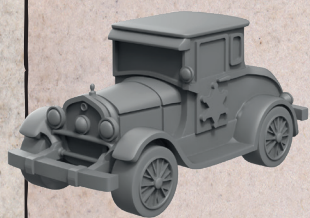
КАРТЫ ДИЛЕРОВ

Эти карты представляют незаконных поставщиков и . Каждая банда начинает с 2 дилерами (одним дилером и одним дилером) и может получить новых дилеров во время игры для получения товаров и (стр. 19).



- **Лимит бандитов:** максимальное количество , которое может быть размещено на этой карте.
- **Требования:** количество и , необходимое для получения запаса с этой карты.
- **Запас:** количество /, которое игрок получает при выполнении приказа приказа «Получить товар от дилера».
- **Лимит товаров:** количество /, которое может храниться на этой карте.

ПОЛИЦИЯ



Во время игры в Scarface 1920 на поле постоянно находятся 3 полицейских (). перемещаются игроками (обычно с помощью эффектов карт). Если эффект позволяет вам перемещать по полю, вы можете свободно разместить его в любом районе. оказывают 2 различных эффекта в районах, где они находятся:

Взятка

Когда игрок выполняет приказ/работу/навык, в результате которого его / заходят в район, за каждого в этом районе игрок должен потратить 2 . Если у игрока недостаточно , этот приказ/работа/навык не может быть выполнен.

Если рейд, новости или действия соперника приводят к тому, что / игрока заходят в район, за каждый в этом районе игрок должен потратить 2 . Если у него недостаточно , движение, тем не менее, выполняется, и игрок тратит все оставшиеся которые у него есть.

Защита

При захвате квартала: всякий раз, когда игрок захватывает квартал, каждый в этом районе добавляет +1 к этому кварталу (стр. 23).

КАРТЫ РАБОТЫ

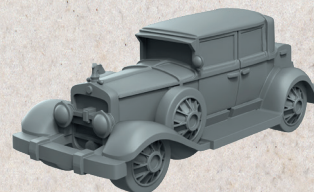
Карты работы представляют собой преступные действия, которые могут осуществить банды для получения разового или постоянного эффекта. Игроки начинают с 3 картами работы и могут получать новые в процессе игры (стр. 19).



- **Тип работы:** указывает, является ли эффект этой работы разовым или постоянным.
- **Требования:** если игрок соответствует всем требованиям, работа может быть выполнена. При этом активируется эффект карты.
- **Эффект:** выгода, которая достигается при выполнении работы.

АВТОМОБИЛИ И ГРУЗОВИКИ

Автомобили () и грузовики () — это два типа транспортных средств, которые банды могут использовать на улицах Чикаго. Каждый игрок начинает с транспорта по своему выбору и может получать новый транспорт во время игры. Каждый тип транспортного средства имеет свои собственные преимущества:



АВТОМОБИЛЬ

При захвате квартала значение его защиты () увеличивается на +1 за каждый который есть у его владельца в том же районе, и -1 за каждый который есть у игрока, захватившего район (стр. 23).



ГРУЗОВИК

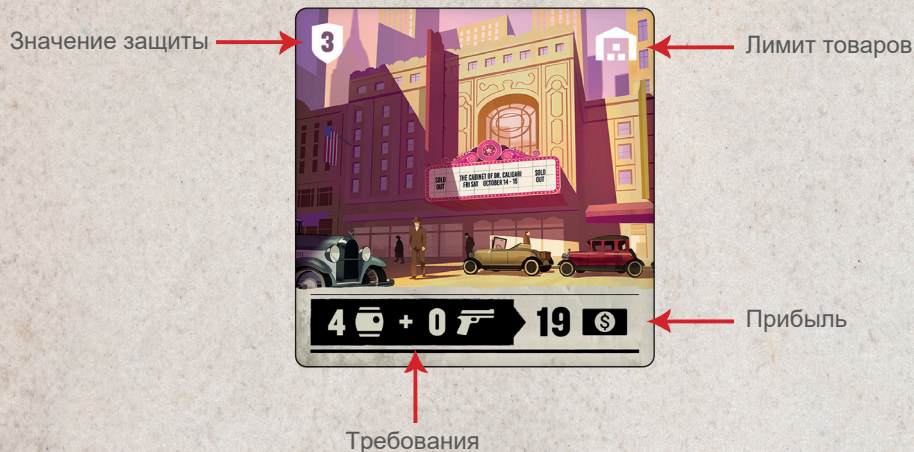
При продаже в квартале, вы тратите на 1 (/) меньше за каждый () который у вас есть рядом с этим кварталом.

и могут переезжать в любой район. Когда перемещается вместе с /, их передвижение не ограничивается смежными районами (стр. 22).

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

ТАЙЛЫ КВАРТАЛОВ

Тайлы кварталов размещаются в районах во время подготовки игры и представляют исторические места Чикаго. Банды будут пытаться получить контроль над кварталами, чтобы открывать в них бизнес, осуществлять продажи и зарабатывать как можно больше денег.



- **Значение защиты:** указывает на значение , необходимое банде для получения контроля над этим кварталом. Это значение может быть изменено при определённых условиях.
- **Требования:** сумма /, необходимая для совершения продажи в этом квартале и получения прибыли.
- **Прибыль:**  получаемые при совершении продажи в этом квартале.
- **Лимит товаров:** кварталы имеют неограниченную вместимость мест хранения. Когда игрок контролирует квартал, он может хранить в нём сколько пожелает  и .



Тайлы кварталов имеют две стороны: дневную и ночную.

Все кварталы первоначально выкладываются дневной стороной. Если игрок улучшает свою характеристику «Ночные клубы», он может выбрать дневной квартал, который он контролирует, и перевернуть его на ночную сторону. Ночные кварталы имеют более высокую  и приносят более высокую прибыль.

Маркеры бизнеса

Существует 4 типа бизнеса: подпольный бар, казино, публичный дом и ночной клуб. Первоначально во всех кварталах располагается по 1 маркеру бизнеса. Банда, контролирующая квартал, может добавить в него новые бизнесы (стр. 21).

Игроки получают дополнительные  от своих бизнесов во время хода реорганизации и в конце игры. Кроме того, наличие определённого бизнеса может быть полезным при разыгрывании определённых карт.



Маркеры контроля



Когда банда контролирует квартал, она помещает один из своих маркеров контроля на этот тайл.

Кварталы, не имеющие маркера контроля, считаются нейтральными. Кварталы никогда не могут контролироваться более чем одной бандой.

ЛИМИТ ТОВАРОВ

Когда вы получаете  и/или  вы должны поместить их на любую карту/тайл, на которой есть символ  (карты дилеров или кварталы).

Важно: даже если дилер предоставляет только  или  он может хранить и то, и другое.



Вместимость хранилища у дилера ограничена. Число, указанное на символе, означает максимальное количество /, которое может хранить дилер.



В квартале может храниться любое количество /.

Если вы не контролируете какой-либо квартал и вы получаете / больше, чем вы можете хранить у своих дилеров, вам придётся вернуть в общий запас любые товары, которые вам не где хранить.



ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

УРОВЕНЬ ПРЕСТУПНОСТИ

11
RAID!

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

ELIOT NESS
MAX. LEVEL

ELIOT NESS
STARTING LEVEL

Преступный уровень (★) представляет уровень опасности каждой банды, который соответствует положению маркера ★ банды на шкале преступности.

Все маркеры ★ в начале игры находятся на уровне 1 и увеличиваются или уменьшаются при выполнении игроками определённых действий.

Шкала преступности разделена на 11 уровней, сгруппированных в 4 цветовых секции. Когда маркер ★ достигает 11 уровня (ячейка RAID!), в конце эффекта, вызвавшего продвижение, запускается рейд. Показатель ★ игрока никогда не может быть выше 11; если в результате каких-либо действий маркер ★ должен превысить значение 11, он остаётся на уровне 11.

Фигурка Элиота Несса

Элиот Несс представляет федеральных агентов, которые оказывают давление на банды. Его фигурка начинает игру с деления 0 шкалы преступности и может продвинуться до 6-го уровня.

Маркер игрока ★ никогда не может находиться в одной ячейке с Элиотом Нессом, или ниже его. Если это произойдёт, поместите маркер ★ игрока на один уровень выше Элиота Несса.



КАРТЫ РЕЙДА

Карты рейда представляют действия правительства США, направленные на то, чтобы попытаться положить конец преступной деятельности банд.

Общий эффект

Цветовой эффект

Уменьшение ★

RAID EFFECT	Return the Family Ring to the General Supply.
9-11	Spend 2 ★ from your Neighborhoods for each Dealer you have.
7-8	Spend 1 ★ from your Neighborhoods for each Dealer you have.
5-6	Spend 1 ★ from your Neighborhoods for every 2 Dealers you have.
1-4	Spend 5 ★.

1000 BOOZE BARRELS SMASHED IN ONE NIGHT!

- **Общий эффект:** влияет на всех игроков без различия.
- **Цветовой эффект:** влияет на каждого игрока в зависимости от положения его маркера ★ (цвет) на шкале преступности.
- **Уменьшение ★:** количество уровней, на которые каждый игрок уменьшает свой ★ после применения эффектов рейда.

ПРОВЕСТИ РЕЙД

Рейды проводятся либо тогда, когда маркер ★ игрока достигает 11 уровня (ячейка RAID!) на шкале преступности (см. слева) или в начале фазы Extra! Extra! (стр. 27). Рейд проводится после того, как эффект, который его вызвал, будет завершён.

Как только рейд заканчивается, игра продолжается с того места, где она приостановилась (либо игрок возобновляет свой ход действия, либо завершает фазу Extra! Extra!).

Чтобы провести рейд, выполните следующие действия:

1. Посадите в тюрьму всех ★, находящихся в преступном мире.
2. Раскройте верхнюю карту колоды рейдов.
3. Разыграйте общий эффект.
4. Примените соответствующий цветовой эффект к каждому игроку на основе их ★.
5. Каждый игрок уменьшает свой ★ на значение, указанное в ячейке уменьшения ★ на карте рейда.
6. Сбросьте открытую карту рейда.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

ШКАЛА ВРЕМЕНИ

Шкала времени определяет продолжительность игры. Начальное положение маркера времени выбирается в зависимости от количества игроков. Маркер перемещается на одну ячейку шкалы времени каждый раз, когда кто-нибудь выполняет ход реорганизации.



Положение маркера времени на этой шкале отмечает начало и конец игры, который совпадает с началом и концом запрета в картах новостей.

Маркер времени никогда не может быть размещён слева от начальной ячейки.



- 1. Ячейка Extra! Extra!:** если маркер времени находится в этой ячейке в конце хода реорганизации, выполняется фаза Extra! Extra!.
- 2. Колода новостей:** одна карта из этой колоды раскрывается в каждой фазе Extra! Extra!.
- 3. Пространство активных новостей:** эффект верхней карты новостей из этой ячейке действует до тех пор, пока поверх неё не будет помещена другая карта новостей.

КАРТЫ НОВОСТЕЙ

Карты новостей представляют события и истории, вдохновлённые реальными новостями, которые имели место в годы сухого закона. Карты новостей определяют продолжительность игры, но также имеют эффект, который воздействует на всех игроков.



Эффект новостей

- Эффект новостей:** эффект, который активируется при раскрытии карты новостей.



ОБЗОР ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

В Scarface 1920 игроки выполняют действия по очереди. Шкала времени определяет продолжительность игры, которая меняется в зависимости от количества игроков.

Начиная с первого игрока, по часовой стрелке игроки по очереди выполняют действия до тех пор, пока у них в руке или в колоде остаются какие-либо карты.

Ход действия — это основа игры. В этот ход игроки разыгрывают карты для выполнения действия. Нанимать новых бандитов, контролировать кварталы, приобретать и продавать  и , усиливать свою банду, отправляться в преступный мир или органы власти — вот некоторые из действий, которые будут выполнять игроки для достижения своей главной цели — стать самой могущественной бандой в Чикаго.

Когда у игрока не осталось карт, он должен выполнить ход реорганизации при котором маркер времени перемещается в следующую ячейку шкалы времени.

Продвижение маркера по шкале времени в конечном итоге приводит к тому, что он достигает ячейки Extra! Extra!. При этом выполняется фаза Extra! Extra!, в которой раскрывается следующая карта новостей. При открытии последней карты новостей игра заканчивается и игроки подсчитывают , которые они заработали во время игры, и складывают их с бонусами, которые они получают в конце игры.

Игрок, заработавший больше всего , становится победителем.

Золотые правила

- Всякий раз, когда текст карты противоречит или изменяет правила, описанные здесь, карта имеет приоритет.
- Если обязательный эффект карты не может быть выполнен в полном объеме, вы должны попытаться выполнить его в максимальном объеме.
- Если на карте указано, что вы «можете» что-то сделать, при желании вы можете выполнить это действие частично.
- Для розыгрыша эффектов необходимые требования или ресурсы должны быть выполнены/потрачены в полном объеме.
-  должны храниться за ширмой, скрытыми от других игроков.
- Количество всех игровых компонентов ограничено, за исключением ,  и . В редком случае, когда у вас закончится какой-либо из этих 3 компонентов, вы можете свободно использовать любую замену.
- Если два или более игрока должны разыграть эффект одновременно и они не могут договориться о порядке розыгрыша, первым будет ходить игрок, находящийся слева по часовой стрелке от активного игрока.

ХОД ИГРЫ

В вашей руке или вашей колоде есть карты

ХОД ДЕЙСТВИЯ

ОБЪЯВИТЕ СВОЙ ПЛАН

ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЯ
1 приказ, навыки и работа

ВОЗЬМИТЕ НОВЫЕ КАРТЫ

ФАМИЛЬНОЕ КОЛЬЦО

Ни в вашей руке, ни в вашей колоде нет карт

ХОД РЕОРГАНИЗАЦИИ

ШАГ РЕОРГАНИЗАЦИИ

ФАЗА EXTRA! EXTRA!,
если она достигнута на шкале времени!

ХОД СЛЕДУЮЩЕГО ИГРОКА

ХОД ДЕЙСТВИЯ

В свой ход, если у вас есть какие-либо карты в руке и/или колоде, вы должны выполнить **ход действия**.

1. ОБЪЯВИТЕ СВОЙ ПЛАН

Вы должны разыграть любое количество карт из своей руки (хотя бы одну) и положить их перед собой. Этот набор карт — ваш план.

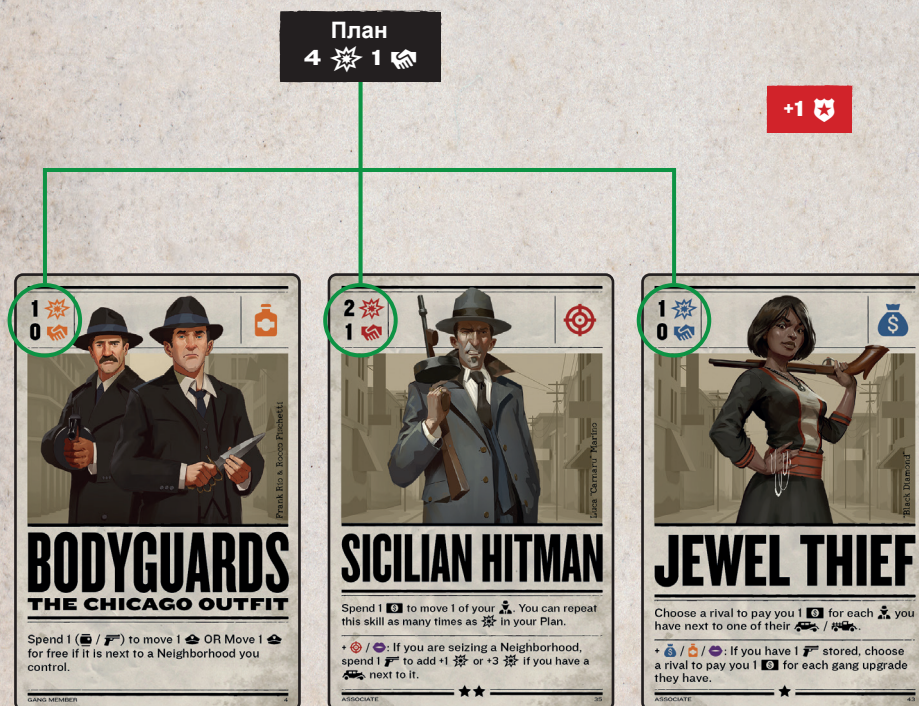
Примечание: если у вас нет карт на руках, но есть карты в вашей колоде, перейдите к взятию новых карт.

Эти карты предоставляют вам общую сумму и для выполнения вашего приказа, навыки, которые вы можете использовать в течение этого хода, или возможные требования, которым вам необходимо соответствовать для выполнения вашей работы.

Составление масштабных планов оказывает влияние на ваш . Разыгрывание только 2 карт в плане не повлияет на ваш , но вы должны увеличить свой * на 1 уровень за каждую карту в плане свыше 2. Это может спровоцировать рейд, который должен быть немедленно разыгран.

Примечание: ваш не может быть уменьшен при объявлении вашего плана, даже если вы разыграли 1 карту или вообще не разыгрывали карт.

На картах босса не указано или , так как их значения зависят от положения фигурки босса на планшете банды (**стр. 11**).



Пример: вы объявили этот план в свой ход действий. У вас есть 4 и 1 , доступные для выполнения ваших действий. Поскольку вы разыграли 3 карты, вы увеличиваете свой на 1.

2. ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЯ

Вы можете выполнить в любом порядке:

- навыки с карт в вашем плане;
- работу, которые вы хотите активировать и/или выполнить;
- один приказ с использованием ваших / из вашего плана.

Примечание: ваш не может быть уменьшен при объявлении вашего плана, даже если вы разыграли 1 карту или вообще не разыгрывали карт.

3. ВОЗЬМИТЕ НОВЫЕ КАРТЫ

Сначала вы должны сбросить все карты, объявленные в вашем плане. Положите их лицевой стороной вверх в свою стопку сброса.

Примечание: вы можете свободно просматривать карты в своей стопке сброса, но вы не можете смотреть стопку сброса другого игрока.

Если у вас в руке меньше карт, чем ваш текущий размер руки (**стр. 24**), возьмите из колоды столько карт, сколько необходимо для достижения нужного размера руки.

Если в вашей колоде недостаточно карт для пополнения руки, возьмите все оставшиеся карты, но не перемешивайте колоду сброса для формирования новой колоды.

4. ХОД СЛЕДУЮЩЕГО ИГРОКА

Затем ход передаётся игроку слева от вас.



ХОД ДЕЙСТВИЯ - ПРИКАЗЫ

ПРИКАЗЫ

После того, как вы объявите свой план (стр. 17), вы можете выполнить один из следующих приказов:

ПРИКАЗЫ ПРЕСТУПНОГО МИРА

1. Нанять сообщника (стр. 19)
2. Получить работу (стр. 19)
3. Нанять дилера (стр. 19)
4. Продать в кварталах (стр. 20)
5. Завербовать  (стр. 20)

ПРИКАЗЫ ВЛАСТЕЙ

6. Продать властям (стр. 21)
7. Уменьшить  (стр. 21)
8. Вызволить  из тюрьмы (стр. 21)
9. Организовать бизнес (стр. 21)
10. Удалить маркер контроля (стр. 21)

ДРУГИЕ ПРИКАЗЫ

11. Отправить  в районы (стр. 22)
12. Переместить ,  и  (стр. 22)
13. Захватить квартал (стр. 23)
14. Получить товар от сделки (стр. 23)
15. Улучшить банду (стр. 24)

Вы можете выполнить свой приказ в любое время во время своего хода, либо до, либо после выполнения других навыков или работ. По желанию, вы можете вообще не выполнять никакого приказа.

Важно: вы не можете прервать выполнение приказа для выполнения других навыков или работ.

ПРИКАЗЫ ПРЕСТУПНОГО МИРА

В преступном мире можно выполнить следующие приказы:

- нанять сообщника
- получить работу
- нанять дилера
- продать в квартале
- завербовать 

Порядок выполнения приказа преступного мира:

1. Отправьте 1  в преступный мир.
2. Увеличьте свой  на столько уровней, сколько  у вас в преступном мире. Это может спровоцировать рейд, который должен быть разыгран сразу после того, как вы выполнили приказ.
3. Выберите 1 из 5 приказов преступного мира.
4.  в вашем плане должно соответствовать требованиям этого приказа.



Пример: вы берёте  из своей штаб-квартиры и отправляете его в преступный мир, чтобы нанять сообщника. Поскольку у вас там уже есть другой  и теперь вы размещаете второго, вы должны увеличить свой  на 2 уровня.

«Улыбкой можно достичь
многого, но улыбкой с
пистолетом можно
достичь большего»

Аль Капоне



ХОД ДЕЙСТВИЯ - ПРИКАЗЫ

Нанять сообщника

Возьмите 1 сообщника с рынка с значением ★ равным или меньшим, чем в вашем плане, и выберите один из двух вариантов:

- поместите сообщника в свою стопку сброса, ИЛИ
- добавьте сообщника к своей руке. В этом случае вы должны потратить 1 для сообщника уровня 1-3★ или 2 для сообщника уровня 4-5★. Потраченные должны быть взяты из , хранящихся у вас.

Затем:

- пополните рынок, сдвинув карты слева от сообщника, которого вы взяли, на одну ячейку вправо, и перевернув верхнюю карту соответствующей колоды сообщников;
- возьмите фамильное кольцо (стр. 10) у игрока, который им владеет (или из общего запаса, если его ни у кого ещё нет). Если фамильное кольцо уже у вас, просто проигнорируйте этот эффект.



Пример: у вас есть 4 в вашем плане. Вы не можете нанять «Потрошителя» (The Slicer), потому что для него требуется 5★, а у вас в плане только 4 . Несмотря на то, что вы могли бы нанять «Олдермена» (Alderman), вы решаете нанять «Боевика» (Triggerman), потому что вам нужен сообщник с 1 в своей колоде для выполнения вашей работы, а также потому, что вы хотите добавить эту карту в руку, а у вас остался только 1 (добавление «Олдермена» в вашу руку будет стоить 2).

Получить работу

Возьмите столько карт из колоды работы, сколько в вашем плане. Просмотрев эти карты, выберите 1 из них и положите её лицевой стороной вниз рядом с другими вашими невыполненными работами (если такие имеются).

Наконец, верните остальные карты работы лицевой стороной вниз под колоду работы. Количество карт работы, которые вы можете получить, не ограничено.



План
2

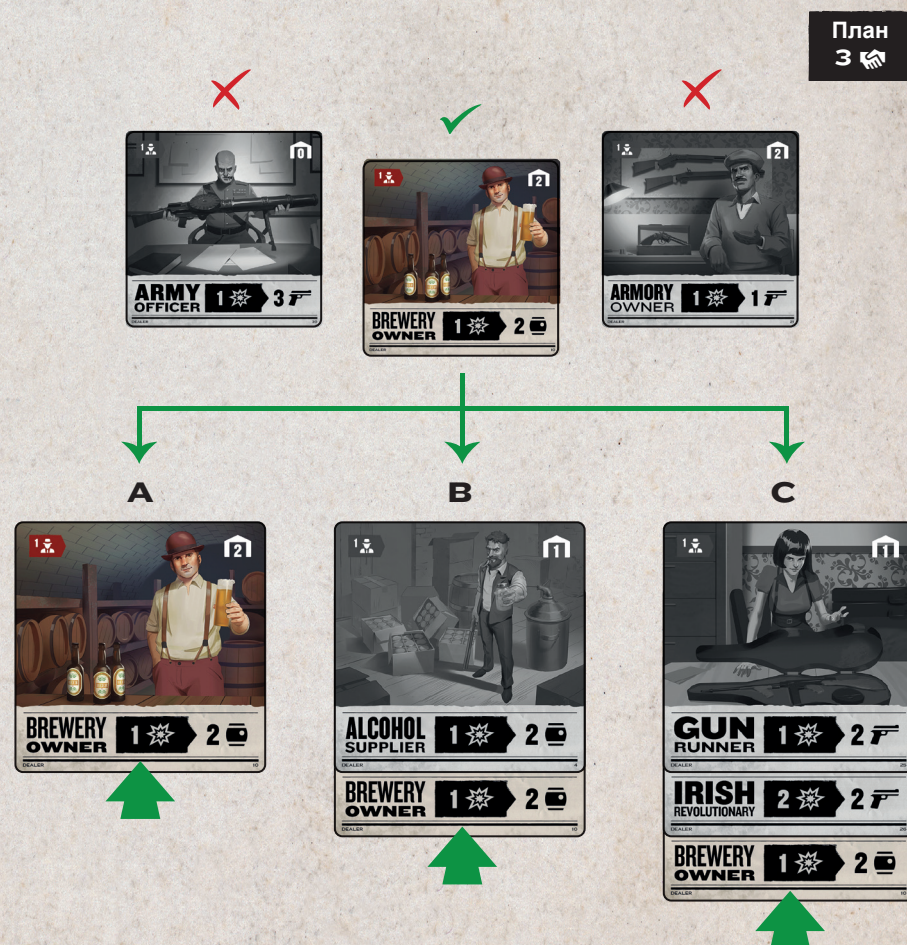
Нанять дилера

Возьмите столько карт из колоды дилеров, сколько в вашем плане. Посмотрев эти карты, оставьте 1 карту себе и верните остальные карты лицевой стороной вниз под колоду дилеров.

Далее, вы должны выполнить одно из следующих действий:

- **создать разовую сделку:** разместите нового дилера отдельно, рядом с другими вашими сделками, ИЛИ
- **расширить существующую сделку:** поместите нового дилера под одну из ваших существующих сделок, оставив видимой нижнюю часть карты (требования и предложение); это расширенная сделка.

Количество сделок, которые вы можете заключить, не ограничено.



Пример: у вас есть 3 в вашем плане, поэтому вы берёте 3 карты дилеров из колоды. Просмотрев их, вы решаете оставить «Владелец пивоварни» (Brewery owner). Остальные возвращаются под колоду дилеров. Теперь вы можете нанять нового дилера 3 различными способами: А — отдельно, как третья сделка (разовая сделка), В — под вашим поставщиком алкоголя, создав расширенную сделку, состоящую из 2 дилеров, или С — под вашей уже существующей расширенной сделкой, состоящей из 2 дилеров («Торговец оружием» (Gun runner) и «Ирландский революционер» (Irish Revolutionary)), став, таким образом, расширенной сделкой с 3 дилерами.

ХОД ДЕЙСТВИЯ - ПРИКАЗЫ

Продать в кварталах

Вы можете совершить столько продаж в своих кварталах, сколько в вашем плане. Для каждой продажи необходимо:

- выбрать квартал, который вы контролируете, и где вы ещё не делали продаж во время этого приказа;
- потратить и/или , необходимые для получения , указанных в правом нижнем углу тайла. / могут быть взяты из того же квартала и/или из любой вашей сделки или работы.

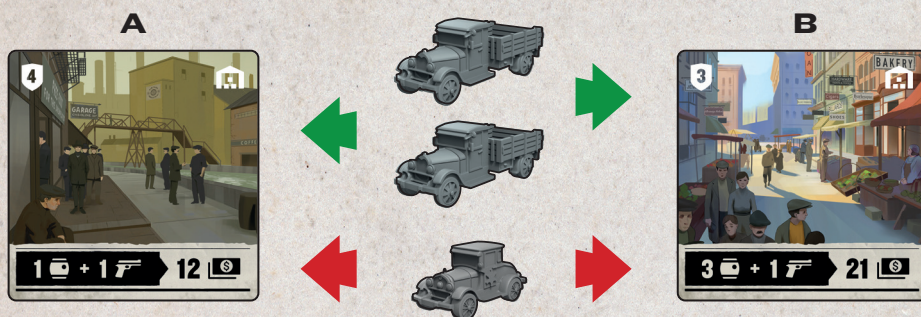


Грузовики: за каждый , который у вас есть рядом с кварталом, продажа в квартале будет обходиться вам на 1 / дешевле. Если у вас достаточно в одном районе, необходимое для продажи количество / может упасть до 0 (но никогда не может стать меньше 0, даже если у вас больше , чем необходимо).



Взятка: каждому рядом с кварталом вы должны заплатить взятку 2 за каждую продажу.

План
2



БЕСПЛАТНО

Потратить

+ / +

12

Прибыль

21

-2

взятка

-2

10

Конечная
прибыль 29

19

Пример 1: вы контролируете 2 квартала в районе, где у вас также есть 2 . Вы отправляете 1 в преступный мир для продажи в квартале. Вы можете продавать, не тратя / в вашем квартале А, потому что ваши 2 в этом районе позволяют экономить 1 / при каждой продаже. Эти 2 также экономят вам по 1 / в вашем квартале В, так что вы можете продавать там, потратив всего 2 или 1 + 1 . Имейте в виду, что каждый раз, когда вы продаёте, вам нужно заплатить 2 за каждого в районе, и таким образом, для того, чтобы совершить эти 2 продажи, вам нужно потратить 4 на взятки . После отчислений на взятки общая сумма, которую вы получаете, составляет 29 .

План
3

ПРОДАЖА А



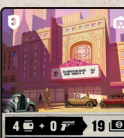
ПРОДАЖА В



СДЕЛКА 1



ПРОДАЖА С



СДЕЛКА 2



Хранится / перед продажей

Потратить

Прибыль

Хранится / после продажи

Пример 2: вы контролируете кварталы А, В и С. У вас также есть 2 сделки. Во время своего хода вы отправляете 1 в преступный мир для продажи в квартале В. В вашем плане есть 3 , так что вы можете совершить до 3 продаж в 3 кварталах, которые вы контролируете. Вы тратите 3 , хранящиеся в квартале А, чтобы осуществить продажу в этом квартале, и получаете 14 . Затем вы тратите 1 и 1 , хранящиеся в сделке 1, чтобы осуществить продажу в квартале В, и получаете 12 .

Даже если бы у вас было достаточно и , хранящихся в квартале В, чтобы продать там снова, вы не смогли бы этого сделать, поскольку вы уже продавали в этом квартале во время этого приказа. Аналогично, у вас недостаточно для продажи в квартале С. Чтобы осуществить там продажу, вы могли бы использовать 1 , хранящийся в ваших сделках, но вы не можете использовать 3 , хранящийся в других кварталах, которые вы контролируете. Вы получаете в общей сложности 26 за 2 продажи, которые вы осуществили с помощью этого приказа.

Завербовать

Проведите столько вербовок , сколько в вашем плане. Для каждой вербовки вы перемещаете одного из своих между следующими локациями на планшете бандитов (стр. 11):

- из трущоб на конспиративную квартиру, ИЛИ
- из конспиративной квартиры в штаб-квартиру.

План
4



Трущобы

Конспиративная квартира

Штаб-квартира

Пример: в этот ход у вас в плане 4 . Вы решаете провести вербовку 2 из трущоб в конспиративную квартиру (А и В) и вербовку 2 из конспиративной квартиры в штаб-квартиру (С и D).

ХОД ДЕЙСТВИЯ - ПРИКАЗЫ

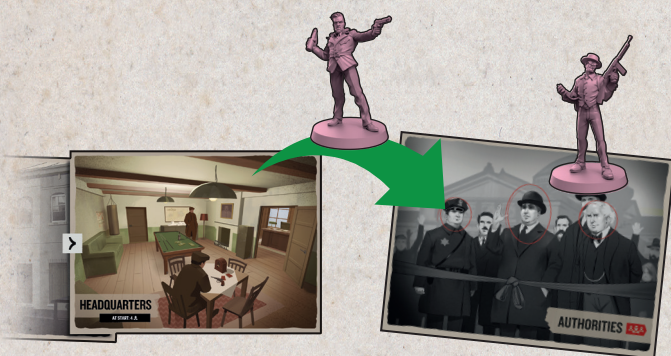
ПРИКАЗЫ ОРГАНОВ ВЛАСТИ

В органах власти можно выполнить следующие приказы:

- продать представителям власти
- уменьшить
- вызвать из тюрьмы
- организовать бизнес
- удалить маркер контроля

Порядок выполнения приказа органов власти:

1. Отправьте 1 в органы власти.
2. Выберите 1 из 5 возможных приказов.
3. в вашем плане должен соответствовать требованиям этого приказа.



Продать представителям власти

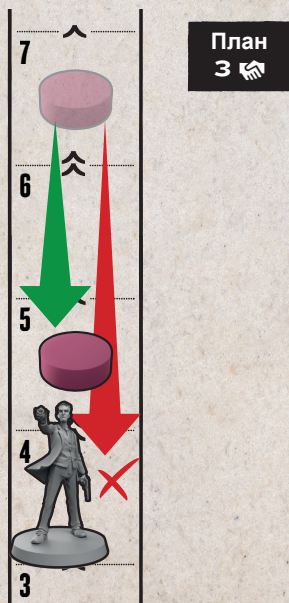
Вы можете потратить 1 или 1 за каждое в вашем плане и получить 6 за каждую единицу товара. / должно быть взято из /, хранящегося у вас.

Уменьшить

Переместите свой маркер на шкале преступности (стр. 14) на столько ячеек, сколько в вашем плане.

Если ваш маркер должен оказаться в одной ячейке с фигуркой Элиота Несса или ниже, поместите свой маркер на один уровень выше него.

Пример: у вас есть 3 в вашем плане и вы отправили к властям, чтобы уменьшить ваш . Ваш текущий уровень 7, но вы не можете спуститься до 4-го уровня, так как там находится Элиот Несс. Таким образом, ваш маркер перемещается только на 2 уровня вниз.



Вызволить из тюрьмы

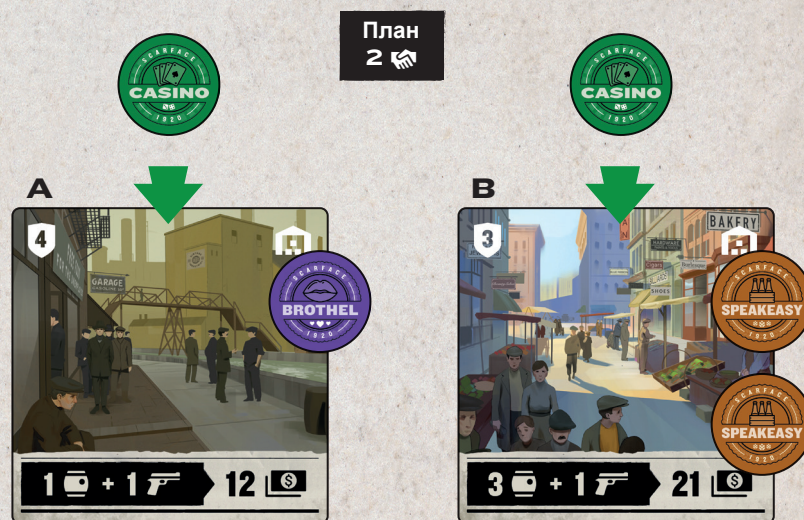
Вам нужно как минимум 2 в вашем плане, чтобы выполнить этот приказ. Возьмите всех своих из тюрьмы и поместите их обратно в свою штаб-квартиру.

Организовать бизнес

Вы можете организовать 1 бизнес (стр. 13) за каждое в вашем плане. Чтобы организовать бизнес, возьмите 1 маркер подпольного бара, казино или публичного дома из общего запаса и поместите его на один из тайлов кварталов.

Ограничения маркеров бизнеса

- Количество маркеров бизнеса в общем запасе ограничено. Как только все они закончатся, больше никаких маркеров добавлять нельзя.
- В каждом квартале может быть не более 3 маркеров бизнеса в любой комбинации этих типов: подпольный бар, казино или публичный дом.
- Маркер ночного клуба может быть добавлен только путём улучшения вашей банды. Ночной клуб не засчитывается в лимит на 3 маркера для каждого квартала.



Пример: в вашем плане есть 2 , поэтому вы можете организовать до 2 бизнесов в своих кварталах. В контролируемом вами квартале А есть 1 публичный дом, а в квартале В — 2 подпольных бара. Вы решаете организовать 2 казино в своих кварталах. Вы не можете организовать 2 бизнеса в квартале В, потому что в нём уже есть 2 бизнеса, а ограничение равно 3. Вы могли бы добавить их в квартал А, так как там есть только 1 публичный дом. Наконец, вы решаете разделить их и организовать по 1 казино в каждом квартале.

Удалить маркер контроля

Удалите 1 маркер контроля из квартала за каждые 5 в вашем плане и верните его владельцу. Любые маркеры бизнеса и любые /, хранящиеся в квартале, остаются там после удаления маркера контроля.

ХОД ДЕЙСТВИЯ - ПРИКАЗЫ

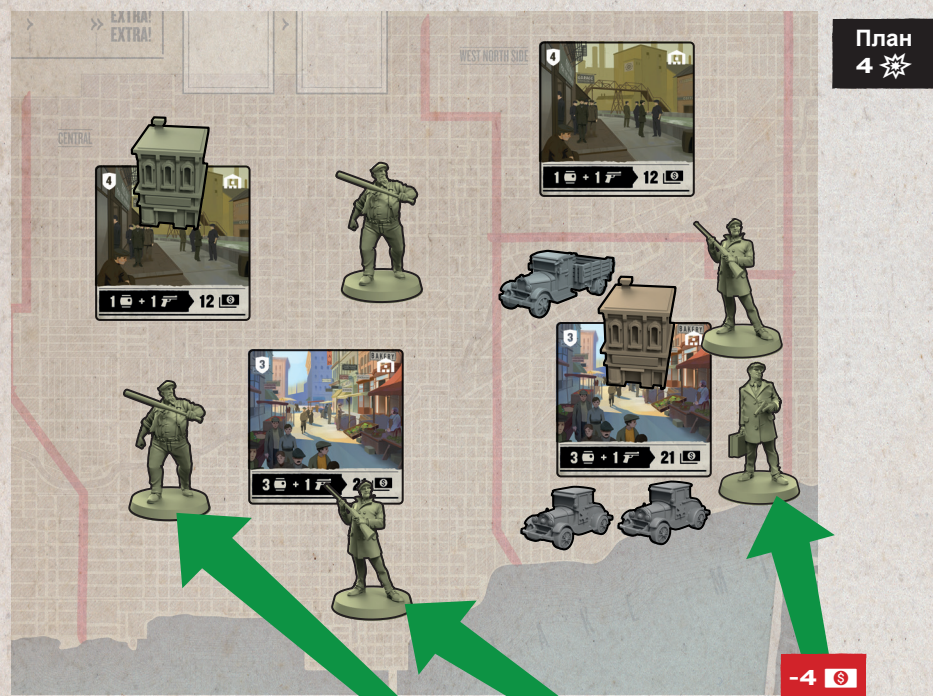
ДРУГИЕ ПРИКАЗЫ

Отправить в районы

Вы можете взять из своей штаб-квартиры столько  сколько  в вашем плане, и разместить их в любом районе (районах), где вы присутствуете (см. ниже).



Взятка: каждому полицейскому () в районе вы должны дать взятку 2\$ за каждого , которого вы хотите туда отправить. Если у вас недостаточно \$ вы не можете выполнить этот приказ.



Пример: вы хотите отправить 3  в районы. Поскольку в вашем плане есть 4  вы можете это сделать. Вы отправляете 2  в район Central, где у вас уже есть 1  и есть квартал, который вы контролируете. Затем вы отправляете 1  в район North Side, где у вас есть 1  и 1 , надеясь позже захватить квартал соперника. В районе North Side также есть 2 , поэтому вам придётся дать взятку 4\$ чтобы отправить туда своего . Вы не можете отправить  в район West North Side, поскольку у вас там нет присутствия.

ПРИСУТСТВИЕ В РАЙОНЕ

Игрок считается присутствующим в районе, если в нём присутствует хотя бы один из следующих компонентов игрока: ///маркер контроля.

Переместить , и

Вы можете взять из районов столько своих ,  и/или , сколько  в вашем плане, и разместить их в любых других районах, со следующими ограничениями:

- / может переместиться в любой район(ы).
-  могут перемещаться только в смежные район(ы), если они не перемещаются вместе с /.



Взятка: каждому полицейскому () в районе вы должны дать взятку 2\$ за каждый ,  или , который вы хотите туда переместить. Если у вас недостаточно \$ вы не можете выполнить приказ.

План
4 



Пример: игрок 1 готовит захват квартала, контролируемого игроком 2, в районе Far North Side. По его оценкам, ему нужно ещё 3  и ещё  в этом районе. Поэтому он объявляет план с 4  для того, чтобы: А — переместить 1  с North Side в Far North Side ( самостоятельно могут перемещаться только в смежные районы), и В — переместить 2  + 1  из Central в Far North Side ( вместе с транспортом можно перемещать в любой район).

СМЕЖНЫЙ

Два района являются смежными, если они соприкасаются одной из своих сторон. Два компонента смежные друг к другу, если они находятся в смежных районах.

РЯДОМ

Два компонента, находящиеся в одном районе, считаются находящимися рядом друг с другом.

ХОД ДЕЙСТВИЯ - ПРИКАЗЫ

Захватить квартал

Выберите 1 квартал соперника или нейтральный квартал в районе, где у вас есть присутствие и над которым вы хотите получить контроль.

Для этого $\star$ в вашем плане должно быть равно или превышать общее значение защиты квартала, рассчитанное следующим образом:

- $\star$ значение, указанное на символе в верхнем левом углу тайла квартала,
- +2 если в квартале есть маркер контроля,
- +1 за каждого $\star$ рядом с кварталом,
- +1 за каждого $\star$ и/или $\star$ владельца квартала, находящихся рядом с кварталом,
- 1 за каждого вашего $\star$ и/или $\star$, находящихся рядом с кварталом.

После захвата квартала соперника верните маркер контроля его владельцу и поместите ваших маркер на тайл. Если это был нейтральный квартал, просто поместите один из ваших маркеров контроля на тайл.

Любые маркеры бизнеса и любые $\star$ и/или $\star$, хранящиеся в квартале, после захвата остаются на прежнем месте.

Пример: вы хотите захватить квартал, контролируемый соперником. У квартала 3 $\star$, +2 от маркера контроля, +1 от $\star$ и -1 от вашего $\star$, итого 6 $\star$. Следовательно, вы должны объявить в своём плане достаточное количество карт, чтобы получить 6 $\star$, которые дадут вам контроль над этим кварталом.



Получить товар от сделки

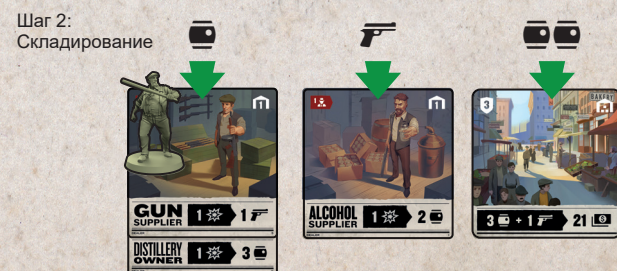
Выберите 1 из ваших сделок с требованием $\star$ и/или $\star$ равным или меньшим, чем $\star$ и/или $\star$ в вашем плане.

Затем разместите 1 $\star$ из вашей штаб-квартиры на карте этой сделки, чтобы получить $\star$ и/или $\star$ из общего запаса, соблюдая ограничение на максимальное количество $\star$, которые могут располагаться на этой карте.

В расширенных сделках (стр. 19) требуемое значение $\star$ и/или $\star$ равно сумме всех видимых на картах значений $\star$ и/или $\star$. Количество получаемых от сделки $\star$ и/или $\star$ равно сумме всех видимых на картах $\star$ и/или $\star$.

Наконец, складировать $\star$ и/или $\star$, полученные от любых ваших сделок и/или кварталов.

Примечание: помните, что в зависимости от показателя «Запасы дилеров» на вашем планшете банды, вы можете получить дополнительные $\star$ и/или $\star$ при получении товаров от дилера (стр. 24).



Пример 1: у вас 1 $\star$ в вашем плане, и вы решаете отправить $\star$ на сделку, чтобы получить $\star$ и/или $\star$. Вы не можете отправить $\star$ к дилеру «Ирландский революционер», потому что для этого потребуется 2 $\star$. Вы отправляете $\star$ к дилеру «Поставщик алкоголя», для которого требуется только 1 $\star$. Вы получаете 2 $\star$. Затем вы оставляете 1 порцию алкоголя на складе у поставщика алкоголя, а другую — на складе у ирландского революционера.

Пример 2: у вас 2 $\star$ в вашем плане, и вы хотите отправить $\star$ на сделку. На текущий момент у вас есть 2 сделки: А — расширенная сделка, состоящая из 2 дилеров (Поставщик оружия + Владелец винокурни) и В — разовая сделка из 1 дилера (Поставщик алкоголя). Вы отправляете $\star$ на сделку А, так как у вас достаточно $\star$ для выполнения требований 2 карт дилеров. С этой сделки вы получаете 3 $\star$ и 1 $\star$. Вы оставляете 1 $\star$ и 1 $\star$ на складах у дилеров, учитывая что у каждого из них может храниться только 1 $\star$ и/или $\star$. Вы складировать 2 оставшихся $\star$ в квартале, который вы контролируете.

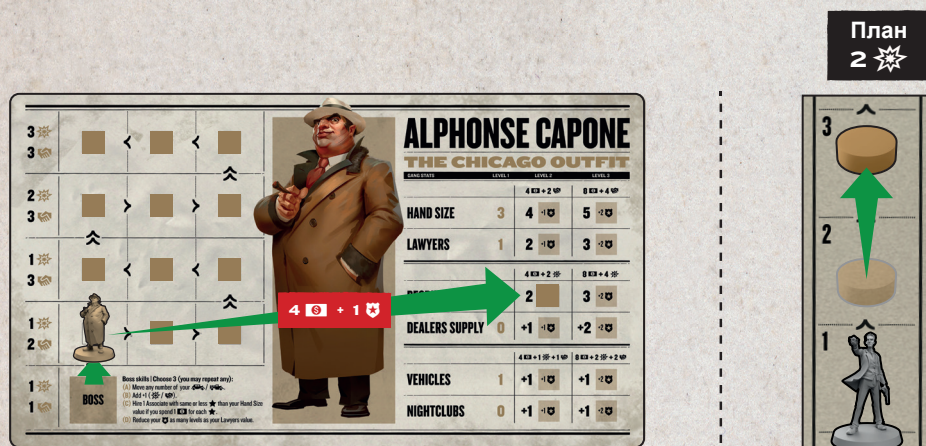
ХОД ДЕЙСТВИЯ - ПРИКАЗЫ

Улучшить банду

Улучшите одну характеристику банды на вашем планшете банды (стр. 11).

1. и в вашем плане должны соответствовать требованиям характеристики банды, которую вы хотите улучшить.
2. Потратьте , необходимые для улучшения выбранной вами характеристики.
3. Возьмите кубик, находящийся непосредственно перед фигурой вашего босса на шкале босса.
4. Поместите кубик в ячейку характеристики, которую вы хотите улучшить (начиная со 2-го уровня). Затем увеличьте свой на соответствующее значение. Это может привести к рейду! (стр. 14).
5. Переместите фигуру босса на одну ячейку по шкале босса (в то место, откуда вы только что взяли кубик). При этом вы можете получить награды, согласно символам на шкале босса (смотрите справа).

Важно: если вы по какой-либо причине вынуждены убрать улучшение банды из игры, вы должны сначала убрать крайний правый кубик (то есть, начиная с 3-го уровня).



Пример: у вас 2 в вашем плане, которые вы хотите использовать для улучшения ваших вербовщиков до уровня 2. Вы тратите 4 и перекладываете следующий кубик со шкалы босса на 2-й уровень характеристики «Вербовщики». Согласно указанию над ячейкой улучшения, вы должны увеличить свой на 1 уровень. Наконец, вы продвигаете фигуру своего босса на только что освободившееся место, и в результате увеличиваете его и/или .



НАГРАДЫ НА ШКАЛЕ БОССА

УЛУЧШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК БОССА

Каждый раз, когда фигурка вашего босса перемещается в следующий ряд на планшете, его параметры и повышаются. Всякий раз, когда вы разыгрываете карту босса в своём плане, значения и этой карты будут равняться значениям, указанным слева в строке, где сейчас находится фигурка босса.

НАГРАДЫ НА ШКАЛЕ БОССА

Если под кубиком, который вы только что переместили со шкалы босса, есть символ, вы получаете указанное количество или нового () (стр. 10), по вашему выбору. Положите карту () в свою стопку сброса или потратьте 2 , чтобы добавить её в свою руку.

ХАРАКТЕРИСТИКИ БАНДЫ

РАЗМЕР РУКИ

Если у вас на руках меньше карт, чем значение этого параметра, возьмите недостающее количество карт из колоды (если карты в колоде недостаточно, то все карты) (стр. 17).

АДВОКАТЫ

Количество , которых вы вызволяете из тюрьмы во время вашего хода реорганизации (стр. 26), и количество уровней , на которое вы снижаетесь на шкале преступности в конце некоторых рейдов.

ВЕРБОВЩИКИ

Количество , которых вы можете завербовать (стр. 20) во время своего хода реорганизации (стр. 26).

ЗАПАСЫ ДИЛЕРОВ

Дополнительные / , предоставляемые каждым дилером во время сделки (стр. 23).

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Позволяет взять / из вашей игровой зоны и поместить в район, где у вас есть присутствие. Если в этом районе есть , вам придётся заплатить 2 каждому из них.

НОЧНЫЕ КЛУБЫ

При активации этого улучшения выберите один из ваших кварталов и переверните его тайл ночной стороной вверх. Затем возьмите 1 маркер ночного клуба из общего запаса и поместите его на тайл этого квартала. Маркер контроля, а также все маркеры бизнеса, и , которые были на тайле, остаются на нём.

Примечание: если вы теряете контроль над ночным клубом, кубик улучшения банды с характеристики «Ночные клубы» не удаляется.

ХОД ДЕЙСТВИЯ · НАВЫКИ И РАБОТА

НАВЫКИ

После объявления плана (стр. 17), вы можете разыграть любые навыки с карт из вашего плана.

Навыки — это эффекты, указанные на картах сообщников и членов банды, которые разыгрываются независимо от /  в вашем плане.

Вы можете выполнить навык в любой момент своего хода, либо до, либо после выполнения приказа, другого навыка или работы.

Важно: вы не можете прервать выполнение навыка для выполнения другого приказа, навыка или работы.

Дополнительный навык

Дополнительный навык может быть выполнен только в том случае, если вы разыграли по крайней мере ещё одну карту с типом преступления, указанным в условии дополнительного навыка.



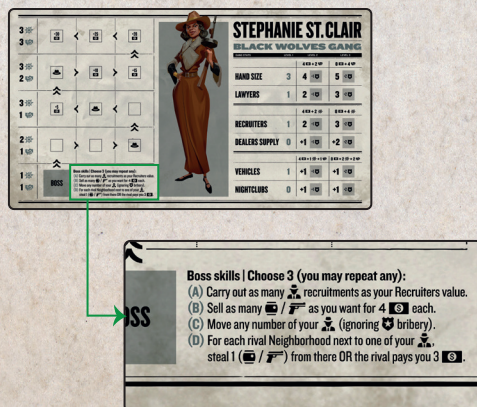
Пример: это карты, которые вы разыграли в своём плане. Во время вашего хода вы можете выполнить все стандартные навыки карт. Вы также можете использовать дополнительный навык «Уличные грабители» (Street muggers), поскольку в вашем плане есть ещё карта «Охранники» (Bodyguards) с символом бутлегерства (). При этом, дополнительный навык карты «Ветеран войны» (WWI veteran) не может быть выполнен, так как в вашем плане отсутствует карта с символом насилия, азартных игр () или коррупции.

Навыки босса

Каждый босс обладает 4 различными навыками, как указано в нижней части планшета банды.

Разыгрывая карту босса, вы можете использовать 3 навыка из 4 доступных (вы можете использовать один навык несколько раз).

Как и любые другие навыки, они могут быть выполнены в любой момент между приказами/навыками/работой.



РАБОТА

После объявления плана (стр. 17) вы можете выполнить любую из ваших невыполненных работ и/или вы можете активировать эффекты ваших уже выполненных работ.

ВЫПОЛНИТЬ РАБОТУ

Во время подготовки партии возьмите 3 карты работы; это ваши невыполненные работы. Расположите их в вашей игровой зоне лицевой стороной вниз. Эти карты не считаются частью вашей руки и вы можете посмотреть их в любое время.

Чтобы выполнить работу, вы должны соответствовать условиям этой карты и раскрыть её другим игрокам. Вы можете выполнить работу в любое время, даже во время хода другого игрока (в отличие от навыков).

Примечание: вы можете выполнить навык в любое время во время вашего хода, либо до, либо после выполнения приказа, другого навыка или работы.

Существует 3 типа условий для выполнения работы:

- **наличие** — вы должны иметь что-то, чтобы соответствовать этому условию;
- **план** — карты в вашем плане должны соответствовать этому условию;
- **потратить** — вы должны потратить то, что указано в этом условии.

Существует 2 типа работ:

- **разовая работа** — немедленно разыграйте эффект карты, а затем сбросьте её;
- **постоянная работа** — держите карту перед собой до конца игры. Некоторые из этих карт имеют постоянный эффект, а другие могут быть активированы, когда они вам понадобятся.

Примечание: как только вы выполнили постоянную работу, вы продолжаете её выполнять, даже если позже вы больше не соответствуете требованиям этой карты.

АКТИВИРОВАТЬ ЭФФЕКТ РАБОТЫ

На некоторых картах постоянной работы указано, когда и как они активируют свой эффект.

Важно: вы не можете прервать выполнение или активацию работы для выполнения другого приказа, навыка или работы.

Примечание: если в результате какого-либо эффекта от вас требуется невыполнить работу, вам нужно будет положить её обратно рядом с другими вашими невыполненными работами, лицевой стороной вниз.



ХОД РЕОРГАНИЗАЦИИ



Если в начале вашего хода у вас не осталось карт ни в колоде, ни в руке, то вы обязаны провести **ход реорганизации**. Выполните **шаги 1–6**.

1. Продайте в каждом из ваших кварталов

Один раз для каждого квартала, который вы контролируете, вы можете потратить  и/или , необходимые для получения , указанного в правом нижнем углу тайла квартала. / могут быть взяты из того же квартала и/или из любой вашей сделки или работы.



Грузовики: за каждый , который у вас есть рядом с кварталом, продажа в квартале будет обходиться вам на 1 / дешевле. Если у вас достаточно  в одном районе, необходимое для продажи количество / может упасть до 0 (но никогда не может стать меньше 0, даже если у вас больше , чем необходимо).



Взятка: каждому  рядом с кварталом вы должны заплатить взятку 2  за каждую продажу.

2. Получите с вашего бизнеса

Получите 3  за каждый маркер бизнеса (подпольный бар, казино, публичный дом и ночной клуб), который вы контролируете.

3. Вызволите

Возьмите всех ваших  из сделок, работы и органов власти и поместите их обратно в свою штаб-квартиру. Затем заберите из тюрьмы столько , сколько у вас адвокатов (стр. 24), и поместите их обратно в свою штаб-квартиру.

4. Завербуйте

Проведите вербовки  согласно вашему текущему значению характеристики «Вербовщики» (стр. 24). Для каждой вербовки продвигайте одного из ваших  между следующими локациями на планшете бандитов:

- из трущоб в конспиративную квартиру, или
- из конспиративной квартиры в штаб-квартиру.

5. Перемешайте колоду и возьмите карты

Возьмите все карты из вашей стопки сброса, перемешайте их и положите лицевой стороной вниз рядом с планшетом банды. Это ваша новая колода.

Затем возьмите из своей колоды карты в соответствии с лимитом руки (стр. 24).



ХОД РЕОРГАНИЗАЦИИ

6. Продвиньте маркер времени вперёд

Передвиньте маркер времени на одну ячейку вправо на шкале времени (стр. 15).

Примечание: в результате рейда, проведённого ранее во время хода игрока, маркер времени может уже находиться в ячейке Extra! Extra!. В этом случае переходите к фазе Extra! Extra!.

7. Ход следующего игрока

Теперь ход переходит к игроку слева от вас.

Если в этот момент маркер времени находится на ячейке Extra! Extra!, переходите к фазе Extra! Extra!.

ФАЗА EXTRA! EXTRA!

Фаза Extra! Extra! выполняется только в том случае, если в конце хода реорганизации маркер времени находится на ячейке Extra! Extra!.

1. Проведите рейд

См. стр. 14.

2. Увеличьте уровень Элиота Несса на 1

Продвиньте фигурку Элиота Несса на 1 уровень по шкале преступности, если он ещё не достиг своего максимального уровня (уровень 6).

Важно: маркер игрока  никогда не может находиться в одной ячейке с Элиот Нессом, или ниже его. Если это произойдёт, поместите маркер игрока на один уровень выше Элиота Несса.

3. Обновите рынок сообщников

Переложите 2 сообщников из ячеек со значком корзины (сверху) под низ соответствующих колод.

Шаг 1



Затем сместите оставшихся сообщников вправо, чтобы заполнить освободившиеся ячейки.

Шаг 2



Наконец, откройте верхнюю карту каждой колоды сообщников и положите эти карты на соответствующие колоды.

Шаг 3



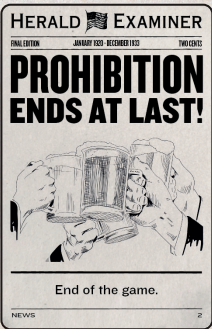
Шаг 4



4. Откройте карту новостей

Откройте верхнюю карту из колоды новостей и положите её лицевой стороной вверх в ячейку текущей новости, накрыв все имеющиеся в ней карты новостей. Эффект этой карты становится активным, а все предыдущие новостные эффекты игнорируются.

Если раскрывается карта новости «"Сухой закон" наконец-то закончился!», игра заканчивается и игроки переходят к определению победителя (стр. 28). В противном случае перейдите к шагу 5.



5. Верните маркер времени

Переместите маркер времени обратно на стартовую ячейку, в соответствии с количеством игроков (стр. 15). Маркер времени никогда не может быть размещён слева от стартовой ячейки.

Теперь ход переходит к игроку слева от вас.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДИТЕЛЬ

Как только появляется карта новости «Сухой закон» наконец-то закончился!», игра заканчивается. Теперь пришло время посчитать, какая банда заработала больше всех **💵** во время сухого закона.

Сначала игроки суммируют **💵** за своей ширмой. Затем игроки добавляют следующие бонусы:

+3 **💵** за каждый маркер бизнеса (подпольный бар, казино, публичный дом или ночной клуб), который они контролируют;

+2 **💵** за каждый символ **★** на картах сообщников в руке игрока, колоде и стопке сброса.

Наконец, некоторые эффекты могут принести игрокам дополнительные **💵** в конце игры. Добавьте **💵** (если такие эффекты имеются) и выполните окончательный подсчёт.

Игрок, у чьей банды больше всего **💵**, объявляется победителем и королём Чикаго. В случае ничьи игрок, набравший наибольшее количество **💵** за своей ширмой, становится победителем. Если ничья сохраняется, игроки, сыгравшие вничью, делят победу.

	ДИН	СТЕФАНИ	АЛЬФОНСЕ	АРНОЛЬД
💵 за ширмой	117 💵	159 💵	298 💵	299 💵
маркеры бизнеса	15 💵	18 💵	15 💵	12 💵
★ сообщников	20 💵	4 💵	24 💵	24 💵
ИТОГО	152 💵	181 💵	337 💵	335 💵

Пример: только что закончилась игра для 4 игроков и каждый игрок подсчитывает деньги, полученные за контролируемые бизнесы, уровень их сообщников, и добавляют их к деньгам, которые были у них за ширмой. Альфонсе удаётся одержать победу с разницей всего в 2 **💵**.

ПРИМЕР ХОДА

1 У вас в руке 3 карты. Вы решаете объявить свой план из 3 карт и кладёте их на стол. Поскольку вы разыграли 3 карты, вы увеличиваете свой **★** на 1.



3 Наконец, вы выполняете работу «Тайный груз», потому что в вашем плане есть сообщник **👤**, а это было единственное недостающее условие для выполнения работы. Ваш ход заканчивается и теперь очередь следующего игрока.

If you make a sale in a Neighborhood you control, gain 2 additional 💵 for each 👤 required for that sale.	
HAVE	Family Ring
PLAN	1 👤 Associate
HAVE	3 Deals
JCB	4

2 На шаге выполнения действий вы можете выполнять свои приказы, навыки с карт в вашем плане и работы в любом порядке. Вы решаете сначала использовать навык карты «Лейтенант» для вызволения 1 **👤** из вашей сделки и возвращения его в штаб-квартиру.



После этого вы используете 2 **★** из своего плана для выполнения приказа на отправку в районы. Это приказ во время этого хода. Вы берёте 2 **👤** из штаб-квартиры и размещаете их в 2 разных районах.



Затем вы выполняете дополнительный навык карты «Самогонщик», который позволяет вам получить 2 **💵**, потому что у вас есть **👤** в 2 разных районах. Вы решаете не использовать навык карты «Охранники» для перемещения 1 **👤**, потому что не хотите тратить требуемые **💵**. Вы также не используете основной навык карты «Самогонщик», потому что у вас его нет **👤** в преступном мире, а это обязательное условие.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ДРАФТ КАРТ РАБОТ

Вы можете использовать этот вариант, если хотите получить больший контроль над своими первоначальными работами и, следовательно, больше возможности для выстраивания своей стратегии. При подготовке банд, как обычно, раздайте по 3 карты работы каждому игроку. Затем все игроки выбирают и оставляют в своей игровой области 1 карту рубашкой вверх, а остальные 2 карты передают игроку слева от них.

Затем они выбирают 1 из 2 карт, которые они получили от игрока справа от них. Этот процесс продолжается до тех пор, пока карты больше не будут розданы и у всех игроков не будет по 3 карты работы.

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ КОЛОДА

После шага 21 подготовки игрока, выложите на стол лицевой стороной вверх карты сообщников уровня 1★ в количестве вдвое больше, чем игроков участвует в партии.

Первый игрок выбирает одну из этих карт. Затем игрок слева от первого игрока выбирает одну карту из оставшихся; продолжайте до тех пор, пока все игроки не выберут по 1 карте сообщника уровня 1★.

Теперь игроки выбирают второго сообщника, но начинает выбор последний игрок, а процесс идёт против часовой стрелки, пока все не выберут второго сообщника.

Игроки могут добавить в свою колоду одного или обоих сообщников, которых они выбрали, обменяв их на карты «Лейтенант» и/или «Охранники». Все обмененные карты «Лейтенант» и «Охранники» возвращаются обратно в коробку с игрой. Любой сообщник, который не был добавлен в колоду, помещается обратно под низ колоды сообщников уровня 1-3★.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры

Тони Серрадесанферм и Даниэль Симон

Художественный дизайн

Студия SQETCH — Антонио Стаппартс

Разработка игры

Эду Бенито, Виктор Бусон, Хорди Марин, Хави Родригес, Хоан Родригес, Давид Сантьяго, Тони Серрадесанферм, Дани Тейшидо

Разработка миниатюр

BigChild Creatives — Хосе Мануэль Паломарес, Уго Гомес, Рубен Мартинес, Мигель Матиас, Хайме де Гарника, Нурия Севильяно

Графический дизайн

Traphic Studio — Эстер Бенедит и Марк Салинас

Дополнительная графика и макет

Дэвид Фернандес, Таиса Плейн, Оскар Сола

Текст

Дэвид Мартинес

Менеджер по переводам

Ориол Гарсия

Корректурa

Томас Миллард

Видео и 3D производство

Iag. и Марк Серрате

Маркетинг

Хорди Марин

Исполнительные продюсеры

Хорди Помарол, Давид Руис, Игнаси Трибо, Хосе Мануэль Паломарес, Хавьер Руис

Менеджер по производству

Арнау Санс

Издатель

Дэвид Руис

Дополнительная информация

REDZENGAMES.COM

ГЛОССАРИЙ

А

Адвокаты (характеристика банды): одна из 6 характеристик банды, которую вы можете улучшить. Её значение определяет количество , которых вы вызволяете из тюрьмы в конце вашего хода реорганизации. Она также снижает значение вашего маркера  в большинстве рейдов.

Б

Бесплатно: оплата  не производится (даже если вы обычно должны это сделать).

В

Вербовка: продвижение  на планшете бандитов путём перемещения его в следующую локацию справа (то есть из трущоб в конспиративную квартиру или из конспиративной квартиры в штаб-квартиру).

Вербовщики (характеристика банды): одна из 6 характеристик банды, которую вы можете улучшить. Её значение определяет количество вербовок, которые вы можете выполнить во время хода реорганизации.

Взятка (): оплата в размере 2, которую вы должны выполнить за каждого , присутствующего в районе, где вы размещаете //.

Вызволить (): забрать ваших  из указанного места и поместить их обратно в вашу штаб-квартиру.

Выполненная работа: разовая работа, эффект которой уже выполнен и карта которой помещена под низ колоды работы, или постоянная работа, карта которой остаётся лежать открытой в вашей игровой зоне и которая имеет постоянный эффект.

Выполнить работу: раскрыть карту работы и разыграть её эффекты, при условии соответствия требованиям этой карты.

Д

Действие: любой приказ, навык или работа, выполняемые во время хода действия.

Дилер: тип карты, с которой заключаются сделки. Новые дилеры могут быть размещены самостоятельно (разовая сделка) или под существующую сделку (расширенная сделка).

Добавить ()/(): увеличить количество  или  в вашем плане.

Дополнительный навык: навык, указанный на картах сообщников, который может быть выполнен только в том случае, если у вас в вашем плане есть другая карта с указанным типом преступления.

З

Зайти: разместить // в районе, независимо от причины размещения и того, откуда // взят.

Запас:  и/или , которые вы получаете из общего запаса при отправке  на одну из ваших сделок.

Запасы дилеров (характеристика банды): одна из 6 характеристик банды, которую вы можете улучшить. Её значение указывает на количество /, которые дополнительно могут поставлять дилеры.

Заплатить: отдать указанную сумму  сопернику.

Захватить квартал: получить контроль над нейтральным кварталом или кварталом соперника. После его захвата, вы должны поместить на него один из ваших маркеров контроля (и вернуть маркер контроля, расположенный в квартале, его владельцу, если таковой имеется).

Значение (характеристика банды): числовой атрибут одной из характеристик банды, который изменяется в зависимости от его уровня.

И

Игнорировать требование (работа): игнорировать условие при выполнении работы.

Игровая зона: зона возле игрока, где находятся основные компоненты его банды (планшет банды, планшет бандитов, сделки, ширма, колода...).

К

Казино: тип бизнеса, который может быть организован в квартале, который вы контролируете, либо с помощью соответствующего приказа, либо с помощью некоторых эффектов карт.

Квартал: тайл, расположенный в районе, где вы можете продавать  и , если вы контролируете его.

Конспиративная квартира (Safehouses): центральное место на вашем планшете бандитов, куда  перемещаются из трущоб, прежде чем переместиться в вашу штаб-квартиру при вербовке. Кроме того, всякий раз, когда один из ваших бандитов получает ранение, он помещается сюда.

Контролируемый квартал: квартал, в котором есть ваш маркер контроля.

Контроль (квартал): вы контролируете квартал до тех пор, пока на нём есть маркер контроля. Любые бизнесы в этом квартале также контролируются вами.

Кубик улучшения: жетон, который вы берёте со шкалы босса при улучшении своей банды.

Л

Лимит товаров: количество товаров, которое может храниться на сделке или квартале. Кварталы имеют неограниченную вместимость.

М

Маркер бизнеса: есть 4 типа маркера бизнеса, которые вы можете организовать в контролируемом вами квартале: подпольный бар, публичный дом, казино и ночной клуб.

Маркер контроля: маркер, который вы размещаете в квартале, чтобы указать, что вы его контролируете.

Н

Навык: специфическая способность, указанная на всех картах членов банды и сообщников, которая может быть выполнена, когда вы включаете эту карту в свой план. Боссы имеют 4 доступных навыка и, когда их карты объявлены в плане, могут выполнять 3 из них (в том числе, выполнять один и тот же навык несколько раз).

Нанять сообщника: взять одну из доступных карт сообщников на рынке и добавить её в свою руку или стопку сброса.

Невыполненная работа) карта работы, находящаяся в вашей игровой зоне, которую вы ещё не выполнили.

Нейтральный квартал: квартал, в котором нет маркера контроля.

Новости: карты, которые отмечают начало и конец игры. Новая карта новостей открывается в каждой фазе Extra! Extra!, и может иметь непрерывный эффект, который применяется ко всем игрокам до тех пор, пока карта не будет заменена.

Ночной клуб: тип бизнеса, который может быть организован в квартале, который вы контролируете, когда вы улучшаете характеристику «Ночные клубы» на своём планшете банды.

Ночные клубы (характеристика банды): одна из 6 характеристик банды, которую вы можете улучшить. Когда вы улучшаете характеристику «Ночные клубы», вы можете выбрать контролируемый вами квартал, перевернуть его тайл на ночную сторону и поместить на него маркер ночного клуба.

О

Общий запас: область рядом с игровым полем в пределах досягаемости всех игроков, где хранятся , , , маркеры бизнесов и фамильное кольцо.

Общий эффект (рейд): эффект, указанный на картах рейда, который применяется ко всем игрокам независимо от их уровня .

Органы власти: место на игровом поле, куда вы можете отправить своих  для выполнения следующих приказов: продать , уменьшить свой , вызволить своих  из тюрьмы, организовать бизнес и убрать маркеры контроля.

Отправить (): взять одного или несколько  из вашей штаб-квартиры и разместить их в указанном месте. Выполняется либо с помощью соответствующего приказа, либо с помощью эффектов карт.

П

Переместить (, , ): взять /// из одного района и поместить его в другой район.

План: карты из вашей руки, которые выкладываются в вашей игровой зоне при розыгрыше хода действия.

Планшет бандитов: планшет, на котором  начинают игру. Он разделён на 3 локации: трущобы, конспиративная квартира и штаб-квартира.

ГЛОССАРИЙ

Подпольный бар: тип бизнеса, который может быть организован в квартале, который вы контролируете, либо с помощью соответствующего приказа, либо с помощью некоторых эффектов карт.

Получить: взять определённое количество  из общего запаса и поместить их за свою ширму.

Поместить в тюрьму: взять одного или нескольких ваших , где бы они ни находились, и поместить их в тюрьму. Если не указано иное,  в конспиративной квартире и в трущобах не могут быть заключены в тюрьму.

Поместить под: разместить дилера под существующей сделкой, чтобы создать новую или расширить уже существующую расширенную сделку.

Постоянная работа (Permanents): тип карт работы, которые после выполнения остаются лежать перед вами и имеют постоянный эффект, который остаётся на протяжении всей игры.

Потратить: вернуть указанное количество ,  и/или  в общий запас.

Правая рука: 4 члена банды, которым босс больше всего доверяет. Вы можете добавить их в свою колоду, улучшив свою банду.

Преступления (типы): члены банды и сообщники специализируются на определённом виде преступлений, как показано в правом верхнем углу их карт. Существует 6 различных видов преступлений: бутлегерство, коррупция, азартные игры, насилие, воровство и проституция.

Преступный мир (Underworld): место на игровом поле, куда вы отправляете своих  для выполнения следующих приказов: нанять сообщника, получить работу, нанять дилера, продать в квартале или завербовать .

Прибыль: сумма , которую вы получаете при продаже товаров в квартале, который вы контролируете.

Приказ: действие, которое вы разыгрываете в ход действия. Существует 15 различных приказов.

Присутствие: указание на то, что один из ваших ///маркеров контроля находится в данном районе.

Продать: потратить /, чтобы получить .

Публичный дом: тип бизнеса, который может быть организован в квартале, который вы контролируете, либо с помощью соответствующего приказа, либо с помощью некоторых эффектов карт.

Р

Размер руки (характеристика банды): если у вас в руке меньше карт, чем значение этого показателя, доберите карты из колоды, пока у вас в руке не окажется количество карт, равное этому показателю (или сколько возможно, если колода карт закончилась).

Разовая работа (Instant): тип работы с эффектом, который разыгрывается немедленно после выполнения, и карта которой сбрасывается сразу после розыгрыша эффекта.

Разовая сделка: сделка, состоящая из одного дилера.

Район: каждая из 7 областей игрового поля, ограниченных красными линиями, которые разделяют карту Чикаго.

Ранить (): всякий раз, когда  ранят, он помещается в вашу конспиративную квартиру. , находящийся в конспиративной квартире или в трущобах не может быть ранен.

Расширенная сделка: сделка, состоящая из 2 или более дилеров.

Рынок: место на игровом поле где можно нанять сообщников. Он разделён на две области: одна для карт сообщников уровня 1-3★ и другая для сообщников уровня 4-5★.

Рядом: компоненты (, , кварталы...) находятся рядом друг с другом, если они находятся в одном районе.

С

Сброс: карты из вашей руки или колоды удаляются в вашу стопку сброса. Карты работы, дилеров, рейда и не нанятые сообщники вместо этого помещаются лицевой стороной вниз под низ соответствующих колод карт.

Сделка: набор, состоящий из одной (разовая сделка) или нескольких (расширенная сделка) карт дилера, которые могут поставлять вам  и/или .

Склади́ровать: см. **Хранить**.

Смежные: районы смежные друг к другу, если у них есть хотя бы одна граница (красная линия). Компоненты (, , квартал...) смежны друг к другу, если они находятся в смежных районах.

Совершить продажу: потратить указанную сумму  и/или  в одном из ваших кварталов, чтобы получить из общего запаса , указанные на тайле квартала.

Сообщник: карта, которую вы можете получить на рынке и добавить в свою колоду. Уровень каждого сообщника обозначается количеством ★, указанным в нижней части карты.

Соперник: любой игрок, кроме вас.

Стопка сброса: место в вашей игровой зоне, куда сбрасываются карты, объявленные в вашем плане, после завершения вашего хода действий.

Т

Транспортные средства (характеристика банды): одна из 6 характеристик банды, которую вы можете улучшить. Каждый раз, когда вы улучшаете эту характеристику, вы можете выбрать 1 из доступных  или  и поместить его в район, где у вас есть присутствие.

Требование: условие, которому вы должны соответствовать, или ресурсы, которые вы должны потратить, чтобы улучшить свою банду или выполнить работу.

Трущобы (Slums): крайнее левое место на вашем планшете бандитов, где  может быть завербован и перемещён в вашу конспиративную квартиру. Кроме того, сюда помещаются все убитые .

Тюрьма: место на игровом поле, где может оказаться ваш  (обычно, в результате рейда). Вы можете вызволить его из тюрьмы, выполнив соответствующий приказ во время хода действий или при помощи ваших юристов во время хода реорганизации.

У

Убить (): всякий раз, когда  убит, он помещается в ваши трущобы. , находящийся в конспиративной квартире или в трущобах не может быть убит.

Увеличить (): продвинуть ваш маркер  по шкале преступности на указанное количество ячеек вверх.

Украсть: взять  и/или  у соперника (обычно, в квартале). Если вы крадёте у соперника , он должен отдать вам , хранящиеся за его ширмой.

Улучшение: при улучшении возьмите кубик с шкалы босса и поместите его на следующую ещё не занятую ячейку характеристики банды, чтобы повысить значение этой характеристики; при этом вы должны выполнить требование для размещения.

Уменьшить (): переместить ваш маркер  вниз на указанное количество ячеек.

Уровень (характеристика банды): Каждая характеристика банды имеет 3 уровня. В начале игры все они находятся на уровне 1 и позже могут быть улучшены до уровня 2, а затем и до уровня 3.

Уровень (): ячейка, на которой стоит ваш маркер  на шкале преступности.

Уровень сообщника: отражает силу сообщника и стоимость его найма. Обозначается количеством ★ в нижней части карты сообщника.

Ф-Ш

Фамильное кольцо: жетон, который вы можете получить, наняв сообщника или используя различные эффекты карт. Если у вас есть фамильное кольцо в начале вашего хода, вы можете получить  из общего запаса до конца хода (сумма меняется в зависимости от количества игроков).

Характеристика банды: у каждой банды есть 6 характеристик на планшете банды: размер руки, адвокаты, вербовщики, запасы дилеров, транспортные средства и ночные клубы. Все характеристики начинаются с уровня 1 и могут быть улучшены до уровня 3.

Ход: существуют 2 вида ходов — ход действия и ход реорганизации.

Ход действия: тип хода, который вы должны выполнить, если у вас всё ещё есть карты в руке или колоде.

Ход реорганизации: тип хода, который вы должны выполнить, если у вас нет карт в руке или в колоде.

Хранить/сохранить/склади́ровать: каждый раз, когда вы получаете  и/или , вы должны разместить их на своих картах сделки или в своих кварталах. Товары, которые не могут быть сохранены, сбрасываются в общий запас.

Цветовой эффект (рейд): при рейде, его эффекты могут варьироваться в зависимости от вашего уровня . Каждый уровень  имеет соответствующий цвет на шкале преступности и на карте рейда.

Члены банды: 6 карт в вашей стартовой колоде плюс 4 правые руки, которые вы можете получить, улучшив свою банду. Их можно легко отличить друг от друга по названию банды в нижней части карты.

Штаб-квартира (Headquarters): крайняя правая локация на планшете бандитов, где  доступны для выполнения ваших приказов. Кроме того, сюда помещаются , которых вы вызволяете из тюрьмы.

В ВАШЕЙ РУКЕ ИЛИ КОЛОДЕ ЕСТЬ КАРТЫ

ХОД ДЕЙСТВИЯ

Если фамильное кольцо у вас в начале хода, получите 1/2/3 (2/3/4 игроков)

1 ОБЪЯВИТЕ СВОЙ ПЛАН

- Разыграйте любое количество карт из своей руки и выложите их перед собой.
- Увеличьте свой на 1 уровень за каждую карту в вашем плане сверх 2 карт.
↳ Если маркер игрока достигает 11 уровня, немедленно проводится рейд. После завершения рейда вы можете продолжить оставшуюся часть хода.

2 ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЯ

Вы можете выполнить в любом порядке:

- Навыки** с карт в вашем плане.
- Работу**, которые вы хотите активировать и/или выполнить.
- Один **приказ** с использованием из вашего плана.

3 ВОЗЬМИТЕ НОВЫЕ КАРТЫ

- Сбросьте все карты, объявленные в вашем плане.
- Доберите карты из своей колоды до лимита руки.

4 ХОД СЛЕДУЮЩЕГО ИГРОКА

ПРИКАЗЫ

ОТПРАВИТЬ 1 В ПРЕСТУПНЫЙ МИР: +

Завербовать	1:1 вербовка
Получить работу	1:1 карта
Нанять дилера	1:1 карта
Продать в кварталах	1:1 продажа
Нанять сообщника	1:1 ★ [ADD TO HAND 1:13 ★]

ОТПРАВИТЬ 1 В ОРГАНЫ ВЛАСТИ:

Удалить маркер контроля	5:1 квартал
Уменьшить	1:-1
Организовать бизнес	1: [[[[]]]]
Вызволить из тюрьмы	2: все ваши
Продать власти	1:1 (/) 6 EACH
Отправить в районы	1:1
Переместить / /	1:1 перемещение
Захватить квартал	: сумма
Получить товар от сделки	1 + (/)
Улучшить банду	+ (и/или) +

НИ В ВАШЕЙ РУКЕ, НИ В КОЛОДЕ НЕТ КАРТ

ХОД РЕОРГАНИЗАЦИИ

Если фамильное кольцо у вас в начале хода, получите 1/2/3 (2/3/4 игроков)

- Продайте в каждом из ваших кварталов.
- Получите 3 за каждый маркер бизнеса, который вы контролируете.
- Вызволите своих из органов власти, сделок и работ. Заберите из тюрьмы столько ваших, сколько у вас адвокатов.
- Завербуйте согласно вашему значению «Вербовщики».
- Перемещайте свою колоду и доберите карты до лимита руки.
- Переместите маркер времени на одну ячейку вправо на шкале времени.
↳ Если в конце хода реорганизации маркер времени находится на ячейке Extra! Extra!, перейтие к фазе Extra! Extra!.
- Ход следующего игрока

EXTRA! EXTRA!

- Проведите рейд.
- Увеличьте уровень Элиота Несса на 1 ячейку.
- Обновите рынок сообщников.
- Откройте новую карту новостей.
↳ Если открыта карта новости «"Сухой закон" наконец-то закончился!», игра заканчивается.
- Верните маркер времени на стартовую ячейку.

ПРОВЕСТИ РЕЙД

- Посадите в тюрьму всех из преступного мира.
- Раскройте верхнюю карту колоды рейдов.
2.1 Разыграйте общий эффект карты.
2.2 Примените соответств. цветовой эффект к каждому игроку на основе их.
2.3 Каждый игрок уменьшает свой на значение, указанное в ячейке уменьшения на карте рейда.
- Сбросьте открытую карту рейда.

ИГРОВЫЕ СИМВОЛЫ

Сила	Деньги	Бутлегерство
Влияние	Преступный уровень	Азартные игры
Правая рука	Алкоголь	Воровство
Бандиты	Оружие	Насилие
Автомобиль	Лимит товаров	Проституция
Грузовик	Полиция	Коррупция
Уровень сообщника	Защита	Головорез