

SCARFACE | 1920

# BLOODY BUSINESS

ПРАВИЛА



# СОДЕРЖАНИЕ

<b>КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЯ</b> .....	<b>02</b>
<b>ПОДГОТОВКА К ИГРЕ</b> .....	<b>04</b>
• ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ.....	<b>04</b>
<b>СИМВОЛЫ И ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ</b> .....	<b>04</b>
<b>ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ</b> .....	<b>05</b>
• ИГРОВОЕ ПОЛЕ ДОПОЛНЕНИЯ.....	<b>05</b>
• ЖЕТОН АГЕНТА ФБР (МЕЛВИН ПЁРВИС).....	<b>05</b>
• КАРТЫ АГЕНТА ФБР.....	<b>05</b>
• КАНДИДАТЫ.....	<b>06</b>
- ПЕРЕМЕННЫЕ БОНУСЫ.....	<b>06</b>
• ЖЕТОНЫ ГОЛОСОВАНИЯ И ВЫБОРЫ.....	<b>06</b>
- ЖЕТОНЫ ГОЛОСОВАНИЯ.....	<b>06</b>
- ВЫБОРЫ.....	<b>06</b>
- КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДИТЕЛЬ.....	<b>06</b>
• РАЗЪЯРЁННЫЙ ЭЛИОТ НЕСС.....	<b>07</b>
- ПЕРЕМЕЩЕНИЕ РАЗЪЯРЁННОГО НЕССА.....	<b>07</b>
• РАЗЪЯРЁННЫЕ БОССЫ.....	<b>07</b>
• ДОМАШНИЙ РАЙОН.....	<b>07</b>
• ШКАЛА БИЗНЕСА.....	<b>08</b>
• ДЖАЗ-КЛУБЫ.....	<b>08</b>
• БОЛЬНИЦА.....	<b>08</b>
• КАРТЫ УЛИЧНЫХ БАНД.....	<b>09</b>
• ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ.....	<b>09</b>
• ЖЕТОНЫ РОЗЫСКА.....	<b>09</b>
• ЖЕТОНЫ ПУЛЬ.....	<b>10</b>
• ПРИНУЖДЕНИЕ.....	<b>10</b>
• ГЛОССАРИЙ.....	<b>11</b>
- ОБНОВЛЁННЫЕ ТЕРМИНЫ.....	<b>11</b>
<b>ПАМЯТКА ПО ПОРЯДКУ ХОДА</b> .....	<b>12</b>
• ХОД ДЕЙСТВИЯ.....	<b>12</b>
• ПРИКАЗЫ.....	<b>12</b>
• ХОД РЕОРГАНИЗАЦИИ.....	<b>12</b>
• ПРОВЕСТИ РЕЙД.....	<b>12</b>

# ВВЕДЕНИЕ

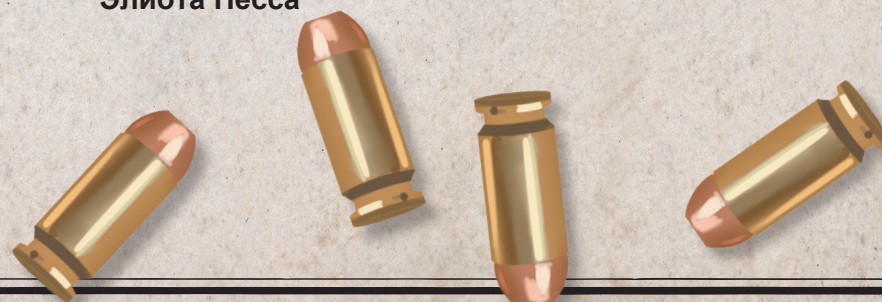
Спустя три года после введения сухого закона борьба за Чикаго обостряется в условиях всё более прибыльной, но нестабильной ситуации для бандитских группировок. Город стал слишком мал, и амбиции таких гангстеров, как Аль Капоне, не позволяют им довольствоваться лишь частью пирога. Они хотят получить его весь.

## Представляем **Bloody Business**, новое дополнение к **Scarface 1920!**

Bloody Business расширяет вселенную Scarface 1920, вводя механики и элементы, которые многократно усиливают сюжетную силу игры. Это достигается за счёт улучшения динамики, упрощения выполнения некоторых действий, усиления стратегий игроков и превращения каждой игры в запоминающуюся битву за трон Чикаго. Пришло время действовать!

## КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЯ

- |  |                                |
|--|--------------------------------|
| • 22 карты сообщников                    | • 4 фигурки разъярённых боссов |
| • 4 карты «Doctor»                       | • 1 фигурка головореза Текилы  |
| • 12 карт работ                          | • 45 жетона головореза Текилы  |
| • 10 карт новостей                       | • 2 карты головореза Текилы    |
| • 8 карт рейдов                          | • 41 жетон денег               |
| • 18 карт агента ФБР                     | • 3 жетона джаз-клуба          |
| • 10 карт кандидатов                     | • 4 жетона домашнего района    |
| • 1 карта дилера                         | • 1 жетон агента ФБР           |
| • 55 карт уличных банд                   | • 1 правила игры               |
| • 28 жетонов голосования                 | • 1 правила одиночного режима  |
| • 42 жетона пуль                         | • 1 правила головореза Текилы  |
| • 45 жетонов розыска                     | • 4 памятки игроков            |
| • 1 фигурка разъярённого<br>Элиота Несса | • 1 игровое поле дополнения    |





Он прислонился спиной к стене и глубоко вздохнул. Руки вспотели, а сердце вот-вот выскочит из груди. Неудивительно: перед ним свистели пули. Слева от него на земле корчился Хайми с огромным красным пятном на груди. В нескольких метрах позади полз Винсент, ища укромный уголок, зная, что его босс и друг в опасности. Эта мысль причиняла ему больше боли, чем ужасная пулевая рана в колене.

«Как я здесь оказался», — задавался вопросом О'Банион. Не совсем здесь, в перестрелке с этим проклятым итальянцем, а в хаосе, охватившем Чикаго. Его город. Ответ, конечно, кроется в его амбициях, но также и в появлении новых врагов, которые разрушили хрупкую стабильность города. Нет, он не мог позволить этим парням забрать то, что принадлежало ему.

Он знал, что если выживет, ему ничего не останется, кроме как разорвать любой территориальный пакт. Он лично отправлялся в преступный мир, чтобы вербовать парней, чьи имена фигурировали в самых кровавых заголовках. Он заключал сделки с самыми молодыми и жестокими бандами, чтобы захватить контроль над улицами. Любыми способами. Он вмешивался в избирательную кампанию. И он усиливал давление на свои самые прибыльные предприятия. Медлить было нельзя.

Он вытер руки о штаны и крепко сжал свой «Кольт». Жестом подозвал Винсента, который с силой надавил на поврежденное колено и, выругавшись, выскочил из своего укрытия, стреляя во все стороны. О'Банион завернул за угол и оказался в нескольких сантиметрах от Лица со шрамом. Он вытащил свой «Кольт» и начал стрелять по телу врага. Капоне не дрогнул; вместо этого на его лице появилась улыбка, балансирующая между удовлетворением и безумием. Он поднял свой «Томпсон» и обрушил на О'Баниона бесконечный град пуль.

О'Банион резко проснулся и инстинктивно протянул руку к прикроватной тумбочке. Вот он, его полуавтоматический пистолет «Кольт». Ему придется использовать его совсем скоро. Пришло время действовать.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед подготовкой к игре:

- Добавьте карты этого дополнения (сообщников уровня 1-3, сообщников уровня 4-5, работы, рейдов и новостей) в соответствующие колоды базовой игры.
- Возьмите набор карт с исправлениями и замените все карты с тем же названием из базовой игры на обновлённые версии.
- Добавьте в колоду каждой банды, участвующей в игре, карту «Doctor».

Продолжите подготовку по правилам базовой игры **Scarface 1920**, а после этого подготовьте дополнение **Bloody Business**, выполнив следующие дополнительные шаги:

1. Положите поле дополнения рядом с основным игровым полем.
2. Перемешайте карты уличных банд и положите их лицевой стороной вниз в область уличных банд; это колода уличных банд.
3. Перемешайте карты кандидатов и откройте одну карту. Поместите эту карту синей стороной (♠) вверх на левую область кандидатов. Откройте ещё одну карту кандидатов и положите её красной стороной (♥) вверх в правую область кандидатов. Эти две карты — кандидаты на пост мэра. Верните оставшиеся карты кандидатов в коробку с игрой.
4. Поместите жетоны голосования в общий запас.
5. Перемешайте жетоны розыска лицевой стороной вниз и сформируйте 3 стопки по 6 жетонов в каждой, отсортированные по уровням (1, 2 и 3). Верните оставшиеся жетоны розыска обратно в коробку с игрой.
6. Возьмите жетоны розыска из стопки 1-го уровня и поместите по одному жетону на каждую ячейку типа преступления в области розыска, стороной с наградой вверх.
7. Поместите жетоны пуль в общий запас.
8. Перемешайте карты агентов ФБР и откройте одну. Поместите эту карту лицевой стороной вверх в область агента ФБР; это активная карта агента ФБР. Верните оставшиеся карты агентов ФБР в коробку с игрой.
9. Поместите маркер агента ФБР на шкалу преступности в ячейку RAID! (уровень 11).
10. Все маркеры подпольных баров, казино и публичных домов, которые не были размещены в районах во время базовой подготовки, помещаются в соответствующие столбцы на шкале бизнеса, снизу вверх.
11. Перемешайте 3 маркера джаз-клубов и 7 маркеров ночных клубов. Разместите их случайным образом в столбце «Ночной клуб» на шкале бизнеса. Верните остальные маркеры ночных клубов в коробку.
12. Поместите фигурку разъярённого Элиота Несса в район Central.

## Подготовка игроков

1. Поместите свой маркер домашнего района в район, который был выбран вами во время базовой подготовки в качестве начального. Этот район становится вашим домашним районом.
2. Поместите фигурку своего разъярённого босса в ваш домашний район.
3. Каждый игрок берёт 1 карту уличной банды из колоды уличных банд.

## СИМВОЛЫ И ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ

В дополнении **Bloody Business** в игру добавлены новые важные термины и символы. В этом руководстве вы найдёте определение для каждого из этих терминов:

- **Принуждение**
- **Лечение**
- **Больница**
- **Жетон пули (☞)**
- **Домашний район**
- **Расстояние**
- **Длительный**
- **В любой момент**
- **Стукач**



# ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Игра Scarface 1920: Bloody Business включает в себя дополнительное игровое поле, расширяющее основное игровое поле и добавляющее несколько новых областей.

**1. G-Men:** здесь размещается активная карта агента ФБР, представляющая собой действия ФБР по борьбе с бандитизмом, особенно активные на более высоких уровнях.

**2. Candidates:** в конце игры игроки голосуют за одного из двух кандидатов, размещённых здесь, и избранный кандидат предоставляет игрокам бонусы в конце игры.

**3. Business Track:** шкала бизнеса представляет собой спрос и предложение на определённые бизнесы в Чикаго. Получаемая с бизнесов сумма \$ теперь является переменной.

**4. Most Wanted:** жетоны в этой области определяют награды, которые игроки получают при наёме различных сообщников.

**5. Street Gang:** эти карты представляют собой небольшие уличные банды, которые могут помочь вам во время игры, обычно силовым методом.

**6. Hospital:** теперь при ранении попадают в больницу, а не в трущобы.



## ЖЕТОН АГЕНТА ФБР (МЕЛВИН ПЁРВИС)

Жетон агента ФБР, также представленный фигуркой Мелвина Пёрвиса, — это подкрепление, которое Элиот Несс получает в своей борьбе с бандитизмом. Жетон агента ФБР в начале игры находится на 11-м уровне на шкале преступности и будет перемещаться вниз во время игры.

Жетоны уровня игроков могут находиться в одной ячейке с жетоном агента ФБР, или даже быть выше. Те игроки, жетоны которых расположены выше жетона агента ФБР на шкале преступности, будут получать больше негативных эффектов карт агента ФБР.



## КАРТЫ АГЕНТА ФБР

Активная карта агента ФБР представляет собой противодействие, которое бандам оказывает агент ФБР во время игры.



← Эффект карты агента ФБР

← Дополнительный эффект

- **Эффект карты агента ФБР:** эффект, применяемый к игрокам, чьи жетоны уровня находятся выше жетона агента ФБР на шкале преступности.
- **Дополнительный эффект:** в течение всей игры к основным эффектам добавляется этот эффект.

Когда по какой-либо причине выполняется рейд, перед его проведением необходимо разыграть эффект карты агента ФБР. Каждый игрок выполняет эффект карты агента ФБР по одному разу за каждый уровень, на который он находится на шкале преступности выше жетона агента ФБР. Игроки с уровнем ниже или равным уровню жетона агента ФБР не разыгрывают этот эффект.

Во время фазы Extra! Extra!, после продвижения фигурки Элиота Несса на 1 уровень вверх по шкале преступности, переместите жетон агента ФБР на 1 уровень вниз. При этом жетоны уровня игроков не перемещаются вниз по шкале преступности.

**Важно:** если действие, запустившее рейд, должно увеличить уровень игрока выше 11 уровня шкалы преступности, эффект карты агента ФБР применяется столько раз, на сколько должен был быть передвинут жетон уровня игрока согласно эффекту действия, даже если жетон уровня остаётся на 11 уровне.



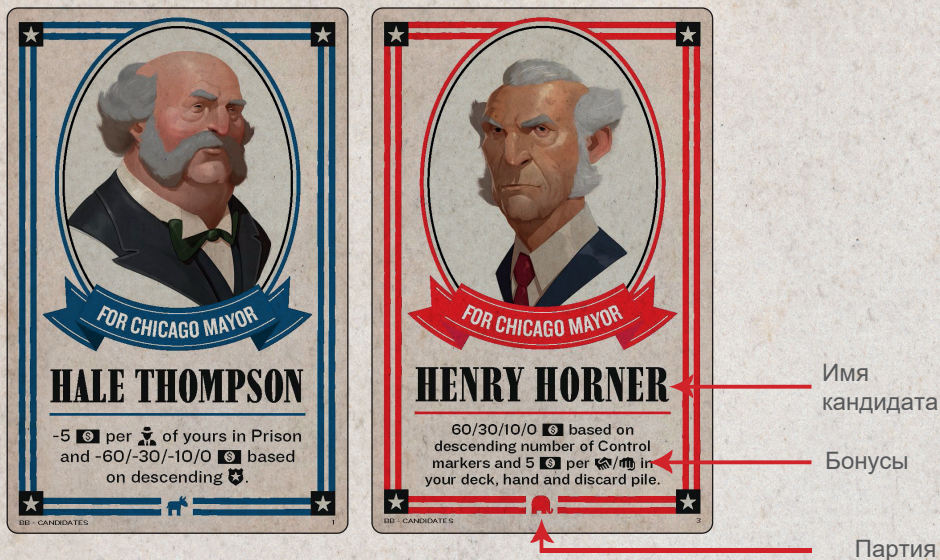
**Пример:** жетон агента ФБР находится на 10 уровне шкалы преступности. В данный момент вы находитесь на 9 уровне и в результате игрового эффекта вы получаете +4. В итоге, ваш уровень должен увеличиться до 13 уровня, но жетон нельзя разместить выше 11 уровня, поэтому вы размещаете его на 11 уровне. Однако важно помнить, что вы должны были быть на 13 уровне, чтобы впоследствии правильно выполнить эффект карты агента ФБР.

Размещение вашего жетона на 11 уровне запускает рейд, который выполняется немедленно. Первый шаг рейда — выполнение эффекта карты агента ФБР. Поскольку ваш уровень (виртуальный) равен 13, а уровень жетона агента ФБР — 10, вы выполняете эффект карты агента ФБР 3 раза, по одному разу за каждый уровень выше уровня жетона агента ФБР. После этого рейд продолжается в обычном режиме.

# ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

## КАНДИДАТЫ

Карты кандидатов представляют кандидатов, баллотирующихся на пост мэра Чикаго. В конце игры каждый игрок голосует за кандидата с помощью своих жетонов для голосования. Кандидат, набравший наибольшее количество голосов, становится мэром. Избранный мэр позволяет игрокам получить бонусы, влияющие на определение победителя игры.



- **Бонусы:** каждый кандидат имеет свой набор бонусов, которые приносят  $\$$  игрокам, согласно определённым условиям.
- **Партия:** кандидаты делятся на республиканцев (🐘) и демократов (🐘), и в игре всегда есть по одному кандидату от каждой партии.

Бонусы избранного кандидата заменяют бонусы за символы ★ на картах сообщников и бонусы маркеров бизнеса при определении окончательной суммы  $\$$  в конце игры.

## ПЕРЕМЕННЫЕ БОНУСЫ

Некоторые кандидаты имеют переменный бонус (указанный на карте в формате X/X/X/X), зависящий от количества игроков и позиции игрока в соответствии с указанными критериями.

Когда кандидат с таким бонусом становится избранным, первый (крайний левый) бонус получает первый игрок в соответствии с указанными критериями, второй бонус получает второй игрок, и так далее, пока не будут распределены все бонусы. Для партий, в которой участвуют менее 4 игроков, игроки получают только крайние левые бонусы, в соответствии с количеством игроков.

Если двое или более игроков имеют одинаковые позиции, все игроки, занимающие одинаковые позиции, получают одинаковый бонус, согласно их позиции. Игрок, занимающий следующую позицию после игроков с ничьей, получит бонус обычным образом, как и в случае отсутствия ничьей.

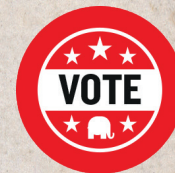
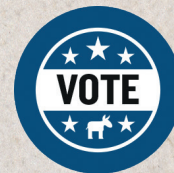
**Пример:** в игре с 4 игроками избранный кандидат даёт следующий бонус: «60/30/10/0  $\$$  в порядке убывания количества маркеров контроля».

У игрока А — 4 маркера контроля, у игроков В и С — по 3 маркера контроля, а у игрока D — 1 маркер. В этом случае игрок А получает 60  $\$$ , а игроки В и С — по 30  $\$$  за второе место. Игрок D не получает  $\$$ , так как находится на четвёртой позиции.

## ЖЕТОНЫ ГОЛОСОВАНИЯ И ВЫБОРЫ

### Жетоны голосования

Каждый раз, когда вы отправляете  $\$$  в органы власти, возьмите жетон голосования из общего запаса и поместите его за свою ширму.



Некоторые карты или игровые эффекты также могут приносить жетоны голосования.

### Выборы

В конце игры, после того как будет открыта карта новости «Наконец-то отменён сухой закон» (Prohibition Ends at Last), настает время провести выборы мэра Чикаго.

Для голосования каждый игрок тайно размещает один из своих жетонов голосования стороной выбираемой партии вверх. После того, как все игроки приняли решение, все одновременно показывают свои голоса и количество жетонов голосования. После этого игроки суммируют количество голосов, отданных за каждого кандидата. Кандидат, набравший наибольшее количество голосов, избирается мэром Чикаго. Бонусы избранного мэра Чикаго получают все игроки. Если оба кандидата получили одинаковое количество голосов, исход определяется подбрасыванием жетона в воздух.

Если у игрока нет жетонов голосования, для поддержки игры он должен делать вид, что у него есть жетоны голосования, пока другие игроки не покажут свой выбор.

### Конец игры и победитель

Итоговая сумма  $\$$ , которой обладает каждый игрок, определяется суммой общего количества  $\$$  за его ширмой,  $\$$ , полученных от бонусов избранного кандидата, и любых дополнительных эффектов, которые приносят игрокам  $\$$  в конце игры (кроме бонусов из базовой игры за символы ★ на картах сообщников и за маркеры бизнеса).

Игрок, чья банда заработала больше всех  $\$$ , объявляется победителем и королём Чикаго. В случае ничьей победителем становится игрок с наибольшим количеством  $\$$  за его ширмой. Если ничья сохраняется, игроки, набравшие одинаковое количество очков, делят победу.

**Важно:** при игре с дополнением Bloody Business бонусы избранного кандидата заменяют бонусы за символы ★ на картах сообщников и бонусы маркеров бизнеса при определении окончательной суммы  $\$$ .



# ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

## РАЗЪЯРЁННЫЙ ЭЛИОТ НЕСС

Разъярённый Элиот Несс патрулирует районы Чикаго и значительно затрудняет деятельность банд. Пока фигурка разъярённого Элиота Несса находится в районе, в этом районе действуют следующие правила:

- Головорезы, разъярённые боссы и любые другие со **специальными способностями** не могут использовать свои способности и считаются обычными , пока находятся в том же районе, что и разъярённый Элиот Несс.
- **Любые бандиты, убитые или раненые** в районе, где присутствует разъярённый Элиот Несс, отправляются в тюрьму, а не в больницу или трущобы.
- Игроки не могут совершать **продажи ни в одном квартале**, расположенном в районе, где присутствует разъярённый Элиот Несс.

### Перемещение разъярённого Элиота Несса

Разъярённый Элиот Несс перемещается каждый раз после выполнения игроком действия, приводящего к увеличению уровня игрока, при этом:

- Если увеличение уровня игрока приводит к рейду (уровень 11), разъярённый Элиот Несс перемещается в домашний район игрока, чей маркер находится в ячейке RAID!. Если в ячейке RAID! находятся маркеры нескольких игроков, разъярённый Элиот Несс не перемещается. Эта процедура выполняется до того, как будут выполнены эффекты рейда.
- Если увеличение уровня перемещает маркер игрока из области одного цвета в область другого цвета, не выполняя рейд откройте верхнюю карту из колоды уличных банд. Разъярённый Элиот Несс переместится в район, указанный первым на этой карте в уличной банды. После этого сбросьте эту карту уличной банды.
- Если увеличение не приводит к перемещению маркера игрока в другую цветовую область и не приводит к рейду, разъярённый Элиот Несс не перемещается.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если в результате одного эффекта меняется уровень нескольких игроков, или если из-за одного эффекта маркер уровня перемещается в другие цветовые области более одного раза, разъярённый Элиот Несс перемещается один раз.

Игроки могут переместить разъярённого Элиота Несса в выбранный ими район во время своего хода. Для этого им необходимо потратить жетоны голосования в соответствии с цветовой областью, на которой находится их маркер на шкале преступности:

Текущий	Жетоны голосования
1-4	1
5-6	2
7-8	3
9-11	4



## РАЗЪЯРЁННЫЕ БОССЫ

У каждой банды есть фигурка разъярённого босса, которая позволяет им использовать самих боссов для выполнения действия. Эта фигурка разъярённого босса не заменяет фигурку босса на планшете банды. Она размещается в домашнем районе банды в начале игры.

Фигурка разъярённого босса используется так же, как и другие фигурки , но с двумя особыми правилами:

- Когда фигурка разъярённого босса выполняет любой приказ, значения и босса автоматически добавляются к вашему плану для этого приказа (даже если карта босса отсутствует в вашем плане). Значения и босса указаны в строке, где в настоящий момент находится фигурка босса на его шкале планшета банды. Вы можете использовать фигурку разъярённого босса для выполнения любого приказа, кроме «Улучшить банду», где фигурки не используются.
- Убитый разъярённый босс отправляется в больницу вместо трущоб.

**Важно:** фигурка разъярённого босса считается для всех эффектов и целей, за исключением вышеуказанных особых правил.



## ДОМАШНИЙ РАЙОН

Во время подготовки партии каждый игрок размещает маркер домашнего района на районе, содержащем выбранный им при базовой подготовке квартал. Этот маркер показывает домашний район каждой банды и определяет присутствие этой банды в районе.

Игроки могут потерять контроль над кварталами в своих домашних районах, но маркеры домашнего района нельзя перемещать или удалять, если эффект определённой карты не предписывает иное.




### Бонус за продажи в чужом районе


Когда игрок совершает продажу в квартале, который находится не в его домашнем районе, он получает дополнительные 10 за каждый район между его домашним районом и районом, в котором происходит продажа, включая этот район. Этот бонус он получает только в том случае, если игрок присутствует во всех районах, соединяющих его с домашним районом (если образуется так называемая «цепочка присутствия»).

Если существует более одной возможной цепочки присутствия, соединяющей домашний район с районом, где происходит продажа, для определения бонуса будет учитываться кратчайшая из них.



# ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

## ШКАЛА БИЗНЕСА

Шкала бизнеса отражает спрос и предложение на конкретные бизнесы в Чикаго. Количество , которое вы получаете за каждый маркер бизнеса во время хода реорганизации, теперь может изменяться.



Тип бизнеса	Текущая доходность бизнеса	Маркер бизнеса
SPEAKEASY	2	NIGHTCLUB
BROTHEL	6	NIGHTCLUB
CASINO	1	NIGHTCLUB
SPEAKEASY	3	NIGHTCLUB
BROTHEL	6	NIGHTCLUB
CASINO	1	NIGHTCLUB
SPEAKEASY	4	NIGHTCLUB
BROTHEL	5	NIGHTCLUB
CASINO	2	NIGHTCLUB
SPEAKEASY	5	NIGHTCLUB
BROTHEL	5	NIGHTCLUB
CASINO	2	NIGHTCLUB
SPEAKEASY	3	NIGHTCLUB
BROTHEL	3	NIGHTCLUB
CASINO	3	NIGHTCLUB
SPEAKEASY	4	NIGHTCLUB
BROTHEL	3	NIGHTCLUB
CASINO	3	NIGHTCLUB
SPEAKEASY	5	NIGHTCLUB
BROTHEL	5	NIGHTCLUB
CASINO	2	NIGHTCLUB
SPEAKEASY	5	NIGHTCLUB
BROTHEL	5	NIGHTCLUB
CASINO	2	NIGHTCLUB

- **Доходность бизнеса:** самое нижнее видимое значение доходности бизнеса в каждом столбце определяет количество , которое вы получаете от этого типа бизнеса за каждый ваш маркер при сборе  со своих бизнесов во время хода реорганизации или при других игровых эффектах.


При организации бизнеса в квартале возьмите самый верхний маркер в столбце выбранного типа бизнеса. При этом откроется новое значение доходности этого типа бизнеса.

Когда маркер бизнеса удаляется из квартала, поместите его в самую нижнюю открытую ячейку в соответствующем столбце типа бизнеса.



## ДЖАЗ-КЛУБЫ



Джаз-клубы — это особые типы ночных клубов, маркеры которых располагаются в случайных ячейках в столбце ночных клубов на шкале бизнеса. Маркеры джаз-клуба считаются маркерами ночных клубов для всех эффектов и целей, за исключением карт и эффектов, которые указывают именно на джаз-клубы. Когда игрок решает добавить маркер ночного клуба в один из своих кварталов, а самый верхний маркер в столбце ночных клубов — это джаз-клуб, этот игрок добавляет в квартал этот маркер джаз-клуба.

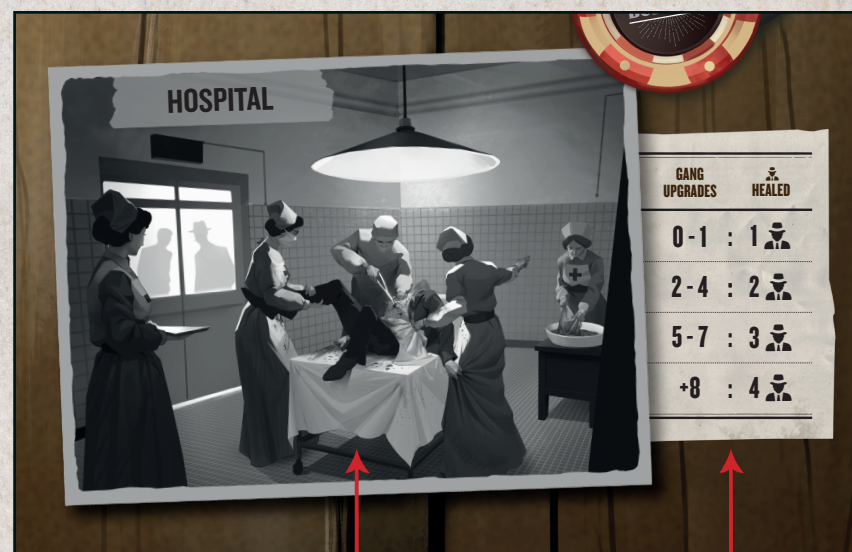


Каждый джаз-клуб добавляет 5  к любой продаже, совершаемой в квартале, где он размещён.

## БОЛЬНИЦА


При ранении , он попадает в больницу, а не в конспиративную квартиру игрока. , находящийся в больнице, нельзя ранить.

После лечения , его можно разместить либо в штаб-квартире, либо в домашнем районе. Место размещения можно выбрать отдельно для каждого вылеченного .





Больница

Лимит лечения

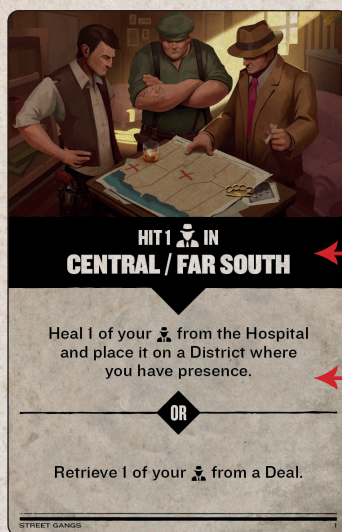
**Лимит лечения:** количество , которых игрок может вылечить в больнице. Это значение определяется в соответствии с количеством улучшений банды (то есть количеством кубиков в правой части планшета банды).

Игроки могут лечить  несколькими способами:

- Во время шага 3 хода реорганизации, при вызволении , игроки также лечат , находящийся в больнице, в соответствии со своим значением показателя «Лимит лечения».
- Врачи каждой из банд могут лечить, используя свой навык.
- Выполнив принуждение для лечения в больнице (см. стр. 10).
- Другими эффектами карт.

# ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

## КАРТЫ УЛИЧНЫХ БАНД



Нападение  
уличной банды

Эффект уличной банды

- **Нападение уличной банды:** выберите один из указанных здесь районов и нанесите ранение 1 [wound icon] в этом районе.
- **Эффект уличной банды:** при разыгрывании этой карты вы можете выполнить один из двух доступных эффектов уличной банды.

Количество карт уличных банд у игрока ограничено размером его руки. Если после взятия новых карт у игрока окажется больше карт уличных банд, чем размер его руки, он должен будет сбросить карты уличных банд до размера руки. Сброшенные карты уличных банд возвращаются под низ колоды уличных банд лицевой стороной вниз.

Вы можете разыграть любое количество карт уличных банд в любой момент во время вашего хода действия. Когда разыгрывается карта уличной банды, вы можете выполнить (в любом порядке) нападение уличной банды и один из двух доступных эффектов уличной банды. Выполнение этих действий нельзя прерывать никакими другими навыками, приказами, работами или эффектами. После этого, верните карту под низ колоды уличных банд лицевой стороной вниз.

## ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ

На некоторых картах указаны особые ключевые слова, которые изменяют обычный порядок выполнения эффектов:

**В ЛЮБОЙ МОМЕНТ:** когда выполняются условия, указанные в эффекте В ЛЮБОЙ МОМЕНТ, карту можно разыграть немедленно, даже во время хода другого игрока. Таким образом можно выполнить только эффект В ЛЮБОЙ МОМЕНТ, за исключением нападения уличной банды, которое можно выполнить после того, как был разыгран эффект В ЛЮБОЙ МОМЕНТ с этой карты уличной банды. После этого разыгранная карта сбрасывается: карты сообщников отправляются в стопку сброса, а карты уличных банд — под низ колоды уличных банд.

**ДЛИТЕЛЬНЫЙ:** когда выполняется ДЛИТЕЛЬНЫЙ эффект, карта не сбрасывается до начала вашего следующего хода. Эффект, содержащий ключевое слово ДЛИТЕЛЬНЫЙ, остаётся активным до тех пор, пока карта не будет сброшена.

**СТУКАЧ:** когда активируется навык сообщника, содержащий ключевое слово СТУКАЧ, карта сразу удаляется из вашего плана и помещается в вашу игровую зону лицевой стороной вверх. С этого момента этот сообщник больше не будет частью вашей колоды — у этой карты больше нет силы, влияния и навыка, — но взамен навык «СТУКАЧ» остаётся активным до конца игры.

## ЖЕТОНЫ РОЗЫСКА

Каждый раз при найме сообщника на рынке вы получаете бонусы, указанные на жетоне розыска, который расположен в ячейке типа преступления, соответствующего специализации нанятого сообщника.



Тип преступления

Жетон розыска

Во время фазы Extra! Extra!, после обновления рынка сообщников (шаг 3), замените жетоны розыска, лежащие в открытую на поле, жетонами следующего по номеру уровня, перемешанными во время подготовки игры.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** если у сообщника на карте указано несколько специализаций, игрок сам выбирает один из этих типов преступления и получает бонусы соответствующего жетона.



**Пример:** вы нанимаете на рынке сообщника «Slot Maven». Специализация этого сообщника — ♠, поэтому сразу после найма вы получаете бонусы жетона розыска, расположенного в ячейке с символом ♠, то есть 3 [coin icon] и 1 [gun icon].

# ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

## ЖЕТОНЫ ПУЛЬ (☛)

В конце вашего хода действия, при сбросе карт вашего плана, возьмите ☛ из общего запаса в зависимости от количества сброшенных карт и поместите эти ☛ за вашу ширму.



Количество сброшенных карт в плане

Количество получаемых ☛

0 карт	2 ☛
1 карта	1 ☛
2 или более карт	0 ☛

Один раз в ход действия вы можете потратить любое количество ☛, чтобы совершить одно принуждение. Вы не можете выполнить несколько принуждений за свой ход. Принуждения подробно описаны в справе.



## ПРИНУЖДЕНИЕ

### ВЕРБОВКА УЛИЧНЫХ БАНД

Получите столько карт уличных банд из колоды, сколько ☛ вы потратили.

### УДАЛЕНИЕ/ЗАМЕНА МАРКЕРОВ БИЗНЕСА

Выберите столько маркеров бизнеса (кроме ночных клубов) в любых кварталах, сколько ☛ вы потратили. Удалите или замените эти маркеры бизнеса:

- **Удаление маркера бизнеса:** верните маркер бизнеса на шкалу бизнеса. Поместите его в самую нижнюю не занятую ячейку в соответствующем столбце типа бизнеса.
- **Замена маркера бизнеса:** замените маркер бизнеса другим маркером со шкалы бизнеса (кроме ночных клубов). Выбранный маркер бизнеса возвращается на шкалу бизнеса и заменяется новым, взятым из самой верхней ячейки с маркером из столбца типа бизнеса на ваш выбор.

### ИГНОРИРОВАНИЕ ТРЕБОВАНИЯ К РАБОТЕ

Игнорируйте одно требование к работе, которую вы выполняете в течение этого хода. Вы можете игнорировать требования к такому количеству карт работ, сколько потрачено ☛, но у каждой карты работы не может быть более одного требования, игнорируемого с помощью принуждения.

### ЛЕЧЕНИЕ ☼ В БОЛЬНИЦЕ

Вылечите столько ☼ в больнице, сколько ☛ вы потратили. Вылеченные ☼ могут быть размещены либо в штаб-квартире, либо в вашем домашнем районе.

### ПОЛУЧЕНИЕ \$ С РАЙОНОВ

Вы можете получить \$ с районов, где ваших ☼ столько же или больше, чем у любого другого игрока (но не менее 1). Потратьте 1☛ за каждый район, где вы хотите выполнить принуждение. Ваша прибыль зависит от количества районов, в которых осуществляется принуждение, как указано ниже:

РАЙОНЫ	1	2	3	4	5	6	7
\$	2	6	12	21	36	61	100



**Пример:** вы играете за банду «Чикагская мафия» и осуществляете принуждение для получения \$ с районов. У вас столько же или больше ☼, чем у любого другого игрока в 5 из 7 районов. Это могло бы принести вам 36\$, но у вас есть только 4☛ для этого принуждения, поэтому вы можете вымогать деньги только в 4 из 5 районов и получаете 21\$.

# ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

## ГЛОССАРИЙ

**Больница:** место на дополнительном игровом поле, куда отправляются 🏥 при получении ранения.

**В любой момент:** при выполнении условий, указанных в эффекте В ЛЮБОЙ МОМЕНТ, карту можно разыграть немедленно, даже во время хода другого игрока.

**Взять карту:** получить верхнюю карту из определённой колоды. Если колода не указана, возьмите карту из вашей колоды.

**Длительный:** Когда выполняется ДЛИТЕЛЬНЫЙ эффект, карта не сбрасывается до начала вашего следующего хода. Эффект, содержащий ключевое слово ДЛИТЕЛЬНЫЙ, остаётся активным до тех пор, пока карта не будет сброшена.

**Домашний район:** район, содержащий начальный квартал, который каждый игрок выбирает во время подготовки к игре.

**Дополнительный эффект** 🏠: Дополнительный эффект 🏠, помимо взятки и защиты. Этот эффект указан на активной карте агента ФБР и действует на протяжении всей игры.

**Доходность бизнеса:** количество 🏢, которое вы получаете за свои маркеры бизнеса при розыгрыше соответствующего эффекта. Эта сумма определяется самым нижним видимым значением в каждом столбце на шкале бизнеса.

**Колода:** стопка карт, содержащая членов вашей банды и наёмных сообщников, которые ещё не находятся в стопке сброса или вашей руке. При подсчёте бонусов в конце игры ваша стопка сброса и рука считается частью вашей колоды.

**Лечение:** при лечении возьмите одного вашего 🏥 из больницы и поместите его в свою штаб-квартиру или в домашний район.

**Лимит лечения:** количество 🏥, которых вы можете вылечить в больнице. Это число определяется количеством улучшений вашей банды, согласно таблице, расположенной справа от области больницы.

**Найдите:** возьмите указанную колоду, найдите в ней указанные карты и поместите их в отведённое для них место. Если не указаны определённые карты, вы сами выбираете, какую карту взять.

**Получите:** возьмите то, что указано, из общего запаса или коробки.

**Посмотрите:** посмотрите в тайне от других игроков лицевую сторону указанных карт и верните их обратно в том же порядке. Если вы должны посмотреть карты в руке соперника, посмотрите все карты в его руке.

**Расстояние до домашнего района:** количество районов между вашим домашним районом и районом, где вы совершаете продажу, включая этот район.

**Стукач:** при активации навыка, содержащего ключевое слово «СТУКАЧ», карта сообщника сразу удаляется из вашего плана и помещается в вашу игровую зону лицевой стороной вверх. С этого момента этот сообщник больше не будет частью вашей колоды, но навык «СТУКАЧ» остаётся активным до конца игры.

**Цепочка присутствия:** цепочка соседних районов между вашим домашним районом и районом продажи, в каждом из которых присутствует игрок. Учитывается при расчёте бонуса «Расстояние до домашнего района».

## Обновлённые термины

**Вызволить:** забрать ваших 🏠 из указанного места и поместить их обратно в вашу штаб-квартиру. Если место, откуда вы берёте 🏠, не указано, вы можете взять их из любого места.

**Действие:** любой приказ, навык, работа или принуждение, выполняемые во время хода действия. Вы не можете выполнять действия с нулевым эффектом (например, отправить 🏠 в органы власти, если у вас в плане 0 🏠, или уменьшить свой уровень 🏠 на 0).

**Потратить:** вернуть то, что указано, в общий запас (🏠, 🏠, 🏠, 🏠, жетоны голосования и т.д.).

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

### Автор игры

Тони Серрадесанферм

### Художественный дизайн

Студия SQETCH — Антонио Стаппартс, Аксель ван Недеркассель, Карел Д'Юйветтер, Гриет Йенссен, Сильвия Ризо

### Разработка игры

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

### Разработка миниатюр

BigChild Creatives — Хосе Мануэль Паломарес, Стивенс Трухильо, Хесус Руис Лопес, Сара Гонсалес, Евгения Суарес, Наталья Ромеро, Бенито Севилья, Лукас Кабельо, Рикардо Гарихо, Давид Карпио, Нурия Севильяно

### Графический дизайн

Traphic Studio — Марк Салинас

### Дополнительная графика и макет

Vitamina Disseny — Элой Андиньяк

### Текст

Дэвид Мартинес

### Редактор

Дэвид Руис

### Управление проектом и производством

Арнау Санс, Свен Райфф

### Community and Support

Хорди Марин, Алан Мюррелл

### Видео и 3D-рендеринг

Lag, Марк Серрате, Ноэлия Руис, Рафаэль Силва

### Исполнительные продюсеры

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

## Дополнительная информация

**REDZENGAMES.COM**



# ПАМЯТКА ПО ПОРЯДКУ ХОДА

Новые компоненты и механики этого дополнения немного изменяют ход действия и ход реорганизации, а также фазы рейдов и дополнительных действий.

В ВАШЕЙ РУКЕ ИЛИ КОЛОДЕ ЕСТЬ КАРТЫ

## ХОД ДЕЙСТВИЯ

Если фамильное кольцо у вас в начале хода, получите 1/2/3/4 (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**, которую вы хотите активировать или выполнить.
- Один **приказ** с использованием / из вашего плана.
- Одно **принуждение** с использованием ваших .
- Разыграть карты **уличных банд**.

### 3 ВОЗЬМИТЕ НОВЫЕ КАРТЫ И .

- Сбросьте все карты, объявленные в вашем плане.
- Доберите карты из своей колоды до лимита руки.
- Возьмите столько , сколько указано в таблице «Жетоны пуль».

### 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 1 : 1  ]

### 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 1/2/3/4 (2/3/4 игроков).

- 1 Продайте в каждом из ваших кварталов.
- 2 Получите за каждый маркер бизнеса, который вы контролируете, согласно значению на шкале бизнеса.
- 3 Вызволите своих из органов власти, сделок и работ. Заберите из тюрьмы столько ваших , сколько у вас адвокатов. Вылечите своих в больнице, в соответствии с вашим лимитом лечения.
- 4 Завербуйте согласно вашему значению «Вербовщики».
- 5 Перемешайте свою колоду и доберите карты до лимита руки.
- 6 Переместите маркер времени на одну ячейку вправо на шкале времени.  
↳ Если в конце хода реорганизации маркер времени находится на ячейке Extra! Extra!, перейдите к фазе Extra! Extra!.
- 7 Ход следующего игрока.

# EXTRA! EXTRA!

1. Проведите рейд.
2. Переместите Элиота Несса на 1 ячейку вверх. Переместите маркер агента ФБР на 1 ячейку вниз.
3. Обновите рынок сообщников. Замените открытые жетоны розыска на жетоны следующего уровня.
4. Откройте новую карту новостей. Если открыта карта «Prohibition Ends at Last!», игра заканчивается.
5. Верните маркер времени на стартовую ячейку.

## ПРОВЕСТИ РЕЙД

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

### ПОТРАТИТЬ ДЛЯ ПРИНУЖДЕНИЯ

Вербовка уличных банд	РАЙОНЫ	1	2	3	4	5	6	7
Удаление/замена маркеров бизнеса								
Игнориров. требования к работе								
Лечение  в больнице								
Получение  с районов (см. табл.)		2	6	12	21	36	61	100

### ЖЕТОНЫ ПУЛЬ

Количество сброшенных карт в плане	Количество получаемых
0 карт	2
1 карта	1
2 или более карт	0